

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город Златые Фейры.

Внимание, вы подключены к игровым чатам...

Вы открыли новую местность: Златые Фейры!

Вы получаете 55 ед. опыта.

Поздравляем, вы набрали 100 ед. опыта! В награду вы получаете свободное очко атрибутов!

Внимание! Набрав 1000 ед. опыта, вы получите новый свободный пункт атрибутов, который можно вложить в любую характеристику персонажа.

Текущее значение опыта 144/1000

Звездное небо и ночная прохлада — было первое ощущение после выхода из подземелья.

Потом к нему добавился гул сливающихся звуков: воплей зазывал, разговоров покупателей и продавцов, выкриков, смеха, топота, рева животных.

Здесь царил суеда — вокруг сновало множество персонажей, игроков и неписей, спешащих по своим делам. Никто не обращал на меня никакого внимания.

Я находился на главной площади, вымощенной серым камнем. Невзирая на поздний час, здесь кипела жизнь. Стояло множество торговых прилавков и палаток, вокруг которых толпился народ, ревели странные звери в клетках, прохаживалась стража, туда-сюда проезжали игроки на разнообразных животных — от обычной лошади до нечто, больше всего походившего на черного пещерного медведя-мутанта.

Буквально в метре от меня, обдав упругим колебанием воздуха, взмыла наверх гигантская стрекоза с устрашающими жвалами. На ее спине сидел всадник-игрок, управляющий чудищем с помощью сложной упряжи. Я проводил его взглядом, заметил в темном небе мелькающие крылатые силуэты. Заслонив звезды, над площадью проплыло что-то громадное, очертаниями в расцветке сигнальных огней напоминавшее парусники времен Колумба — стройные мачты, гряда тугих парусов, приподнятая корма. Корабль? Летающий корабль?!

Чаты — я только обратил внимание, что мне их подключили, кипели от торговых сообщений и флуда.

Нужно написать Алексу, хлопнул я себя по лбу. Минуту заняла освоение местной системы чатов, подстройка под себя их интерфейса и выключения некоторых ненужных каналов.

ХотКот: Привет, это Кот. Я тут!

АлексОрдер: Привет. Где тебя выкинуло?

Хоткот: Город Златые Фейры, центральная площадь.

АлексОрдер: Черт! Почему так далеко? Ты что, обучение решил на триале пройти?

ХотКот: Да. А что, не надо было?

АлексОрдер: Да, не надо, но я сам виноват, забыл тебя предупредить. Тогда бы тебя выбросило прямо в Эйр.

ХотКот: ...

АлексОрдер: Ладно, жди меня около телепорта. Буду минут через двадцать.

Хорошо. Пока оглядимся вокруг. Больше всего меня поразило, что игроков и НПС почти невозможно отличить друг от друга. Ники не видно, что бы посмотреть информацию о персонаже, нужно было сконцентрировать на нем взгляд, тогда всплывала прозрачная иконка, например:

Элиен Несокрушимый, клан «ХАОС», или Ути-ПуТи, Защитник Гробниц, клан «ДЖЕНТЕЛЬМЕНЫ УДАЧИ».

НПС-стражник, здоровенный детина в доспехах, напоминающих древнеримские латы, отображался как, к примеру — Трemor, аларий стражи Фейр.

И все! Я читал об этом, но видел впервые. Больше информации о персонажах можно было узнать, если заслужить с ними определенную репутацию, ну а игроки сами должны были показать свои данные, если захотят, конечно же.

Мое внимание привлекли два сооружения прямо в центре площади, окруженные каменным бордюром с искусной резьбой. Они представляли собой три каменных рога, покрытых изображениями переплетающихся драконов, меж которых клубился радужный туман. Вокруг них толпилось особенно много народу, я подошел к ним совсем близко, стараясь разглядеть.

— С дороги, нуб! — прямо из радужного тумана вышла девушка, красивая, светловолосая, в красном плаще со сложной вышивкой и пластинчатой бригантиной под ним. Из-за ее плеча выдавалась золотое перекрестие меча. Я замешкался, и небрежный толчок изящной руки отправил меня на мостовую. Она прошла мимо, а появившейся следом ее спутник, высокий воин в зеленом плаще, окинул меня внимательным взглядом. Его глаза были холодными и пустыми, как у змеи, и у меня где-то под ложечкой неприятно засосало.

