

Глава 1. Активация

В жизни есть немало хорошего и одна из таких вещей, вне всякого сомнения, сон. Не зря же предки говорили, что утро вечера мудренее? Если тебе грустно, страшно или одиноко — ляг поспи и все пройдет. По крайней мере, на то время, пока ты не проснешься. Раньше этот способ всегда срабатывал, отсекая от проблем не хуже алкоголя или каких-нибудь наркотиков. Впрочем, последними я никогда не увлекался, да и денег на излишества, после недавнего увольнения, особо не наблюдалось. М-да...

Этот сон отличался от тысяч прошлых хотя бы тем, что я все отлично помнил и осознавал, включая тот неоспоримый факт, что лег спать. Осознавал как-то слишком уж четко для сна. Перед глазами появилась стандартная табличка с сообщением:

Start Игры?

Yes/Нет (Умереть)

[0] — я прочитал и согласен с условиями Контракта.

Что за смесь языков? Проблемы локализации? Эх, говорила мне мама, не доведут меня до добра эти игрушки... Лет десять-пятнадцать назад. Кто бы мог подумать, что это случится не сразу, а только сейчас, спустя столько времени?

Эти мысли не помешали мне, не читая, подтвердить согласие с условиями контракта, сдвинуть «курсор» влево и выбрать первый вариант. Йес.

В это самое время тысячи людей по всему миру видели похожее меню, хотя у каждого оно слегка отличалось. Разные языки, слегка разнящиеся фразы и шрифты...

Начать Игру?

Да/Нет

Мужчина, президент крупной компании, не любил торопиться с важными решениями, а сейчас интуиция подсказывала ему, что решение было важным. И срочным. Однако опыт говорил никогда не соглашаться на условия, предварительно все не проверив. Минуту — именно столько он потратил на беглое чтение «Договора», но когда, ведомый смутной тревогой, наконец потянулся к левой кнопке, обнаружил, что та уже исчезла. Оставшийся вариант засветился и переместился в центр, трансформировавшись из лаконичного «Нет» в пугающее слово «Смерть». Что?

Испытание провалено! Место Игрока занято.

Эта надпись была последним, что, помимо него, увидели еще трое кандидатов, прежде чем обратиться в сгустки энергии и информации. Создание игрока было достаточно затратным делом, и Система предпочитала экономить внутренние ресурсы, попутно пополняя базу данных о новом для нее мире. Из пула в пять-шесть кандидатов отбор проходил лишь один — тот, кто первым принимал предложенные условия. Возможно, это было несправедливо, но механизму было плевать на подобные вещи, пока они не шли во вред достижению Цели.

Мужчина умер во сне, как позже сказали врачи — от сильного истощения. Этой ночью подобных смертей произошло порядка пяти тысяч. Капля в море для человечества, на потерю которой никто не обратил особого внимания. Капля, из которой родилась первая тысяча игроков...

Внимание! Предварительное испытание пройдено!

Система (75%) активна... Соединение с Сервером (50%)... Получение статуса Игрок!

Формируются базы данных для нового мира... Идет сканирование персонажа. Параметры считываются автоматически... Подождите...

Я висел в пустоте, не чувствуя тела и не понимая, что вообще происходит. Спустя примерно минуту, когда я уже начал всерьез опасаться, что останусь тут навсегда, выскочила таблица.

Иван Владимирович Сусанин (...)

Общий ID: неизвестен.

Локальный ID: Z-8.

Истинное имя: Иван Владимирович Сусанин.

Возраст: 24 года (8954 дня).

Раса: человек(97%).

Пол: мужской.

Уровень: 1 (0/20 Очков Системы).

Доступно: 0 Очков Системы (ОС).

Параметры*:

Сила: 6/10.

Ловкость: 7/10.

Интеллект: 7/10.

Живучесть: 6/10.

Выносливость: 6/10.

Восприятие: 7/10.

Удача: 2/10.

