

День первый.

Этот мир никогда не был для него чем-то большим, нежели развлечение. Не мимолётный каприз, а увлечение, затянувшееся на несколько лет, но всё же всего лишь развлечение, способ отвлечься от серых будней и убить выходные. Как-то же надо это делать, не пить же? В каком-то смысле, яркий фэнтезийный мир был бюджетной формой отпуска для серого человека в сером мире.

Одиночка по жизни, он был одиночкой и в игре, и билд персонажа отражал изначальное отсутствие намерения участвовать в рейдах, гильдийских войнах, и тому подобной "истинной жизни" MMORPG: его набор способностей предназначался для одиночной игры, и просто чтобы удовлетворить его вкусы к универсальности и самодостаточности персонажа. Ну, и частично ради отыгрыша.

Его звали Леопольд, и он был величайшим алхимиком в мире.

Разумеется, последнее утверждение было как минимум спорным, но на подобное замечание Леопольд отвечал "ты можешь быть лучше как приключенец или боец, но я лучше как алхимик", и заставить его признать иное было совершенно невозможно - не то, чтобы кто-то всерьёз пытался. Каждый имеет право на свои маленькие слабости, в конце концов, тем более, что алхимик никому не навязывался.

Справедливости ради, совсем уж одиночкой самозваного величайшего алхимика назвать было нельзя. Даже если не учитывать то, что среди его классов были "петоводы" Големант и Химеролог, частично для поддержания стиля алхимика, знающего все ветви своего ремесла, и частично для поддержки в бою, в конце концов он всё же создал свою гильдию.

Чисто символическую, для себя одного.

Впрочем, на деле, как и с билдом персонажа тут было чуть сложнее. Хотя другие игроки в эту недогильдию и не входили, в ней, кроме создателя, были несколько неписей - всё по тем же причинам, смесь отыгрыша и удобства.

- Кто бы мог подумать, что я продержусь тут до этого момента... - задумчиво произнёс сероволосый мужчина, лежащий на плоской крыше двухэтажного дома. Его взгляд был направлен в сторону озера, отражающего алый свет заходящего солнца. - Красиво, всё-таки... Хотя в новых играх наверняка будет круче.

Вообще-то он давно мог бы переключиться на более современную игру. Он не владелец крупной гильдии, не топовый игрок - что терять, начиная с нуля? Разве что парочку любимых пейзажей вроде этого.

Но всё же человек решил отдать толику уважения игре, в которой провёл столько времени, встретив последние часы её существования вместе с ней. В столице сервера сейчас отмечали конец света с размахом - несколько противоестественно, если подумать - а Леопольд просто устроился на крыше "Дома чудил". Гильдийские неписи, обычно находившиеся в "гильдхолле", сейчас тоже были выведены во двор - Леопольд счёл это уместным. Они такая же часть игры, как и пейзаж, так что пусть всё будет вместе... да и отыгрыш же. Пусть этого никто и не видит, отыгрыш - это изначально для себя. Делать то, чего не можешь в реальности...

Путешествовать, побеждать монстров, создавать эликсиры и химер-гомункулусов - или просто встречать конец света в компании фэнтезийных существ.

Лучшая часть его жизни, на самом деле.

Он опустил взгляд от пейзажа к этим самым существам.

Джаббий, хоббит-шаман, тонкими пальцами одной руки нервно перебирал костяшки ожерелья на своей груди, а другой ерошил шерсть на загривке чёрного пса, лежащего на земле рядом с ним. Баргест по имени Тузик вёл себя почти как настоящая собака, мелко дыша и лениво помахивая хвостом.

Стаиль и Дорн, эльфийский инженер и дворф-заклинатель, сидели на скамьях у дома и курили трубки. Эльф время от времени со вздохом посматривал на какой-то полуразобранный механизм, лежащий на куске ткани рядом с ним, а клубы дыма из трубки дворфа случайным образом меняли цвет и форму.

Остались считанные секунды. Леопольд закрыл глаза и вздохнул.

- Ну и где обещанный конец света? - осведомился мелодичный мужской голос с долей язвительности. - Не то, чтобы я был против отмены, но последние полчаса я мог бы потратить более продуктивно, чем разглядывая... кстати, а где это мы?

Леопольд недоумевающе открыл глаза. Что происходит?..

Он глянул на часы. Всё правильно, сервер уже должны были отключить... погодите. Это не все странности.

Во-первых, пейзаж снаружи, мягко говоря, несколько изменился. Озеро и сад трав, части территории гильдии, остались прежними, но рощу на берегу сменил густой лес; оглядевшись, алхимик обнаружил, что подобная картина наблюдается со всех сторон. А ещё...

- Действительно, босс, где мы? - басовито осведомился дворф, поднимая голову и поворачиваясь в его сторону. - И я, конечно, тоже рад, что мы ещё существуем, но стоит хотя бы объяснить, что к чему и куда ты нас закинул.

Хоббит продолжал смотреть в сторону, но тоже согласно кивнул.

...Чё?

Первые несколько секунд это было единственной мыслью в голове алхимика. Затем, однако, он поступил разумно.

- Меню. Настройки. Гильдстатус.

...Системные команды не работали.

Чё. За.

Леопольд медленно перевёл взгляд на неписей. Подозрительно живых неписей.

...Неписей ли?

Равно как и мир вокруг. Ветерок, запахи, температура... в игре ничего такого не было.

- Что-то произошло - произнёс он, озвучивая свои мысли и ответ... гильдийцам, одновременно. На этой фразе он на секунду застрял, не уверенный, что сказать дальше, а затем продолжил. - А что вы сами можете предположить?

- Ищите ответ самостоятельно? - хоббит всё же обернулся; на его лице была улыбка. - Мастер Леопольд в своём стиле.

Эльф поморщился.

- Действительно.

Это... Это поведение неписей совершенно не походило на поведение неписей. Однако, странным образом соответствовало тому, что можно было представить, будь они живыми существами. А точнее - прописанной для них истории.

У Леопольда не было денег, чтобы нанять художников-дизайнеров, не было умения, чтобы сделать это самостоятельно, или прописать им сложные скрипты поведения, и он даже не считал это нужным - однако на историю для них, как и для своего персонажа, он потратил толику времени, пусть её никто и не читал. Всё для себя...

Джаббий - самый молодой член гильдии, сирота с обожжённым лицом, которого мастер-алхимик подобрал раненым во время сбора ингредиентов. Будучи нелюдимым и не желая тратить много времени на обучение, предоставил пареньку доступ к своей библиотеке и самостоятельный выбор жизненного пути, и в итоге тот стал талантливым шаманом, спиритистом и друидом, искренне уважающим алхимика, которого продолжал считать не только приёмным отцом, но и учителем. С игровой точки зрения, когда Леопольд брал его с собой на "охоту", Жаббий представлял из себя дебаффера, призывателя, и немного целителя. Ну, это не всё, что было прописано в его профиле, но его реакция уже очень соответствовала...

- Мои духи проверяют окрестности - сообщил хоббит и уселся на землю, скрестив ноги. - Призрачные разведчики.

От него во все стороны рассыпью метнулись прозрачные силуэты.

- А я, пожалуй, вернусь к делу - недовольно сообщил эльф. Однако прежде чем подобрать свой механизм и вернуться в дом, он ещё раз осмотрелся, и, кажется, слегка улыбнулся - хотя с крыши было сложно рассмотреть.

- Может, спустишься уже, босс? - осведомился дворф. - Если конец света отменяется, то и на крыше торчать как-то глупо.

- ...Мне нужно ещё кое-что проверить - произнёс гильдмастер. - Чуть позже спущусь, а ты проверь пока здание, хозяйство, и всё такое.

- Сделаю - кивнул дворф и тоже исчез в здании.

Леопольд снова закрыл глаза и потряс головой, а затем ущипнул себя. Это что, на самом деле?..

Через пару минут алхимик был вынужден признать, что или он очень качественно сошёл с ума, или всё это на самом деле. Игровой мир - по крайней мере, гильдия - продолжает существовать, и стал чётче и реалистичней; неписи, даже по краткому разговору заметно, ведут себя как живые существа.

