

Семнадцатое обновление

Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Мир Аркона, Криан!

Навалилась привычная при входе в игру темнота.

ERROR 757@4#!278%\$

Перед глазами снова меню выбора расы.

Демон.

Каждый представитель этой расы несет в себе частичку крови верховного владыки Преисподней...

ERROR 757\$%*&^

...закованные в тяжелую броню являются одними из лучших воинов Мира Аркона. Вы получаете расовый бонус 75% (максимально) защиты от ментальной магии, возможность ношения тяжелой брони и +2% к рейтингу брони при ее ношении.

ERROR 757%#\$\$@*)&

Демон? Какой демон? Мне же выбрали человека! Игровой план демонов еще не запущен!

- Ну, что? Ты готов? - раздался в моей голове ненавистный голос. - Поработаешь немного бета-тестером. У тебя двое суток. Кладбище в трехстах метрах от главных ворот - добежишь, получишь передышку. Да, и вот что, триста - четыреста смертей, и ты превратишься в пускающего слюни и гадящего под себя идиота. Не подведи меня, я на тебя поставил. Удачи! - он засмеялся.

«Какая же тварь!» - только и успел подумать я.

Звуки, которые появились в момент загрузки, совершенно не соответствовали звукам в стартовой локации людей. Вместо запаха молока и свежее испеченного хлеба (игроки, выбравшие человеческую расу, появлялись в деревеньке с названием Озерки, если мне память не изменяет, неподалеку от пекарни) в нос ударил запах опилок, дегтя и еще какой-то, не поддающийся классификации, но удивительно неприятный. Справа раздался рев животного, скрип телеги и удивленно-яростный вскрик:

- Ррра-а-а!!!

Я увидел, что нахожусь уж точно не в Озерках. Не было в Озерках ни песчаника под ногами, ни домов из дерева и камня непонятной конструкции, не было также загона со стоящим там зверем - то ли яком, то ли овцой размером с яка. И уж чего точно не было, так это бегущего ко

мне с лопатой организма с отвратительной перекошенной красной рожей. Перед смертью я успел заметить уровень НПС – сто семьдесят шестой.

Крестьянин наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Перед тем как погрузиться в черно-белую реальность, я почувствовал БОЛЬ!!! Эти твари, видимо, отключили блокатор болевых ощущений. Как правило, в подобных играх восприятие боли не превышает десяти процентов у обычных нормальных игроков и регулируется в настройках капсулы. Максимальное значение болевых ощущений – двадцать процентов для совсем уж откровенных мазохистов.

Внимание! Восприятие боли у Вашего персонажа 100%. Возможно, это связано со сбоем персональной капсулы или с игровой ошибкой! Немедленно покиньте игру и сообщите об этом в Администрацию! Неисполнение требования может привести к смертельному исходу. В этом случае Администрация «Мира Аркона» не будет нести ответственность за Вашу смерть!

Внимание! Вы погибли в бою и сейчас будете воскрешены в точке последней привязки.

Напоминаем, что точку можно изменить при помощи специального заклинания. На месте Вашей гибели остается надгробие, которое содержит деньги, экипировку и предметы из сумки. Деньги и предметы из сумки может подобрать любой игрок, натолкнувшийся на Ваше тело. Свою экипировку, включая эликсиры и зелья, помещенные в специальные карманы на поясе, подобрать можете только Вы. Если в течение пяти суток Вы так и не забрали их, вещи исчезнут навсегда. Ваши вещи может также забрать любой игрок, которому вы выдадите на это разрешение.

На всякий случай я посмотрел опции. Кнопки «Логгаут», «Связаться с Администрацией», «Телефонный звонок», как я и предполагал, оказались неактивны. В чате локации было тихо, как в морге, а название чата говорило само за себя: «Земли демонов» – Восточные пустоши, провинция Ярух, доминион Аштар, уровень локации «170+». Вот это влип!

Воскрешение через 9...8...7...

Поскольку никакой привязки, кроме точки моего появления, в этом мире не было, я должен был воскреснуть на том же месте. Перед оживлением я попытался максимально отдалиться от кретина с лопатой, который пошел в сторону какой-то кучи опилок, ведь я собирался сразу рвануть куда подальше. Забрать свои вещи и не мечтал, да и не жалко их – рваная одежда, убогий посох, пара кусков хлеба и фляга с водой. Мне бы до этого кладбища только добраться, а там что-нибудь придумаю.

Когда цветная картинка появилась, я развернулся и как был в набедренной повязке, так и побежал по утопанной пыльной дороге в противоположную от крестьянина сторону. То есть попытался побежать. Раздался женский визг, и баба, попавшаяся навстречу, сбросив коромысло с пустыми, громко зазвеневшими при падении ведрами, четким боксерским ударом с плеча отправила меня на новое перерождение.

Вот и не верь теперь приметам! Я даже на ее уровень не обратил внимания. Крестьянка и крестьянка, вполне милостивое, почти человеческое лицо, красноватая кожа, незамысловатая одежда.

Крестьянка наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Две минуты до воскрешения. В серо-белых тонах определиться с направлением очень сложно. Тем более что в состоянии призрака я вижу только ближайших НПС и смутные очертания построек. Выйти из зоны воскрешения я не могу. Не ожить тоже. Игра будет меня оживлять каждые две минуты, и, учитывая разность уровня с окружающими меня агрессивными НПС, агриваться они будут на меня метров за сто минимум. По идее, я не должен умереть от болевого шока, так как каждый удар для меня фатален. Да, больно! Очень больно! Но только в короткий миг. После «гибели» боль проходит.

В последующие часы не изменилось ровным счетом ничего... Я оживал и умирал. Умирал и оживал.

Мальчик наносит вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Вами открыто скрытое пассивное умение «Стойкость». Вы умеете сопротивляться боли! Теперь при получении урона Ваш болевой порог снижен на 1%. С этого момента, болевой порог вашего персонажа составляет 99%.

Рост навыка возможен до достижения 80% значения.

Маленький снайпер, кидаясь камнями, уже в четвертый раз отправляет меня на перерождение. Вот гаденыш!

Стойкость... Я никогда не слышал о таком навыке. Скорее всего, она открылась из-за стопроцентного болевого порога. Иван же мне рассказывал о том, что в игре иногда происходят необъяснимые вещи. В любом случае это пока мало чем может мне помочь.

Воскрешение через 9...8...7...