Расовый параметр:

Интуиция: 9/10.

*Для расы людей 10 — максимально возможное природное значение. Первый барьер.

Навыки Системы:

Игрок (F)

— Интуитивно понятный интерфейс (F, 1/1).

— Справка (F, 1/1).

— Язык Системы (F, 1/1).

Достижения и титулы:

Восьмой (личное, уникальное) — иногда невезение так велико, что великая удача проходит совсем рядом. Особенности скрыты.

Как в какой-то игре. Медленно нарастающая паника слегка отступила. Взгляд пробежался по данным, машинально зацепился за последнюю строчку. Впрочем, времени, чтобы тщательно изучать написанное мне не дали — следом появилось новое сообщение...

Внимание! Желаете сменить ник?

Да/Нет

(60, 59, 58...)

Таймер? Без колебаний подтвердив «желание», я мысленно стер фамилию и отчество. Этого показалось недостаточно, так что следом исчезло и имя. Так, теперь ник... Восьмой? По позвоночнику пробежал холодок нехорошего предчувствия. Пожалуй, не стоит использовать достижение в качестве имени. Или это титул? Ладно, неважно...

(52, 51, 50...)

Несмотря на озвученное решение, таймер не исчез, продолжая отсчитывать время, так что следовало поторопиться. Просто Иван? Нет. Даже отбросив тот факт, что это имя злодея в половине голливудских блокбастеров, оно настоящее. Брать иностранное? Фальшиво. Что-то пафосное, вроде «супермена» или какой-нибудь «ночной тени»? Мне уже давно не двенадцать лет.

Так что пусть будет... Так что пусть будет... Вася. Почему бы и нет? И тогда уж — Василий.

Подтвердить...

Системное Имя: Василий

Вот уж действительно «интуитивно понятный интерфейс», никаких сложностей управление не вызывало, напоминая стандартные операционки...

Система безропотно приняла мое решение, даже не попытавшись дописать к выбранному ники пару цифр. Что, впрочем, учитывая мой порядковый номер, было не слишком удивительно. Если я действительно «восьмой», вряд ли наиболее ходовые ники успели занять. При условии, конечно, что тут вообще есть ограничение на уникальность. Настоящее имя не исчезло, просто переместилось строчкой ниже и получило название «истинного». Ну и в чем тогда смысл?

Внимание! Желаете скрыть Истинное Имя?

Да/Нет

Конечно. Система на долю секунды задумалась и рядом, в скобках, появилось слово «скрыто». На душе резко стало спокойнее, и я, наконец, вернулся к изучению таблицы. Ну а справка тут есть?

Была — стоило сконцентрироваться на одном из параметров, как тут же всплывала скупая строчка описания.

Сила (6/10) — отвечает за физическое развитие.

Исчерпывающе... Еще бы написали, что «сила отвечает за силу». Впрочем, если это сон, то винить в столь куцем описании нужно лишь самого себя. Вот только чем дальше, тем больше я сомневался в первоначальных выводах. Вопрос даже не в том, много это или мало, а в том,

насколько соответствует действительности?

Если считать, что десятку за всю историю человечества имели единицы, то спортсмены мирового уровня должны были тянуть лишь на восьмерку-девятку. Я пару лет назад, возможно, тянул на твердую семерку, но вернувшись из армии и устроившись на работу, стал меньше двигаться. На регулярные тренировки не хватало времени, да и, что уж там, желания. Впрочем, не сказал бы, что меня можно назвать слабаком...

Ловкость (7/10) — отвечает за общую подвижность.

Такое же бесполезное описание, но цифра была в рамках допустимого. Все же лишний вес я не набрал и оставался достаточно... хм... подвижным. Да и связки неплохо натренировал ещё в детстве...

Интеллект (7/10) — отвечает за память, скорость мышления и развитость мозга.

