Арка: «Восхождение».

Глава 1. Способ избавиться от бедности.

″Дайте мне точку опоры, и я поверну Землю.″

(с) Архимед.

″Дайте мне много денег, и помимо Земли я поверну еще пару планет. Так, на всякий случай.″

(с) Неизвестный бедняк.

Миром правят деньги. Это истина в высшей инстанции, и с ней нет смысла спорить. Уилл Томсон, старший брат и единственный сын в семье, понял это очень давно. Те, кто говорят, что не в деньгах счастье, просто никогда не имели их в большом количестве. Или, говоря начистоту, наверняка являются теми ещё нищими.

Чтобы иметь власть, нужна либо сила, либо богатство. Правда, в современном мире, сила отошла на второй план, ведь имея деньги, ты можешь просто купить тех, кто станет твоей силой.

С малых лет Уилл ощутил на себе всю силу бога бедности. Постоянно придавленные его пятой, они не могли позволить себе отвлечься даже на день. Кредиты, закрываемые очередными кредитами, сомнительные ростовщики и их неуёмные проценты, оправданные лишь их аппетитом. И когда родилась сестрёнка, жить стало тяжелее. И, в конце концов, в один из вечеров, мать просто не вернулась домой. Заявления в полицию не принесли результата и её посчитали без вести пропавшей.

Его сестре тогда исполнилось три года и из-за того, что отец постоянно был в разъездах, растить маленькую девочку приходилось именно ему. Но ещё тогда, когда та родилась, Уилл принял важное для себя решение: позволить сестре закончить обучение и выпустить её в этот жестокий мир во всеоружии. Её свет будет ярким, а он… Он станет её защитой, её тенью.

Сам молодой человек, чтобы помочь своим родным и в особенности сестре, после долгих споров с отцом, бросил старшую школу, чтобы они смогли подкопить средств к моменту её поступления в первый класс. А также нанять няню, чтобы та не оставалась одна, пока он на работе. Ведь Дариус, их отец, практически не видел семью из-за своих долгих командировок.

Поэтому-то девочка и обожала своего брата, и именно поэтому выкладывалась на все сто, когда начала учиться в лучшей школе доступной им на то время.

Когда ей исполнилось четырнадцать лет, она стала выделяться на фоне сверстников. Ум и хватка сделали одной из лучших по успеваемости и дали фору перед одногодками, оставляя тех далеко позади. И это давало основание верить, что девочке не составит труда окончить обучение, а после поступить в институт.

Сам Уилл был крепким, подтянутым молодым человеком и уже успел отслужить в армии. Начиная с две тысячи тридцать пятого года, условия контрактной службы были изменены. Восемь обязательных лет превратились в пять и даже будучи новобранцем, вы имели шанс попасть в специальные войска.

В итоге, после тщательного отбора ему предложили пройти обучение в отряд по борьбе с терроризмом. Командир отряда, проводивший тогда собеседование и наблюдавший за новобранцами, заметил то, чего не видели остальные. Железную волю во взгляде парня и целеустремленность. Такие были на вес золота.

Холодный расчёт действий, спокойствие, проницательный ум. Всё это складывалось на протяжении многих лет гонений, как сверстников, так и их родителей. Бедность во все времена, была хорошим поводом для того, чтобы поиздеваться.

Привычка анализировать и выстраивать модель последующих событий, не раз помогали ему в решение конфликтов. Вкупе с хорошей физической подготовкой и готовностью совершенствоваться, всё это сыграло свою роль в том, что его назначили переговорщиком.

Платили более чем достаточно, что позволяло понемногу гасить кредиты, оплачивать коммуналку и платить за обучение сестры, которая, осознавая, чем занимается её брат и каким образом зарабатывает деньги, старалась не подвести его.

Но год назад, с контрактом было покончено. На данный момент ему исполнилось двадцать четыре года, и он работал в модном ресторане, куда его пригласил армейский товарищ, вместе с которым он покинул ряды армии.

Да, он мог пойти служить в полицию, но решил больше не связываться с госструктурами. Ему хотелось отдохнуть. Три года посвященные освобождению и перестрелкам, стали давить, и в итоге период волнений и опасных для жизни моментов остался позади. Вот только…

Бедность вновь стояла у дверей, стуча своей грязной рукой и снимая полную долгов обувь возле порога. И так бы продолжалось еще неизвестно сколько времени, если бы не один случайно подслушанный в ресторане разговор.

Это были два парня, с виду его ровесники, в дорогой одежде и с платиновой картой на столе. Она ясно показывала их разницу в социальном статусе.

Разговор, как Уилл понял, шёл о новой игре в виртуальной реальности. Та должна была поступить в продажу через полгода. Учитывая, что виртуальность не была чем-то новым,

юноша поначалу не обратил на это внимания. Но вскользь брошенное одним из парней словосочетание «большие деньги» автоматически заставило его прислушаться. Благо они сидели рядом с барной стойкой, поэтому его взгляда никто не заметил.

— Я тебе говорю: информация проверена на сто процентов. Мой отец сам знаешь кто, и я слышал весь его разговор. Хорошо, что меня не заметили, а то, думаю, он мне бы башку оторвал.

— Ах-ха, твой точно может. Он у тебя зверь. — Оба тихо засмеялись.

После этого собеседники понизили голос, отчего их стало сложнее слышать, но Уилл, сконцентрировавший на них слух, не терял нити беседы.

— И когда она стартует?

— Пока на стадии финального теста, но после выхода в неё будут играть сотни миллионов игроков! На всей земле! Ты представляешь, какие это суммы?! Этот бизнес идет в рост! В популярные игры вливают сотни — тысячи — долларов! За всю эту виртуальную одежку и оружие. Да чего я тебе рассказываю, ты и сам все знаешь. Мы же оба вложили столько, что сейчас даже не упомнишь. Люди покупают все, что хоть как-то сделает их круче. От волшебного зелья до полного сета эпических шмоток. И платят за это вполне реальными деньгами» Игровые аукционы переполнены предложениями!

— Ну да, это не новость. Но чем она будет отличаться от тех, в которые люди играют сейчас?

— Всем!

— Я не понимаю…

— В ней будет продаваться абсолютно все! Дома, земли, государства, вплоть до целых империй. Это будет новая эпоха VRMMO! Ты сможешь стать правителем какого-нибудь города. Но самое главное — это ИИ отвечающие за игровой процесс. Тот мужик, ну, тот, что базарил с отцом,знаешь, че сказал? А? Что игра будет подстраиваться под игроков, но это, типа, слышь! Ваще секрет. Чувак, это будет просто нечто!

— Если это правда, то игра определённо бомба! Брат, ты так её нахваливаешь, что я только одного не пойму: о чем конкретно был подслушанный тобой разговор?

— Он обсуждал с кем-то стратегию покорения всего мира игры. Речь шла уже о бизнесе в виртуальности. Суммы, которые они называли, взорвали бы тебе мозг, брат.

— Ой, йо-о… Все настолько серьёзно?

— … Уилл!…

Парень очнувшись, понял, что его кто-то зовёт и, повернувшись к бармену, увидел напиток, который нужно было отнести очередному клиенту. Но услышанного ему вполне хватило, чтобы сделать определённые выводы. Мозг стал лихорадочно работать, и решение пришло быстро. Уилл должен подготовиться к этой эре. Его лицо озарила широкая улыбка.

Это был отличный способ избавиться от бедности.

Глава 2. Советы бывалого игрока.

На протяжение полугода, он почти перестал спать. Отец и сестра очень волновались, но Уилл говорил, что всё в порядке, и скоро они смогут куда-нибудь слетать на отдых. И, ничего не рассказывая, начал готовиться. Юноша не хотел думать о том, что будет, если его план не сработает. Если бы не Кертис, армейский друг, который смог одолжить довольно крупную сумму у своих друзей, то его цели не суждено было бы воплотиться в жизнь.

Его второй работой была охрана большого торгового центра. С доступом в интернет проблем не было, поэтому после обходов парень искал информацию по играм. Сам молодой человек никогда не играл, но если подходил к делу серьёзно, то его планам редко что могло помешать. И отсутствие опыта с знаниями — довольно-таки небольшое препятствие.

Уилл перелопатил тонны информации, заучивая стратегии, билды, классовые особенности персонажей и прочую информацию. Он не знал, что из этой информации пригодится в новой игре, поэтому целью было выучить как можно больше. Конечно же, в действительности всё могло оказаться иначе, и все его старания пойдут коту под хвост, но на безрыбье и рак рыба.

На стене в комнате появилась большая карта. Множество стрелочек, комментариев и прочих подробностей заставили бы увидевшего их зависнуть на несколько минут в попытке переварить информацию. Сестра жила в общежитии, находящемся при учебном заведении. Там было много иностранцев, но местным, тем, кто жил далеко, тоже иногда давали добро на заселение.

Отец постоянно был в командировках, поэтому его дела им не мешали. Помимо прочего, Уилл зарегистрировался на форумах, которые посещали игроки, и из целого вороха бесполезных комментариев и ссылок, выискивал что-то стоящее. Все шло в копилку его игрового багажа.

Но без практики всё это было бесполезно. Для решения этой проблемы молодой человек раз в два дня стал арендовать капсулы в специальных игровых центрах. Это было хоть и дорого, но необходимо, ведь в случае провала, он подведёт сестру, а этого никак нельзя было допустить.

Каждый человек мог создать только одного игрового персонажа на своей учётной записи, а та,

в свою очередь, привязывалась к заводскому номеру капсулы. Уилл не знал, из каких соображений это было сделано, но мешало сильно. Парень никак не мог определиться, за какой класс ему стоит играть. Девушка на ресепшене, выслушав и поняв, чего тот хочет, объяснила, что для таких случаев у них есть «пустые аккаунты».

На них имеются все игровые классы, протестировав которые, игроку будет проще определится с выбором подходящего. Эти персонажи не состоят в гильдиях и не могут брать миссии. Компании-разработчики ввели такую возможность недавно, решив, что это ещё один способ привлечь новых игроков. Кто попробует раз и втянется, кто два, а кто три, но, в конечном счете, даже один из трёх — это уже плюс. Многие начинают играть в первый раз, и, чтобы не пересоздавать своего персонажа, раса и класс которого потом окажутся неудобными, людям предоставили такую возможность.

