

Москва, утро открытия игры. Логово Максима.

Проснувшись даже раньше обычного, я, как ошпаренный, ринулся по делам. Поел, убрался в квартире, сходил на ежедневную разминку в парк. Зашел к соседям снизу, забрал деньги и проверил работоспособность моей старой капсулы. Десять раз обдумал открытие игры. Обзвонил пяток тоже собирающихся играть приятелей. Трое были готовы. Мы договорились по возможности пересечься внутри в первые дни игры.

Наконец, за час до открытия, устав от томительного ожидания, решил попробовать зайти в игру. Вдруг раньше откроют? Заодно предварительно всё настрою и зарегистрируюсь.

Устроившись в вирт-коконе, активировал процедуру запуска визуальным управлением, закрыл глаза и замер. Чип, расположенный в лобной пазухе моего черепа, начал попискивать, активно обмениваясь информацией с капсулой виртуальной реальности.

Во время всемирной кибернетизации встал вопрос о месте закрепления чипа связи с Сетью. Первоначально, перечитав фантастики, ученые и правительство вшивали чипы под кожу, вбивали в кости на затылке, пытались закрепить во рту. Варианты приносили неудобства или наносили вред здоровью. Пока кто-то не предложил закрепить их в лобных пазухах. В силу своей максимальной близости к мозгу, а в особенности к нео-кортексу, место подошло как нельзя кстати. Чипы были маленькие, много места не занимали, и не мешали работам пазух. У пяти процентов людей данный орган отсутствовал, с ними изголялись как могли, закрепляя чипы зачастую в неожиданных местах.

Закончив проверку системы, чип активировал дополнительный поток информации в мозг, а я провалился в цифровую реальность. Стоически выдержав калейдоскоп всех возможных цветов, какофонию звуков, палитру запахов и вкусов, система посчитала все мои органы чувств в норме и выкинула в пространство.

Отдельно висящая посреди виртуальной комнаты, дверь Биврёста была хорошо заметна. Большая и деревянная, окованная старинным железом с узорами, в ней легко узнавался скандинавский стиль. Интерфейс услужливо подсветил проход, указав что это вход в игру «Биврёст Онлайн». Стоит открыть дверь, и начнется запуск игры.

Полетав бесплотным сгустком по комнате, протестировал новые параметры капсулы. Затем нетерпеливо мысленно потянул дверь на себя.

Вспышка света ознаменовала открытие и запуск игры, а меня телепортировало в меню создания персонажа.

«Добро пожаловать в Биврёст Онлайн! Сейчас вы в меню настройки персонажа. Ваша раса – человек. Ваш пол – мужской. Эти параметры неизменны. Остальные доступные вам параметры можно изменить не более чем на 10%. Доступно: рост, вес, внешность, длина конечностей, длина, форма и цвет волос, любые параметры ногтей, цветовая гамма эпителия. Все параметры скопированы с вашего основного тела. Данная функция сделана с целью минимизации рассинхронизации основного и игрового тел.

Так же вам, помимо параметров основного тела, доступны пять нераспределенных очков характеристик. Вы можете вложить их в любой атрибут, но стартовое значение не может превышать десять единиц.

Ваши характеристики:

Сила: 6.

Ловкость: 9.

Интеллект: 7.

Восприятие: 6.

Выносливость: 8.

Контроль тела: 5.

Если Вы захотите задать вопрос, просто подумайте о нём. Если вопрос будет правильный, ответ будет дан.»

Передо мной появился текст, а за текстом большое зеркало. Сам я ощутил, что обретаю тело. С телом появились и чувства. Я пошевелился, привыкая к ощущениям. Позади стояло второе зеркало позволяя полностью увидеть себя. Из одежды на мне не было абсолютно ничего, кроме размытого пятна цензуры на причинном месте.

Н-да, суровый старт. Вроде как всё доступно, делай внешность, выбирай параметры, а вроде и только 10%. Да и параметры уже почти полностью распределены. Это так я выгляжу в реальной жизни? Интересно, а как они это высчитывали? Еще и расу сменить нельзя. Хотя это, наверное, справедливо. А то запутаемся еще, кто есть кто на той стороне Биврёста.