Я потерял счет времени, смертям и вспышкам боли. В какой-то момент пришла нечеловеческая жажда. Пить хотелось невыносимо. Запаса сил хватало на двухсекундное ускорение, но что такое две секунды в моей ситуации? Один раз мне даже удалось добежать до ворот, где два амбала двухсотого уровня с секирами в руках вновь отправили меня к конюшне...

Воскрешение через 9...8...7...

Кошмар продолжается....

...Вышедшая в 2034 году многопользовательская онлайн игра «Мир Аркона» уверенно занимает первое место в мире по популярности. На первое января 2037года в игре зарегистрировано 57 898 345 человек.

Общая территория игровых зон на сегодня составляет порядка 7млн кв. км, что по размерам сопоставимо с Австралией. Тип подключения - полное погружение.

Успех игры обусловлен тем, что в игре задействовано более 50 000 искусственных интеллектов четвертого-шестого поколений под управлением искусственного интеллекта седьмого поколения класса «Мудрец» - RP -17. По словам разработчиков, ощущения в игре на 87% приближены к реальным.

Анонс обновления «Земель демонов»:

Внимание: 27 апреля в игре будет произведено очередное, семнадцатое, обновление.

Желающих принять участие в бета-тестировании просим отправлять заявки со своей учетной записи.

Много веков назад, проиграв битву светлым богам, остатки армии Велиала спешно отступали к Адскому Провалу. Чтобы задержать объединенные силы светлых и некоторых темных рас Аркона, верховный владыка Преисподней запечатал целый план сущего и швырнул на землю захваченные в боях души, подчинив их своей воле. От Великого Аркана, на создание которого владыка пожертвовал половину своей крови и все оставшиеся силы, дрогнули пласты реальности. Когда светлые боги сорвали адские печати, их армию встречали готовые к бою легионы их вчерашних товарищей. Велиал со своим разбитым войском уже скрылся в глубинах Преисподней: в битве не было смысла. И светлые ушли, снова запечатав этот план, который был назван Землями Демонов. С тех пор легионы восставших охраняют вход в Преисподнюю. Кровь светлых и темных рас смешалась с кровью верховного владыки зла, а близость Преисподней изменила их внешний облик. Так на Арконе появилась новая раса. Раса демонов.

Ярость, коварство, жестокость соседствуют тут с бесстрашием и мудростью. Демоны в основе своей не признают ни светлых, ни темных богов, ни владыку Преисподней, оставивших их в трудные времена.

Больше половины представителей этой расы - гуманоиды, унаследовавшие все качества и черты своих предков. А кровь Истинного Демона и близость Преисподней проявили себя в некоторых мутациях, характерных только для этой расы.

Шестнадцать доминионов находятся в состоянии постоянной войны как друг с другом, так и с порождениями Преисподней, лезущими из многочисленных разломов. Помимо демонов, в закрытом плане обитает огромное количество разнообразных существ, ранее населявших эти земли. Существа за прошедшее время мутировали в большей или меньшей степени.

В игру вводится 4 новых класса! У игроков откроются отличные возможности развития и совершенствования своих персонажей. Появятся 16 новых рейдовых подземелий, свыше 100 скрытых заданий, 18 новых сетовых комплектов, свыше 200 легендарных предметов, свыше 400 видов новых существ, новые фамильяры, ездовые животные и многое, многое другое.

Информация об обновлении будет дана позже на официальном сайте корпорации.

Все началось пару лет назад, когда я, по настоянию своей младшей и единственной сестры, отправил свои работы в корпорацию «Мир Аркона»...

Итак, Кожевников Роман Игоревич, москвич, 32 года, разведен, детей нет. Родился, учился, ничем особенным не выделялся. Заочно окончил финансово-экономический институт. Работал, можно сказать, по специальности – начальником отдела продаж в компании средней руки. Увлечения: рисование, пиво, женщины. Все стандартно, без отклонений.

В тот памятный выходной день сестренка, как всегда, словно вихрь ворвалась в снимаемую мною квартиру. Сморщила нос, приняв запах аромату духов, витавших в прихожей, – моя последняя пассия ушла минут за десять до ее прихода, сунула мне в руки сумки с продуктами, чмокнула в щеку и, не разуваясь, проскочила в комнату.

– Эй, – крикнул я вслед этому рыжему безобразию, – обувь снимать не пробовала?!

– Можно подумать, ты тут убираешься! – крикнула мне из комнаты Аленка. – Ты бы хоть своих женщин пылесосить заставлял иногда, а то кувыркаешься тут с ними, а как убираться, так кроме меня некому.

Я отнес сумки на кухню – не может моя сестра заехать просто так, вечно ей кажется, что брат тут вот-вот умрет с голода. Сколько не говорил не таскать мне домой еду, не помогает.

– Да ладно свистеть, – с возмущением в голосе произнес я, входя в комнату, – убираюсь тут через день, ну или почти через день...

– Ну да, ну да! Стереть пыль с компьютера, помыть чашку и спустить воду в унитазе – это, конечно, великая уборка, – хмыкнула она, внимательно глядя в монитор и что-то отстукивая на клавиатуре.

Эх, весело будет ее будущему мужу! По крайней мере, с ней он точно не соскучится. А учитывая Аленкину энергию, ежедневная встряска и кормление с ложечки ему гарантированно.

– У тебя Интернета нет дома? Что ты там ищешь? Может, помочь? – спросил я, но сестра лишь махнула в мою сторону рукой.

– Ты можешь помочь найти только адрес очередного кабака или сайта знакомств, – вон у тебя их штук шесть на панели избранного... Стоп! Вот оно! – она ткнула пальцем в монитор. – Иди сюда скорее.

– Что тут? – спросил я, подойдя к ней, и посмотрел на картинку на мониторе, где две эльфийки, одетые в ну очень легкую броню, стояли, позируя, над тушей какого-то животного. Животное было истыкано стрелами, как дикобраз иголками. – И?

Сестра глубоко вздохнула, состроила грустную рожицу, поднялась с кресла, усадила меня в него и проникновенным голосом врача, разговаривающего с душевнобольным, произнесла:

– Мне кажется, тебе давно пора жениться... Ты же, кроме баб, ничего вокруг не замечаешь. Соберись и перестань глазеть на сиськи. – Она развернула меня к монитору и ткнула пальцем в иконку с надписью: «Вакансии компании». – Вот конкурс на место художника локаций. Это же

твой шанс! У тебя такие шикарные рисунки! «Мир Аркона» – это же... – Алленка восхищенно взмахнула руками, – это проект, который только набирает обороты и стоит под сотню миллиардов долларов. Да тебе там отработать лет пять – и обеспечен на всю жизнь.