Характеристики для «пустых аккаунтов» раскидывались профессиональными игроками, чтобы они не были «хромыми» и позволяли прочувствовать персонажа, за которого играешь. Речь не шла об оружии, одежде или навыках. Все это было обычного уровня. Суть ведь заключалась в том, чтобы человек понял за кого ему удобней играть. Танк, хиллер, маг, вор или кто-нибудь ещё.

Прошло три месяца с того дня когда он узнал об игре. Уилл открыл глаза, возвращаясь в реал. Перед глазами была белоснежная обшивка капсулы, которая всегда его встречала после выхода из игры. Привычным движением юноша откинул крышку капсулы и вылез наружу.

В игровом центре было прохладно, с потолка падал мягкий свет, играла тихая музыка, в воздухе витал едва уловимый аромат кофе.

Возле ресепшена стоял парень, внешне похожий то ли на японца, то ли на корейца. Он и Анжела тихо беседовали, но прервались, когда Уилл закончил играть. Незнакомец широко улыбался Уиллу, будто заметил старого приятеля. Юноша уже видел его здесь несколько раз, но общаться им не доводилось. Молодой человек был загорелым, одетый в цветную футболку с шортами.

— Привет! — поздоровался тот. – Анджела мне сказала, что ты здесь уже два месяца пытаешься выбрать класс. Могу я помочь?

Уилл нахмурился, не понимая, чего ради тот предлагает помощь.

— Чего ты хочешь? — не отрывая взгляда, спросил он.

— Это Пак Чонс, у нашего клуба с ним контракт. Он профессиональный игрок в «Потерянные земли». Нашумевшая игра, слышали, наверное? Вы, как постоянный пользователь, можете обратиться к нему за советом совершенно бесплатно.

— А-а, — Уилл понял, что это неплохой шанс прояснить некоторые моменты, о которых он

читал, и решил сразу приступить к делу.

— Можно сразу на «ты»?

— Как тебе будет угодно, — усмехнулся Пак.

— В общем, у меня несколько вопросов, но они пока не связанны с классом, скорее, речь пойдёт о самих играх.

— Хм, не вижу проблемы, продолжай.

— Хорошо, скажи, возможно ли играть в одиночку?

— Ну, тут все зависит от того, как ты собираешься играть. Если не интересуешься эпическими квестами, данжами и прочими местами, где требуется, как минимум, я повторю, минимум пять человек, то, в принципе, тебе ничего не мешает. Это называется игрой по фану. Игроки приходят, чтобы просто на время уйти от реальности и насладиться миром меча и магии, космосом, подводным миром и прочим. Правда, на перерождение будешь уходить часто, а это очень замедляет рост персонажа. В разных играх разные штрафы. Где уровни слетают, где вешаются мощные дебаффы: такие, что даже с кроликом первого уровня ты биться будешь просто не в состоянии. Есть смерти без штрафов, но ты не можешь зайти в игру на протяжении одного, а то и двух дней. Если играешь ради интереса, то это, конечно, ничего, но если игра — это твоя работа, то смерть — наихудший вариант.

— Понятно, — Уилл кивнул и на некоторое время задумался. — А ты когда-нибудь убивал монстра выше себя по уровню раз в десять?

— Было дело. — Пак, будто вспомнив что-то, покачал головой: − Но тут тоже все зависит от обстоятельств. Тебе знакомо понятие эксплойт?

— Если не ошибаюсь, это использование недоработки или местности с целью облегчить прохождение, да?

— Верно, — Пак кивнул, — но в современных играх найти такие становится все сложнее и сложнее. Разработчики изучают информацию, поступающую из разных источников, будь то форумы, блоги топ-игроков, видео-сайты, посвящённое их игре, и исправляют это при обновлениях. Но геймеры народ такой, постоянно что-то находят. Есть даже те, кто на этом специализируется и зарабатывает, продавая информацию, но это дело такое нудное. Ты должен изучить локацию раз пять-десять, при этом неоднократно умерев, а это, скажу тебе, нелегко.

Уилл читал об этом, но, чтобы удостовериться, решил узнать мнение про-игрока. Юноша посмотрел на собеседника, думая стоит ли говорить с ним начистоту, и, решив, что ничего не

теряет, задал ещё один вопрос.

— Думаю, ты догадался, что меня интересует больше заработок в игре, чем, как ты сказал «фан». Но дело в том, что я не знаю, какой класс для этого лучше всего подойдёт.

— Хм… да, ты не похож на обычного новичка. Лицо у тебя сосредоточенное, даже когда ты в капсуле. Да, извини, я пару раз видел тебя во время погружения. Знаешь, есть такое выражение: сто людей — сто мнений. Кто-то будет настаивать на одном классе, приводя аргументы в свою пользу, кто-то на другом, стуча в грудь и убеждая всех, что лучше его класса нет. Я, например, вообще люблю играть за паладина. И при этом очень хорошо зарабатываю. Все дело не в классе, а в игроке. Руки из нужного места? Упёртый и рисковый? Значит, дерзай, выбирай понравившийся класс и вперёд.

— Хе-хе, такое ощущение, что тебе ещё платят за количество уговорённых игроков. Речь прямо разжигает интерес. — Уилл усмехнулся, Пак хитро на него глянул, ничего не отвечая.

Они общались ещё около получаса, и Уилл почерпнул для себя много полезной информации. После разговора Пак протянул ему визитку:

— Тут моя почта, если вдруг так выйдет, что окажемся в одной игре, я бы хотел с тобой как-нибудь сыграть. Да, и если появятся ещё вопросы — пиши. Денег за советы брать не буду. Ты парень сообразительный, целеустремлённый и явно интересуешься заработком. У меня есть связи, я много чем могу помочь. Так что, обращайся. — И рассмеялся, махнув рукой на прощание.

— Ну, пока, — ответил Уилл, разглядывая визитку и направляясь к выходу из клуба.

Глава 3. Неожиданный поворот.

Их встреча состоялась три месяца назад. На протяжении оставшегося времени до запуска игры, Уилл часто переписывался с Паком, ник которого был «Светлый ужас». Парень продолжал перебирать информацию, учить основы и, в конце концов, определился с классом. Разбойник. Тот подходил ему больше всего, как в плане игры, так и для его целей. Высокий урон, скрыт, возможность вскрывать сундуки и проходить высокоуровневые локации, не борясь с каждым монстром. Пак вскоре пригласил его на специальный форум, посвящённый тому, как зарабатывать в игре. Что-то типа темной стороны всех игр. Никто, конечно, не сливал лучшие способы, но там были описаны основы. И этого пока было достаточно.

Как выяснилось, люди зарабатывают не только на шмотках. Информация о рейд-боссах, эпических квестах, одноразовых подземельях и многое другое. Кланы за такое платили серьёзные деньги. Ведь все это вело к увеличению их влияния. Но самый большой доход приносили видео каналы, которые вели либо кланы, либо отдельные топ-игроки. Доход с просмотров, рекламы и контрактов был невероятно огромен. На многих каналах телевидения появлялись отдельные программы, посвящённые той или иной игре.

Об этом ему в одном из разговоров сообщил Пак, у которого как раз был контракт. Пусть это была и небольшая сумма по сравнению с топ-100 игроков какой-либо игры, но этого вполне хватало на новую квартиру, машину и прочую жизненную роскошь. Игры, раньше казавшиеся Уиилу просто забавами, показали себя с совершенно иной стороны, и он ни за что не собирался останавливаться на полпути. Если новая игра была такой, как о ней рассказывали те два парня, то он добьётся успеха во что бы то ни стало. Он уволился с работы, чтобы рискнуть, понадеявшись на свою удачу.

…

И вот за две недели до планируемого запуска по всему миру началась реклама игры. Это вызвало настоящее цунами в массах, обещая побить все когда-либо установленные рекорды. Уилл, увидевший ролик на «Videoworld» — популярном видео хостинге, — ожидал что угодно, но не это. Он уже заходил во множество игр, благодаря аренде в клубе, пробуя, подстраиваясь и экспериментируя, но увиденный игровой процесс поражал.

Прав был тот болтун: эта игра откроет новую эру виртуальности. Сразу же с этим открылся официальный сайт игры, в котором одна за другой стали появляться темы с тысячами комментариев. Встроенный переводчик позволял свободно воспринимать и писать сообщения по всему миру. Поэтому каждый день ажиотаж вокруг игры набирал обороты.

На сайте давалась разнообразная техническая информация, посвящённая некоторым игровым аспектам. Как происходит развитие персонажа, каково количество открытых рас и классов и многое другое.

Но самым главным отличием от прошлых игр являлось её уникальная система, которая заключалась в том, что мир «Восхождения» не поддавался стандартным правилам.

Ты мог быть первого уровня, но убить врага, находящегося на пятидесятом или даже сотом. Но это не значит, что это было легко сделать. Напротив, почти нереально, шанс на то, что игрок первого уровня убьёт монстра сотого, составлял примерно 0,00001%. Чем выше уровень врага, тем меньше шанс его убить, чем ниже уровень — тем выше. Так же было верно и обратное. Игрока пятидесятого уровня мог легко убить монстр первого, если тот будет невнимателен. Хоть и ничтожно малый, но шанс!

Уилл изучал все вдоль и поперёк, боясь пропустить что-то действительно важное. Две недели пролетели незаметно. Игра ещё до релиза стала самой обсуждаемой темой на просторах интернета.

У них ушло около десяти лет, чтобы явить миру «Императора». По крайней мере весь мир слышал именно эту версию создания ИИ, которого и называли «Император» и способного на бесконечное число операций и являющегося ядром «Восхождения».

«Император» стал вершиной всего того, чего достигло человечество в разработке ИИ, основанного на трёх законах Азимова. Но так как он должен был иметь доступ к сознаниям

миллионов людей, при создании «Императора» ввели четвёртый закон. Закон, запрещающий косвенно или прямо влиять на сознание любых живых существ.

Ему были подчинены ИИ имитаторы, и более продвинутые ИИ, которые отвечали за разных NPC. От обычных мобов до квестовых NPC, стоящих на вершине целых континентов. Продвинутые ИИ могли развиваться, при этом не нарушая баланс игры. То есть обычный гоблин из дикого племени, на протяжении игры мог получить своё имя и стать вождём, но не мог захватить мир, если это не было обусловлено сценарием. За такими вещами внимательно следил «Император». Эта информация, но в развёрнутом виде, была предоставлена на сайте разработчиков.