Вздохнув, попытался вспомнить время до старта. Хотя, чего это я? Система же сама сказала, надо чего – обращайся! Стоит только подумать.

– Свет мой зеркальце скажи, да всю правду доложи, – Начал я вопрос к системе, для надежности проговаривая вслух. – Скоро-ль время будет крайнее, чтобы знать мог я заранее? – Произнеся это я замер, ожидая ответ. Обычно ИскИны (Искусственный Интеллект) были плохи на allegории, испытывая проблемы при необычных постановках вопроса. Однако, этот смог выдержать вопрос и переварить его, а я даже получил ответ, возникший очередным

призрачным табло перед лицом:

«До разрешения выхода в мир осталось 24 минуты, 12 секунд.» Гласила надпись.

Отлично! За это время не спеша всё прочитаю, вдумчиво распределю параметры и по полной использую свои 10% коррекции тела. Но сперва возьмусь за характеристики. Посмотрим...

- Система, дай полное описание моих характеристик! – произнес я в пустоту.

Сила. Отвечает за все действия, связанные с применением силы.

Ловкость. Способность контролировать точность и скорость своих движений.

Интеллект. Влияет на качество и устойчивость психики, ментальную силу, а также всё связанное с «???» и «???».

Восприятие. Чувственное познание окружающего мира органами чувств.

Выносливость. Позволяет долго выполнять действия любого рода, а также «???» .

Контроль тела. Отражает уровень Вашей власти над своими и чужими телами.

Больше свойств и подробностей Вы можете узнать в Игре.

Зашибись. Видимо наш дорогой мистер Смит решил, что бесплатная информация вредна, и засекретил всё, до чего дотянулся. И что такое контроль тела? Какая-то специфическая хрень. Даже спрашивать у Системы не буду, знаю ответ. «Узнайте в Игре». Хорошо хоть остальные характеристики примерно ясны. Да и что прокачивать понятно. Почти максимальная ловкость и выносливость, вложу в них три очка и будет максимальные десять. Это правильное решение, на первых порах всегда больше решает скорость и выносливость. Силы у меня шесть пунктов, если считать, что пять – среднее, а десять – максимальное, то этого мне хватит помахать кулаками и оружием.

Остается восприятие, интеллект, и непонятный контроль тела. Не думаю, что мне посчастливится найти в стартовой локации легендарных вещей или тайников на дне озера, так что восприятие можно оставить и на шести. Решено, оставшиеся два очка положу в интеллект и в контроль тела. Заодно и разузнаю, что он дает.

Разложив атрибуты, я получил:

Сила:6.

Ловкость: 9+1.

Интеллект: 7+1.

Восприятие: 6.

Выносливость: 8+2.

Контроль тела: 5+1.

Подтвердив выбор, оставшееся время я игрался с настройками своего тела. Сделал себе загар побольше (на 10%), волосы погуще (чертовы 10%) и прочих мелочей. Моя типичная славянская внешность и рост в 180 см не давали большого простора для фантазии коррекции тела. Завершив создание персонажа, Система подтвердила мой выбор и выдала окно выбора имени персонажа.

Не долго думая, проверил Макс, Максим, Максимус и прочие пол сотни производных моего имени. Было свободно «Маурил». Не раздумывая согласился. Ник хороший, а скоро в игре будет несколько сот миллионов людей, так что с простыми никами будут огромные проблемы. Как индейцы будут бегать с «Александр Охотник» и «Марина Лучезарная».

Как только я принял подтверждение о моём нике, комната выбора персонажа пропала, а самого меня закрутило в сворачивающемся пространстве. Примерно так же себя чувствует пузырьёк воздуха, попавший в воронку воды в раковине. Я понял, что затянул с созданием и игра уже была открыта, а самого меня загружает в новый мир.

Держись, Биврёст, я иду!

Сознание поплыло, и я, кажется, отрубился...

Пробуждение было резким. Я вскочил, пытаюсь понять где нахожусь и что происходит. Еще минуту назад я выбирал имя, а теперь здесь. Но где здесь?