Семерка. Даже многовато. Институт я успешно закончил, но высокими оценками похвастать не мог, да и глупостей за свою жизнь совершил немало. Впрочем, по мнению Системы, до гения мне все же далеко...

Живучесть (6/10) — отвечает за заживление ран, иммунитет и продолжительность жизни.

Вот шестерка в живучести на общем фоне смотрелась бледно. Если брать за максимум — сто двадцать лет, то одна единица примерно соответствует двенадцати годам. Плюс минус. Итого мне предрекали смерть вскоре после семидесяти...

Черт, я действительно воспринимаю эти цифры всерьез? Впрочем... почему бы и нет? Ситуация странная, но сейчас я могу только сохранять спокойствие и ждать дальнейшего развития событий. Так почему бы и не отнестись к происходящему максимально серьезно? Если это

реальность, то я от этого только выиграю, а если нет — то ничего и не потеряю...

Выносливость (6/10) — снижает накопление усталости, определяет необходимое для полноценного отдыха и сна время.

Тут ничего особенного — закономерное последствие года сидячей работы, полагаю.

Восприятие (7/10) — отвечает за органы чувств и внимание к деталям.

Семерка — весьма неплохо, на наблюдательность я никогда не жаловался. Возможно, последствие небольшого хобби? Не секрет, что взрослея люди все чаще погружаются в свои мысли, становясь менее внимательными к происходящему вокруг. Вот и я, заметив за собой такую тенденцию, сознательно заставлял себя отслеживать незначительные детали. Если держать глаза открытыми, всегда можно увидеть что-то интересное... Да и палкой по затылку тебя огреть будет сложнее.

Удача (2/10) — отвечает за вероятности.

Здесь у меня была всего лишь двойка... М-да... Всю свою жизнь я предпочитал не верить в удачу, считая ее чем-то, вроде совокупности событий, которые нельзя предсказать. Все наши проблемы — результат наших же действий, и списывать их на волю небес или что-то подобное — не самая лучшая привычка. Тем не менее трудно не признать, что временами мне подозрительно не везло. Скажем, я легко мог вытащить на экзамене самый сложный билет из трех десятков, а потом его же, но уже на пересдаче. Подобные вещи не были совсем уж обычным делом, но происходили регулярно. Впрочем, на банановой кожуре я тоже не поскальзываюсь и как-то прожил уже почти четверть века. Да и двойка — все же больше нуля.

Интуиция — позволяет принимать решения, основываясь на косвенных фактах. Первый предел для человеческой расы — 10.

Последний параметр, в противоположность предыдущему был близок к максимуму. Что, учитывая пример с экзаменационными билетами, даже удивительно. Хотя, возможно, я вытянул неудачный билет во второй раз не благодаря случайности, а потому, что он показался мне смутно знакомым? После прохождения через руки студентов билеты теряли свою безликость — тут легкий сгиб, там едва заметное пятно. Так можно ли вообще считать тот случай неудачей? В конце концов, даже если билет был сложным, в тот раз я не поддался соблазну его не учить и в итоге сдал. М-да...

Из этого ничего не выжать, нужно двигаться дальше. Вот только куда? Я ведь не останусь здесь, в пустоте, навсегда? Система вновь «развисла» и напомнила о своем существовании.

Внимание! Выберите первоначальный навык (74%).

— Малый магический дар (F, 1/5).

— Владение мечом(F, 1/5).

— Владение кинжалом(F, 1/5).

— Владение топором(F, 1/5).

— Владение булавой(F, 1/5).

— Владение копьем(F, 1/5).

...

— Рукопашный бой(F, 1/5).

Я бегло просмотрел список — вариантов было множество, перекрывая практически весь спектр холодного оружия. И трудно не заметить, что все предложенные навыки были боевыми — никто не предлагал мне научиться выращивать цветочки или мастерски играть в шахматы. Не нужно быть гением, чтобы понять — эта игра будет ориентирована на сражения... Не самые радостные выводы.