Уилл уже лежал в капсуле. Аккуратная выемка для головы, к которой были подсоединены сенсоры аппарата, казалась мягкой на ощупь. Юноша закрыл глаза, и на него опустилась тьма. Через несколько секунд небольшой луч света начал надвигаться на него, будто засасывая куда-то, и перед ним открылась невероятная панорама с высоты птичьего полёта.

Пики снежных гор расстилались внизу и тянулись до северных равнин, на которых были видны прекрасные города и шпили дворцовых башен. Глубокие и невероятно синие моря с океанами покрывали большую часть суши.

Вдалеке можно было заметить огромное дерево, тянувшееся ветвями к небу, вокруг которого летали такие же большие то ли птицы, то ли драконы. Красотой был пропитан весь раскинувшийся перед ним мир. Хриплый старческий голос начал рассказ, повествующий о предыстории этой игры. Голос говорил, а под Уиллом развернулись события тех времён.

«Несколько тысяч лет назад, в эпоху, когда ещё правили боги, мир погрузился во тьму. Причиной стало пробудившееся зло. Его последователи, верные своим темным идеалам, открыли портал невероятных размеров из преисподней в этот мир. Хаос воцарился на континентах, и бесчисленность жертв погрузила всех обитателей в страх и отчаяние. После сотен лет битв и страданий, рек крови и гор мёртвых тел, Боги решили исполнить своё предназначение и, пожертвовав своими телами, провели древний ритуал, запечатав огромный портал.

Чтобы предотвратить гибель своих детей в будущем, они разделили этот мир на сто этажей, запечатав каждый из них частицей своих душ. Прошли века, и люди стали забывать тот ужас, что когда-то произошёл с их предками. Многие начали искать ключи, чтобы отпереть врата и объединить некогда разбитый мир. По преданиям, когда с последних врат падёт печать, мир станет прежним, и боги смогут вернуться назад. Готов ли ты поверить в легенду и стать одним из тех, кто откроет врата? Но помни: что-то, что когда-то закрыли, не обязательно стоит открывать…»

«Ого!» – Парень слушал, и его пробирала дрожь. История, рассказанная и показанная ему, разжигала азарт и желание. Предыстория действительно цепляла. Все было настолько реалистично, что он стал в нетерпении ожидать начала игры.

Уилл своими глазами видел, как мир менялся, пусть и в ускоренном темпе. Живые леса превращались в пустыни, океаны высыхали и вновь наполнялись водой. Умирали целые расы, и рождались новые. Величественные империи погружались в войны, и от них оставались лишь руины. Юноша видел битвы тех самых богов. Эпические сцены сражений отображались в его глазах, заставляя сердце замирать.

Он видел, как мир был разделён, и как образовались те самые »этажи». Игра, нет, что-то большее, чем просто игра, распахнула свои объятия для Уилла. Масштаб проделанной разработчиками работы не мог не поразить даже самого заядлого циника.

Пока парень оставался под впечатлением, перед ним появилось меню. Красивый женский голос оповестил:

Вы желаете создать учётную запись?

– Да!

Идёт сканирование тела и настройка внешних данных, пожалуйста, подождите пару минут…

Синхронизация завершена.

Желаете перейти в редактор внешности или оставить свои реальные данные для персонажа? (Примечание: Для защиты личной жизни пользователя в реальности к персонажу будет применена функция шифратора. Подробнее можно прочитать в пункте 24, раздел 2 «О защите игрока»).

– Оставьте реальные данные.

Принято.

Игра имеет настройки чувствительности для более полного погружения. Чем выше уровень чувствительности, тем более реальными будут приключения. Но будьте осторожны. Боль, получаемая при повышенной чувствительности будет очень схожа с настоящей. Но и награды за это будут достойными. Решайте, чего вы хотите? Реальных приключений или же просто невероятной игры? Настройки можно будет поменять, но все бонусы, награды и титулы, полученные за время игры на повышенной чувствительности пропадут, пока вы не вернётесь на тот же уровень чувствительности.

Уилл уже читал об этом, правда, о наградах там вроде не говорилось.

− Какой оптимальный вариант?

Оптимальным является уровень 50% и ниже, для тех, кто хочет открыть для себя новый мир, стоит начинать от 60%.

Взвесив все за и против, он решил уточнить ещё один момент:

− Если уровень будет 100%, это навредит как-то моему реальному телу?

Нет, это невозможно. Все, что вы будете чувствовать — это, так называемые, «фантомные» боли. В игре находится лишь ваш разум. И только он будет подвергаться испытаниям.

− Хорошо. Ставьте 100%.

Принято.

Настройки можно будет сменить при новом входе в игру. Выберите расу из предложенного списка.

Список был действительно большим. Но он уже видел его на сайте, так что не стал внимательно рассматривать. Нежить, гоблин, полудемон, сульдар, гном, ящер и прочее. Листая, он внимательно искал нужную расу.

− Человек.

Выберите класс.

− Разбойник.

Вы выбрали расу и класс. Введите имя персонажа.

− Белый ВОРон.

Выбранное имя не занято. Желаете сами выбрать этаж или предпочтёте автоматическое распределение? Выбрать можно с первого по третий этаж. Будьте внимательны, чем выше этаж, тем выше уровень его обитателей. Уровень обитателей каждого этажа варьируется в пределах чисел от самого низшего, например, «1», до самого высшего на данном этаже, например, «30».

− Выберите за меня.

Вы предпочли автоматическое распределение. Загрузка данных в базу… персонаж успешно создан. Облик создан. Загрузка заверш…. #-Error/#…

Желаем вам приятных приключений Белый ВОРон.

«Подождите, что только что?!.»

И снова темнота. Небольшая вспышка и его перенесло в стартовую локацию.

Глава 4. Первый шаг на пути к мечте.

Поздравляем! Вы первый, кто посетил деревню Скиавра.

+25 очков влияния.

Очки влияния можно потратить на приобретение уникальных умений, а также на покупку земель, строительство или обменять на полезную информацию по миру «Восхождение». Будьте осторожны при трате очков влияния; кто знает, когда они могут понадобиться…

Вы получаете титул «Первооткрыватель».

+2% к получаемому опыту;

+1% к скорости персонажа.

Прочитав сообщение, ВОРон закрыл его и огляделся по сторонам. Он стоял на центральной площади Скиавры, возле фонтана, в центре которого располагалась статуя невысокой

женщины в платье, которая тянула руки вверх, будто прося о чём-то своего Бога. Вокруг находились небольшие деревянные дома и несколько открытых лавок местных продавцов.

Юноша глянул наверх. Солнце ярко слепило и грело своими лучами, а ветер то и дело проносился, приятно холодя кожу своим прикосновением. Сложно было поверить, что игра может быть такой. Корпорация «Небесный дом» действительно создала что-то невероятное.

«Хм… Как-то пустовато тут. Обычно центральные площади забиты игроками. Неужели какая-то далёкая стартовая локация? И, кстати, как вообще узнать на каком я этаже?»

Информации на сайте игры на этот счёт не было. Ответ разработчиков был прост:

«Мы не вмешиваемся в игровой процесс, за исключением особых случаев».

«Всё. Ну что ж, пора начать работать».

Всё верно, он пришёл не играть, а работать. В «Восхождении» инвентарь был привязан к кольцу на руке. На нем был изображён символ «∞» обозначавший бесконечность или перерождение. Начальное кольцо имело двадцать ячеек инвентаря. Для его расширения нужно всего лишь заплатить магу.

В мире этой игры не было надписей над головами у NPC или монстров. Для того, чтобы просмотреть информацию о них, нужно было воспользоваться идентификацией/осмотром. Этот навык выдавался сразу при создании персонажа и был на уровне ученика. Позволял увидеть имя/название, уровень и количество жизней субъектов. Чем выше был уровень навыка «идентификация», тем больше информации получал игрок.

При смерти игрока в кольце оставалась одна или несколько вещей, находившихся во время гибели на персонаже. Если умирал ПК игрок, то со 100% вероятностью терял все свои вещи, находившиеся во время гибели на персонаже.

Открыв инвентарь, Уилл посмотрел, что выдают в начале игры. Пять кусков хлеба для пополнения здоровья, простые штаны, рубаха и сапоги. Они не добавляли абсолютно никаких характеристик: обычные тряпки, чтобы голым не ходить. Так же было десять медных монет и низкоуровневый набор отмычек. Видимо, это для открытия несложных замков.

«Как-никак мой класс разбойник, хе-хе».

Закрыв инвентарь, ВОРон развернул окно персонажа. Там были базовые характеристики стандартные для каждого игрока, выбравшего класс разбойника на начальном этапе игры. Помимо этого, система давала каждому игроку десять свободных очков характеристик и одно навыков. С каждым повышением уровня персонажа, он получал пять очков характеристик и одно очко навыка за каждые пять уровней.

Для любого хорошего игрока, начинающего играть, важно было определиться с конечной целью, чтобы не создать «хромого» персонажа. Для Уилла конечной целью являлся максимальный урон и мобильность, так как играть он собирался в одиночку. Что понадобится в случае масштабной миссии, если будет необходим поход в подземелье или на рейд-босса, он подумает потом. Его цель — стать милишником.

Да, поначалу они хрупки как китайские вазы, но при нормальном снаряжении и титулах, это можно будет компенсировать. Поэтому он недолго раздумывал над тем, во что вложить очки характеристик. В силу три очка, в ловкость шесть и один в энергию. За счёт ловкости повышался урон от дальнобойного оружия и кинжалов. Энергия — это то, за счёт чего использовались навыки классов, не владеющих магией. Как и выносливость: одна единица этой характеристики прибавляла десять очков к объёма энергии. Дальше были навыки. В этой игре они делились на пять уровней:

Ученик — Подмастерье — Мастер — Грандмастер — Легенда.

Рассмотрев доступные варианты, которых было всего три, он решил вложить очко в пассивный навык: «Под прицелом». Частое использование навыка поднимало его на следующий уровень. Значение же пассивных навыков само поднималось со временем, и зависело от частоты срабатывания, его активной работы или же принесённой пользы для игрока.