Алайна и Крит, клан «ПРОЕКТ АД» — они прошли мимо, а я проводил их взглядом, делая заметочку.

Значит, это и есть телепорт. Пока есть время, посмотрим, чем здесь торгуют... Я подошел к ближайшему прилавку, предлагавшему, судя по выложенному товару, всякие кольца, цепочки, амулеты. Торговец — кудрявый и бородатый НПС, увидев меня, прищурился и накиннул на прилавок покрывало, скрывая товар.

— Торговать!- сказал я ему, не найдя ни в его иконке (Эйнар, торговец), ни в инфе прилавка (прилавок деревянный, сосна, прочность 353/400) ничего похожего на интерфейс магазина.

— Торговать? — ответил продавец. — С кем, с тобой что ли? Да ты себя видел? Иди отсюда, не мешай работать!

Не понял. Это как вообще? Непись не хочет со мной торговать?

— Я хочу посмотреть твои товары!

— По-хорошему не понимаешь, бродяга?! — повысил голос торговец. — Быстро пшел отсюда, покуда я стражу не позвал!!

Ваша репутация с Эйнарсом снижена на 5 ед. Общий показатель -15, неприязнь.

Ах, так вот в чем дело. Мой внешний вид, лохмотья нищего, в которые я одет, дают мне минус к репутации. Короче, неписи видят во мне бомжа и не желают иметь ничего общего. Глядишь, и вправду страже сдадут. Я и сам мысленно расхохотался, посмотрев на себя со стороны — мужик в лохмотьях, с дурацким ржавым мечом в одной руке, убрать его некуда, босой. Отойдя от прилавка от греха подальше, я снова зарылся в интерфейс персонажа. После прохождения тьюториала там появилось много новых менюшек, одно из них было «РЕПУТАЦИЯ»

По дефолту там были прописаны все известные мне игровые фракции. Сейчас там красовались только две строчки:

ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ ФЕЙР: -10 (НЕПРИЯЗНЬ) и ее одинокая подветвь:

Эйнарс, торговец -15 (НЕПРИЯЗНЬ)

Настройки порадовали — можно было посмотреть историю, когда, как и почему снижалась репутация. С отрицательной репутацией непись не давала квестов, не торговала, как я успел убедиться, вообще вела себя презрительно. Я так понял, что если испортить отношения, к примеру, до ВРАЖДЫ, это от минуса ста, они будут сразу звать стражу либо нападать. При НЕНАВИСТИ (-200), вообще не зайдешь в город. Поднимать репутацию, как писали в гайдах, можно было, выполняя задания, а поднять с отрицательной до положительной, убивая некоторых мобов или сдавая некие предметы специальным НПС. Ну, мне достаточно снять эти лохмотья, что бы убрать штраф на репутацию... только вот что-то подсказывало мне, что с голым мужиком в одной набедренной повязке они торговать тоже не будут. В общем, внешний вид имеет значение, надо переодеться!

АлексОрдер: Я возле портала, ты где?

Мигнул чат с личным сообщением от Саши. Я двинулся было к телепорту, но дойти не успел, потому что вся площадь вдруг пришла в движение. Отталкивая меня, мимо пробежало несколько игроков, внезапно охваченных паникой. Слышались крики: народ поспешно покидал площадь. На меня, застывшего столбом, налетел персонаж в белой накидке поверх кольчуги, в шлеме, покрытом затейливым узором. Вглядевшись в меня, он стиснул мое плечо и дернул за собой.

— Кот? Чего стоишь? Бежим, быстро! Сюда идет СуперДетка!

— Э?- только и успел сказать я. И увидел ее.

Мимо нас, по разбегающейся площади небрежной танцующей походкой шла молодая девушка, почти девчонка. Легкие одежды, типа коротенькой туники, практически не скрывали ее тела. Она громко смеялась, на шее блестел затейливый амулет, а вокруг точеной фигуры плясал огненный ореол, жар которого опалил мне ресницы и брови.

— БЕЖИМ!- бородатое лицо АлексОрдера исказилось, и он почти силой увлек меня за собой, вталкивая в проем между контрфорсами стены. Из сумки на поясе он что-то выхватил, типа свитка, сразу исчезнувшего, меня окутало голубовато-хрустальное сияние. Не останавливаясь, Саша начертил в воздухе сложный знак, вспыхнувший синим, и впечатал его в камни под нашими ногами.