Нужно было проверить ещё кое-что.

Собственно, проверить было нужно много чего, но в первую очередь...

Мужчина глубоко вздохнул, направил руку в сторону, и произнёс:

- Брызги кислоты.

Одно из парочки заклинаний класса Алхимик, не требующих материальных компонентов....

...сработало безукоризненно.

От машинально выставленных "пистолетиком" пальцем, словно из них самих, брызнула струйка жёлтой жидкости. Капли упали на металлический покров и немедленно запузырились, зашипели с желтоватым дымком - общий сотый уровень персонажа позволял даже начальному заклинанию с лёгкостью проедать металл.

...Упс.

Магия работает.

Последнее было... Леопольд не был уверен, что он чувствует. Ну, кроме стыда за то, что так напортачил, едва не испортив крышу собственного гильдхолла - к счастью, кислоту удалось быстро нейтрализовать заклинанием Трансмутации.

Игровой инвентарь не функционировал, но "сумка эликсиров", наполовину предмет, наполовину классовая способность, работала исправно. Двадцать четыре эликсира появлялись из неё в руке по голосовой команде и исчезали в маленькой поясной сумке, включая немаленький кувшин с "Вином Богов", превышающий её размером.

"Эликсир починки" быстро восстановил те повреждения, что успела нанести крыше кислота.

Несколько способностей, которые уже с большей осторожностью испытал мастер-алхимик, тоже работали как им положено... почти. К примеру, заклинание-модификатор "Испарение", которое в игре давало зелью массовый эффект, превращало целевую бутылочку с зельем в кратковременное облако прозрачного пара с фиксированным радиусом; сейчас мастер-алхимик мог управлять процессом, хоть и затруднялся это описать. Это был не просто активируемый эффект, а процесс. Управляемый магический процесс.

Отклонения от игровой схемы опровергают или подтверждают версию безумия?..

Чуть подумав, Леопольд решил версию безумия не рассматривать - по той простой причине, что если это так, он с этим всё равно вряд ли сможет что-то поделать. Такие глюки усилием воли не прерываются, в конце концов.

Так что оставалось предполагать, что всё это на самом деле. А значит - что дальше?..

- Живых в окрестностях нет - слышался голос хоббита. - Зато к нам приближается группа нежити.

"Зато" резануло по ушам некоей неправильностью, но затем Леопольд вспомнил, что по своей истории Джаббий был вечным оптимистом, во всём старающимся видеть хорошую сторону.

Стаиль, к слову, был цундере.

- Нежити?.. - пробормотал гильдмастер вслух.

- Именно так - подтвердил шаман. - Около дюжины скелетов, пара призраков, и, кажется,

упырь. Хотя наверняка не уверен, может быть и вурдалак, или ещё что-то подобное. Если сохранят скорость, через полчаса будут здесь.

...Так. Непонятно, что произошло, непонятно, к чему это приведёт, но одно точно - чтобы разобраться со всем этим, нужно сперва что-то сделать с приближающейся угрозой - крайне вряд ли нежить её собой не представляет.

Оторванный от возни с механизмом эльф раздражённо закатил глаза - очередное проявление "живости" и истории персонажа одновременно - но принялся облачаться в свой технодоспех. Облачение, к слову, тоже выглядело "как в жизни", а не простым пертаскиванием иконки в ячейку...

- По словам Джаббия, придётся иметь дело с группой низкоуровневой нежити - сообщил Леопольд, старательно поддерживая в себе мысль "сперва разобраться с этим, а потом уже остальное". - Но. Нельзя быть уверенными, что это такая же нежить, к которой... с которой мы имели дело прежде. Плюс... Вы не замечали ничего странного?

- Помимо того, что конца света не состоялось, а мы неизвестно где? - хмыкнул дворф. - Вообще-то замечал. Только объяснить не могу. Такое чувство, будто только проснулся.

- У меня то же самое - чуть помедлив, признался эльф. Его лица за металлическим шлемом видно не было, но голос звучал чётко. - Между прочим, что насчёт твоего голема, босс?

- С ним тоже что-то не то, а настраивать нет времени - озвучил почти правду алхимик, бросив взгляд на ещё одну металлическую фигуру, неподвижно стоящую у стены здания. - Но мы должны справиться самостоятельно.

- Даже если они на порядок сильнее обычных скелетов - презрительно фыркнул эльф.

Духи-разведчики шамана продолжали отслеживать передвижения нежити; как оказалось, хоббит недооценил их скорость. По мере приближения они ускорялись, и вместо получаса оказались возле здания гильдии чуть больше чем через десять минут. Впрочем, этого было более чем достаточно если не на всё, то хотя бы на то, чтобы подготовиться к сражению.

Персонаж Стаиля в плане игровой механики являлся своеобразным, и как сказали бы многие игроки, противоестественным, гибридом танка и роги. Навыками скрытности последнего эльф не обладал - если не считать генератор маскирующего поля - но умел снимать и устанавливать ловушки.

В первую очередь мины.

Именно из-за них члены "Дома чудил" не смогли выяснить, была возглавляющая группу нежить упырём, вурдалаком, или чем-то ещё. Когтистая серая тварь, немного похожая на обезьяну, двигалась слишком быстро, чтобы успеть подробно рассмотреть, и так же быстро разлетелась в клочья на первой же мине.

- И всего-то? - фыркнул эльф. - Стоило меня ради этого отвлекать?

- Вообще-то босс прав, глупо было рисковать - возразил Дорн. - Тем более, что с его големом проблемы. А ты у нас танк, тебе положено.

Неписи - бывшие неписи - не только вели себя естественно, и куда спокойнее, чем чувствовал себя Леопольд, но и преспокойно пользовались игровым слэнгом. Мужчина покачал головой.

- Расслабляться рано - заметил он, и дворф согласно кивнул.

Заклинатель, амулетчик, и маг барьеров, по механике Дорн был персонажем поддержки, своеобразным баффером, заточенным на усиление снаряжения и работу с территорией. Обычно персонажи с этим классом использовались в гильдийских войнах и для другого были малополезны - но Леопольд создавал своих неписей не для полезности. Во всяком случае, не только для неё.

И всё же они были полезны.

Нежить явно не обладала разумом; они даже не пытались двигаться вместе, одной группой. Сперва вероятный упырь вырвался вперёд и подорвался на mine, а затем от основной массы оторвались и призраки - пара клубов серой хмари, совсем не похожие на киношных или мультяшных привидений, но в точности такие, как выглядели призраки в игре. И точно так же игнорирующие минные поля.

Но не барьеры.

Нематериальная нежить уперлась в невидимую преграду, с прикосновением проявившуюся, и на секунду замерла - вполне достаточно, чтобы Джаббий активировал заклинание.

- Покой.

На земле вспыхнуло светящееся кольцо. Контуры призраков на миг окутались тусклым сиянием - а затем они разлетелись мелкой пылью, растаявшей в воздухе. Шаманский аналог жреческого "Изгнания нежити" был слабее, но и его хватило, чтобы развеять призраков одним ударом.

- Похоже, всё как обычно - одобрительно заметил дворф. - Славно... Остались костяшки.

Человек кивнул и молча сунул руку в сумку - обычную, не "сумку эликсиров". В доме обнаружилось несколько таких, равно как рюкзак, содержащий предметы, в игре находившиеся в инвентаре. В основном сумки были заполнены низкоуровневыми зельями и эликсирами; магию успели испытать, остались эликсиры. "Испарение" алхимик применял на обычной воде.

"Зелья" и "эликсиры" в игре отличались классовой доступностью. "Зелья" могли использовать все классы, и это были в основном восстанавливающие расходники; здоровье, мана, выносливость, снятие статусов. Изготавливать их тоже могли различные классы, да и в продаже у торговцев-неписей всегда были как минимум лечилки низкого ранга.

"Эликсиры" могли использовать только персонажи с классами "Алхимик" или "Мастер-алхимик", и их ассортимент был значительно шире. Как и мощность.