Вы выучили навык.

Под прицелом. Пассивный навык (Ученик).

Описание: Увеличивает мастерство владения оружием дальнего боя.

+ 2% шанс нанести критический урон оружием дальнего боя.

Глянув по сторонам, Уилл двинулся к ближайшим лавкам. Стоило посмотреть, чем тут торгуют, и прицениться. Внутри первой, как и снаружи, не нашлось ни одного игрока, а сам хозяин клевал носом. До этого дня, Уилл читал много информации по «Восхождению». Торговец, будто почувствовав его, встрепенулся и его губы моментально растянулись в добродушной улыбке:

— Добро пожаловать в мою лавку. Лёгкое оружие, украшения и экипировка — всё по приемлемым ценам.

— Здравствуйте, — ВОРон начал прохаживаться вдоль витрин. Увидев довольно качественный кинжал и взяв его в руки, он применил «осмотр», но увиденное ввело его в ступор.

«Двадцать один золотой за кинжал?»

Игла отчаяния (Золото).

Характеристики

Урон 107-125;

+7% шанс пробивания доспеха;

+4% шанс уклониться;

+5% шанс вызвать кровотечение на 7 секунд.

Требования: 90 Сила, 140 Ловкость.

Ограничения: Разбойник.

Глянув характеристики, ВОРон обомлел ещё больше. Он хоть и был неопытен, но понимал, что такого оружия не должно быть в стартовой локации для игроков первого-пятого уровней. Предметы и оружие по качеству делились на ранги: бронза, серебро, золото, алмаз и самым лучшим был эпический ранг. В каждом ранге оружия можно было собрать сет, который отличался от снаряжения того же уровня более высокими показателями.

«Это что за оружие такое? Кто его вообще может себе позволить-то на начальном этапе?»

Решив глянуть что-нибудь другое, он быстро об этом пожалел. Тут все было минимум на уровень «30+».

«Творится что-то непонятное».

Уилл, не попрощавшись, вышел из магазина и двинулся к ближайшей доске объявлений. У него

было какое-то очень плохое предчувствие.

Заказчик: Оружейная Милли.

Принести шкуры бронированных тигров.

Награда: 4 золотых за шкуру.

Заказчик: Таверна пьяного Дика

Доставить «Бражные цветы рассвета» с северо-западной стороны леса

Награда: В связи с повышенной опасностью в местах их произрастания один цветок берём за 7 золотых.

Примечание: Не вздумайте употреблять эти цветы. Без должной обработки, смерть гарантирована.

И в такой манере была завешана вся доска. Награды были чрезвычайно высоки для деревни стартовой локации.

«Что, чёрт возьми, здесь происходит? Хорошо, думаю, миссия на крыс всегда актуальна».

Заказчик: Олдак.

Цель: Уничтожить крыс, что расплодились в подвале местного склада.

Награда: 2 золотых за каждое убийство этих мерзопакостных созданий.

«Может, это то, про что говорили разработчики? Уникальная игровая система и прочее. Награды не стандартны, а это значит, что монстры тут посильнее тех, что обитают на начальных этапах в любой другой игре?» — с этими мыслями ВОРон сорвал листок.

Вы приняли задание: Уничтожить крыс.

Найдите Олдака и выясните обстоятельства появления крыс.

Награда: 50 опыта.

Склад расположился на окраине деревни. Он был большой и выглядел заброшенным. Но, прежде чем входить внутрь, стоило найти заказчика.

— Простите, не подскажете, где я могу найти мистера Олдака?

Старушка, к которой он обратился, внимательно посмотрела, прежде чем ответила:

— Да пьянствует он. С тех пор как крысы завелись на складе, ни дня без бутылки не проводит.

— А как давно крысы появились?

— Да где-то дня три назад.

— Спасибо вам.

Спустя некоторое время он все же нашёл таверну, которая была единственной в этой деревне. Внутри оказалось немного темновато, но глаза быстро привыкли. Обнаружив Олдака, парень направился к нему.

— Приветствую вас, мистер Олдак.

Его хмельной взгляд ещё некоторое время блуждал по сторонам, прежде чем сфокусировался на Уилле.

— Ты кем будешь, парень? Что-то не видал я тебя раньше в нашей Скиавре.

— Я Белый ВОРон и взялся за ваше задание по истреблению крыс. Можете поделиться какой-нибудь полезной информацией? Когда и как они появились? Сколько их, имеют ли какие слабости, чего боятся?

— А-а, заказ. Неужели наконец кто-то решил мне помочь? − он будто немного протрезвел и сосредоточился на нашем разговоре.

— Появились они три дня назад, ночью. Мой дом находится неподалёку, и поэтому, когда я услышал странный шум на складе, то вышел проверить, в чем дело. А когда открыл дверь, то увидел этих монстров. Их было четыре или пять, они будто что-то искали, разрывая ящики и бочки своими ужасными когтями. Я еле смог унести ноги, хвала Богам, они не стали меня преследовать. Насчёт слабости не знаю, но, думаю, что все проклятые боятся светлой магии и не переносят её. Только вот нет в нашей деревне священника.

Вы выполнили задание, выслушав рассказ Олдака.

Награда: 50 опыта.

Уничтожьте крыс, поселившихся на складе. Принесите в доказательство их черепа.

Награда:

+10000 опыта;

+2 золотых, за крысу.

Дополнительная задача: Выясните, что именно искали крысы.

Награда: Вариативна.

— Так ты вправду решил избавиться от крыс?

— Видимо, да… — уже неуверенно ответил юноша.

— А ты не слабоват для этого, парень? — Его взгляд скептически прошёлся по Уиллу с ног до головы.

— Я видел их, они очень сильны, и вряд ли позволят так просто убить себя.

— Есть такое, — ВОРон не стал отрицать очевидное. — Но не силой, так умом справлюсь. Вы, конечно, не сочтите за наглость, но, может быть, сможете снабдить меня каким-нибудь оружием на время. Моё оружие после долгих странствий было сломано, а денег починить нет. Вот как раз пытаюсь заработать. После завершения обещаю вернуть.

— Хм… Боюсь, не сильно оно тебе поможет. Но, на вот. — Он отдал мне висевший у него на боку короткий меч, и продолжил: — Мне главное — поскорее склад очистить.

— Я постараюсь. И последний вопрос: может, подскажете, где я могу купить книги навыков?

— Это чуть дальше, там висит деревянный знак с нарисованной открытой книгой. Не промахнёшься.

— Спасибо и до свидания.

Короткий меч охотника (Бронза).

Характеристики:

Урон 10-13,

+2% шанс вызвать кровотечение, длительность 10 секунд.

Требования: 14 Сила, 12 Ловкость.

Ограничения: Класс ближнего боя.

«Можно сказать, идеальный для меня вариант. Но такая разница в оружии… Может, и книги навыков будут недорогими?»

Нужное место он нашёл быстро. В отличие от таверны тут было очень светло и уютно. Сразу видно: приличное заведение. Навстречу ему вышел невысокий сухонький старичок с очками, повисшими на переносице. Его острый взгляд будто видел насквозь.

— Чем могу вам помочь, посланник небес?

— Добрый д… Простите, как вы меня назвали?

— Посланник небес.

Уилл опешил, а старик продолжал:

— Кольцо на вашей руке. Символ перерождения и того, что скоро врата будут открыты.

— Э-э-э…

— Вы что же, не знаете, что за кольцо на вашей руке? — Старичок подозрительно на него посмотрел, ожидая ответа.

И правда, Уилл не интересовался тем, как NPC воспринимают игроков, в других играх, насколько он знал, ИИ просто не обращал на это внимания.

— М-м-м… Дело в том, что я недавно очнулся в лесу. И совсем не помню, что происходило до того момента, как я проснулся. Поэтому знание о кольце вылетело из моей головы.

— Ох, Всевышние, неужели все посланники будут такие же на голову больные.

Жилы на лбу ВОРона резко вздулись.

«Этот старик. Он что же думает, что я идиот?»

— Мне сказали, что это скоро пройдёт, может, расскажете, что вы знаете о кольце?

— Это знает каждый житель нашего этажа. Да и, наверняка, других этажей тоже. В древнем пророчестве было сказано, что в этот мир прибудут посланники небес и откроют врата, дабы объединить наш расколотый мир. Их символом будет кольцо с таким же знаком, как у тебя. И пока они не выполнят своё предназначение, посланники будут вновь и вновь возрождаться, неся на своих плечах уготованную Богами судьбу.

«Как интересно вплели игроков в этот мир. Я восхищён».

— Теперь я вспомнил. Ну да! Судьба, уготованная нам, ждёт меня. Но, прежде чем отправиться путь, мне нужно стать сильнее. Поэтому я и здесь. Мне сказали, что у вас есть книги навыков, я бы хотел посмотреть, что есть в наличии.

— Нет, ну точно больные на голову… Речи какие-то пафосные заговорил. — И так осуждающе покачал головой, что ВОРон начал терять терпение.

«Ах ты, мерзкий старик!»

Но тот, слава богу, читать мысли не умел и продолжил.

— Да-да, подождите немного. — Он вышел на пару минут к себе в комнату и вернулся с небольшой книжкой в руке.

— Вот, в этом каталоге у нас записи наименований товара и цена. Прошу. — Но, остановившись на полпути, уточнил: — Надеюсь, как читать помните? — И так посмотрел на парня так, что у того зачесались кулаки.

— Спасибо. — Уилл взял протянутую книжку и начал листать.

«Так-так-так… воин, монах, друид, вампир — все не то. Стоп, вот оно. Разбойник. Ого! Да тут много навыков, ну и цена на них!!! Ну, мне пока нужен «стелс», так что… Сте-елс, стелс, стелс…»

Парень бубнил себе под нос и вёл пальцем по аккуратно написанным строчкам. Ага.

Книга навыка: «Невидимость».

Активный навык (Ученик).

Описание: Накладывает на персонажа невидимость. В случае атаки, эффект спадает.

Затраты энергии: 20.

Длительность: 30 секунд.

Перезарядка: 7 секунд.

Ограничения: Разбойник, Вор, Призрачный демон.

«Цена… 1 золотой… с половиной! Это много. Это очень много!»

Учитывая, что один золотой это сто серебряных, а один серебряный это сто медных, масштаб проблемы внушал дрожь.