На вас наложен Призрачный Щит! Сопротивление магическому урону увеличено до 50%!

Не останавливаясь, он продолжил чертить правой рукой странные знаки. Выписанные символы вспыхивали в воздухе, начали кружиться вокруг кисти Алекса, а затем, повинувшись резкому повелительному жесту, рванулись и медленно угасли на моем теле.

На вас наложена Руна Альгиз! Сопротивление всем видами урона увеличено на 25%.

На вас наложена Руна Тейваз! Все ваши атрибуты увеличены на 10 ед.

А потом... За спиной тонко, противно засвистело, издевательский смех СуперДетки перекрыл все остальные звуки. Полыхнуло и всю площадь залило море огня, в реве которого потонули предсмертные крики множества игроков и неписей, не успевших скрыться. Нестерпимая волна жара докатилась до нас, мы вжались в камни стены, закрывая от пламени лица.

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 190/240

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 140/240

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 90/240

Ваш навык «Сопротивление огню» повышается до 1

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 40/240

На вас наложена Руна Пластур! Вы получаете 5 ед. здоровья каждые три секунды! ХП 45/245

— Дьявольщина! — АлексОрдер опустился на камни, глядя на утихающие отблески пламени, пляшущие на площади. По его лицу текли крупные капли пота.

— Она задолбала уже, сколько можно!

— Что это было?- спросил я, ощупывая опаленное лицо.

— Это была СуперДетка. — усмехнулся бородатый. — Добро пожаловать в Сферу, Кот!

Я наконец-то разглядел его. АлексОрдер, клан «Дозоры». Алекс тоже, видимо, использовал в игре свою немного подкорректированную внешность из реала. Высокий, широкоплечий, с аккуратной подстриженной бородкой, здесь он выглядел атлетом, хотя в жизни явно весил килограммов на тридцать побольше. Белый табард поверх кольчуги, металлический круглый шлем, покрытый затейливой гравировкой, меч на широкой кожаной перевязи. На ней же, с другой стороны — большая плоская сумка из кожи с вытравленным искусным узором. Заметив

мой взгляд, Саша похлопал по ней рукой:

— Эта Детка, мать ее так, чуть не спалила меня вместе с моими подарками!

— А где она? — спросил я, окидывая взглядом догорающий пожар на площади. Ларьки и торговые палатки пылали, на камнях виднелось множество неподвижных обугленных тел.

— Ее стража уже убила. Она почти каждый день тут так развлекается, пока репа до ненависти не упадет. Потом удаляет аватара, создает нового, одевает его за недельку — и опять за свое. Угораздило тебя здесь появиться! Вот, держи!

Алекс сунул мне толстый шестиугольный жетон из тяжелого желтого металла. Золотой?

Вы получили жетон портала. Зарядов 3/3.

— Портал видел? Пошли! Нажмешь жетон в портале, выбирай город Дан-на-Эйр! Запомнил?

Когда темнота перехода отступила, я осознал себя на небольшом холме, заросшем густой травой. За спиной переливался портал, недалеко, над истоптанной дорогой ветер шелестел листвой незнакомых, но красивых деревьев, а прямо надо мной, за рвом с водой, высились мшистые стены города, который назывался Дан-на-Эйр.

АлексОрдер расправил плечи, с наслаждением подставляя лицо прохладному ночному ветерку. Двое воинов, беседующих у гранитных валунов неподалеку, с удивлением просмотрели на нас, затем один из них приблизился: — Алекс?! Что ты делаешь здесь? — удивился он.

— Так надо, — коротко ответил мой проводник и глянул на меня. — Иди за мной, Кот.

И мы пошли в Дан-на-Эйр, который здесь все называли просто Эйр, город узких улочек, покрытых мхом стен домов, высоких башен, северной прохлады и красивых ночных звезд.

АлексОрдер привел меня в таверну, оказавшуюся полупустой и сел на скамью, жестом указывая мне место напротив. Скучавший за стойкой трактирщик, который приветственно махнул Алексу при входе, подошел к нам.

— Привет, Карн! — обратился к нему Саша. — Познакомься, это мой друг, Кот.