– Слушай, фантазерка, им нужен профессионал. Я в этих компьютерных программах соображаю не больше, чем свинья в апельсинах. Там же нужно, наверное, уметь рисовать в 3D.

– Ой, Ромка, какой же ты все-таки недалекий! Тут же ясным английским языком написано – им нужен тот, кто при-ду-мы-ва-ет. А уж как реализовать это в игре, – не твоя проблема!

Я не стал с ней спорить. Было у меня увлечение – рисование пейзажей в стиле фэнтези. Прочитаешь интересную книжку по теме и пытаешься нарисовать какое-нибудь место из нее. Правда, об этом моем увлечении знали только несколько человек. В тот же день я отправил семь сканов моих рисунков по указанному на сайте адресу, а текст самого письма мне придумала Алена. Через три дня пришел ответ. А еще через две недели я уже был в Сан-Франциско...

Аудитория игры постоянно возрастала, мир расширялся, и моя работа была максимально востребована. Платили мне много. Так много, что я мог совершенно не думать о хлебе насущном и подкидывать денег сестренке в далекой Москве.

Два года я вкалывал как проклятый, купил домик в пригороде, машину. В общем, получил то, о чем даже не мечтал. Пару раз ездил в Россию и уже подумывал о том, как перетащить к себе сестру, когда, собственно, все и произошло.

Последние несколько месяцев над корпорацией заметно сгущались тучи. Какие-то незнакомые люди все чаще появлялись в офисе и вызывали сотрудников для беседы. Начальство пропадало на совещаниях. Ходили слухи, что нас выкупает правительство США.

Отдел наш не трогали: что взять с художников? Самое страшное, что могло со мной произойти, – увольнение, но, учитывая перспективы проекта, я особо не переживал. Ведь, как правило, в таких случаях получается всегда одно и то же: большие дяденьки решают все где-то в своих заоблачных кабинетах, сменяют часть руководства, а нас, простых смертных, это никак не цепляет. Коллектив у нас в отделе подобрался интернациональный, и, что удивительно, ни одного американца. Мы еще шутили, что после продажи компании на карте Аркона появится новая раса – американцы с государством Великая Америка, гамбургером на флаге и аппаратами с кока-колой по паре золотых за бутылку.

Хотя это и не шутка, кока-колу и пепси в игре можно было купить почти в каждом баре Эрантии, правда назывались они иначе, чем в реале. И мобильная связь присутствовала с реальным миром – все по стандартным расценкам. Если шеф, к примеру, занят тем, что прокачивает кузнечное дело, это же не повод, чтобы контора не работала. Да что уж там говорить – многие компании и банки основывали тут свои представительства, получали официальное разрешение от властных структур, платили взятки НПС, покупали замки, прокачивали своих сотрудников, придумывали всякие ухищрения, как обойти требования RP-17 и перенести в игру свои названия и логотип. Игровое золото стоило примерно столько же, сколько и в реале. Один золотой, трехграммовая монета, стоил около сотни вечнозеленых. Деньги вполне официально можно было ввести в игру или вывести из нее, уплатив налоги и

определенный процент. Сумму ввода денег ограничивали тремя тысячами долларов на один аккаунт, сумма вывода не ограничивалась. Сделано это было для поддержания курса игровой валюты. Да медь, серебро и золото выпадали с мобов боссов и НПС, выдавались за выполнение заданий, но из-за этого ограничения, перенасыщения мира деньгами не происходило, и потребность в них всегда превышала предложение.

Каждый человек в игре мог создать только одного персонажа. Наигрался друидом? Хочешь воина? Нет проблем – удаляй друида, создавай воина. Второй раз реальные деньги ввести в игру уже не можешь, как не можешь создать персонажа противоположного пола. Игра при создании первого персонажа считывала твои биометрические параметры, и они поступали в базу данных Мудреца. Все эти «сложности» легко можно было обойти: кинул денег на счет специальной конторы в реале, например, по договору оказания консультационных услуг по разведению тушканчиков в Антарктике, а в игре получил золото по счету. В игровом и околоигровом мире происходила натуральная золотая лихорадка, люди бросали работу в реале и уходили зарабатывать в виртуал. Деньги в игре крутились огромные. Высокоуровневые кланы зачищали и охраняли места добычи редких металлов, их шахтеры день и ночь качали профу и зарабатывали клану реальные и виртуальные плюшки. Рейнджеры сновали тут и там в поисках новых, еще не открытых подземелий, с целью продажи информации о них любым заинтересованным игровым сообществам. Многие компании вводили в игру свой реальный бизнес. Так что неудивительно, что игрой заинтересовалось правительство Самой Демократической Страны в мире.

В конце лета нас вывезли на обучение. Это такая муть с созданием корпоративной культуры, тренингами по умению работать в команде и воспитанию лидерства. И все это в шикарном отеле на побережье. Примерно до пяти часов нам парили мозги на различных тренингах, а вечером народ предавался пьянству и разврату. И так в течение недели.

В пятницу, на финальной вечеринке, когда руководство уже произнесло все свои речи и началось очередное веселье, я направился в свой номер, чтобы сменить сорочку, рукав которой моя коллега, с мягкими губами и третьим размером груди, заляпала каким-то экзотическим соусом.

Проходя мимо двери, ведущей на балкон этажа, я услышал возню и женское всхлипывание и решил посмотреть, не нужна ли кому моя помощь. Там я застал такую картину: метрах в трех от меня у мраморных перил спиной ко мне стоял мужчина и двумя пальцами левой руки держал за подбородок всхлипывающую девчонку в вечернем платье, лениво цедя сквозь зубы:

- Ты, шлюха, понимаешь, кому ты отказываешь? На колени, тварь, начинай отрабатывать. - И, отпустив подбородок, залепил ей пощечину. - Быстро!

Нет, я не рыцарь на белом коне, просто не люблю, когда обижают женщин, и еще я очень не люблю насильников. Положив левую руку на плечо ублюдка, я резко рванул его на себя так, что его челюсть на встречном ходу поймала кулак моей правой руки. Когда он начал падать, я добавил с левой, чисто на автомате. Несостоявшийся насильник завалился на пол. Я еще хотел вмазать ему ногой – я же говорил, что ни разу не рыцарь, но тут, узнав в упавшем Адама Чейни, редкостного говнюка и «по совместительству» члена Совета директоров корпорации, решил, что это будет лишним. И зря...