Осознав, что ко мне никто не пристаёт, я огляделся вокруг. Вокруг меня, небрежно сваленные в случайных позах, лежали игроки. Это можно было понять по одинаковым вещам из дрянной ткани и полному отсутствию имущества. Посмотрев на себя, увидел такую же одежду. Грубая рубаха, похожая на мешок из под картошки, да грубые штаны. На ногах были плетеные из плотной бересты... ботинки? Лапти? Не важно.

Передо мной, метрах в пяти, на метровой высоте возвышался большой каменный круг. Диаметр

круга был по меньшей мере равен десяти метрам. На нём стояло с десяток людей в довольно простой, но не в пример лучше моей, одежде. На кругу постоянно появлялись вспышки света, а из них вываливалось новое тело бессознательного игрока. Люди в одежде парами хватили тела и оттащивали их от круга, не мешая появляться остальным. Рядом с ними можно было заметить двух стражников с копьями и небольшими круглыми щитками, а так-же человека с пухлой тетрадь, вносящего туда карандашом пометки при каждой вспышке.

Посмотрев на этот цирк из кучи тел игроков, я огляделся. Позади круга была поляна, за ней лес, а перед кругом деревня. Слыша слово «деревня», хочется представить покосившиеся деревянные дома, хлипкие заборчики, грязь на дорогах. Здесь же некоторые дома были каменные, некоторые деревянные, но выглядели они очень крепко, а заборы у домов были прямые как стрела. Дорога от камня воскрешения в деревню выглядела так, будто по ней проехал тысячетонный каток. Это была ужатая до состояния камня плотная масса, не хуже бетона. Через некоторое расстояние от крайних домов виднелись деревянные стены. Стволы, используемые для неё были толстые, было видно, что строилась стена на века.

Задумчиво осмотрев эту средневековую идиллию, я не нашел ни одного намёка на инопланетные расы, внеземные технологии и прочее. Из магии был только круг воскрешения, из которого всё еще валялись бессознательные игроки. Впрочем, некоторые, как и я, уже очнулись и либо переговаривались друг с другом, либо шли в разные стороны от круга. Проводив их взглядом, я решил не отставать.

Пройдясь в сторону поляны, я увидел зайца, обгрызающего какие-то посадки с грядки на границе поля, деревни и частокола. Медленно заходя к нему со спины, я подобрался почти вплотную к воришке незамеченным. В последний момент заяц, почти полностью погруженный в сочную ботву грядки, заметил меня, но было уже поздно. Мощным ударом ноги, обутой в плетеный ботинок, я отправил легкую тушку в продолжительный полёт до стены. Пролетев по меньшей мере метра четыре, вопящее тело стукнулось о бревно частокола и упало на землю. Не дав опомниться, я подскочил и дал еще пару пинков ногой по визжащему животному.

После третьего удара заяц затих, а передо мной выскочило сообщение: «Заяц (1 ур.) убит. Получено опыта: 4.»

И правда, в игре. Не сон и не выдумка. А где же лут? Или самому всё собирать? Не беда, весит он мало, зайца съём, шкуру продам.

Еще раз растерянно огляделся по сторонам. Мистер Смит, как же так? Халтурите, голубчик. Ни стартового города, ни оружия, ни денег. Никого, спешащего с приветствиями и объяснениями, на горизонте не наблюдалось. Может люди из деревни и расскажут чего, но делать это они явно не спешили.

Не так я себе представлял игру вселенского масштаба... И где, черт подери, хоть один инопланетянин?...

Так и не найдя вокруг ничего интересного, решил вернуться в деревню и расспросить местных

жителей. Может, подскажут чего, или заданий дадут.

Прихватив кролика, двинулся обратно. Никакого встроенного инвентаря не было, как я не пытался его призвать. Как не было и карты местности и всего прочего, присущего ММОПП играм. Возможно, я смогу разблокировать эти функции в городе?