В руках Леопольда были зелье "Святая вода" и эликсир "Огневая смесь". "Святая вода" в игре была, пожалуй, самым простым зельем из всех; любые жреческие классы могли изготавливать её вообще из обычной воды без дополнительных ингредиентов (жрецы тьмы, чёрные стражи, и тому подобная публика вместо этого создавали "Нечестивую воду" с противоположными свойствами), а алхимики и прочие зельевары - свою версию, используя не божественную силу в чистом виде, а "священные" свойства ингредиентов... на основе чего среди алхимиков ходила собственная "внутриклассовая" шутка.

Чуть подумав, Леопольд отложил эликсир обратно в сумку и достал ещё один флакон святой

воды. Сперва стоит кое-что проверить...

Среди классовых умений Алхимика и Мастера-алхимика были как пассивные, так и активные усиления зелий и эликсиров - даже такое, как увеличение дальности броска. Сейчас была удобная возможность попытаться проверить что-то из этого.

Неизвестно, насколько быстрыми могут быть в этом... новом мире зомби, если они тут есть - в игре они были традиционно медлительными - но скелеты были быстрыми. Они приближались со скоростью хорошего бегуна, издавая негромкие звуки постукивания костей о землю и друг о дружку. Остатки доспехов, ржавые мечи и копья...

Леопольд швырнул флакон в ближайшего.

Результат... Порадовал, наверное?

Бутылочка угодила точно в цель и разбилась о дырявый нагрудник переднего скелета, с такой силой, что отбросила его назад, к остальным. Брызги жидкости разлетелись в разные стороны, и скелет моментально - растаял?..

Его соседям тоже досталось. Брызг было недостаточно, чтобы уничтожить их на месте, но у одного из скелетов растаяла часть ноги, и он продолжил движение вперёд ползком, у другого отвалилась сжимающая обломанный меч рука. Всё же группа нежити продолжила движение вперёд, игнорируя потери и не сбавляя скорости. Буквально секунды, и они... нет, не атакуют гильдийцев - напорются на мины. Но сперва Леопольд хотел проверить ещё кое-что.

- Испарение.

Второй флакон полетел в цель уже под действием модификатора, и на этот раз вместе с осколками стекла в стороны разлетелись не брызги жидкости, а щупальца тумана - вернее, холодного пара. Заклинание-модификатор, как успел выяснить Леопольд, не влияло на температуру жидкости.

В игре добавление зелью массового эффекта помимо расхода маны стоило ему эффективности. Возможно, это было истиной и сейчас, однако... Ни один из скелетов не сумел покинуть накрытую туманом область.

- Обычные низкоуровневые слабаки - констатировал эльф и недовольно глянул на дворфа.

- В округе их ещё много - спокойно сообщил хоббит. - Но пока что нас не заметили, кажется.

- Хм. Босс, может, стоит переместить Дом в другое место? - с сомнением в голосе осведомился Дорн.

Переместиться?.. Леопольд задумчиво глянул на оставшиеся от скелетов кости ног. Во внутригильдийском лоре, этом бесполезном занятии одинокого игрока, было сказано, что "Дом чудил" способен перемещаться. Понятное дело, в игре это было невозможно, - администрация вполне могла бы организовать подобное, но Леопольд принципиально не хотел донатить - но, похоже, дворф был уверен, что это возможно. Бл*, сколько же всего нужно проверять... А пока что - отмазка.

- Я не могу быть уверен, что в другом месте не будет хуже - произнёс гильдмастер. - Уровень опасности здесь пока что приемлемый, так что воспользуемся этим, чтобы разобраться с текушкой. Стаиль, не сосредотачивайся полностью на своём проекте, ты можешь понадобиться

в любой момент. Дорн, прикрой домен гильдии, в первую очередь от призраков. Джаббий, продолжай разведку, осторожно. Нам нужно знать, где мы, есть ли поблизости живые и разумные существа, какие ещё угрозы кроме нежити... потенциальные ресурсы тоже. И, естественно, мониторь угрозу.

- Сделаю - согласился хоббит и закрыл глаза, сложив руки; внешне очень походило на активированную способность "Медитация", только - более реалистичную, как и всё вокруг. Леопольд вновь автоматически покачал головой. Если уж основываться на предположении, что вокруг некая реальность, то... Посмотрим. И попробуем разобраться с тем, что имеем, хотя бы.

В первую очередь человека интересовало, естественно, выживание. И в этом плане всё вокруг могло быть либо ресурсом, либо угрозой. Здание гильдии и его содержимое было определённо первым, нежить - вторым.

А что неписи?

В игре все трое "гильдийцев" были слабее мастера. По уровню у Леопольда было преимущество; его персонаж был максимального, сотого уровня, в то время как неписи - примерно девяносто пятого. Он мог бы в своё время догнать и их до сотни, но решил, что для соответствия истории гильдии будет лучше оставить их чуть ниже. По боевой ориентированности, в общем-то, у него тоже было преимущество... В игре. И с учётом "петов", с которыми сейчас было плохо. Голем, который в игре использовался в качестве "танка", неподвижно замер у стены; с ним можно будет попробовать разобраться, когда бывшие неписи не будут смотреть... лучше, конечно, побыстрее.

С химерами было ещё хуже.

Леопольд успел увидеть в подвале гильдхолла клетки со спящими зверями, и связываться с ними совершенно не хотелось. Самая "милая" из тварей выглядела, как чешуйчатый лев на стероидах, и даже если его уровень был "всего лишь" восьмидесятым, сидящий в подкорке доисторический страх перед огромным хищником брал свое.

Две другие химеры были и того "веселее". Верный своему принципу не донатить, алхимик не покупал специальные "шкурки" для своих творений, так что их внешность соответствовала алгоритму визуальной сборки использованных компонентов. Они выглядели... Жутковато, даже без учёта "ауры страха". Странно гармонично и живо - снова - но жутковато.

Без поддержки "петов"... В игре Леопольд мог бы уверенно нагнать Джаббия и Дорна, особенно заклинателя, ввиду специализации того. Со Стаилем было бы сложнее, но без времени на подготовку минных полей инженер терял приличную толику эффективности, и за счёт расходников победить его было бы достаточно легко, хотя бой мог бы затянуться.

Как может выйти сейчас - алхимик не представлял.

Хотя, конечно, прямой конфликт с гильдийцами - это крайний случай, и пока что на него ничего не указывало; все они относились к "мастеру" с явным уважением, даже эльф. Вопрос в том - почему? Один из бесчисленного множества вопросов, в которых человек просто терялся.

"Интересно, можно ли свихнуться внутри глюка?" - подумал он и невесело усмехнулся. Всё-таки как ни посмотри, лучше действительно принять за отправную точку, что всё это реально... И, кажется, гильдийский лор тоже стал реальным, и истории персонажей вместе с ним.

...А вот это как раз и стоит проверить в первую очередь.

Он глянул в сторону продолжающего медитировать хоббита. В игре это был режим ускоренной регенерации маны, при котором персонаж не мог двигаться или активировать способности, но мог поддерживать те, что уже активированы.

- Джаббий, пока что не следует сильно отвлекаться на упокоение - произнёс он. - Разведка в первую очередь.

- Это не помешает - немедленно, словно держал ответ наготове, отозвался хоббит. Разговаривать медитация не мешает... - Да и ближайшие окрестности всё равно нужно будет очистить, если мы тут задержимся. Плюс, возможно, удастся что-то узнать от местных духов.

...О.

- Просто не забывай о текущих приоритетах - произнёс алхимик, всё ещё удивляясь тому, что разговаривает со своим гильдийским персонажем. - Поспешай медленно.

- Разумеется, учитель. Шаг за шагом.

...Кажется, всё так, как он и подумал.

У каждого персонажа в "Доме чудил" была прописана своя цель, даже не так, Цель с большой буквы, и персонаж самого Леопольда не был исключением.

В случае Джаббия это был "Покой". Не много не мало, покой для всех истерзанных душ мира, для всех несправедливо обиженных, для всех терзающихся страстями... Не месть, не исполнение желаний - покой. Не в смысле "гробовой", хотя и это было возможным вариантом; скорее, можно было сказать, что хоббит хотел найти решение всех бед мира, разрешить все проблемы - вернее, помочь всем найти решение своих проблем. Да, цель несбыточная - но тем более красивая, на взгляд Леопольда.