«Она не должна столько стоить!»

В любой игре такой навык уходил максимум за шесть медных монет. Он запомнил кучу гайдов для разных классов. Время показало, что игровая информация хорошо им усваивается в отличие от физики, математического анализа и других подобных предметов. Он знал, что разбойнику этот навык необходим, как воздух. ВОРон смотрел на эту книгу и чувствовал, как пульсирует его гнев. Его надежда на дешёвые навыки не оправдалась.

«Я как будто на этаж к ростовщикам попал», − горестно вздохнул Уилл.

Итак, получив информацию и какое-то подобие оружия, а также наметив первоочередную цель, он направился к складу.

Глава 5. Набраться терпения.

И вот он увидел её. Крысу. Нет, это была не крыса. Он видел чудовище. Высотой в полтора метра, впалые с фиолетовой дымкой глаза, словно стальные кинжалы зубы и проглядывающие в некоторых местах сквозь мясо ребра.

Судя по её уровню, можно было со стопроцентной уверенностью сказать, что он был не на одном из первых этажей. Потому что, даже если в игре присутствовала уникальность, это было чересчур. Хотя он это понял, когда увидел количество опыта выдаваемого за выполнение миссии. Ну не могут давать столько в начале.

Он подумал об ошибке, которая возникла при распределении. Причина явно крылась в этом. Уилл мог поговорить с администрацией игры и попросить их отправить его на первые этажи, а мог попытать счастья здесь. Как там писалось:

«Даже игрок 1 уровня может убить монстра пятидесятого».

Открытая дверь позволила разглядеть пространство и монстра, находившегося внутри.

Проклятая крыса: Уровень 46.

Здоровье: 5100.

«Это вообще возможно?! Да я в неё своей зубочисткой буду минимум неделю тыкать, пока она будет лениво поглядывать по сторонам!»

Плюс, не стоило забывать про разницу в уровнях. Максимум, что он мог ей при таких условиях сделать, так это нанести одну-две единицы урона.

«Что же делать? Может, наскрести с помощью обычных заданий на лук и попытаться занять недоступное для монстра возвышение. Наверняка можно найти какой-нибудь «эксплойт» данного места. Только вот внутрь мне не пройти, разница в уровнях не позволит. Её радиус агра, наверняка пятнадцать-шестнадцать метров. Это как раз расстояние от двери до неё. Даже если изучить стелс, он будет бесполезен. Все та же разница в уровнях. Надо глянуть снаружи, может, здесь есть окна».

ВОРон обошёл здание, но его надежды не оправдались. Окон не было.

«Да, было бы слишком просто».

Решив в последний раз осмотреть доступное пространство, открываемое видом от двери, он обратил внимание, что верх задней части потолка был как-то странно сконструирован. Там будто была навесная комната, но он не понимал, как туда можно попасть, и кому надо было такое строить. Не найдя дверей и лестниц, вышел со склада и остановился.

Возможно, вход был где-то на крыше. Он понимал, что если в самой деревне, пусть и на её окраине, были монстры такого уровня, то выходить за её пределы смертельно глупо. И дабы не терять время в простых раздумьях, решил заняться тем, чем занимаются все новички, которые по каким-либо обстоятельствам не могут гриндить мобов.

То есть, стать мальчиком на побегушках и выполнять принеси-подай дела, но для начала…

Лестница, построенная плотником на скорую руку, не выглядела крепкой, но его это не пугало. Если он и упадёт, максимум отнимет процентов пять здоровья, выживет в любом случае.

Высота склада была около семи метров, забравшись на крышу, он стал внимательно осматривать её, ища люк, но спустя двадцать минут тщательных поисков, так ничего и не обнаружил.

Решив подумать потом об оставшихся вариантах, он приступил к мелким поручениям.

….

Это было невероятно нудно. ВОРон был морально вымотан. И спустя десять часов смог собрать всего двадцать четыре серебряные монеты. Видимо, причина была все та же: он находился не на первых этажах.

По его подсчётам это был примерно седьмой-восьмой этаж. Основываясь на логике: чем выше этаж, тем сильнее монстры, — он подсчитал, что первые три этажа будут кишеть монстрами до двадцать пятого-тридцатого уровня. От четвёртого до шестого тридцатого-пятьдесят пятого уровня.

Это были грубые предположения, но проверить их возможности пока не было. Все-таки игра только стартовала. Решив перекусить, Уилл покинул капсулу. Парень ещё немного полежал и, помассировав виски, встал, двинув на кухню.

Разогрев полуфабрикат, он ел и пролистывал форумы, ища какую-нибудь полезную информацию. Но, просмотрев десяток страниц, понял, что ничего нет. Проверив почту, он увидел, что пришло письмо от Пака.

«Привет Уилл. Думаю, ты не отстал от остальных и приобрёл «Восхождение». Её рекламу не видел только слепой. Я чего пишу, если ты начал играть, то мы всем своим кланом перешли сюда из «Темных врат», хочешь, можешь присоединиться. Мой ник все тот же. Наш клан называется «Душегубы». Пиши если что».

Прочитав послание, Уилл улыбнулся. Ему повезло иметь такого человека в друзьях. Пообщавшись с ним, Уилл понял, что Пак за человек. Надёжный, открытый и искренний. Не без своих тараканов в голове, но точно не предаст.

И тут его осенило. Ведь книги навыков можно передать по внутриигровой почте, как и вещи. В ней не было разделения на этажи и передаваемый вес, что могло сыграть решающую роль в убийстве крыс. Если он договорится с Паком, то ему не придётся тратить большие деньги на начальные навыки.

«Привет, Ужас =D. Спасибо за приглашение, но ты же помнишь, что я собирался играть соло. Если наметится что-то масштабное — дам знать, твоя помощь мне пригодится. Мой ник Белый ВОРон, и, кстати, на каком этаже находится ваш клан?»

Отправив письмо, он посмотрел на часы, которые показывали девять часов вечера, и решил зайти в игру и ещё немного подзаработать. Спустя три часа в его кармане было тридцать четыре серебряных монеты. Устало вздохнув, юноша отключился от игры и лёг спать.

Режим был важен, и он не собирался играть до потери сознания. Новый день, новые идеи. Может, завтра процесс пойдёт легче…

Нет, не пошёл. Добывать деньги на мелких заданиях было очень тяжело. Но у него была цель, и он упрямо продолжал: передавать письма, убирать двор, искать пропавшую кошку/собаку/зайца/медведя и прочую живность, копать огороды, собирать упавшие фрукты, ухаживать за домашним скотом, помогать кузнецу, старушке, мальчику и всем-всем-всем.

Прогрессирующая виртуальная реальность изобиловала мелкими квестами. Это было испытание на его силу воли.

Выполняя очередное задание, в котором нужно было помочь охотнику освежевать туши, он получил сообщение.

Игрок Светлый Ужас, хочет добавить вас в друзья.

Принять.

И тут же следом пришло сообщение. Юноша сразу его открыл.

«Хо-хо)) ВОРон, классное имя. Ты понял, да? Класс, как выбранный класс, и классное, как крутой=) Ах-ха. Наш клан пока выбрал базой второй этаж. Но на первом и третьем открыты наши филиалы. А ты на каком?»

Решив, что пока не стоит раскрывать всей правды, Уилл ответил:

«Понял, конечно, я же поэтому такой ник и выбрал. Я сейчас на третьем этаже. Слушай, я по делу. Как у тебя дела с книгами для разбойников? Мне нужен «стелс» и еще несколько книг с активными навыками. Я был бы благодарен, если бы ты смог мне их прислать. Я всегда плачу долги, и, можешь не сомневаться, отплачу и этот. Сейчас у меня нет денег, но, будь уверен, скоро я все верну».

«Что ж, теперь просто подождём».

Он продолжил свои дела, а через двадцать минут на почту упали три книги. Одна была с навыком «стелса», другая с активным навыком.

«Однако, быстро сработал».

Книга навыка: «Удар исподтишка»

Активный навык (Ученик).

Описание: Атаки проведенные незаметно, получают бонус + 20% от вашего базового урона.

Затраты энергии: 30.

Перезарядка: 20 секунд.

Ограничения: Разбойник.

И ещё одна с пассивным умением.

Книга навыка: «Стрельба».

Пассивный навык (Ученик).

Описание: Увеличивает мастерство владения стрелковым оружием.

+ 2 скорость стрельбы;

+ 2 дальность стрельбы;

+ 1 игнорирование разнице в уровне при использовании стрелкового оружия, (класс разбойника - модификатор + 1).

Ограничения: Нет.

Выучив все три книги, Уилл прочитал сопутствующее им письмо.

«Бери. Книги обошлись мне в два серебряных. Дороговато, но, считай, что это мой подарок, как-нибудь сочтёмся. Если что надо ещё, пиши».

»… Два серебряных?! Погоди-ка… На каком, черт возьми, я этаже?! Это же получается, что я смогу приобрести, то, что мне нужно, через него. Причём, по разумным ценам».

ВОРон не стал откладывать это дело и отписался Паку, насчёт покупки арбалета, кинжала и других вещей, в пределах тридцати серебряных. На данный момент у него было сорок два серебра. Не забыв при этом отослать Паку потраченные на него деньги, оставив себе десять, с расчётом покупок.

«Эй-эй! Ты же говорил: у тебя денег нет, — и тут же присылаешь мне их? Да ещё и просишь вещи на тридцать серебряных! Откуда?! Ты же один играешь, я за вчера собрал только шесть серебряных и сорок три медных монеты. Ты что, где-то клад нашёл?! Наши на третьем этаже тоже из кожи вон лезут, чтобы хоть что-то заработать… Ладно. Захочешь, расскажешь. Насчёт оружия и шмота, пока ничего ответить не могу, у нас в клане так точно нет. Сам понимаешь, второй день в игре, все только началось. Но я посмотрю в магазинах, думаю, за такую сумму вполне можно найти что-то годное. Ты ищешь, что-то определённое?»

Подумав, Уилл написал ему:

«Желательно без ограничений по уровню. В приоритете арбалет и несколько десятков колчанов с болтами. Если есть на добавки к урону от света или святой магии, то покупай и их. Остальное смотри по классу с уклоном в урон. Сомневаюсь, что есть дешёвые зелья, но если вдруг будет, то я буду благодарен. И, спасибо».