Чейни заворочался, поднимаясь на ноги. В глазах его полыхала ярость, он сплюнул на белый мрамор кровь и произнес ледяным голосом:

- Дурак ты, Рома. Вернее, покойник, – при этом провел себе большим пальцем правой руки по

горлу и, одернув пиджак, вышел с балкона.

Да, нехорошо получилось. Впрочем, я ни о чем не жалел и жалеть не собирался. Видимо, пора сваливать из этой приветливой страны, потому что как минимум увольнение мне обеспечено. А насчет покойника это мы еще посмотрим, все-таки не в Африке живем, хотя нужно поговорить с одним человеком. Может быть, он мне что-нибудь подскажет. Я обернулся к девчонке:

-Ты как? – спросил я у нее.

Девушка, широко распахнув карие глаза и прикрыв ладошкой рот, с неприкрытым ужасом переводила взгляд с двери, за которой скрылся Адам, на меня. Затем, видимо, придя к какому-то решению, она произнесла:

- Нам нужно убираться отсюда! Ты отвезешь меня?

- Через двадцать минут у главного входа, я подгоню машину. Меня Роман зовут.

- Меня Джейн, и спасибо тебе, Роман, – тихо произнесла она.

Минут тридцать мы ехали молча. Я размышлял, глядя на дорогу, Джейн что-то там разглядывала в своем зеркальце. Девчонка была очень красивой: огромные карие, почти черные глаза, темное каре волос, стройная фигурка, которую совсем не портил джинсовый костюм, в который она успела переодеться.

А думал я о том, что мне совершенно не хотелось уезжать в Россию, и пусть патриоты плюнут в мою сторону, но мне нравилось тут жить. Вы когда-нибудь видели, как туман обволакивает залив и мост Золотые Ворота? Потрясающее чувство испытываешь, если наблюдаешь это зрелище с самого моста. А горы Йосемити с их ледниками и водопадами, а древние секвойи в роще Марипоса! Я не очень люблю Америку как страну, с ее невообразимыми амбициями, но сами американцы по сути своей достаточно дружелюбный народ.

Только что могу сделать я, обычный рядовой художник? В том же Арконе, к примеру, возможности одного человека неизмеримо больше. Может быть, поэтому столько народа сутками напролет просиживает в игре?

- Откуда Чейни знает тебя? – голос Джейн прервал мои раздумья.

- Да было одно дело, примерно полтора года назад, – я на секунду скосил взгляд на ее сосредоточенное лицо, – он персонально курировал проект, в подробности которого меня не посвящали. Я прорисовывал локацию – замок, десяток деревень, природа, окрестности. Нестандартный заказ, явно зона отдыха. Озеро в центре, яхты, особняки, лес, а сам замок раза в полтора больше стандартного, из тех, что десятого уровня. Ох и достал тогда меня его заместитель... – я сморщил лоб, вспоминая фамилию. – Мак-Лейн по-моему. Ты понимаешь, есть определенные правила. Ну не позволит, к примеру, RP-17 создать в игре современные строения. Нельзя также создать локацию, в которую невозможно попасть пешком. Я пытался этому придурку что-то объяснить – бесполезно. В итоге сделал в точности, как он просил, и отдал проектировщикам. Вроде легкое задание – почти идеальный круг, двадцать км в диаметре. Но геморроя было столько, словно второй Великий Лес рисовал.

- Мак-Лейн ушел из корпорации семь месяцев назад, – Джейн убрала зеркальце в сумку. – Роман, мне страшно! Очень страшно. Чейни не тот человек, который может простить такое. Я больше не хочу работать тут. – Она посмотрела на меня. В ее глазах плескалась тревога. – Я с понедельника в отпуске, по почте вышлю бумаги на увольнение. И отсижусь где-нибудь в

тихом месте. А там, думаю, ему будет не до меня – корпорация сейчас переживает непростые времена.

– Как ты вообще там оказалась?

– Потому что мозгов нет! Документы нужно было подписать, а в офисе Адам давно не появлялся, он постоянно в разъездах и на переговорах. Поймала его после официальной части, и он предложил подняться к нему и обсудить несколько спорных моментов. Когда он начал приставать, я выскочила из номера. Он догнал меня и вытолкнул на балкон. Я, наверное, дура, что поперлась к нему в номер, да?

Я хмыкнул. Извечный женский вопрос, и попробуй ответить честно, тогда тебе точно ничего не обломится. А поскольку девчонка мне действительно очень нравилась, я ответил правильно: что-то о том, что она ни в чем не виновата, просто обстоятельства иногда сильнее нас.

Потом мы заехали к ней за вещами и отправились в отель, куда она собралась переехать на время, поскольку не хотела оставаться в своем доме. По дороге попросила остановить машину и куда-то позвонила с городского аппарата.

– Подруга заедет за мной в воскресенье вечером, – сказала Джейн, садясь в машину. Затем добавила: – Я надеюсь, ты не оставишь беззащитную девушку одну?

Выходные пролетели незаметно. Джейн оказалась на удивление приятной собеседницей, мы гуляли с ней по городу, ходили в кино, сидели в кафе, а по ночам занимались любовью. Нет, никакого Чувства между нами не возникло, нам просто было хорошо вместе – по крайней мере, я так думал, хотя в общении чувствовалось какое-то напряжение. По молчаливому согласию мы не разговаривали ни о работе, ни о произошедшем в пятницу. И лишь в воскресенье вечером, когда я уже погрузил ее вещи в фольксваген заехавшей за ней подруги, она прижалась ко мне и прошептала:

– Уезжай отсюда, пожалуйста. У меня беспокойно на душе.

Я приподнял ее за подбородок, поцеловал, подмигнул и произнес:

– Все будет хорошо, солнышко. – А потом зачем-то сказал: – Если что – в игре мой ник Криан, – первые три буквы – мои инициалы. Запомнить легко. Удачи тебе....

Не люблю расставаться вот так, без определенности. Грустная какая-то история, без начала и с непонятным концом. Увижу ли я когда-нибудь Джейн, я не знал. А если встретимся, вспомним ли эти два дня и захотим ли продолжения?