Происходящее все меньше походило на сон, скорее на виртуальную реальность, какой её любят описывать фантасты. Увы, никаких «капсул с полным погружением» ученые изобрести так и не сподобились. Вариант с собственным сумасшествием я, как и положено потенциальному психу, всерьез воспринимать не мог, как и иные, совсем уж бредовые теории. Не стоит множить сущности. Положим, мне действительно предстоит сражаться, а сейчас требуется выбрать наиболее подходящий навык. Естественно, я предпочел бы огнестрельное оружие, но ничего дальнбойного в списке, по какой-то причине, не наблюдалось. Впрочем, была магия...

Малый магический дар

Ранг: F.

Уровень: 1/5 .

Тип: Особенность.

Описание:

— Открывает параметр «Мудрость(86%)», +1 единица.

— Прививает зачатки магического дара, однако вам предстоит проделать долгий путь, чтобы извлечь из него хоть какую-то пользу.

Для начала в глаза бросалось, что был не навык, а особенность. По сути — возможность открыть девятый параметр. К слову, как показала справка, цифры в скобках, которые регулярно мелькали по ходу дела, оказались «уровнем соответствия термина». Получается, что мудрость отвечает за магические способности, а сам термин, похоже, взят откуда-то из игр и достаточно точно отображает суть. На те самые восемьдесят шесть процентов.

Какой глупец откажется от магии? Вот только что-то не позволило мне торопиться. Действительно ли это лучший вариант? Где может быть подвох? Ну... Далеко не факт, что в комплекте со способностями идут боевые заклинания. И если идут, то их сила будет достаточна. Как пользоваться вчерне мечом, представляет каждый, но что насчет магии? Даже

не магии, а того, что похоже на этот термин? В земной культуре это весьма размытый термин. Я задумчиво уставился на таблицу, пытаюсь найти подсказки...

Внимание (Интуиция)! Имеющиеся боевые навыки недостаточны. Особенность не рекомендуется для первоначального выбора!

Ух ты... Похоже, это и вправду была плохая идея? При чем подсказка давала даже больше, чем могло показаться на первый взгляд. Если магия не рекомендуется для первоначального выбора, то, получается, будет возможность взять её позже? Хотелось бы верить. Классов я тут не вижу, так что не будем торопиться и следовать шаблонам. Как минимум обдумаем все еще раз...

Для чего она вообще здесь, если брать не рекомендуется? В качестве ловушки? Или же просто возможность для тех, кто и без того является мастером боевых искусств? Или хотя бы профессиональным солдатом? К черту, что там дальше?

Владение мечом

Ранг: F.

Уровень: 1/5.

Тип: навык.

Описание:

— Обучает пользователя владению мечами.

— Минимально адаптирует организм под выбранный тип оружия.

Я бегло просмотрел описания прочих навыков. На редкость однотипные, различающиеся лишь тем, каким видом оружия меня научат владеть. Кстати, тут была та же проблема, что и с магией, — надеюсь, что оружие мне позже все же выдадут, иначе выбирать нужно рукопашный бой. Раз уж магический дар нам заведомо не рекомендуют...

Внимание (Интуиция)! Особенность не рекомендуется для первоначального выбора!

Или нет. Подсказки этого типа давались с явной задержкой, словно даже с неохотой. А вот у оружейных навыков ничего подобного так и не всплыло. Значит логично предположить, что какое-то стартовое оружие мне все же выдадут. На этом и остановимся. Иначе можно перехитрить самого себя...

Внимание! Если вы не сделаете выбор в течение 5 минут, навык будет выбран случайным образом!

(300...299...298...)

Очередной таймер, подгоняющий поторопиться. Р-р-р... Какой в этом смысл? Впрочем, пяти минут вполне достаточно, чтобы еще раз тщательно все обдумать. Тем более время, похоже, выделено именно на выбор навыка, а не какой-то общий лимит...