Закрыв окно переписки, ВОРон понял, что все не так плохо, как казалось. Осталось только найти способ убить монстров, и дела пойдут в гору. С такой разницей в уровнях, он наверняка получит кучу титулов и уровней.

Выполнив бесчисленное множество заданий, он получил сообщение.

Вы получили уровень…

Это было очень приятно. Опыта за такие поручения давали не много, но этого хватило. Чтобы было понятно насколько немного, максимум, что он получил за одно из заданий, составлял двадцать одну единицу опыта. Для второго уровня нужно было набрать триста. Плюс ко всему он получил системное сообщение:

Вы упорно трудились на благо жителей, и их отношение к вам немного улучшилось.

Текущее отношение с жителями Скиавры 32/100 – нейтральное.

Каждый класс с повышением уровня получал бонусом увеличение какой-либо характеристики в зависимости от класса; разбойникам, например, давали +1 ловкости за каждый уровень, магам — столько же мудрости, воинам — силы. Распределив очки, он стал рассматривать доступные навыки. И остановился на взломе.

Вы выучили навык.

Взлом.

Пассивный навык (Ученик).

Описание: Вы можете вскрывать простые замки.

Глянув ещё раз, он вышел из системы, чтобы подкрепиться, и спустя десять минут снова вошёл в игру. Продолжив работу, он ждал, когда Светлый ужас ответит ему. Через час с чем-то пришло сообщение:

«В общем, это все, что я смог найти. Посмотри характеристики и, если тебе подходит, то кидай серебро. Да, и на зелье не рассчитывай, они стоят как минимум два золотых».

«Этого стоило ожидать». — ВОРон открыл описание предметов:

Арбалет храбреца (Бронза).

Характеристики:

Урон 12-16;

-9% шанс промаха, дальность 33 метра.

Особенности: 4 выстрела за раз. Последний выстрел имеет шанс дезориентировать противника +4%

Требования: Нет.

Ограничения: Нет.

Стоимость: шесть серебряных и двенадцать медных монет.

С ним было предложено шесть колчанов с обычными болтами, пять колчанов с уроном от святой магии +2, три колчана с уроном от огня на +2, и один с прибавкой к урону от света +1. В каждом колчане было тысяче штук болтов, и обойдётся всё в три серебряных и шесть медных монет.

Кольцо Красный глаз (Бронза).

Характеристики:

+3% меткость;

+1 уклонение.

Требования: Нет.

Ограничения: Охотник, Разбойник, Следопыт.

Стоимость: одна серебряная и двадцать одна медная монета.

Поножи ветра (Бронза).

Характеристики:

+2 скорость;

+3% шанс избежать неожиданного удара.

Требования: Нет.

Ограничения: Нет.

Стоимость: две серебряные монеты.

Куртка проходимца (Бронза).

Характеристики:

+5% к классовой особенности разбойника скрываться;

+3 к уклонению;

+1% шанс при обыске сундуков найти редкую вещь.

Особенности: Находясь в тени, вы быстрее входите в режим скрытности.

Требования: Нет.

Ограничения: Разбойник.

Стоимость: десять с половиной серебра.

«Что ж, довольно прилично для моего уровня».

Все-таки, народ только начал играть. Эти вещи будут стоить около двадцати четырёх серебряных. Но это лучше, чем покупать что-то за несколько десятков золотых. Уилл был уверен, что тот же самый арбалет здесь, наверняка, стоил бы около трёх золотых. Просто локация такая.

Дав своё согласие и переслав деньги, добавив две монеты за труды, он закрыл почту. Потом, немного подумав, написал Паку, что если будут появляться какие-нибудь книги навыка для разбойника, которые тот будет готов продать, то он с удовольствием за них заплатит.

Ответ пришёл, когда он уже собирался выходить из игры. К письму были прикреплены предметы.

«Я тебя понял. Спасибо за бонус. Не знаю, где ты там ошиваешься, но это явно не нормально. Появятся книги, сразу пришлю».

Уилл, недолго думая, надел все присланные вещи. И нажал «выход».

Глава 6. Смотри под другим углом.

Ночь прошла спокойно. Поев с утра, он сделал растяжку и провёл небольшой комплекс силовой тренировки. Эта привычка осталась с армии и ему она нравилась. Потом немного постоял перед капсулой и решил прогуляться, чтобы на свежем воздухе обдумать ситуацию со складом.

ВОРон стоял под открытым небом, и на душе у него было не радужно. Он должен был найти выход.

«Убить крысу, убить крысу, убить крысу, убить крысу… Как мне убить чёртову крысу?!»

Ветер гонял по асфальту опавшую листву, а солнце освещало прохожих и окна ближайших высоток. Прогуливаясь, он глядел по сторонам, а в голове крутились разные мысли. Он брёл мимо ухоженных двориков и играющих с мячом детишек. В одном из дворов, заметил двухэтажный дом с красивой вычурной черепицей. Забор был невысок и позволял разглядеть внутренний сад, в котором были установлены качели, а возле гаража припаркована машина. Проходя мимо, он резко остановился. В голове будто что-то щёлкнуло. Он обернулся и ещё раз глянул на этот дом.

«Точно! Почему я сразу об этом не подумал?! Черт, это должно сработать! Нужно немедленно проверить. А-ха-ха».

Не медля ни секунды, он побежал обратно к себе. А спустя двадцать минут уже лежал в капсуле. Появившись в Скиавре, он тут же бросился к складу. Восстановив дыхание, стал ходить вокруг.

«Ну же! Оно должно быть здесь!»

Эта идея пришла ему в голову, когда он увидел чердак того двухэтажного дома. Маленькое окно под крышей, точнее даже не окно, а сквозное отверстие. Как его там — вентилируемый чердак, вроде. Оно может быть закрыто, из-за чего он не смог то заметить, поэтому теперь внимательно смотрел наверх.

ВОРон оглядывал заднюю стену в течение пяти минут, но ничего не нашёл. Решив не отказываться от этой идеи, приставил лестницу, оставленную недавно здесь же, и, забравшись под крышу, ещё раз начал внимательно разглядывать стену. Прошло некоторое время, но он все-таки нашёл его. Как он и думал, отверстие было плотно закрыто, но его контуры всё же можно было различить.

Ваша наблюдательность позволила вам найти лазейку.

Вы получаете +0,5 к удаче.

Удача была одной из тех характеристик, которые нельзя увеличивать вкладыванием очков. Её можно было повысить при нахождении тайников, скрытых путей и тому подобных счастливых обстоятельств. А чем выше удача, тем больше шанс на обнаружение всего этого. Плюс повышалась вероятность нахождения действительно дорогих вещей, наподобие уникальных, сетовых или эпических. Но качалась она очень-очень медленно. Разработчики ещё в самом начале, перед запуском игры, обмолвились в описании к классу воров, что заработать даже десять единиц, будет довольно непросто. Комментарием ко всему этому была всего одна фраза:

«Ищите очень внимательно».

Теперь, после нахождения тайника, убийство крыс приблизилось ещё на один шаг. Не теряя времени, он вставил конец меча в щель. И подковырнул какое-то подобие ставень. Потом юноша резко остановился, силясь что-то вспомнить, но предстоящие действия вымели все мысли из головы.

ВОРон аккуратно пролез в небольшую дырку и оказался в маленьком помещении.

Поздравляем! Вы обнаружили тайник!

Вы получаете +5 очков влияния и +0,5 к удаче.

«Вот это сюрприз! Наконец-то мои труды вознаградились».

Здесь было немного темновато, поэтому он чуть постоял, ожидая пока привыкнут глаза. Прошло несколько минут, и после того, как его глаза начали различать окружающую обстановку, он осмотрелся по сторонам. Местом, где он стоял, оказалась комната, три на три метра.

ВОРон медленно водил взглядом, пока не обнаружил что-то в углу. Неподалёку стоял маленький сундучок. Сундуки, так же, как и оружие делились на ранги.

«О да! В таких труднодоступных местах наверняка будет что-то хорошее».

Присев возле сундука, он почувствовал странный запах, исходящий от тряпок.

«Что за…»

Эта оказались не тряпки, а одежда, истлевшая от времени, и прикрывала она чьи-то желтоватые кости.

«Как неожиданно…» — Уилл был спокоен, понимая, что это всего лишь игра. Пустые глазницы неизвестного смотрели вдаль, давая понять, что его секреты остались с ним.

ВОРон внимательно осматривал скелет, пытаясь ничего не упустить. На костяшках пальцев мёртвого болталось небольшое кольцо. Оно выглядело совсем обычно. В зажатой руке ВОРон разглядел скомканный клочок бумаги. Больше ничего не было. Медленно стянув кольцо, Уилл применил «осмотр».

Кольцо сумрака (Алмаз).

«Лишь истинный свет развеет тень»

Описание: Кольцо адептов из Ордена теней.

Характеристики:

+14 защита;

+9 сила;

+23 ловкость.

Навык: «Сумеречный шаг».

Описание: Активный. Позволяет игроку исчезать в тенях. В течение этого времени владелец может перемещаться в связанных друг с другом тенях. Его нельзя обнаружить с помощью обычных методов и магии. На него не действуют физические атаки.

Длительность: 2 минуты.

Перезарядка: 90 секунд.

Требования: Нет.

Ограничения: Нет.

«Я действительно счастлив».

Кольцо являлось уникальной вещью и могло уйти минимум за пятьдесят золотых, если его выставить на аукционе.

«Но я же не дурак, чтобы продавать его…»

Каждый персонаж имел возможность носить по три кольца на каждой руке, помимо знака посланника небес. Также кроме возможности ношения ожерелий и медальонов, каждый персонаж имел семь слотов под аксессуары.

Надев кольцо, ВОРон почувствовал, что не зря остался на своём этаже. Разжав кисть скелета, он аккуратно достал записку, стараясь не порвать. Раскрыв её, он обнаружил, что слова были

записаны кровью. Текст оказался размазан, но буквы можно было разобрать. Подойдя к окну, он попытался прочитать, что там написано, но понял, что этот язык ему неизвестен.

Вам предложено задание: «Последняя воля».