Из задумчивости меня вывел телефонный звонок.

– Привет, Иван, я как раз собирался тебе звонить, – обрадованно произнес я.

– Здравствуй, Рома. Неподалеку от Маркет-стрит есть французское кафе, запоминай адрес.... Тебе туда добираться минут пятнадцать. На входе назовешься – тебя проводят. Все, давай пулей, жду.

– А откуда ты.... – но в трубке уже раздались гудки.

Странно все это. Иван прекрасно знал, что я живу в пригороде и оттуда до Маркет-стрит

добираться не менее часа. Хотя... я посмотрел на телефон в своей руке. Ну да, мы живем в мире высоких технологий! Ладно, так даже лучше.

С Иваном Барнсом мы познакомились полтора года назад, через пять минут после того, как я вытащил его ребенка из-под колес автомашины. Его жена Сара приехала с сынишкой встречать мужа, и четырехлетний Сэм, смешной занятый мальчуган, выбежал за мячиком на проезжую часть. Я вовремя оказался рядом, как раз только вышел из офиса после работы. Никто не пострадал - и вечером я уже ужинал у них дома. Узнал, что Иваном моего нового приятеля назвали в честь русского прадеда, когда-то давно приехавшего из России в Канаду. Потом мы достаточно часто встречались, пару раз даже ездили на рыбалку. Но началась активная суэта вокруг корпорации, и Иван стал пропадать на работе сутками. Прошло уже месяца три, как мы не виделись.

Иван был не самым последним человеком в службе безопасности «Мира Аркона», только вот его внешность была для меня разрывом всех шаблонов: светлая кожа, светлые волосы, высокий лоб. Кто-то там говорил, что представители этой профессии должны обладать незапоминающейся внешностью? Да я Ванин портрет и сейчас легко нарисую по памяти. И хотя служба безопасности корпорации это, конечно, не ЦРУ, но поверьте, тут работают тоже далеко не мальчики.

Мелодично звякнул колокольчик на входе, ко мне от стойки подошла улыбающаяся, симпатичная девушка в строгой черной юбке и белой блузке. Слегка наклонив голову и глядя на меня максимально приветливо, она произнесла:

- Месье ожидают?

Ну да, конечно, «месье», последним парижским дилижансом прибыл, улыбнулся я и огляделся - уютное небольшое кафе, стандартные французские бордовые тона...

- Да, моя фамилия Кожевников, - ответил я девушке.

- Пойдемте, я вас провожу.

Иван сидел в дальнем углу, лицом к входу: чашка кофе, дымящаяся сигарета. Увидев меня, он встал со стула, улыбнулся своей фирменной американской улыбкой на тридцать два зуба, а глаза его на мгновение потеплели.

- Здорово, дружище, сколько лет, сколько зим? - произнес он. - Ведь так говорят в России?

- Привет, Иван! Именно так! Выйдешь на пенсию, приезжай в Россию, там тебя точно примут за своего, - я улыбнулся и ответил на крепкое рукопожатие. - Как Сара с Сэмом?

Девушка, следовавшая за мной, приняла заказ на один «американо» и удалилась.

- Да у нас-то в порядке вроде все. Это у тебя приключения, - покачал головой он.

Мы сели за стол, я достал пачку «Лаки», сунул в зубы сигарету, затянулся, выпустил изо рта дым и спросил:

- Как я понимаю, ты мне не случайно позвонил? Или ты узнал, что я нахожусь неподалеку, и решил, что все-таки нужно иметь хоть немного совести и повидаться?

- Ты вот что скажи мне, Рома, обязательно было бить морду члену Совета директоров? Хотя... этому члену многие бы вот так хотели разбить физиономию. Мои ребята эту запись смотрели с завистью.

- Запись? - удивленно произнес я.

- Ну что ты, право, как ребенок? - подмигнул мне он, - в отеле есть камеры, все пишется, а фигура размера Чейни, уж поверь, почти постоянно находится под наблюдением.

- Значит, получается... - начал было я.

- Ничего не получается, - оборвал меня на полуслове Иван и откинулся в кресле, - если бы эта запись случайно, - он выделил слово «случайно», - не попала в руки специального агента ФБР Фостера, ты ведь заметил, что ФБР сейчас лезет во все дела Аркона, то ты, мой друг, вместе со своей спасенной из лап чудовища красавицей сейчас бы кормили рыб где-нибудь на дне залива.

Я сидел и подавленно молчал. Действительно влип.

- Спасибо, Иван. Я ведь не разглядел, что это он, а потом уже было поздно. - Я затаился и погасил сигарету в пепельнице. - И что мне теперь делать?

- Не за что пока еще, - словно не расслышав вопроса, произнес Иван. - Девчонку твою мои ребята потеряют по дороге. - Он улыбнулся и осуждающе покачал головой: - Тоже мне конспираторы! Так что ей некоторое время ничего не грозит, а потом, вероятно, все это будет уже неважно.

- Так вы следили за нами?

- Ну а как ты думал? Запись попала в ФБР. Кстати, жди, они тебя скоро пригласят для беседы, я в этом уверен. Так вот, на этой записи Чейни угрожает тебе, и это гарантия твоей безопасности. Если с тобой что случится, у ФБР появятся дополнительные рычаги воздействия на корпорацию. Это понимают все, поэтому нам приказали только следить.

Мне наконец принесли кофе. Я отхлебнул глоток и чуть не подавился от пришедшей мне в голову мысли,

- А в номере отеля тоже камеры стояли? - спросил я. - А то мы там...

Иван сначала непонимающе уставился на меня, а потом, сообразив, рассмеялся.

- Нет, не стояли. Чего мы там не видели? - успокоил он меня. - Хотя шуметь ночью вы могли поменьше, конечно... Ну ладно, пошутили, и хватит, теперь о главном. Ты же понимаешь: то, о чем я сейчас буду с тобой говорить, это даже не служебная тайна.

Я выставил перед собой руки и сделал движение, будто закрываю рот на замок и выбрасываю ключ.

Иван недовольно покачал головой и спросил.

- Что ты знаешь об Арконе?

- Да то же, что и все. Игровой мир с полным погружением. ТОП-1 в мире, цена проекта около двухсот миллиардов долларов вроде. Около десяти миллионов онлайн в среднем, если мне

память не изменяет.