Обычно в играх выбор оптимального оружия зависит от баланса, который закладывают разработчики, а он может быть сколь угодно оторван от реального мира. Мне, за неимением других вариантов, лучше ориентироваться именно на реальность. Насколько это возможно, учитывая, что со средневековым оружием я знаком в основном теоретически. На основе книг, фильмов и все тех же игр...

Итак, начнем сначала. Меч — «король оружия» и, казалось бы, самый очевидный выбор. Уверен, большинство игроков, не выбравших магию, возьмут именно его. Правильность такого решения во многом зависит от противников. Скажем, что я буду делать с мечом, если дело дойдет до схватки с дикими зверями? С условным медведем, например? К тому же меч — весьма широкое понятие. Он может быть двуручным, одноручным или же плодом смешения их черт — бастардом. Разного размера, веса, формы лезвия и гарды. И такое разнообразие ведь не

просто так, каждый вариант предназначен для определенной ситуации и против определенного противника. Тем не менее вариант неплохой...

Магия. Пройдемся еще раз. Тут руководствоваться придется, скорее, здравым смыслом и догадками, чем прямыми фактами. Насколько она «сильна» в реальности, можно даже не упоминать, однако в играх пользуется неизменной популярностью. Маги обычно сильны на поздних этапах, но имеют сложности с прокачкой и на начальных уровнях слабее воинов. И не факт, что я получу к ней боевое заклинание. Проиигнорировать предупреждение? Нет, если бы я был уверен, что шанс взять магию предоставляется только на старте, то так бы и сделал, но... Почему-то на этот раз я не сомневался, что шанс у меня еще будет.

Кинжалы? Несерьезно. Слишком короткие, хороши только против безоружного противника — это скорее вспомогательное оружие. Раненого добить, хлеб нарезать... Отбрасываем.

Топор... Не только оружие, но и весьма полезный инструмент. Однако топором практически невозможно блокировать удары, и он требует наличие в комплекте щита, а лучше полного доспеха.

Булава... Во многом хуже топора, но имеет и плюсы — вряд ли застрянет в трупe противника. И крови меньше. По крайней мере, в средние века воины-монахи использовали дробящее оружие именно для того, чтобы обойти религиозный запрет на её пролитие. Впрочем, я подобных обетов не давал, так что поищу что-нибудь другое...

Я скользнул взглядом ниже по списку, остановившись на очередном пункте.

Владение копьем

Ранг: F.

Уровень: 1/5.

Тип: навык.

Особенности:

— Обучает пользователя владению копьем.

— Минимально адаптирует организм под выбранный тип оружия.

Не самый очевидный вариант, но, пожалуй, наиболее универсальный. Неизвестно, с кем мне придется сражаться, а копье годится не только против людей, но и против животных. Главным преимуществом и одновременно недостатком этого оружия была длина. Это ограничивало его применение в тесных помещениях и на близкой дистанции, но зато позволяло держать противника на расстоянии и в большинстве случаев первому нанести удар. В поединке мечника и копейщика, при отсутствии доспехов и примерно равном мастерстве, я бы поставил именно на последнего...

К тому же, если оружие мне все же не выдадут, то примитивное копье можно сделать и самостоятельно. Если «локация» позволит найти палку, конечно...

(23...22...21...)

Время утекало, затягивать с решением и дальше было нельзя, так что...

Внимание! Вы желаете изучить навык «Владение копьем»?

Да/Нет

Перераспределение...

Как только я сделал выбор, мир словно взорвался, а в голову хлынули неизвестные ранее знания. Основы... Типы копий, стойки, как правильно держать, колоть и рубить, уход за оружием. Получив общую базу, я, повинаясь интуиции, заострил внимание на одном из воспоминаний, где молодой воин ловко орудовал пехотным копьем. Двухметровое, с широким лезвием, позволяющим и колоть, и рубить, оно не было создано для битвы в строю — это было орудие одиночки. Стоило сконцентрироваться на картинке, как поток воспоминаний изменился, сосредоточившись именно на этом типе копий. За короткое время я словно прошел многие месяцы, а то годы обучения.