Что об этом думают другие - его не особо интересовало.

В игре это частично отображалось и в игровом процессе. "Излюбленным врагом" шамана были неупокоенные всех мастей; Леопольд сперва хотел сделать его клериком, но затем решил, что это слишком банально. В лоре же это отображалось "желанием помочь найти свой покой, а не принести извне; не слуга богов, что не видят несправедливости, а говорящий с духами".

Пока что он полностью соответствовал своей истории.

Человек помедлил, вспоминая истории остальных гильдийцев. Стаиль был первым созданным им неписем, и сперва он просто хотел сделать себе поддержку для некоторых проблемных локаций, хорошего, крепкого танка.

...Пока не понял, что не хочет делать игру "просто игрой". Да, это было бы проще - но то, что слишком просто, быстро приедается. С другой стороны, усложнять самому себе тоже как-то глупо.

В итоге он решил отталкиваться от отыгрыша. "Пусть первичной будет история, а не игровая механика".

Эльф, считающий врождённые дары чем-то нечестным, а потому отказывающийся от них; желающий сделать то, что является сокровищем избранных, доступным для всех. Эльф, пытающийся воссоздать магию техническими средствами. Эльф, признавший авторитет

алхимика-человека и обратившийся к нему за помощью.

Леопольд считал это классным.

Впрочем, чтобы это не было слишком уж пафосно-возвышенно-героичным, и потому на взгляд Леопольда неживым, он наделил эльфа довольно скверным характером - во всяком случае, в его внешнем проявлении. Даже потрудился вбить в его словарь набор язвительных фразочек.

Дворф... Дорн из всех "Чудил" на первый взгляд желал самого простого: знаний. Знаний обо всём, доступных для всех. Не каких-то абстрактных знаний о смысле жизни, или даже тайнах волшебства, хотя и это тоже; в первую очередь - практические знания, важные для того, чтобы выстраивать жизнь. Грамотность, математика, сельское хозяйство, медицина, экономика... И магия тоже - как часть всего этого.

На деле же это было лишь методом, от которого дворф впоследствии частично отказался. Его реальная цель была другой, но он сам не мог её определить, пока не встретился со странствующим алхимиком, самопровозглашённым величайшим в мире.

Истинная цель дворфа была, пожалуй, самой сложнодостижимой: он хотел счастья для всех.

Целью же самого Леопольда - персонажа - было совершенство человечества.

История "Величайшего алхимика" была самой длинной и проработанной из всех гильдийцев, но пока достаточно сказать, что к "человечеству" он относил все разумные виды мира, даже негуманоидные.

На основе всего этого по крайней мере можно было выстроить линию поведения на ближайшее время. "Немногословный, немного угрюмый алхимик, предпочитающий говорить по делу". Неписям, что бы ни творилось в их уже не виртуальных головах, этого пока что должно бы быть достаточно... А там можно будет определиться точнее.

...Хорошо, что он не отыгрывал какого-нибудь архангела, пророка или лича.

На самом деле, это был не весь состав гильдии. В спешке во время приготовлений к атаке нежити Леопольд даже не обратил внимания, благо впечатлений и без того было выше крыши, но за дверями комнат, в игре - чисто декоративными, кто-то был.

Как выяснилось, ещё одна деталь лора пришла к жизни в ещё более наглядном виде. Ученики и подмастерья, те, кто заботились о делах в хозяйстве гильдии, помогали с простой работой, выполняли поручения, и учились у мастеров - всё то, что лишь упоминалось парой строчек описания. Сейчас они были вполне реальны - полдюжины подростков различных рас и полов. Леопольд заметил даже драконида и нага. Или нагу, пол этих чешуйчатых, что одного, что второго, внешне определить было затруднительно, даже если она нага. Хе, каламбур...

Была даже одна няка, то есть нека. К сожалению, зверолюдка была больше зверо, чем людом.

Запасов в кладовых было очень прилично - для такой маленькой гильдии, конечно. В основном - сырьё, ингредиенты для крафта, поскольку все четыре члена гильдии были как минимум частично крафтерами, но имелись и различные предметы снаряжения, не говоря уж о золоте и кристаллах. В Леопольде всегда присутствовала толика хомязизма - ну, или страсти коллекционера. Кроме запасов к тому же имелся небольшой сад трав, где выращивались растительные ингредиенты, и ферма, где выращивались растения и скот на питание - её продукция частично тоже могла использоваться для крафта. В любом случае, по уверению

дворфа, в теории гильдия была вполне в состоянии обеспечивать себя, и даже не то, чтобы скудно - друидская магия и алхимия очень помогали.

Ещё у каждого "ядрового" персонажа... у каждого полноправного члена гильдии имелась собственная лаборатория.

У самого Леопольда, фактически, их было две: алхимически-големансерская, и химерологическая. Большое помещение, разделённое стационарными магическими барьерами и физическими стойками с инструментами. Которыми Леопольд понятия не имел, как пользоваться, и которых в большинстве своём раньше не было даже в виде антуража.

Вообще, гильдия оказалась больше и наполненней, чем он ожидал. И... Кажется, он начинал уставать от этого слова, но - живей.

Хотелось бы сесть спокойно и переварить всё, но бывшие неписи явно ожидали от него не этого, да и, учитывая нападение нежити, это действительно было бы не слишком разумно. Пусть атака и оказалась очень слабой, но кто знает, с чем ещё может произойти стычка?

...Да, "неписи" ожидали от него определённого. Совсем немногого, на первый взгляд - чтобы он был собой. "Собой" как Леопольдом, лучшим алхимиком в мире, а не как Леопольдом, мелким чиновником в мэрии мелкого городка. Чего уж проще, да...

Всё-таки толика времени передохнуть и подумать нашлась - после того, как с инспекцией было закончено. Джаббий заверил, что непосредственной угрозы пока нет, а Дорн и Стаиль - что барьеры стоят надёжно, и разоблачаться из своего доспеха эльф пока не намерен, так что какое-то время можно было чувствовать себя в безопасности. И подумать следовало в любом случае, не выбиваясь при этом из образа... только недолго, нужно ещё что-то делать с големом. И химерами. И с теми проблемами, которые может выявить обдумывание.

Леопольд откинулся в кресле, закрыл глаза... И неожиданно понял, что он счастлив. Разумом он понимал, что перед ним стоит множество проблем, возможно неразрешимых, но сердцу не прикажешь.

Он постарался отстраниться от проблем, забыть о них хотя бы на несколько секунд, и посмаковать столь редкое чувство.

Только сейчас Леопольд полностью, всем сердцем понял и принял, что ненавидел свою жизнь.

Работа в городской администрации для многих - завидное местечко, даже в низовом звене. Приличные деньги, значимый пост...

...На самом деле он был даже не винтиком. Леопольд сильно подозревал, что его наличие или отсутствие на рабочем месте замечает исключительно система автоматической регистрации сотрудников. Вся работа заключалась в "контроле" другой автоматизированной системы, документооборота - по древним директивам отслеживать её работу и возможные неполадки должен был живой человек. Бессмысленная "работа", на самом деле.

Как и вся его жизнь. Серая и бессмысленная.

Леопольд не задумывался, насколько в этом виновато его отсутствие талантов и насколько - само устройство жизни, но никогда и не жаловался, принимая всё как есть. В конце концов, изменить что-то было ему не по силам, и он это прекрасно понимал, да и могло быть намного хуже. Но...

Он открыл глаза.

- Кто бы это ни сделал, не знаю твоих мотивов, и возможно, я ещё не раз пожалею... Но сейчас хочу сказать, если ты меня слышишь - спасибо за эту возможность. Хотя если ещё подскажешь, как быть дальше, будет совсем хорошо.

Человек чуть помедлил и кивнул.

- Ну, я и не ожидал... хотя хрен его знает. Проверим, чего я сам стою, так?..

Леопольд был уверен, что в этот раз жизнь вряд ли будет серой.

А если и будет - то на этот раз, по крайней мере, точно по его собственной вине.