— Приветствую, Алекс! Давно ты к нам не заглядывал...- трактирщик, светлородый, немолодой уже НПС, взглянул на меня. Саше он улыбался и хлопал по плечу с видом старого товарища.

— Друг Алекса — мой друг. Рад знакомству, господин ХотКот.

Вы получили персональную рекомендацию! Ваша репутация с Карном повышена на 100 ед. Текущее значение -+90 ед. (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

— Что вам принести?

— Четыре кружки темного пива, и два жареных на углях стейка, — улыбнулся мой спутник. — На гарнир твои фирменные овощи.

— Я забрал тебя из Фейр, потому что там очень опасно, — обратился Алекс ко мне, когда трактирщик ушел выполнять заказ.

— Будешь жить здесь. Эйр — хорошее место. К тому же здесь не так жарко...

— Держи, — он кинул мне через стол туго набитый кожаный мешочек. — Здесь десять золотых, на первое время тебе хватит. Потом сам заработаешь.

— Спасибо конечно, но я не могу принять это...- нерешительно сказал я.

— Бери, Кот, и без разговоров, — отрезал Алекс. — Для меня это мелочи. Купи у трактирщика ключ от номера. Будешь здесь жить... Да, и еще...

Он порылся в своей сумке и положил на стол черную кожаную перевязь с поясом, слегка потертую на вид, с кольцами под ножны и небольшой сумкой сбоку.

— Сам носил в нубстве! — вздохнул Алекс. — Да ты примерь!

Вы получили предмет:

«Пояс с нагрудной перевязью из кожи крылана». Качество — редкий.

Материал-кожа крылана. Прочность 63/90. Вес 1 кг. Три слота быстрого доступа. Две точки крепления предметов (использовано — малая сумка путешественника, использовано — кожаные петли для ножен)

+3 ловкости +2 к физической защите (торс) +3 харизмы

При ношении использует навык «Легкие доспехи».

— Класс, — прошептал я, ощупывая шершавую черную кожу. Вещь отсвечивала синим, редким идентификатором, но главное — на вид казалась такой настоящей, добротной, качественно сделанной.

— Это еще не все, — улыбнулся Алекс, выкладывая на стол следующие вещи. Это были две книги, в шикарных кожаных переплетах ручной работы, уголки окованы медью, затейливые двойные застёжки, тусклые металлические пряжки в форме драконьих морд... В одной, открыв, я увидел множество географических карт с пометками и пояснениями, вторая была просто пустым переплетом с десятком девственно белых страниц.

Вы получили предмет: «Полный Атлас АлексОрдера». Качество — редкий. Мастер-АлексОрдер.

Содержимое: 29 карт, масштабируемые, копии. Открыть атлас?

Вы получили предмет «Книга в кожаном переплете». Качество — редкий. Мастер-АлексОрдер.

Содержимое:10/50 страниц. Открыть книгу?

— Саш, не знаю что, и сказать, — развел руками я. — Слов нет!

— Дай почувствовать себя Дедом Морозом раз в жизни! — засмеялся Алекс. — И вообще, мне

давно пора было разобраться в сундуках. На твой уровень, без скиллов, у меня больше ничего не было.

— Смотри, вот и пиво принесли! Спасибо, Карн! Давай выпьем по кружечке, а потом расскажешь, как тебе игра.

Сдувая белоснежные хлопья пены, я в очередной раз поразился реальности происходящего. Мое брненное тело сейчас лежит в капсуле, а я, совсем забыв о нем, болтаю за кружкой пива с приятелем. Пиво — вкусное и холодное, напоминает ирландский эль, стол — деревянный, щипаю себя за предплечье — больно. Это же наркотик, вторая жизнь, черт побери.

Алекс повел носом, показывая в сторону кухни, мечтательно закатывая глаза.

— Слушай, а как запахи включить? — спохватился наконец я. — И вообще, ты при каком погружении играешь?

— Полное, конечно. Запахи можно включить, там галочка есть в настройках, даже в игре можно. А вот степень погружения можно поменять только при перезаходе.

— А не больно? У меня 50%, и то... брр, — я вспомнил скелета, тыкающего в мое тельце ржавой железякой.

— Есть немного, но все терпимо. Все серьезные игроки в Сфере играют с высокой степенью погружения, на то есть три причины, — ответил Алекс, расправляясь с первой кружкой.