«Учителя» сменялись один за другим, однако их соперники были лишь смутными размытыми силуэтами. Тенями. Постепенно картинка потускнела и начала расплываться, показывая, что курс подходит к концу. Я почувствовал сожаление, словно чего-то не хватало. Чего-то важного для моего... выживания? Мне нужно... Мне нужно больше... Если мне предстоит убивать, то теории недостаточно...

Внимание! Проверка прав доступа (Восьмой)... Принято. Цензура (51%) снята!

Какая нафиг «цензура»? Картинка вновь стала ярче и слегка задрожала, сменившись сценами боев. Противники обрели плоть, и полились новые знания, уже несколько другого плана. Чувство, с которым оружие входит в плоть, мольбы о пощаде и плеснувшая в лицо кровь... Шок от первого убийства, который сменился равнодушием профессионала. И трупы, трупы, трупы. Преимущественно людей, но были и другие существа, кого я не мог назвать. Тот, кто хочет жить, должен уметь убивать. Чужая, но такая правильная мысль.

— Черт...

Я очнулся, лежа на полу и пытаюсь отдышаться. У меня снова было тело... Я попытался вспомнить последние сцены, но лица «убитых» были подернуты пеленой, словно прошли десятки лет, и не вызывали особых эмоций. Медленно отходили сведенные от боли мышцы. Как раз те, что нужны для обращения с копьем и многими из которых я не пользовался с рождения. Каменный пол был не слишком холодным, но я знал, как может быть коварно подобное чувство, и заставил себя встать. Похоже, я и так провалялся тут немало...

Я был прав. Чтобы сейчас ни происходило, на сон это не похоже ни разу. Не бывает таких снов: слишком уж все реалистично, слишком четкие мысли, слишком... Все слишком! Одежды на мне не было, что можно было засчитать за косвенное доказательство того, что сюда я попал напрямую из теплой постельки — спал я обычно нагишом. Собственное тело тоже было до боли знакомым, включая родинки, шрамы и даже пломбы. Машинально ущипнул руку, заранее зная

результат. Больно...

— Похоже, я здесь во плоти, — пробормотал я, просто чтобы услышать звук собственного голоса. — Вопрос в том, где именно «здесь»?

По позвоночнику пробежал холодок густо замешенного на страхе предвкушения. Похоже, это будет как минимум интересно. Не самая умная и во многом искусственная мысль, но сейчас она позволяла не поддаться панике. Если жизнь чему-то меня и научила, так это держать себя в руках в критических ситуациях.

Локация представляла собой странную комнату примерно десять на десять метров, со слегка светящимся потолком и единственными дверьми. Или скорее «вратами», поскольку трудно называть столь тривиальным именем что-то выполненное из камня и изукрашенное орнаментом, даже если по размерам они маловаты. Надеюсь, что это действительно выход, а не какая-нибудь «фреска».

Температура была вполне комфортной, воздуха тоже хватало, хотя вентиляции я не видел. Ничего в моих воспоминаниях даже не намекало на то, как я сюда попал. Последнее, что помню, — пришел домой и завалился спать. Можно, конечно, предположить провал в памяти, но в это тоже как-то не верилось...

— Ладно... — Я облизал пересохшие губы. Если я отсюда не выберусь, то даже трудно сказать, что убьет меня раньше. Нехватка воздуха, жажда или страх...

Оставалось утешать себя мыслью, что если меня сюда закинули, то вряд ли для того, чтобы я умер тут без всякого проку. Просто будем двигаться дальше — благо направление понятно. И нет, я сейчас не о вратах. Неподалеку, прямо в воздухе, висела полупрозрачная сумка. Все же виртуальная реальность? Весь мой жизненный опыт вступал в противоречие с фактами, картинка не складывалась. Гадать и дальше бесполезно, но если это не намек, то я ничего не понимаю в играх. Стоило коснуться ремня, как сумка стала вполне реальной, повиснув на руке. Не слишком тяжелая, но и, похоже, не совсем пустая...