"Итак. Разведка ведётся, защита пока организована приемлемо, с ресурсами всё в порядке. Из очевидного нужно разобраться с собой и своими способностями... Включая гильдийцев" - размышлял алхимик. Хотя этого звания он сейчас, наверное, не заслуживал - или, скорее, заслуживал только частично. Да, со способностями нужно разобраться.

Выйдя из комнаты, гильдмастер заметил, как один из учеников несёт в кладовку мешок с чем-то постукивающим. Все чем-то заняты, да.

Голем по имени "Бастион" был не особенно человекоподобным. Ноги-колонны, одна рука заканчивалась таким же беспальным металлическим утолщением - скрывающим в себе огнемёт, но сейчас этого не было видно - другая представляла из себя трёхпалый манипулятор, способный держать оружие, или, скажем, переносить что-то с места на место. Сейчас в ней был зажат здоровенный топор с торчащим сантиметров на двадцать из навершия штырём - дробящий, рубящий, колющий, все три типа физического урона. За спиной голема находился "ранец", позволяющий использовать "Реактивный Прыжок" и "Реактивное Ускорение"; Леопольд на секунду задумался, что насчёт топлива в текущих условиях, но затем покачал головой. Проверить нужно будет, но потом... если всё получится нормально.

Голова у голема отсутствовала, и в целом он выглядел как неуклюжая статуя, собранная из набора металлических цилиндров и шарниров; немного походил на совсем уж древние изображения роботов.

В игре голем воспринимал всего три команды - вернее даже, линии поведения. "Следовать", "Держать позицию", "Атаковать", плюс для более точных или нестандартных действий вроде той же переноски тяжестей или расчистки завалов - иногда бывало полезно - можно было воспользоваться прямым управлением, практически бесполезным в бою, поскольку оставляло големанта неподвижным и беспомощным.

- Следуй за мной - попробовал Леопольд. Стальной истукан никак не прореагировал. Пробовать "держат позицию" очевидно не было смысла, "атаковать"... не-е. На всякий случай человек попытался отойти на тот случай, если визуальных изменений не было, поскольку просто не было нужды двигаться, но это не сработало. Н-да.

Логичным следующим шагом было попробовать прямое управление. Проблема была в том, что он понятия не имел, как.

В игре это осуществлялось через панель статуса голема, и голосовых команд для этого не было. Сейчас никаких панелей не было в помине, и было под большим вопросом, осталась ли такая возможность хоть в каком-то виде. Но по крайней мере попытаться было необходимо.

Сперва хозяин стукнул своего чурбана, проверяя реакцию; её не последовало, так что дальше он действовал уже смелее. Внимательно осмотреть и ощупать подозрительные места...

Человек был очень рад, что остальные гильдийцы были заняты другими делами и не видели, как он разбирался с "неполадками" голема - иначе его репутация, скорее всего, понесла бы непоправимый урон.

На корпусе голема имелось две открывающихся панели, прикрытых стальными пластинами. За одной из них обнаружился, видимо, пульт ручного управления, в котором алхимик почти ничего не понял, а за второй - ниша с несколькими углублениями и какими-то креплениями, засыпанная мелким белёсым порошком.

- Идентификация?.. - пробормотал алхимик, и немедленно последовал смачный фэйспалм. Воистину нет пределов тому, насколько чайник может быть чайником. Топливо, блин!..

Порошок оказался остатками отработавших и истощивших свою энергию магических кристаллов, на которых и работал голем. Вообще-то было оправдание, в игре всё было намного проще - никаких отходов, никаких гнёзд для кристаллов, они просто использовались на голема для восстановления его запаса маны. И всё же об этом следовало подумать сразу.

По крайней мере, голем заработал-таки, и позора гильдмастера никто не увидел.

- Есть кое-какая существенная информация - сообщил гильдмастер собравшимся во дворе, рядом с продолжающим медитировать и контролировать духов-разведчиков шаманом, соратникам. Он заметил, что оставшиеся от скелетов кости исчезли, а вот мин, судя по виду земли и травы, прибавилось. - Скорее всего, мы находимся в другом мире. Наша магия, и другие способности, могут работать не как обычно, так что следует это проверить заранее, чтобы не было неприятных сюрпризов. Я пока что заметил... изменение степени контроля над магией.

Дворф и хоббит почти синхронно кивнули, эльф скривился.

- Надеюсь, мне не придётся настраивать всё по новой - проворчал он. - Хотя доспех работает в пределах нормы, но у него и чувствительность меньше.

- Голем, как видите, - человек слегка кивнул в сторону неожиданно негромко двигавшегося следом "пета" - работает, системой перемещения гильдии я пока не занимался. Но есть ещё один вопрос.

- Кристаллы - произнёс эльф. Человек кивнул. Они действительно умные...

- Верно. Пищей мы пока что обеспечены, часть материалов тоже воспроизводится, но с кристаллами могут быть сложности, если только Джаббий не нашёл что-то.

- Извини, босс, пока что ничего - отрицательно покачал головой хоббит. - Вокруг одна нежить, и не настолько высокого ранга. Максимум упыри. Попадалось, кажется, давнее поле боя и какие-то руины, но ничего полезного.

- Руины - это уже неплохо - заметил дворф. - Значит, кто-то здесь жил. Взглянуть бы лично, проверить давность...

- Я пробую узнать это от духов - отозвался шаман. - Мои способности стали... глубже, что ли. Сложно объяснить, но я могу больше, чем раньше.

- То же самое - согласился Дорн. - Конфигурации барьеров стали менее жёсткими. Больше вариативности.

- Попробуйте выяснить, что можете - кивнул гильдмастер. - И учитывайте, что кристаллы могут оказаться невосполнимым ресурсом.

Да уж, если этот мир действительно реальный, не стоит ожидать, что с убитых зверушек, или даже той же нежити, будет выпадать что-то ценное. Максимум - какие-то материалы, которые можно будет использовать, или... Или имущество, что было на теле. Если придётся столкнуться с разумными.

Леопольд не сумел полностью сдержать гримасу.

- Нам нужна информация - подытожил он. - Работаем... Бастион, держать позицию.

У самого гильдмастера, на самом деле, было не так уж много способностей, которые можно было немедленно проверить. Большинство их были завязаны на крафт и более эффективное использование изготовленного; как иронически замечал временами алхимик, "Я - юнит поддержки самого себя". Впрочем, невозможно прокачать персонажа до мастер-уровня и остаться без хотя бы минимального набора активных способностей - да и некоторые зелья было не жаль потратить на проверку.

В целом всё работало в пределах своих описаний, хотя мощность, дальность и зона действия, похоже, изменились - в основном в сторону увеличения. Кулдауны... Ну, их не было видно, так что отследить было сложнее, но кое-что было заметно: по крайней мере, кулдаун зелий больше не существовал. С другой стороны, теперь их нужно было пить... или выливать на себя, или швырять в противника - смотря какое.

"Кстати, нужно будет ещё прояснить вопрос с эликсирами".

Записав в блокнот с замечаниями по испытаниям последнюю фразу, Леопольд потёр подбородок. Учитывая обнаруженную степень соответствия эффектов навыков и зелий игровым, его команда - даже один только он, если у других гильдийцев результаты будут хуже, что вряд ли - обладает существенной мощью. Да, во многом за счёт расходников, которые не известно, удастся ли заменить - стоит предполагать, что не удастся - но тем не менее. Вопрос, впрочем, в сравнении с кем. Давешняя нежить не впечатляла от слова "совсем", разве что только визуально; в игровых реалиях он дал бы им не выше десятого уровня. Моментальное и полное уничтожение святой водой низшего ранга, знаете ли. Однако то, что в окрестностях водятся только нубские монстры, не означает, что ещё за парой холмов не обитает дракон. Или архидемон, скажем.

В конце концов, откуда-то эта нежить взялась.

Вдобавок, способность применять ту же магию не означала способности применять её эффективно. Леопольд прекрасно понимал, что даже в игре был не то что не топом - даже не профи. Обычным любителем, практически "трёхкнопочным", только что алхимиком, а не паладином.

...С другой стороны, здесь это может быть и плюсом - не придётся переучиваться.