— Интересно, об этом я на форумах не читал.

— Первая — и об этом не напишут — что навыки при полном погружении прокачиваются быстрее. Мозг мобилизуется в предчувствие боли, ты выжимаешь из своего аватара все возможное и невозможное, и в результате делаешь все быстрее, выше, сильнее. Вторая причина — хардкор. Просто приятно погрузится в этот мир, попробовать то, что ты никогда не сделаешь в реальном. Скажи, ты вот пробовал жареную на костре в лесу оленину? Почувствовать адреналин схватки, снести врагу голову с плеч!

— Ну а третья причина?

— Секс! — расхохотался Саша.- Потом сам все поймешь.

Принесли дымящиеся стейки, овощи в глиняных горшочках, хлеб на деревянном блюде. Столовые приборы почти не отличались от наших, только стилизацией под средневековье. Степень проработки, внимание и любовь к малейшим деталям поражали. Как им все это удалось?

— Эту игру сделали гении, — продолжал Саша. — Слышал о Балабанове?

— Что-то знакомое...- фамилия и вправду вертелась на слуху в игровых кругах

— Совсем ты мхом покрылся со своим «КОСМОСОМ». Балабанов, Свечкин и их команда разрабатывала и выпустила «СФЕРУ» три года назад. Они прикрутили сюда все известные достижения индустрии VR, разработали свой уникальный движок и процедурный генератор. Их на Нобелевку выдвигали из-за этого проекта. Добавили масштабируемый искусственный интеллект нового поколения и оцифровку псевдоличностей. «СФЕРА» — шедевр!

Об этом я как раз читал в восторженных отзывах. Каждый НПС в мирах «СФЕРЫ» был уникален, обладал заранее прописанными чертами характера, моделями поведения и поддерживался отдельным ИИ. После того, как изобретенный Такиями ассоциативный ИИ прошел тест Тьюринга, стало возможным создание «думающих» машин. Иными словами, отличить ИИ от реального собеседника, стало почти невозможно. Это давало огромный прирост реализма. Если же человек в разговоре пытался вывести искина на «чистую воду», используя абстрактные и отвлеченные темы, подключался ИИ помощнее, способный вести диалог на любом уровне. Это называлось «масштабирование» ИИ.

Некоторые НПС вообще были «оцифрованы» с людей реального мира со всем их характером и привычками, списаны с исторических личностей. В общем, жуть...

— Степень проработки поражает — согласился я, вертя перед глазами двузубую тяжелую вилку, покрытую гравировкой в виде колосьев.- Столько деталей, дизайнеры просто гигантскую работу провели...

— Дизайнеры? — расхохотался Алекс. — Ты серьезно думаешь, что все это могли нарисовать гейм-дизайнеры и художники?

— Ну а кто же?

— Кот, в Сфере сотни миров. Триста сорок вроде только разведанных. Сотни тысяч, а то и миллионы НПС. Огромное количество городов, крепостей, деревень, лесов, да всего! Ты знаешь, что площадь мира Дорсы, примерно равна площади Евразии? И ты думаешь, что это все вручную сделано с такой степенью проработки каждой вилки в таверне?

...?

— Я же говорю, команда Балабанова — гении. Их вообще работало всего около ста человек. Основную работу сделал изобретенный ими процедурный генератор.

— Процедурный генератор?

— Да. Работающий на основе случайных чисел. Представь себе, создается новая локация. Задаются начальные условия. Затем с помощью алгоритмов генератора случайным образом определяется ее размер, климат, экосистема, наличие и местонахождение рек, гор, ручьев и населенных пунктов. Ресурсы, полезные ископаемые... Специальные правила при генерации не позволяют, допустим, создать цветущую зеленую долину в вулканическом мире или создать пустыню посреди лесного массива. Затем генерируется НПС население из заданного списка рас, проигрывается их биография, пишется история мира. И так — во всем.

— То есть все это создано генератором? — я обвел руками таверну.

— Почти все. Дизайнеры создавали лишь шаблоны и задавали правила генерации. А генератор из них, как из конструктора, лепит любое задание. Хочешь — меч, хочешь — замок, хочешь — пещеру в снежных горах. Шаблонов бесчисленное множество, их постоянно добавляют, их весь интернет рисует для «СФЕРЫ».