Описание: Вы обнаружили мёртвого адепта теней. Его последняя воля так и осталась не услышанной. Найдите того, кто поможет вам прочитать письмо, и передайте останки его братству. Отнесите останки и передайте их главе ордена.

Награда: Неизвестна.

Принять? Да/нет

«Почему бы и нет? Пускай и не скоро, но когда-нибудь я же выйду из этой деревни. Теперь сундук!» − Собрав останки, благо инвентарь позволял, он снова развернулся к сундуку и осмотрел его с помощью идентификации.

Сундук (Серебро): Не заперт.

«И снова повезло. Это даже немного пугает...»

Открыв сундук, ВОРон нашёл всего две вещи: компас и кусок карты. Карта была старой, но надписи на ней оказались на понятном языке. На карте был нарисован какой-то маршрут: много стрелок, и кружочком обведён небольшой город в центре Аливийских гор.

Вы нашли карту, ведущую к ордену теней. Не сбейтесь с пути. Это братство не зря называется орденом теней. Они всегда должны скрываться. Лишь избранные смогут найти дорогу.

Компас (Серебро): Зачарован.

В тенях найди сокрытый путь.

И разгадай секрет.

В обычной вещи скрыта суть,

Смотри на тень сквозь свет.

Что-то в этом компасе было не так, но что именно он не мог понять.

«Не то, на что я рассчитывал, но все же неплохо. И всё это относится к одному заданию. Вполне возможно, что это скрытая цепочка квестов. Плюс, в братстве я, наверное, смогу приобрести нужные для меня навыки. Ведь вор и тень не могут друг без друга. Ха-ха-ха…»

Больше ничего в комнате не нашлось. По центру была небольшая дверь, запертая на висячий замок. Он ещё раз подумал, что эта маленькая комната совсем не вписывается в место. Вскрыв замок с помощью начального набора отмычек, ВОРон выглянул наружу. Его позиция оказалось прямо над крысой.

«Нет, серьёзно, для каких целей была создана эта комната?»

Глава 7. Давид и Голиаф.

В итоге, перестав об этом думать, он вскинул арбалет и, прицелившись, нажал на спусковой крючок.

-1

Промах.

Промах.

-1

В «Восхождении» монстры делились на несколько рангов: барон, виконт, граф, маркиз и герцог. Монстры без приписки относились к самому низкому рангу.

Получив урон, крыса-переросток заверещала и начала озираться по сторонам.

Промах

-1

Промах

-3

Проскочил критический урон. Цифра на фоне единиц была просто впечатляющей.

После еще одной порции болтов крыса, наконец, сообразила, что стреляют сверху и вперила в ВОРона свои полные ярости глаза. Фиолетовая дымка в её зрачках заклубилась, но крыса не знала, что делать и уставилась на него.

Пф...

Пф...

Пф...

Болты летели один за другим, лишь пауза между перезарядкой давала крысе какое-то подобие передышки от этой бесконечно раздражающий мелюзги в виде болтов.

Она бегала по комнате, пытаясь избежать выстрелов, но в итоге все равно возвращалась туда, откуда все начиналось.

Три часа спустя, её здоровье опустилось до 4700. Непонятно почему, но монстр не регенерировал: то ли из-за проклятия, то ли ещё из-за чего, но ВОРону это было только на пользу.

Если бы она регенерировала, то он бросил бы эту затею ещё в самом начале. Терпение Уилла было железным, и он, не меняя позиции, продолжал обстреливать врага.

Первые три колчана закончились ещё минут двадцать назад и показали неплохой результат. Её кожа уже обвисла, повсюду были лужи крови, а сама крыса была похожа больше на дикобраза, чем на саму себя. При мысли об этом Уилл расплылся в улыбке.

К концу подходил уже пятый колчан, но здоровье крысы все ещё было в районе 50%. Прошло ещё шесть часов, и даже стальные нервы Уилла начали давать трещину.

17%…

Ещё два часа спустя оно всё же подошло к концу. Крыса протяжно заверещала. Это было не впервой, поэтому вор не обратил внимания, но в этот раз все было иначе. Умирая, крыса призывала своих сородичей. И пока Уилл продолжал её обстреливать, крысы одна да другой стали появляться в комнате.

Всего их пришло четыре, но с уровнями поменьше.

«Хм… А я уже обдумывал, как я буду выманивать их из подвала, боясь, что моей скорости не хватит для того, чтобы убежать. Спасибо, что помогла».

Выбравшиеся из подвала крысы наблюдали за её смертью, но ничем не могли ей помочь. ВОРона раз за разом стало обволакивать сияние, извещая того о новых уровнях.

Вы получили уровень…

Вы получили уровень…

Вы получили уровень…

Вы получили уровень…

Поздравляем! Вы совершили невозможное!

Вы получаете титул «Давид и Голиаф», убив монстра выше вас на 10 уровней!

Ваша сила увеличивается на +4, выносливость на +2

… Вы получаете титул «Давид и Голиаф II уровень», убив монстра выше вас на 20 уровней!

Ваша сила увеличивается на +5 выносливость на +4

… Вы получаете титул «Давид и Голиаф III уровень», убив монстра выше вас на 30 уровней!

Ваша сила увеличивается на +6 выносливость на +6

… Вы получаете титул «Давид и Голиаф IV уровень», убив монстра выше вас на 40 уровней!

Ваша сила увеличивается на +7 выносливость на +8

Вы получаете постоянный бонус +10 на игнорирование уровня врага.

Вы получаете +45 очков влияния.

Поздравляем! Вы первый игрок, убивший монстра, превосходящего Вас более чем на 40 уровней.

Вы получаете титул «Без страха».

Ваша сопротивляемость физическому урону навсегда увеличивается на 12%. Вы получаете +10 к физическому урону, +6% к возможности нанести критический урон противнику на 5 и больше уровней выше вашего. Ваше имя станет известным в ближайших землях и странах.

«За её убийство мне дали 15300 опыта. Мой уровень теперь девятый и чуть больше 50% осталось до десятого. Чем больше разница в уровнях, тем больше опыта. На её убийство ушло около шестнадцати часов. И те самые бонусы за адский труд! Но, оно определённо того стоило, особенно радует игнорирование уровня. Это самое необходимое на этом этаже».

Впереди его ждало ещё четыре крысы, хоть они были сорокового уровня, это не отменяло того факта, что они будут долго погибать. Раскидав очки, разделив основную их часть между силой и ловкостью и вложив небольшой остаток в энергию, он вернулся в комнату и нажал логаут.

«Надеюсь, крыса не уйдёт на респаун. А хотя…»

Глава 8. Отрываясь ото всех.

Её звали Молли Хоунс. Ей было девятнадцать лет. Её клан «Азартные кости» входил в топ-10 в любой игре, в которую они играли. Последняя игра «Темные врата» не стала исключением. Она была про-игроком и часто занимала списки топ-20.

«Восхождение» была очередной игрой, в которой она вместе со своими друзьями планировала занять место на вершине. Девушка была прирождённым лидером и умела хорошо управлять своим кланом. Результат это прекрасно показывал. У неё не было отбоя от контрактов и

спонсоров, а её видео всегда пользовались большой популярностью.

Как и на её друзей — заядлых игроков и профессионалов — «Восхождение» произвело большое впечатление своей безупречной реалистичностью и восхитительной графикой. Первый день побил все рекорды по входу в игру. Толпы новичков слонялись туда-сюда с криками:

— У-вах!

— Как здорово!

— Круто!

— Это, и правда, игра?!

«Азартные кости» выбрали третий этаж для своей основной базы и развели бурную деятельность по прокачке игроков, добыче лута и становлению своего клана. Шёл набор новичков, расширяя и без того огромное количество членов гильдии.

Тут было тяжелее, чем в других играх. Вещи выпадали очень редко. Деньги и того реже. За день она собрала всего двадцать одну серебряную монету. По сравнению с «Темными вратами» — сущая мелочь. Там за первый день игры, она насобирала пять с половиной золотых. Это многое говорило об игре.

Её именем было Серый кардинал. Девушка вышла из игры и устало закрыла глаза. Показалось, что тут путь на вершину будет очень непрост.

У её семьи был свой бизнес по производству капсул нового поколения, одна из которых как раз стояла в комнате девушки. Заварив чай, она подогнула под себя ноги и уселась за компьютер.

Первым делом проверила рейтинг игроков. Первое место занимал Алый берсерк. Этот ник был знаком Молли: это был главный боец клана «Фортуна». Бывший клан-лидер, позже ушедший с этого поста.

На данный момент он имел четвёртый уровень. За один день набить такое количество опыта мог только он. Молли воюет с их кланом на протяжении трёх последних игр в виртуальной реальности. Места со второго по десятое делили три игрока из её клана и их соперники. Первые дни, правда, ничего не значили, но было неприятно наблюдать за намечающимся разрывом.

Девушка отпила из кружки и перешла на форум, ища что-то новое. Вскоре чай закончился и она, немного подумав, решила лечь спать.

Прошло два дня, она продолжала стабильно изничтожать монстров и решала вопросы гильдии. И после вчерашнего просмотра рейтинга, Алый берсерк, имел пятый уровень.

Сейчас Молли вместе со своей командой находилась в пещерах Рикаль: здесь обитали Угольные богомолы, монстры серого цвета третьего-пятого уровней и, как и следует из названия, очень похожие на богомолов. Это было хорошее место для кача, которое они заняли для себя. Присутствие на первом месте заклятого врага её не радовало, но девушка ничего не могла с этим поделать.

— Эй, Кардинал? — окликнул её лекарь с ником Пленитель. − В рейтинге творится какая-то чертовщина!

Молли нахмурилась, так как не хотела сейчас думать о том, что её враг становится с каждой минутой сильнее.

— Баки, — это было его настоящее имя, — я мониторила рейтинг вчера, что там могло измениться за это время? Алый берсерк получил очередной уровень? — Она даже не обернулась, убивая очередного монстра.

— Да нет! — В его голосе слышалось явственное изумление и невероятный шок. — Это бред какой-то! Ты только глянь!

— Слушай, клянусь, если это какая-то ерунда, то я отправлю тебя на перерождение. — Серый кардинал уже начала закипать, открывая страницу с рейтингом.

— Какого черта?! Д-д-евятый уровень?!

— А я про что говорил!