Ещё несколько минут алхимик размышлял, что ещё можно проверить - определённо нужно будет дать эликсир кому-то из гильдийцев - пока не понял, что просто пытается оттянуть ещё одно необходимое, но как минимум неприятное дело. Нужно было понять, как быть с

химерами.

В игре петы не могли выйти из под контроля - если не попали под воздействие неких контролирующих чар, во всяком случае. Однако то в игре... А зубы "зверушек" выглядели очень впечатляюще. Как и когти, да и другие части анатомии. А проверять, работают ли такие игровые фишки, как респаун, было бы откровенно тупо.

К слову, эликсир и даже зелье воскрешения у алхимика имелись, но проверять даже их... Нет уж.

Физическая сила и реакция его текущего тела были явно намного выше, чем в реальной... в прошлой жизни, но при взгляде на вроде бы мирно дремлющих химер это совершенно не успокаивало.

Леопольд вздохнул. Не тратить же на это эликсир неуязвимости, в конце концов...

"Ладно, начнём с простого".

- Шарик, сидеть! - произнёс он, стараясь добиться командного тона.

Казавшийся спящим "лев" немедленно открыл глаза и поменял позу на сидячую, завиляв при этом чешуйчатым хвостом с пучком жёстких волос на конце, похожим на наконечник копья. У человека немедленно отлегло от сердца - по крайней мере, частично.

- Лапу - чуть помедлив, решительно произнёс он. Химера послушно выполнила и эту команду, просунув конечность с втянутыми когтями через решётку вольера. Отлично... Взять в руку мощную лапу зверя было всё же страшновато, - стоит химере выпустить когти и махнуть лапой, и останется надеяться на эффективность целебных зелий, и это если не подцепит, подтягивая к решётке - но зверь не проявлял никаких признаков агрессии. На львиной морде было немного сонное выражение; "Шарик" приоткрыл пасть, высовывая розовый язык, и зевнул, но другой реакции не было.

Остальные две химеры тоже прекрасно выполняли команды - во всяком случае, в вольерах. Оставалось выпустить и проверить снаружи... нужно было захватить голема снаружи, а не оставлять с собой.

Чуть поразмыслив, алхимик переложил в карманы несколько подходящих зелий и достал из ящика ключ от вольера Барбоса.

В общих чертах эта химера походила на огромную черепаху. Огромную когтистую шестиногую черепаху с птичьей головой и шипастым панцирем. Самое неудачное в плане геймплея творение Леопольда, предназначенное для морских сражений, которыми он практически не занимался; на суше оно сохраняло высокую защиту, но было слишком медлительным, а постоянно ждать отстающего пета было слишком неудобно. Сейчас, однако, медлительность, как и не лучшая устойчивость к статусному поражению "Сон", была для его создателя удобна.

Когда вольер открылся и алхимик поспешно отскочил назад, Барбос неспешно, прямо-таки с чувством собственного достоинства, выбрался из клетки и замер на полу, глядя на своего создателя.

- Привет - произнёс человек. Химера курлыкнула и кивнула головой, заставив алхимика поднять бровь. - Ты меня понимаешь?

Химера снова кивнула. Опа... Хотя, в игре стат "Интеллект" у Барбоса был довольно высоким, выше чем у низкоуровневого человека - у него есть парочка завязанных на инту магических атак, так что поднимал.

- Есть хочешь?

Отрицательное покачивание головой. Действительно, понимает и осознанно реагирует... Сколько ещё будет таких неожиданностей?

- Ладно, возвращайся в вольер и можешь спать.

Химера кивнула и с тем же достоинством вернулась в свою обитель. Леопольд всё-таки закрыл дверь - пусть будет.

Всё же таскать химер за собой он пока не решился. Не всё сразу.

Как подступиться к вопросу перемещения гильдии, Леопольд не представлял вообще. По мнению других гильдийцев, это мог делать только гильдмастер, так что, может, поискать в его комнатах что-то вроде пульта управления?.. Правда, он не смог - хочется надеяться, пока что - разобраться даже с пультом голема, но в любом случае это будет началом.

О, ещё стоит посмотреть в библиотеке. Пожалуй, оттуда стоит и начать.

Перед Леопольдом лежала стопка тетрадей, заполненных мелким ровным почерком. Его почерком. Дневники, которых он никогда не писал. История персонажа, записанная им самим.

Беглый просмотр показал полное соответствие тому, что было прописано в игре. Однако несмотря на скупость записей, простой суммарный объём за более чем сотню лет составлял куда более подробное жизнеописание.

Да, больше века. Хотя "раса" персонажа была "Человек", и внешний возраст был задан на тридцать лет, согласно не влияющей на геймплей истории "Величайший алхимик в мере" давно создал и испытал на себе эликсир бессмертия. Правильнее, возможно, "Вечной молодости", но для этого был не совсем тот возраст.

...А вот это уже очень хорошо.

На секунду Леопольд пожалел, что не играл какой-то более экзотической расой и билдом, но затем покачал головой. Грех жаловаться, и так заполучил то, за что многие отдали бы душу, и приплатили сверху, невзирая на возможные проблемы.

...Хотя, конечно, если в этом мире обитает только нежить - будет не очень хорошо.

Он полистал дневники. Сухие строчки, лишь упоминаящие некие достойные упоминания события, скорее похожие на записи в лабораторном журнале, чем на дневник. "г.12427, 03.09, тестирование эликсира воскрешения - успешно". "г.12415, 01.12, создание химеры успешно, результат неудовлетворителен. Продать?" "В хранилище помещён артефакт Легендарного ранга, именование и свойства"... Большинство записей имели игровой "окрас", но были и более "жизненные": Леопольд нашёл упоминание о встрече с Дорном, а затем о принятии его в гильдию. Создание гильдии, к слову, было упомянуто вместе с этим, всё по лору, где было прописано, что тогда ещё безымянная гильдия была создана после того, как вместе сошлись трое первых членов.

Целая жизнь. Чужая - и своя.

Больше того... Читая строки дневника, Леопольд вдруг с удивлением - и опаской - ощутил, что... Вспоминает? Очень смутно, как что-то давно забытое, но вспоминает... Что-то. То, что было упомянуто короткими фразами.

Он встряхнулся, отгоняя довольно неприятное ощущение, и закрыл дневник. Тут нужно будет поискать упоминание системы перемещения, но сперва - отогнать это чувство. Не чуждости, а скорее наоборот, знакомости, которой не должно быть. Куда более страшной, если подумать, чем давешняя нежить.

Так что лучше не думать.

К счастью, было на что отвлечься. Леопольд решил попытаться приготовить простейшее зелье.

Как ни странно, это получилось. Леопольд, чувствуя себя глупо, попытался симитировать игровую анимацию изготовления зелья, которую, понятное дело, все пропускали, но хотя бы один раз видел практически каждый. Травку в ступку, растолочь, засыпать в колбу, зажечь горелку, и помешивать стеклянной палочкой, пока цвет жидкости не изменится... Все инструменты и запас ингредиентов в лаборатории был, в том числе для простейшего целебного зелья из одного компонента (не считая воды).

Леопольд с сомнением поднял бутылочку с розовой жидкостью, глядя сквозь неё на свет. И как её проверить?

...О.

- Идентификация.

В отличие от игры, заклинание не вызывало появления панели с информацией, однако и без этого алхимик понял, что результат успешен. Больше того, если он правильно понимает, зелье вышло среднего качества - на две звезды из трёх, в игровых реалиях. Хм. Учитывая систему определения качества итогового продукта - если она работает, конечно - пассивки алхимика действуют?.. Если подумать, он что-то ощущал, когда толоч и размешивал. Кажется.

В игре зелья и эликсиры были четырёх рангов качества. Низший, без звёзд, это те, что продаются у большинства неписей-торговцев или изготовлены "на коленке" новичками-зельеварами. По одной звезде добавлялось за изготовление в лаборатории, за использование ингредиентов со звёздочкой, и за наличие пассивки "Мастер-зельевар". За две первые звезды эффективность зелья повышалась на 15% за каждую, за третью - ещё на 20%.