Бездонная сумка

Класс: F.

Статус: артефакт Системы.

Описание:

— Сумка новичка. Входит в базовый комплект, который выдается всем игрокам.

Свойства:

— Позволяет переносить между локациями(83%) системные предметы. Предметы, не принадлежащие к Системе, при переносе исчезнут.

— Скрадывает объем.

— В десять раз уменьшает вес хранимых предметов.

— Незначительно замедляет порчу хранимых предметов.

— Масштабируемость (1/7). Есть возможность улучшить путем объединения с идентичными предметами.

Справка сработала и в «реальном мире», причем на этот раз описания оказались довольно внятными. Перевернув сумку, я вытряхнул содержимое на пол. Бинго! Куча одежды, белье, сапоги, фляжка с... водой. Я завинтил колпачок обратно. Причем, судя по виду и специфическому запаху, это богатство не появилось из воздуха, а многие годы пролежало где-то на складе.

Памятуя о любви Системы к ограничениям по времени, я постарался одеться как можно быстрее. В процессе попытался внимательнее рассмотреть доставшиеся вещи, но одежда была самой обычной, полувоенного образца. Штаны, рубаха, куртка с карманами под... броневые пластины? Чем-то она напоминала бронежилет. Одежда безразмерная и легко подгоняется под фигуру архаичными ремешками и веревочками. Сапоги слегка великоваты, но с портянками — в самый раз. Я попрыгал на месте, убедившись, что комплект на удивление удобен.

Хотя фляжка была серебряной, вода в ней оказалась не лучшего качества — затхлая, но пить еще можно. Наверное. Прополоскав рот, забросил ее обратно в сумку и, наконец, обратил внимание на небольшую стальную пластину, на которой был изображен силуэт копыя.

Произвести первичную активацию «Оружейной карты»?

Да/Нет

Да. В голове появились изображения различных типов копий, словно предлагая выбор. Длинные и короткие, метательные и кавалерийские, они проносились бесконечной чередой. Я сосредоточился, пытаясь представить нужный образ — вряд ли выбор будет даваться каждый раз. Наконец из карты вырвался луч света, сформировавшись в копье.

— Черт побери... — пробормотал я, поймав его за древко. — К такому жизнь меня не готовила.

Копье было не слишком длинное, около двух метров, из какого-то довольно твердого дерева. Широкий листовидный наконечник позволял как рубить, так и колоть. Яри? Рогатина? Классифицировать однозначно я затруднялся, но это был именно тот тип копий, на которых я сосредоточил внимание при изучении навыка. То, что я и хотел получить. Сразу после автомата, само собой.

Копье Системы

Ранг: F.

Материал: оружейная сталь, неизвестное дерево.

Длина: 2 м.

Вес: 3 кг.

Описание:

— Оружие Системы. Позволяет владельцу поглощать 40% духовной и жизненной силы жертвы.

Итак, что мы имеем? Первое — никаких традиционных для игр показателей урона нет. Второе — оружие сделано качественно, но не похоже, что я его первый владелец: небольшие потертости на древке, темные пятна и легкие царапины на лезвии... Копьем явно долго и плодотворно пользовались.

Я вновь взглянул на самую карту. После активации она изменилась, теперь на ней было

изображено не некое абстрактное копье, а именно то, что я держал в руках. Причем сама карта словно выцвела. Сразу назрел вопрос — возможно ли вернуть оружие обратно? Ответ оказался прост. Стоило приложить карту к копью и пожелать, как оно вновь превратилось в сгусток света и исчезло внутри, а к картинке вернулись цвета. Здесь и сейчас, на фоне всего остального, это казалось вполне естественным. Кстати, я прикинул размер карманов для «бронепластин» на куртке и без особого удивления понял, что они идеально совпадают с размерами карты.