- А сам-то что только тридцать пятый уровень получил? Это же мир возможностей. Волшебники, воины и эльфийки всякие с феечками. Возможность стать реально крутым и добиться того, чего никогда не добьешься в этом мире - Иван внимательно смотрел на меня своими серо-стальными холодными глазами, ожидая ответа.

Я откинулся на спинку кресла и ответил не задумываясь:

- Ты знаешь, я же художник, я очень хорошо чувствую фальшь. Воин тридцать пятого уровня - это больше для работы, по локациям попрыгать, посмотреть на результаты своего труда. А когда знаешь, что это нарисовано тобой... И хоть наши кричат о практически идентичных с реалом ощущениях - ерунда это. Мозг говорит одно, а руки чувствуют другое. Ну вот, например, есть там такое заведение, неподалеку от Площади Героев в Вайдарре, «Черная фиалка» называется. - Иван понимающе хмыкнул, а я продолжил: - Я там был один раз всего - взял девчонку на ночь, и вроде все хорошо, но чувствуешь, что спишь с резиновой куклой. Вернее, так - с ожившей резиновой куклой. Тактильные ощущения не те. Скажем, ландыши пахнут ландышами, но как-то не так. Я не знаю, как еще объяснить. И самое главное, - я достал новую сигарету из пачки, - я хочу нормально жить, найти себе подругу. Наконец, завести детишек, а там это невозможно, - развел руками я.

- А ты эстет, брат, - улыбнулся Иван, - ландыши ему не угодили. Да будет тебе известно, что у тех, кто долго сидит в виртуале, совсем другое восприятие мира и ландыши - ландыши. И девушки настоящие. По прогнозам аналитиков где-нибудь через полгода RP-17 выйдет на новый уровень управления. Он же обучается в процессе работы, и ощущения, даже у таких, как ты, приблизятся к максимальным. Хотя тебе, конечно, это не поможет - девочек там много, а вот детей ты не сделаешь, факт. Ладно, все это лирика, - он пожал плечами и нахмурился, - на самом деле все очень плохо.

- Да что происходит?! - не выдержал я. - К чему эти шпионские игры?

- Помнишь, у нас две девчонки пропали из департамента внешних связей? Моника Рид и Сара Прайс? - Он достал из пачки очередную сигарету. - Так вот, и та и другая несколько раз присутствовали на приемах у Чейни в его особняке. - Иван глубоко затыкнулся. - В общем, когда мы стали искать, ну ты знаешь, полиция сама по себе, а наша контора просто обязана влезать в такие дела. Мы должны пресекать даже возможность утечки информации, а тут две сотрудницы с третьим уровнем допуска. Так вот, когда мы проверяли всех присутствовавших на тех вечеринках, всплыла информация о некоем проекте «Парадиз» - зоне отдыха в Арконе, которую не контролирует управляющий искусственный интеллект.

- Такое невозможно, - возразил я, - без участия семнадцатого ничего в Арконе не происходит - он там как демиург. Любые системные изменения проходят только с его одобрения, а чтобы изменить его настройки, нужен совет акционеров и не менее семидесяти пяти процентов голосов. - Я посмотрел на хмурящегося приятеля. - Вань, ты же читаешь новости. Аркону сейчас принадлежит только сорок один процент акций.

- Да мне плевать, что там возможно, а что нет, - Иван подался вперед, - когда меня вызывает Хейз и говорит, чтобы мы прекратили копать, а потом один из моих ребят приносит это, - он сунул руку во внутренний карман пиджака, что-то достал и, положив на стол, пододвинул ко мне.

На столе передо мной лежал обычный дешевенький китайский видеоплеер, размером чуть

больше пачки сигарет.

- Что это? - не понял я.

Иван откинулся на спинку кресла, и, скрестив руки на груди, кивнул на плеер.

- А ты включи и посмотри.

Я пожал плечами и нажал на кнопку воспроизведения.

Картинка проступила сразу: скулящая, растянутая цепями на столе светлая эльфийка - явно игрок, ник Присси, пятнадцатый уровень, здоровье в желтой зоне, многочисленные порезы на теле, из одежды только стандартные трусики и лифчик. Обстановка вокруг выполнена в кроваво-красных тонах: черная мебель, огромное зеркало - все, что цепляет камера. Рядом со столом темный эльф, сто семьдесят восьмого уровня, ник Куваз, в руке обычный столовый нож, стоит к камере вполоборота, поэтому лица его не видно.

- Не волнуйся, зайчик, - произносит он голосом доброго доктора, - мы еще немного поиграем, а потом обязательно подлечим тебя. - Ножом он перерезает лифчик, отшвыривает его в сторону, по-хозяйски кладет левую руку на грудь девчонки и вопрошает ее: - Как тебе?

Тут он оборачивается к снимающему.

- На хрена ты это пишешь, идиот! - его красивое лицо искажается.

- Да ладно тебе, Ронни, - слышен голос второго, и на этом запись обрывается...

- Откуда это у тебя? - уставился я на Ивана, - это же, это...

- Оттуда, - он забрал плеер, - и что ты скажешь теперь? пытки, говоришь, невозможны? Насилие невозможно? Что-то я сомневаюсь, чтобы она добровольно позволила снять с себя бюстгальтер. Кстати, Присси - он сделал паузу, - такой ник был у персонажа Сары Прайс. Ник в игре значит офлайн, но она явно там! Ты же видел запись, это точно Аркон, а не тайский порносайт, расположение кнопок на панели, индикаторов здоровья и маны...

Я пораженно молчал. В игре запрещены пытки, если это не касалось игрового процесса. По квесту тебя могли, к примеру, поймать и сжечь на костре («веселая» жизнь у темных!), но во время этого болевые ощущения исчезали. Но чтобы вот так - приковать и резать ножом! Всегда есть кнопка «логаут» и связь с администрацией. Аккаунт попытавшегося такое сделать будет немедленно удален, без права восстановления. И нельзя с кого бы то ни было снять ни одного предмета экипировки, включая нижнее белье, которое снимается по обоюдному желанию. Все-таки 18+, и секс тут возможен между любыми представителями гуманоидных рас.

Возможно, эта девчонка - реальная мазохистка и все это элемент игры. Но почему тогда у нее совпадает ник с пропавшей и почему она не в сети? Я окончательно запутался.

У Ивана зазвонил телефон.

- Да, - пока он слушал говорившего, я наблюдал, как хмурится его лицо. - Понял, отбой, - произнес он, убрал телефон в карман и о чем-то задумался.