В общем, безусловный успех. Но что насчёт более сложных зелий?.. Например, двухкомпонентное зелье спешки.

Отыскав в ящиках нужные травы, не только вполне опознаваемые внешне, хоть и непривычно было видеть их в подсушенном виде, но и подписанные, Леопольд одну отложил в сторону, а другую совершенно привычно, автоматически принялся нарезать. Стоило это осознать, как ощущение привычности исчезло и он замер, глядя на дело рук своих. Нахмурился, но затем расслабился и попытался снова поймать это ощущение.

Не получилось. Впрочем, нарезать толстые, сохранившие сок стебли можно было и сознательно. Хмм... Это так пассивки проявляются, или опять "память персонажа"?..

А ещё - нужно будет как-то замерить ману, хотя бы в количестве кастов, и узнать, как с крафтовыми навыками у гильдийцев. В принципе, расход своей маны Леопольд ощущал - как усталость, только какую-то не такую, смешанную с подступающей апатией.

Варка эликсиров, опять же... А ведь ещё есть и химерология, про которую даже думать не хочется. Способность собирать новых живых существ из образцов существующих - это вообще как? Хотя магические круги и бак слияния вон они, стоят рядом, но...

Задумавшись об этом, алхимик даже не заметил, как его руки сделали "привычное" дело и уже помешивали варящееся зелье; вернее, одна помешивала, а другая досыпала зелёный порошок толчёных листьев. Угу, достаточно отвлечься, и получается на автомате... В чём-то и плохо, но скорее всё-таки хорошо. Как минимум на этом перед согильдийцами не проколоться.

...Или признаться им? Это тоже вариант, на самом деле. Ни по истории, ни по Мировоззрению как игровой характеристике никто из них не должен бы проявлять угрозы. Но... Человек скривился. Есть не только эгоистичные причины молчать, по крайней мере пока что. Сейчас в гильдии царит спокойная уверенность. Ситуация с точки зрения всех её членов необычная, - знали бы они, насколько необычная она для него... - но все делают свои дела, определённые гильдмастером, и уверены, что могут положиться на него... блин. Если так подумать, эта ответственность - совсем не то, чего хотелось бы.

И всё таки стоит попытаться оставить всё как есть, по крайней мере пока не возникнет очевидной возможности в чём-то всерьёз облажаться. Вот если из-за его неспособности будет опасность... Тогда да, лучше будет признаться до того, как всё станет плохо. Но не сейчас.

Убедившись в своей способности создавать простые зелья, - больше того, хорошего качества - алхимик хотел было вернуться в библиотеку к дневникам в поисках подсказок по системе перемещения, но тут взгляд за что-то зацепился. На стене, напротив большого цилиндрического бака слияния, была, кажется, открывающаяся панель... Оно?

Он подошёл, осторожно обходя магические круги на полу, и сдвинул панель в сторону.

Ещё один бак слияния. И ещё одна ожившая, воплощённая часть лора.

"Дран луг", как это место называли игроки, было одной из тех фишек, о которых с самого начала было очевидно, что "не взлетят". Или, возможно, это была своеобразная форма троллинга игроков разработчиками - последнее более вероятно, но не совсем понятно, зачем было ради этого утруждаться, во всяком случае, в такой форме.

Это был красивый луг, усыпанный яркими цветами.

Которые представляли из себя низкоуровневые алхимические ингредиенты. А посему редко когда успевали остаться на лужайке дольше часа после респауна раз в сутки, от чего и пошло название.

...Мин на то, чтобы окружить весь луг, ушло порядочно, плюс обновления каждый день - хорошо ещё самых дешёвых, без определения друг/враг. Обдирали лужайку низкоуровневые новички, так что связываться с парой персонажей за семидесятку, невозможно устанавливающих новые мины чуть ли не прямо им под ноги, никто не хотел, разве что ругались или обещали "позвать взрослых".

Админы жалобы проигнорировали.

Уже на третий день собирателей трав возле лужайки не осталось.

А на четвёртый Леопольд в сопровождении Стаиля обнаружил на лужайке персонажа.

Сотка, судя по прикиду - ассасин, или, возможно, рейнджер. Лёгкая броня, парные кинжалы, лук за спиной - и мольберт, на котором он зарисовывал пейзаж.

- Здоров, ребятки - произнёс он. - Вы с минным полем, конечно, не очень красиво поступили, зато красиво...

Как выяснилось, хайлевела подрядили разобраться и прекратить безобразия. Однако он, рассмотрев ситуацию, решил не вмешиваться: Леопольд "огораживал делянку" не для себя, а чисто из эстетических соображений, которые ассасину, как выяснилось, импонировали.

По жизни он был художником.

Ну, понятное дело, душу друг другу не изливали, но из-за специфичной ситуации разговорились, и результатом этого стал обмен ящика зелий на картинку, которую Леопольд использовал для оформления гильдии. Вернее, ещё одной части лора гильдии, переплетённой с историей его персонажа.

На которую он сейчас и смотрел.

В игре этот бак располагался в отдельной подлокации, в которую вёл люк из лаборатории, так что Леопольд не ожидал увидеть его в стене... вообще не ожидал его увидеть, хотя и стоило бы после всего остального.

Чтобы человечество могло достичь совершенства, совершенным должны быть все компоненты. Общество, экономика - и сами люди. Но что такое "совершенный человек"? Как он выглядит? Как, вообще, решать такую задачу?

Леопольд не претендовал на знание ответа даже в истории своего персонажа. Вместо этого "Величайший алхимик в мире" пытался хотя бы нащупать направление, в котором можно попытаться двигаться.

И, разумеется, не мог пройти мимо гомункулусов и химер. Собственно, согласно истории потому и взялся изучать эти направления, когда понял, что избавление от болезней не решит вообще ничего.

В любом случае, если не решением, то возможностью, которую следует проверить, персонаж рассматривал искусственное создание совершенного, или хотя бы улучшенного, человека. "Персонаж рассматривал"... Как-то странно звучит, но не только с формулировками сейчас сложности.

С игровой точки зрения "гомункулус" и "химера" - одно и то же. "Химерами" называли в основном именно тех гомункулусов, которые внешне выглядели как смесь различных существ.

К слову, создание химер было своеобразной игрой в игре, или как минимум отдельным направлением крафта. До шести взятых от различных существ "образцов" определяли стартовые характеристики и потенциальные способности; брать их можно было хоть от рейд-боссов, но выпадали случайным образом. После сбора компонентов и установки в магические круги следовала миниигра, определяющая эффективность слияния, а по результатам получался пет первого уровня - неспособный получать опыт нормальным способом. Зверушку

следовало откармливать зельями и эликсирами, влияющими на прирост характеристик. В отличие от уровня персонажа, уровень химеры был скорее негативной характеристикой, уменьшающей прирост статов и увеличивающей требования к "корму", пока всё не упиралось в "крышу" сотового уровня, и в целом возни с такими петами было много, а толку - не так много, как хотелось. В теории было возможно создать химеру с набором уникальных способностей рейд-боссов, но мало кто вне больших гильдий был способен на такое задротство.

В общем, в теории химеры могли обладать любыми внешним видом, характеристиками, и способностями - даже шире, чем кастомизация персонажей - и по общеигровому лору могли быть вообще любыми. Тем более, что для них допускалось использование собственных "шкурок" и моделей, и согласно тому же внутриигровому лору, некоторые персонажи, в том числе парочка рейд-боссов, как раз и были древними гомункулами-химерами.

Так что попытка создать таким образом идеальное существо выглядела вполне логичной.

Согласно истории Леопольда, он занимался этим проектом десятки лет, не забрасывая его, но и не завершая. Сомнения в правильности избранного пути, нежелание видеть провал многолетнего проекта, попытки доработать ещё немного, опасения насчёт того, как его творение поведёт себя - и фактически завершённое "идеальное существо", чьи возможности уже превышали всё, что когда-либо было достигнуто, всё так же оставалось в баке. Который в игре был чисто декоративным элементом.

В игре.

Леопольд несколько секунд глядел на вертикально парящую в освещённом непонятно откуда прозрачном баке химеру, а затем приложил руку к лицу, массируя виски. Реальной головной боли не было, но жест воспринимался уместным. Ну вот... Какого хрена, а?