Вновь призвав оружие, я сделал несколько пробных движений. Копье слушалось идеально, словно я провел долгое время, осваивая это искусство. Или, скорее, пока еще ремесло? Попробовал крутануться, но получилось слабовато — на такие трюки новоприобретенное мастерство не распространялось. Приемы были немногочисленны, но предельно прагматичны. Уровень солдата времен средневековья, а никак не шаолиньского монаха. Экономить силы, не подставляться и, при первой возможности, нанести удар. Не обязательно смертельный, ведь даже поверхностная рана резко уменьшает боеспособность врага. Прагматизм в чистом виде...

Внезапно я почувствовал легкую тревогу, причину которой понял не сразу. На этот раз прямого предупреждения не появилось, но где-то на краю сознания невидимые часы отсчитывали последние минуты, отпущенные на подготовку.

(2:34... 2:33... 2:31)

Проверить, чем чревато опоздание, я не собирался. Вернув оружие обратно в карту, я засунул ту в карман на груди, закинул на плечо сумку и направился к единственной «двери». Если это сон, то я поверю, что спал, только когда проснусь. Если виртуальная реальность — то, учитывая отсутствие подобных технологий на родной планетке, проснусь я в ласковых щупальцах каких-нибудь сектоидов. Ну а если что-то другое... То рано или поздно ситуация все равно прояснится. Терзать себя сомнениями бессмысленно, нужно больше фактов.

Стоило положить ладонь на врата, как появилось новое сообщение:

Внимание! Выбор точки назначения невозможен!

Испытание первое!

Выберите уровень сложности:*

Минимальный (F)/Легкий (E)/Нормальный (D)/Выше нормы (C)/Высокий (B)/Очень высокий (A)/Максимальный (S)

*Чем выше уровень, тем выше награда.

Ага, и тем выше вероятность поражения. Нужно быть идиотом, чтобы выбрать максимальную сложность, даже не представляя, что вообще происходит. Тем более что по умолчанию стоит уровень F. Но не слишком ли трусливо?

Помедлив, я сдвинул «курсор» на одно деление правее. Странно, но от этого мне стало только спокойнее. Я наклонил голову и, сдвинув курсор чуть дальше, сразу почувствовал укол страха. Еще дальше? Стало только хуже. Значит, остановимся на «легком» уровне сложности.

Внимание! Решение зафиксировано!

Задание №1

Тип: Защита.

Информация:

Небесный город Сар, некогда принадлежащий народу... идет поиск аналога... гоблинов(83%). Их... идет поиск аналога... боги(57%) проиграли и были повержены. Однако, покуда все алтари не захвачены, а город не пал, битва продолжается и есть надежда!

Количество игроков: 1000.

Глобальная цель:

Уровень сложности: A.

— Добраться и защитить центральный алтарь. Отбить нападение на город.

Награда:

— Вариативно.

Союзники:

— Защитники города.

— Союзные Игроки.

Предполагаемые противники:

— Существа Системы.

— Существа Хаоса.

Локальная цель:

Заявленный уровень сложности: Е.

— Продержаться минимум 24 часа.

— Получить 2-й уровень.

Награда:

— Бонус первой миссии: заработанные Очки Системы удвоятся.

— Повышение ранга Игрока.

— Координаты Осколка.

— Камень души.

— Временный доступ к Серверу.

Штраф за провал:

— Неизвестно.

Всего лишь получить второй уровень? Звучит не так уж и трудно. Наверное...

Дверь открылась, но за ней была лишь невнятная пелена. Я осторожно сунул туда карту и, убедившись, что с ней ничего не случилось, шагнул вперед. Время поджимало, да и какой у меня, собственно, ещё оставался выбор?

<http://tl.rulate.ru/book/21757/449151>