— Очуметь. То есть, получается все это уникально!

— Ага. Все НПС, все города, все миры и все их задания — разные. Причем сотрудники команды Балабанова только задавали задание, давали набор шаблонов, стилей, и принимали работу. Ну, подчищали порой что-нибудь. Но в целом процедурный генератор настолько совершенен, что

ошибок почти нет.

Алекс вздохнул, заканчивая со стейком. Я попытался сообразить, как эта информация поможет или помешает в осуществление моего плана.

— Вот только Балабанов погиб, — продолжил Саша. — Авиакатастрофа. Три месяца назад. Они, вся их команда, почти семьдесят человек летели на Рождество на Маврикий. Тимбилдинг, корпорация оплатила их отдых в виде премии. Все погибли...

А вот об этом я читал, как раз под Новый Год вся Сеть гудела. Сигнал самолета пропал в море, его так и не нашли.

— Сейчас над Сферой работает новая команда разработчиков. Агасян, главный инвестор Сферы, привлек самых лучших, но сам понимаешь, это не команда Балабанова.. Одна надежда, что не будут свои ручонки запускать в генератор...

— Ага, знаешь пословицу, работает — не трогай! — пошутил я.

— В точку. Пока, если честно, я никаких изменений не заметил. Слушай, Кот, я чего-то разговорился, наверное, пиво подействовало... Может у тебя вопросы какие есть?

— Почему именно мир Дорса? — поинтересовался я

— Это русский мир. Есть, конечно, и иностранцы, немцы, поляки — но в основном все русскоговорящие. Проще адаптироваться. Ну и сам по себе мир очень интересный, и ресурсами, и данжами.

— Как насчет доната и вывода игровой валюты? — спросил я, скрывать от Алекса мои намерения было глупо, он знал меня как облупленного.

— Сколько хочешь вводи-выводи без ограничений на игровом аукционе. Ну, обычная схема. Админы берут 10% от суммы. Курс плавающий, примерно один к десяти.

— Реально заработать в игре?

— Более чем. Например, я...- Алекс немного запнулся, — О таких вещах тут говорить не принято, но тебе скажу. Я ушел с основной работы, и теперь больше имею, зависая те же 8-10 часов в сутки здесь.

— Интересно. Расскажешь? И как к этому относится жена?

— А какая ей разница, на работе я за компом сижу или в капсуле лежу? А что до заработка — я ведь в клане, на твердой зарплате.

— Может, и для меня найдется теплое местечко? — пошутил я. — На твердом окладе?

— Я думал об этом, но нубов в Дозоры не берут, — совершенно серьезно ответил Саша

— Нужно минимум десять тысяч ОМ — это минимальная планка для приема. Когда вкачаешь, вернемся к этому разговору.

— Я ведь почти с релиза играю, потому и прокачался. Ну и умею некоторые полезные для себя и для клана штуки.

— Понятно... Кстати вот еще вопрос, здесь ведь классов нет, что качать? Ты вот что умеешь?

— Я качаю мультикласс. Неплохо умею на мечях драться, не профи, но кое-чего стою. Ну и ты видел сам — я рунный мастер. И картограф. А что качать... вопрос сложный. Навыков много и все они разные. Вначале всем необходима атлетика и хотя бы минимальное умение сражаться в ближнем бою. Нужно освоить технику ударов, уворотов, парирования, научиться блочить. Стрелять из лука. В процессе получишь простейшие архетипы, а дальше сам поймешь, что развивать по стилю игры.

— А как насчет магии?

— Забудь. Это дело хорошее, но очень сложное в освоение. Игра хардкорна, вкачать магические умения со старта не получится. Сначала освой базовые навыки, потом сам разберешься.

— То есть получается, что каждый может быть одновременно и воином, и магом, и стрелком? Все умеют все, в чем интерес?

— Нет. — Алекс покачал головой. — Навыков много, и все вкачать не получится. Только какое-то одно направление отлично или парочку родственных хорошо. Противоположные нет. То есть если ты будешь прокачивать, к примеру, и мага и воина, он получится никудышным в обеих ветках. Опять же урон, владение навыком очень сильно зависят от твоих атрибутов — силы, интеллекта... а они в основном поднимаются шмотом. Маг носит вещи на интеллект, воин на силу. Это я на примитивном уровне объясняю, на самом деле механика сложнее.