Вздыхнув, он покачал головой и закрыл панель. Его нормальные химеры хотя бы были в игре по умолчанию дружелюбными, и слабее персонажа, а вот это... Определённо лучше не трогать, по крайней мере пока что.

...Хотя красивая, зараза.

Устройство... Контур? Магический круг? В общем, та штука, что должна позволять перемещение гильдии, похожая металлический купол с цилиндром сверху, нашлась там, где в игре была "спящая" химера. Леопольду почему-то казалось, что эти мелкие различия должны что-то означать, возможно, что-то важное, но даже если так, стоящую за этим суть он уловить не мог.

Как и понять, как управляться с системой перемещения.

Не то, чтобы она была совершенно непонятна. К примеру, "топливный" отсек, в котором ещё находилось несколько кристаллов, был понятен сразу; больше того, в первом приближении было очевидно, как задавать точку перемещения: для этого служил заострённый стержень на шарнирах, указывающий на покоящуюся на металлическом поддоне карту.

Проблема в том, что это была карта игрового мира, и указанное место явно не соответствовало тому, что имелось вокруг.

И не только это. На и рядом с приводом перемещения имелось несколько рычагов, переключателей и кнопок, не говоря о магических кругах, и Леопольд не знал процедуры. Надписи имелись, но помогали слабо. К примеру - "Первичный привод искажения",

"Вторичный привод искажения". Оставив в стороне, что вообще означает "искажение" - искажение пространства? - они являются дублирующими, или необходимо включать оба? И если нет, что будет, если всё-таки включить оба?

И так во всём. В дневниках, ожидаемо, никакого описания управления не было, только упоминания о начале и о завершении строительства.

Поколебавшись, Леопольд постарался расслабиться и прикоснулся рукой к одному из рычагов, пытаясь думать о том, что сегодня будет на ужин.

О. Руку повело в сторону, и вновь сосредоточившись, он обнаружил, что она остановилась возле рубильника, подписанного "Зажигание альфа-контура". Похоже, подход работает... Но прежде чем пытаться что-то сделать, понадобится местная карта, соответствующего масштаба. И нормально заправить агрегат.

На ужин, как оказалось, подавали салат и какую-то розоватую кашу с толикой мяса. Выглядело не особо аппетитно, но на вкус было неожиданно неплохо. Ели все, включая подмастерий, за одним большим столом во дворе, укрытом навесом и барьерами Дорна; один из остающихся для гильдмастера безымянными учеников отнёс корм и химерам. Столовые приборы оказались изготовленными из стали, серебра и фаянса, а не из дерева, как подозревал Леопольд. Подобные декоративные вещи в игре существовали, но таким бессмысленным украшательством гильдхолла он не занимался, а посему опасался, что будет обстановка "по умолчанию", самая простая. Но, видимо, снова неожиданно и реалистично воплотилась строка лора о любви к комфорту и хорошем заработке.

Подмастерья забрали пустую посуду и разошлись, но ядровые члены не спешили вставать из-за стола. Леопольд думал, как бы лучше начать, но за него решил Дорн.

- Робят - потеряв щёку, произнёс Дорн. - Тут такое дело... У вас с памятью всё нормально?

Эльф, на время ужина снявший свой технодоспех - но оставивший его рядом со столом - нахмурился.

- У меня то и дело возникает такое чувство, словно я сплю - пояснил дворф. - И не могу понять, что реально, что нет. И воспоминания... смазаны, что ли. Сложно объяснить. Я поспрашивал подмастерий, у них то же самое.

- У меня то же - неохотно признал Стаиль. Джаббий просто молча кивнул.

- Какое-то местное проклятье, эффект перемещения?.. - предположил Дорн. - Что-то в воздухе можно списать со счёта, полагаю...

Он бросил короткий взгляд на Леопольда.

- Не проклятье - сообщил хоббит. - Здесь есть место с похожим эффектом, но мы вне зоны действия.

- Это почти наверняка эффект перемещения - озвучил Леопольд. - У меня он тоже есть. Что до токсинов в воздухе... Обнаружение ядов.

Одно из ранних заклинаний алхимика, на низких уровнях оно служило для определения ядовитых среди неопознанных зелий и быстро становилось практически бесполезным после изучения "Идентификации". Однако на более высоких уровнях неожиданно обретало новую

жизнь для тех, кто не забыл о его существовании: оно позволяло алхимику обнаруживать некоторые ловушки и ядовитых тварей-любителей стелса, таких как змеи и ассасины, подсвечивая ядовитые субстанции призрачным огнём, видимым сквозь преграды. Сейчас эффектом заклинания стало свечение в сумке хоббита и на доспехе эльфа.

- В воздухе ничего нет - кивнул дворф. - Значит, скорее всего эффект перемещения. Надеюсь, быстро пройдёт.

- Установка перемещения по первой прикидке исправна, но использовать её сейчас затруднительно - снова заговорил Леонид, решив, что пока что всё идёт хорошо. - Кристаллов для заправки у нас пока достаточно, но есть две проблемы. Во-первых, для безопасного перемещения нам нужно знать местность - подходящее место, куда хотим переместиться, направление и расстояние до него. Что насчёт высоты? Стержень на карте можно немного перемещать по вертикали, но лишь на пару сантиметров. Могут быть проблемы... Во-вторых, Возможны и другие побочные эффекты, кроме затуманивания памяти; мы не знаем, где мы, и не знаем местных особенностей.

- Босс, я думаю, мы сможем что-то выяснить, если побываем на старом поле боя - предложил хоббит. - Я наверняка смогу что-то узнать у тамошних духов, если побываю там лично.

- И заодно упокоишь - хмыкнул Леопольд. - Ладно, предложение здоровое и лучшее пока что. Хотя совершенно не хочется этим заниматься, но придётся... Нужно привыкать, начинать уже сейчас. Если нет других предложений, займёмся этим... Насколько далеко до места? Успеем до темноты?

- Если вдвоём на Тузике - легко - отозвался шаман. Эм... Не тот ответ, который хотелось бы услышать. Тузик создавался на основе грифона, одного из основных летающих маунтов, и в игре был "двухместным", но доверять ему свою жизнь было всё ещё страшновато. Тем более, полёт...

- Не стоит - отказался алхимик. - Сходим с утра вместе со Стаилем.

- Без Стаиля прямо ни на что не способны - огрызнулся эльф. Вздохнул. - Вот уж достался гильдмастер... Другие люди в твоём возрасте правнуков выращивают, а ты всё химер. Да гоняешь честных эльфов по лесам...

- Так ведь по лесам - усмехнулся Дорн.

- Так ведь гоняет! - возмутился Стаиль. - Где это видано, а? Всегда мы людей по лесу гоняли, а не наоборот. Противоестественно это.

- Так я же алхимик - пожал плечами человек.

Это замечание заставило улыбнуться теперь уже и хоббита, а эльфа - умолкнуть. Через секунду он тоже усмехнулся и махнул рукой.

- Твоё счастье, что это лучшая гильдия в известном мире... А то точно ушёл бы.

Хотя здание гильдии было достаточно большим, спаленки в нём оказались крошечными - кровать да платяной шкаф, и всё. Большую часть пространства гильдхолла занимали лаборатории и мастерские с их подсобными помещениями, плюс кладовые - несколько, для разных материалов, с разными условиями. В гильдии имелась даже морозильная камера, с двумя разделами - для пищи и для "биологических образцов".

Леопольд лежал в кровати, как и ужин оказавшейся лучше, чем выглядела, и перебирал в памяти события дня... первого дня в другом мире. Стресс, вопросы, суета, и снова вопросы... Невозможное и невероятное, безумное, но реальное. Он мог выразить этот день скорее эмоциями, чем некими чёткими мыслями. Нежить, химеры, магия, алхимия... Сияющие магические круги, сталь и плоть... Образы сменяли друг друга в тумане.

Величайший алхимик в мире спал и видел на удивление комфортный сон.

Мелкий чиновник с комфортом спал и видел удивительный сон.

<http://tl.rulate.ru/book/14252/277155>