- Уезжай, Рома, ты вляпался в огромную кучу дерьма, - констатировал Иван, достал ручку и

написал на салфетке адрес. – Нам сказали снять с тебя наблюдение. Странно... – Он передал мне салфетку. – Поезжай по этому адресу, отсидишься дня три, потом сваливай на такси из штата, – это он от меня таких словечек понабрался? – Телефон забудь здесь, машину оставь, мои ребята ее потом отгонят к твоему дому. Позвони мне через неделю на работу. Все, давай, удачи тебе, иди, я расплачусь.

– Спасибо тебе, – я поднялся и протянул ему руку.

Он встал, пожал мне руку и хлопнул меня по плечу.

– Ключи не забудь оставить.

Я положил на стол связку ключей, от машины и дома, еще раз глянул на него и, развернувшись, пошел на выход.

На улице я огляделся, приподнял воротник ветровки и, чувствуя себя участником дешевого детектива быстрым шагом пошел в сторону подземки. Как же быстро может измениться твоя жизнь, дом, машина, работа, ребята из отдела, все это нужно бросить и куда-то бежать. Поглощенный своими мыслями, я прозевал движение парня, идущего мне навстречу.... Сильнейший удар в солнечное сплетение, выбив из легких воздух, сложил меня пополам, шею кольнуло, и, уже теряя сознание, я услышал звук открывающихся дверей подъехавшей сзади машины.

– Долго еще, док? – голос Чейни прорывается в сознание.

– Сейчас босс, он уже приходит в себя, – раздается откуда-то справа.

Я открыл глаза. Чувствую себя отвратительно, в голове шумит, мышцы сводит судорога, шея затекла. Обвожу взглядом помещение: белые стены, какое-то оборудование шумит в углу, компьютерный стол со стоящим на нем монитором, за спиной шесть игровых капсул в ряд. Сажусь в одних трусах на жестком стуле, руки скованы за спиной наручниками. Помимо меня в комнате четверо в пластиковых синих халатах, напротив лыбится Чейни, потирая руки в черных перчатках, – замерз он, что ли? По бокам от меня две гориллы, справа невысокого роста плешивый тип кладет пустой шприц на передвижной столик с какими-то склянками. Мне стало страшно....

– Здравствуй, Рома, – Чейни смотрел на меня, как на старого друга, которого он встретил совершенно случайно на улице, – ты думал, я тебя не найду? Как нехорошо с твоей стороны.

Мощный удар в челюсть опрокинул меня на пол вместе со стулом. Падая, я ударился о кафель лицом.

– Да держите его, идиоты, – крикнул он своим шестеркам.

Меня споро подняли и снова усадили, придерживая.

Сейчас они будут меня убивать, я это понимал и ничего с этим поделать не мог, лучше бы уж сразу, не мучаясь, но это не мой вариант. Страх внезапно прошел, уступая место ненависти.

– Ну, ты-то сам по себе кусок ослиного дерьма, без этих своих членососов, – произнес я, с

трудом ворочая челюстью, которая скорее всего сломана.

Снова удар, голову мотнуло назад, рот наполнился кровью, потом два подряд в корпус и снова в голову – я, вместе со стулом, опять на полу, выbleвываю желчь вместе с кровью на белый кафель.

- Я сказал «держаться»! – задыхаясь от бешенства, проорал Чейни.

- Босс, вы сломаете ему шею, вы же не хотите этого пока? – спокойно произнес один из его телохранителей, поставив ударение на последнее слово.

- Да, Курт, ты прав, мне он нужен живой, – Адам с силой опустил каблук своей лакированной туфли на кисть моей правой руки. Снова хруст – сквозь тело словно пропустили высокое напряжение и я задохнулся от невыносимой боли

- Этой рукой ты ударил меня, мразь! – прошипел Чейни и снова опустил каблук на мою руку...

Запах нашатыря привел меня в чувство:

- Он в сознании Босс, – слышу я голос плешивого и открываю глаза.

- Ты думаешь, у тебя получится сдохнуть? И не рассчитывай, у нас еще много интересного впереди, – шипит Чейни.

- Пидор, – выдыхаю я и плюю в ненавистную морду мучителя, склонившегося надо мной. Получилось плохо, но все-таки получилось.

Чейни интуитивно отпрянул, стер алые капли со своей щеки, лицо его превратилось в маску звериной ярости, и первый же удар острым носком в грудь снова погасил мое сознание.

В себя я пришел уже сидя на стуле вновь поддерживаемый с двух сторон, боль разрывала мое тело на части, было трудно дышать, все вокруг, казалось, плыло в тумане.

- Док, ты мне обещал, что он не сдохнет, – Адам посмотрел в сторону плешивого, тот кивнул. – Хорошо, облейте это дерьмо водой, – сморщил он нос, глядя в мою сторону, – не стоит пачкать оборудование.

- А насчет пидоров, – Чейни ткнул в меня пальцем – ты правильно мыслишь, есть два огра в неизвестной тебе локации, думаю, ты понравишься этим ребятам. Но это потом, сейчас у нас по плану бег с препятствиями, – Адам снял забрызганный кровью халат и вместе с перчатками, кинул его в мусорное ведро, стоящее у двери.

- Делайте, что я сказал, и приберите тут, – он посмотрел на меня, – удачной игры, Рома, – процедил он и покинул кабинет.

Меня молча усадили на стул, укололи чем-то пару раз, сняли наручники и оттащили к одной из игровых капсул. Я не сопротивлялся, да и что я мог сделать голый и избитый двум мужикам, каждый из которых был раза в полтора крупнее меня. Щелкнули зажимы шлема, система меня опознала, перед глазами возникла заставка загружаемой операционной системы, а затем сразу пошла загрузка игры, а через мгновение перед глазами появилось меню выбора расы...

Меню выбора расы.

Человек.

Представители гордой человеческой расы отвоевали себе место под солнцем Аркона. Могучие маги и непобедимые рыцари по праву несут прославленные знамена предков. Игра за человеческую расу открывает перед Вами большой выбор направлений развития персонажа. Вы можете примкнуть к любой стороне в нескончаемом противостоянии темных и светлых сил. Королевство людей Эрантия находится на северо-западе Карна - обитаемого континента. На востоке королевство граничит с Землями орков, на юге проходит граница с Великим лесом, населенным светлыми и темными эльфами, на юго-востоке - с Крайтскими горами, местом проживания гномов и дроу. Стартовый город - Вайдарра, город Семи Ветров, находится на пересечении основных торговых путей. Локация находится в центре земель, в основном населенных человеческой расой. Вы уверены, что хотите выбрать данную расу?