— Но как это возможно?! Вот же...! Его ник скрыт! Кто это такой?! Он опережает Алого берсерка уже на четыре уровня! Три дня только прошло!

— Да я сам ничего не пойму…

В шоке была не только она. Все игроки, увидевшие цифру уровня анонимного игрока, застывали на пару минут, пытаясь понять, что происходит. На форумах уже поднялся шум с требованием к администрации игры наказать наглого читера. Алый берсерк, никогда не смотревший на рейтинг и качавшийся отдельно, тоже не стал исключением, когда получил сообщение.

— Воу, друг, ты видел рейтинг?

— Нет, зачем мне на него смотреть? — Парень про себя улыбнулся, думая, что товарищ хочет его похвалить. — Ты же знаешь, что я всегда быстро качаюсь. — Он даже подумать не мог, что его слова звучали бы как-то неуместно.

— Э-э... Думаю, тебе для начала стоит глянуть на рейтинг. Тебя подвинули.

— Ты же шутишь?

— Просто глянь.

Алый берсерк заинтересованный поведением своего друга, по совместительству заместитель лидера клана, не стал откладывать это дело в долгий ящик. После того, как он увидел уровень таинственного игрока, мысли на несколько мгновений покинули голову. А потом…

«Какого черта?! Вы что, издеваетесь?!»

— Эй, что это значит? Кто смог так взлететь?

— Не знаю, друг…

* * *

Три дня спустя после убийства первой крысы, Уилл уже поднялся до четырнадцатого уровня. Он не знал, что стал предметом обсуждения, так как ещё в самом начале игры отключил возможность показывать своё имя в рейтинге. Он собирался работать тихо и не привлекать ненужного внимания, мало ли что.

Вернувшись в игру, ВОРон обнаружил, что крыса все-таки возродилась. Это его одновременно обрадовало и заставило отписаться Паку с просьбой переслать ему пачки болтов на десять серебряных. С уроном от света, святой магии или огня.

«Идите к папочке! Хе-хе».

Пусть это и было однообразно, но его сердце переполняло ожидание от убийства всех этих монстров внизу. Лут, оставшийся от убийства первой крысы, лежал на месте.

Он выглядел как небольшой плотный мешок. Парня интересовало, сколько уровней он поднимет, будут ли ещё титулы, и хватит ли уровней к концу их истребления для выхода за просторы деревни? Уилл думал об этом, продолжая стрелять и перезаряжать арбалет. Благодаря игнорированию уровней, поднятым статам, а также смене болтов, его урон порой достигал высокого значения.

Самое максимальное, что он нанес, было «21». Щелчок. Болты, не меняя цели, летят к окровавленному монстру и впиваются в его кожу. Крыса верещит, и её подруги не отстают от неё. Да, те монстры, что выбежали тогда после смерти, не стали спускаться назад.

-12

Промах

Промах

-11

Спустя четыре с половиной часа, шкала её здоровья показывала.

Проклятая крыса: Уровень 40.

Здоровье: 781/4600.

Это была четвертая по счету крыса, которую он убивал за эти дни. Урон хоть и повысился, но все равно количество их очков жизни было невероятно велико для его уровня. Как и сказал Олдак, святая магия и магия света наносили дополнительный урон проклятым тварям.

Поэтому количество болтов, потраченных на них, было гораздо меньше обычного. Огонь так же неплохо сносил им здоровье, иногда даже на несколько секунд поджигая жертву. И чем выше становился его уровень, тем дольше висел ДОТ от огня. Размеренная атака продолжалась, и спустя полтора часа крыса издала свой последний вздох и покинула их компанию…

Вы получили уровень…

ВОРон получил пятнадцатый уровень и потратил на её убийство около десяти часов. Титулов

пока больше не давали, но он не расстраивался. Пак прислал достаточно колчанов с болтами, поэтому охота будет продолжаться до тех пор, пока он не сможет за один день убить сразу всех крыс. Иначе, до лута ему не добраться. Посмотрев на встроенные часы, ВОРон не стал продолжать и, покинув игру, устроился с едой за компьютером.

Тема: Кто этот игрок?

Калибр: Клан «Истинный покой» приглашает к себе игрока с первой строчки рейтинга.

Вечность: Клан «Истинный покой» — отстой! Мы ждём тебя в нашем клане «Истинный хаос». Можешь связаться с нами в любое время.

Просто парень: Эй, хватит флудить в теме! Мне просто интересно, кто этот парень. Может кто-то видел, где он качается?

Яркая вспышка: Ты идиот, как ты его узнаешь, если его имя скрыто?

Колесо: Ага. Чё, к каждому будешь подходить и сканировать на уровень? А-ха-ха. Удачи ЛОЛ.

* * *

Тем, подобной этой, но с другими названиями было около двадцати, и Уилл, заинтересованный вокруг чего такая шумиха, зашел на страницу рейтинга игры. Булочка, которую он ел, замерла на полдороге ко рту.

Первым был неизвестный игрок пятнадцатого уровня с 75 очками влияния. Второе занимал Алый берсерк одиннадцатого уровня и 42 очками влияния. На третьем был игрок с забавным именем Отчаянный убийца 11 уровня и 33 очками влияния.

«Оу…» — все, что мог подумать Уилл. Он понял по уровню и очкам влияния, что неизвестный игрок — это и есть он. Пожав плечами, он продолжил поглощать еду и листать форму в поисках чего-нибудь новенького.

Глава 9. Страшный враг.

Всю следующую неделю Уилл продолжал убивать и убивать возрождающихся крыс. Он был уже тридцатого уровня. Теперь монстры умирали за три, три с половиной часа. Когда умерла десятая по счету, он получил сообщение:

Поздравляем! Вы получили титул «Грозный враг».

Описание: Сильные монстры стали вас опасаться.

При вашем приближении высокоуровневые монстры автоматически уменьшают свой радиус территории, на которой они могут на вас напасть на 5%.

+2% от основного урона к атаке против монстров, превышающих ваш уровень на 10 и более.

И он, наконец, был близок убийству последней крысы. У неё осталось около 7% жизни. Пол склада был покрыт кровью, кусками плоти с облезлой шерстью и тринадцатью мешками от исчезнувших трупов крыс. Но вот проклятая крыса издала последний вздох и завалилась набок.

ВОРон облегчённо вздохнул и собирался уже выпрыгнуть из дверцы, когда на складе стало ощущаться присутствие какого-то злобного существа. Его аура настигла Уилла, и тот сосредоточился на поиске источника. Несколько минут ничего не происходило. Но тут юноша услышал противный скрежет.

Задаваясь вопросом, что могло воспроизводить такие звуки, он быстро получил ответ. Из открытого подвала в центр склада вылезла огромная крыса. Она была ростом около трех метров. Фиолетовый дым излучали не только её глаза, он сочился из всего тела. Крупные когти наводили на не очень утешительные мысли о том, что будет, если под них попасть. И внушали инстинктивный страх.

На пару мгновений Уилл забыл, что находится в игре. Крыса провела когтями по полу, и он снова услышал этот скрежет. Разворотив проход, монстр остановился посреди склада и, принюхавшись, медленно повернул голову в сторону Уилла.

«Вот черт…»

Рефлексы сработали быстрее, чем мозг. Заряженный арбалет тут же выстрелил в босса, и тот откатился назад в комнатку. Аккуратно высунув голову, он применил «осмотр».

Вожак стаи (Виконт): Уровень 51.

Здоровье: ???

«Это плохо. Если я сейчас уйду, то возродятся ли крысы? И останется ли здесь этот босс?»

В том, что это босс, сомневаться не приходилось. Приставка с надписью «виконт», давала понять, что это не обычный моб.

Плюс аура проклятия покрывала все его тело. Какие возможности есть у этого вожака, проверять очень не хотелось. ВОРон собрался с мыслями, обдумывая свои действия, но его прервал удар в стену тайника. Вибрация была такой, что его слегка подкинуло.

«Что происходит?»

Он снова глянул вниз и чуть не пожалел об этом. Вожак, не ожидая Уилла, стал бить по его укрытию своим хвостом, который, словно кнут, хлестал стены убежища. Юноша не знал, как долго те протянут, поэтому взвёл арбалет и начал методично обстреливать гиганта. Крыса, не останавливаясь, старалась попасть по наглому человеку, но её удары попадали лишь в стены.

Промах

Промах

Промах

-14

Сработал эффект от последнего выстрела и дезориентировал вожака. Пока он мотал головой, ВОРон продолжал обстрел. Как бы сильно не бил вожак по стенам, они трещали, вибрировали, но продолжали стоически переносить удары. Уилл, решивший, что так и будет продолжаться, вскоре об этом пожалел.

Пять часов продолжалась их битва на выносливость. Разбойник высовывался лишь для того, чтобы, выстрелив, моментально залезть обратно. Прицел постоянно сбивался, и частые промахи лишали всякой надежды убить монстра. И вот, когда он в очередной раз спрятался в комнатку, по полу хлестнул удар, и спустя секунды раздался треск.

Понимая, что ничего хорошего не предвидится, он побежал к лестнице, приставленной к окошечку. Когда комната обвалилась, он уже вылез наружу и болтался на лестнице, наблюдая, как злобная морда вожака склоняется над обвалившимися досками. Тот снова повёл носом и тут увидел разбойника.

Пару секунд они смотрели друг на друга. Уилл думал, что вожак будет стоять и дальше, но тут же понял, что недооценил врага. Крыса помчалась к выходу, явно намереваясь обогнуть склад и добраться до противника. Сообразив, что ничем хорошим это не кончится, Уилл пулей стал забираться на крышу. Благодаря тому, что лестница изначально была сконструирована с

выходом как раз туда, проблем с этим не возникло.

Он взбирался как можно быстрее, но, когда оставалось несколько перекладин до вершины, почувствовал, что лестницу резко подбросило, и она начала заваливаться в сторону. В голову пришла мысль, что монстр, видимо, не смог на скорости затормозить и просто влетел в неё со всего маху. Уилл, не теряя времени, оттолкнулся ногами от ступеньки и зацепился за край крыши.

Подтянувшись, он понял, что был на волосок от смерти. Лестница валялась внизу, было видно, что ей досталось неслабо. Вожак же стоял и смотрел на ускользнувшую от него добычу.

http://tl.rulate.ru/book/12983/288668