— Я понял, — поднял руки ладонями к нему я. — То есть классов нет, но, тем не менее, они есть

— Точно! Есть и еще одна причина. Навык прокачивается, пока ты его используешь. Если ты им не пользуешься, например, вкачал «Щиты», но их не юзаешь, навык начинает забываться. Со скоростью примерно 1/3 к прокачке, но тем не менее... Имеет смысл качать одну-две близкие ветки скиллов, которым нужны одинаковые атрибуты.

— А как же твой мультикласс? Получается, ты и есть тот самый и воин и маг.

— Нет. Я не маг, я рунный мастер, это другое. Если ты о щите, что я кинул на тебя, то это был свиток из кланхрана. Но вообще мультикласс качать сложнее, тут ты угадал. Правда и плюшек больше. — Кстати, — вдруг сменил тему он. — Сам-то ты, что на старте наваял? Открой инфу аватара, гляну. Поискав в настройках, через минуту я нашел, где включается-отключается отображение информации о персонаже для других игроков. Как я понял, почти все здесь скрывали свои реальные атрибуты и навыки. Немудрено, если знать, что умеет враг, можно легко подобрать контру.

— Слушай, ты не удаляй этого персонажа, — сказал Алекс, посмотрев мой чарлист, — Тебе повезло, выпал редкий трейт.

— Ген Древних? Что это за хрень?

— Я скажу тебе больше, — Алекс понизил голос, хотя кроме нас с ним в таверне не было никого.

— Именно из-за этого трейта наш клан живет в этих местах и наши новички в основном берут стартовым народом Эйр.

— Ого? Значит, мне сильно повезло?

— Трейт редкий, выпадает примерно трем-четырем на сотню. Не уникальный, но все же. По бэку Народ Эйр — потомки Древних, поэтому именно их представители могут получить эту способность. Мало кто знает об этом.

— А что вообще он дает?

— И в Дорсе, и в других мирах есть достаточно сложные данжи, оставленные этими Древними. Награда и лут там...неплохие, мягко говоря. Еще там есть механизмы и тайники, которые может активировать только обладатель этого Гена. Словом, идя в такой данж, нужно иметь в команде человека с этим трейтом. У нас в клане всего двое... нет, у троих он есть.

Я открыл рот, собираясь спросить еще и еще что-то, но Алекс вдруг прервал меня жестом, словно прислушиваясь к чему-то внутри себя. Мгновением спустя он резко встал.

— Прости, Кот, мне пора. Меня зовут. Нужна будет помощь, пиши.

И стремительно вышел, почти выбежал из таверны.

Я остался сидеть, с книжками, новым поясом и небольшим переизбытком информации.

Подошел трактирщик — убирать посуду со стола. Судя по всему, обслуживал гостей в таверне он лично.

— Уважаемый, — обратился я к нему, — Алекс говорил мне, что вы сдаете комнаты...

— Разумеется, — кивнул НПС, — Три комнаты на втором этаже свободны, могу сдать вам ту, которую снимал Алекс. Десять серебряных монет в день, три золотых в месяц. В эту сумму так же входит двухразовое питание в таверне. Берете, господин Хоткот?

— Конечно! И давайте без господина, Карн! Просто — Кот!

Ваша репутация с Карном повышена на 5 ед. Текущее значение -+95 ед. (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

Получив один золотой задатка, трактирщик выдал мне два ключа, большой и маленький. На вопрос, зачем второй ключ, он посмотрел на меня как на дурака (вот уж не думал, что непись на это способна), но вежливо объяснил, что от сундука в номере.

Ключи, что приятно, не занимали места в инвентаре. Открыв притороченную к поясу малую сумку путешественника, 12 мест, до 10 кг, я нашел в небольшом кармашке вделанное внутрь тонкое незамкнутое бронзовое кольцо, к которому было очень удобно прицепить ключики. На таком же кольце они и отображались в углу иконки сумки в интерфейсе инвентаря. Судя по всему, можно было добавить на кольцо неограниченное количество ключей.

Лестница на второй этаж таверны Карна, которая, кстати, называлась «Веселая Мельница», противно скрипели. Точь-в-точь как у меня на даче.