Ну да! Меня, конечно, спросили! Хорошо хоть не эльф или гном. Я не понимаю, как вообще можно играть гномами, этими квадратно-бородатыми персонажами. Мне, разумеется, было наплевать, какую расу мне выбрали мои мучители, но, чтобы совсем не скатиться в отчаяние, я старался думать рационально.

Подтверждение!

От своих славных предков, воевавших по обе стороны силы, люди унаследовали высокую сопротивляемость к магии тьмы и света и высокое искусство владения мечами. Расовый бонус +1% к сопротивлению магии света за уровень и +1% к сопротивлению магии тьмы за уровень, +2% к наносимому физическому урону при использовании мечей.

У дроу, к примеру, с рождения максимальное сопротивление темной магии, бонус к сопротивлению водной стихии - один процент за уровень и «плюс два процента» к урону кинжалами и маскировке. Дроу - лучшие разбойники в игре. Самые вкусные бонусы у гномов, так как администрация всеми силами пытается хоть как-то привлечь игроков к игре за эту расу.

Теоретически: если бы я достиг семьдесят пятого уровня, сопротивления магии тьмы и света у меня стали бы максимальными. Выше можно поднять только в талантах, вещами, с плюсом к максимальному сопротивлению или за выполнение скрытых заданий. Практически нереально поднять хоть какое-то сопротивление выше девяноста пяти процентов. У Ксингджуан - главы Лазурных Драконов, самого сильного клана в игре - только четыре сопротивления из восьми превышают девяносто процентов. А у нее, если память мне не изменяет, двести тридцать четвертый уровень. Да там весь клан такой, средний уровень около 160... Корейцы - они такие корейцы...

Страница тем временем поменялась.

Выберите класс персонажа.

Чародей.

В мире Аркона разлиты океаны силы. Чародеи учатся повелевать ими. После десятого уровня

Чародею придется выбрать сторону силы и точнее определиться с классом своего персонажа:

Маг, если Вы хотите повелевать стихиями и наносить противнику огромный урон за короткий промежуток времени. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – нейтральное; светлых – нейтральное.

Некромант, если Вы хотите повелевать мертвыми, насылая на своих противников проклятья и призывать существ из иных планов. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – нейтральное; светлых – неприязненное.

Жрец, если Вы хотите атаковать своих врагов заклинаниями светлой и ментальной магии, лечить других игроков и существ, населяющих Аркон, брать под контроль могучих противников. Отношение темных и светлых сил изначально: темных – неприязненное; светлых – нейтральное.

Внимание! Маги, жрецы и некроманты, несмотря на свою невероятную силу, чрезвычайно уязвимы в бою, поэтому игра за них рекомендуется только для опытных игроков. Классовый бонус: +1 к интеллекту и +1 к духу за каждый уровень.

Вот придурки! Я никогда не любил этот класс. Воин или охотник всегда был моим выбором, ну на хрена мне этот чародей!..

Какая же ерунда лезет в голову! Да какое мне дело до того, каким классом меня засунут в игру, когда мое искалеченное в реале тело лежит в капсуле.

Подтверждение!

Вами получен классовый бонус +1 к интеллекту и +1 к духу за каждый уровень.

Следующая страница.

Добро пожаловать в меню распределения начальных характеристик!

Вы имеете 20 единиц нераспределенных характеристик.

Администрация игры предупреждает Вас, что после создания персонажа изменения невозможны!

Страница распределения характеристик.

Ловкость: повышает шанс уклонения от вражеских атак, шанс критического удара атак ближнего и дальнего боя, уменьшает урон при падении и увеличивает скорость передвижения (50 единиц ловкости = +1% к скорости передвижения).

Сила: увеличивает рейтинг брони и атак оружием, находящимся в руках Вашего персонажа. Параметр силы определяет вес переносимого груза.

Здоровье: общая сумма урона, который может получить Ваш персонаж до гибели (1 единиц здоровья = 10 единиц жизни).

Запас сил: физическая энергия игрока, любое физическое действие (атака, блокирование, парирование, ускорение при беге) расходует единицы энергии. (1 единица запаса сил = 10 единиц энергии.)

Дух: увеличивает скорость регенерации запаса сил, здоровья и маны.

Интеллект: увеличивает рейтинг магических атак, вероятность нанести критический урон заклинанием, количество маны Вашего персонажа. (1 единица интеллекта = 10 единиц маны).

По логике вещей нужно кинуть в силу три-четыре очка, единичку в ловкость и дух, пять в здоровье, а остальное загнать в интеллект. Я же, увы, оставался сторонним наблюдателем на празднике выбора моего персонажа. Цифры на экране изменились.

Однако.... Чего-то другого ожидать было по меньшей мере глупо.

Ловкость: 10.

Самый бесполезный параметр - максимальный при выборе. Насколько я помню, больше десяти очков нельзя кинуть в одну характеристику. Зато теперь с критами у меня проблем не будет точно. И уворачиваться буду - мама не горюй как. Это я так от безысходности рассуждаю, ибо во всем нужно находить положительные моменты.

Сила: 6.

Еще одна практически бесполезная для мага характеристика. Зато те двое суток, что у меня есть, точно не будет проблем с переносимым грузом.

Здоровье: 1.

Запас сил: 1.

Дух: 1.

Интеллект: 1.

Ну да. С нулевыми характеристиками начинать игру нельзя, хотя бы по единичке нужно кинуть в каждую.

Принять новые характеристики?

Рахитичный, тупой, но сильный и ловкий. Неплохое сочетание для начала игры за чародея. Хуже не бывает.

Подтверждение.

Поздравляем! Добро пожаловать в меню визуализации персонажа! Выберите внешний вид.

Моего воина тридцать пятого уровня они, конечно, удалили. Аватара осталась, и, видимо, чтобы не тратить время, поскольку от внешнего вида и имени мало что зависит, я сохранил прежние внешность и имя.

Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Мир Аркона, Криан.

Навалилась привычная при входе в игру темнота.

ERROR 757@4#!278%\$

Перед глазами снова меню выбора расы.

Демон.

<http://tl.rulate.ru/book/15432/327588>