Подойдя обратно к кругу, я увидел, что поток игроков прекратился, а оставшиеся собирались вокруг клерка, записывающего ранее всех поступавших из круга возрождения. В ожидании пробуждения всех людей он забрался на круг возрождения, что бы его было видно всем. Парочка стражников как приклеенные стояли позади него, бдительно охраняя ценную тушку. Копьё в две трети роста и клинки на поясе ясно давали понять, что просто так никто не навредит их подопечному.

Дождавшись сбора бОльшей части толпы, клерк громко заговорил, дабы каждый услышал его слова:

– Доброго дня, уважаемые! Правитель нашего королевства, Тимс Невероятный, после начала Пришествия, попросил помочь местных жителей помочь вам в адаптации. Тимс повелел разрешить каждому желающему выполнять задания деревни, а также пользоваться услугами мастеров деревни. Так же король запретил разглашать технологические тайны, и позволять жить в любом здании деревни, кроме постоянного двора более чем 10% от общего населения деревни. Население данной деревни составляет 245 человек, что значит максимум 24 места для скитальцев. Владыка просит передать, что вы вольны строить любые сооружения и поселения, но в радиусе километра от деревни должно быть пусто. В довершении я могу сказать, что за пьянство, дебоширство и любое нарушение порядка в деревне следует разведение, изгнание из деревни и дальнейшая смерть. – Клерк сделал паузу и, прочистив горло, продолжил:

– На этом послание окончено, а сейчас я могу ответить на ваши правильные вопросы. Сразу скажу, что задания вы можете получить в ратуше, к местным не приставайте. Харчевня самое большое здание, не пропустите. Кузница на отшибе, отдельно стоит. У лавки торговца синяя крыша, находится около ратуши.

Закончив речь, работник пера и чернил посмотрел на наше сборище оборванцев. В его взгляде легко угадывалось легкое отвращение. Он не видел в этом бомжеватом сброде ни капли перспектив.

– Эй, уважаемый, а где наши стартовые вещи? И жить нам где всем? Да и денег не видать! А ну-ка, выдай нам поскорее каждому всё что нужно для старта! – Какой-то мужик лет тридцати из первого ряда начал злобно выговаривать клерку и стражам, под конец начав залезать на круг, видимо намереваясь вытрясти стартовый эквип из служащего.

Клерк, отступив на шаг назад, скривившись при виде этого действия, и негромко произнёс: – Шин, Клойд, накажите этого идиота.

В тот же момент стражи, неподвижно стоявшие позади, ринулись вперед. Один из них, отведя руку с оружием назад, неожиданно насадил выскочку на копьё через живот. Насаженный человек был сильно шокирован ситуацией. Чем больше, от боли или того, что с ним так поступили, неизвестно. Он закричал, однако его крик был коротким. Подскакивший второй страж дал ему тычок в зубы закованной в стальную перчатку рукой, и нарушитель порядка мгновенно умолк, подавившись собственным языком и эмоциями.

Первоуровнему игроку для смерти много было не надо, и после удара второго стража он обмяк. Те сбросили тело с круга возрождения, а клерк что-то прошептал, указав на тело. От пальца выстрелила тоненькая струйка оранжевого света, которая, впитавшись в тело, быстро пропала. Удовлетворенно осмотрев бледнеющий и испаряющийся на глазах труп, клерк произнёс:

– Вот так будет с каждым, кто будет нарушать общественный порядок или что-либо требовать от местного населения. Всем понятно? Вопросы отменяются, можете проваливать. – После окончания слов стражи Шин и Клойд ударили тупыми концами копий о каменный круг, как бы подтверждая, что те, кто будут не согласны, повторят участь предыдущего игрока.

Чего уж тут непонятного, спросите вы? Да всё! Но этот ныне мертвый идиот лишил нас права задавать вопросы, так что придется с этим повременить. Хорошо хоть никто больше не лезет, впечатлились.

Стараясь не отвечивать, я бочком покинул этот балаган и направился в центр деревни, что бы успеть первым посмотреть на доску заданий, а заодно попытаться продать тушку кролика. Первый приду – смогу спокойно всё посмотреть, не пихаясь локтями с другими людьми.

Ратушу было видно издалека. Она являлась градообразующим зданием и стояла в середине главной площади деревушки. Постройка была двухэтажной, не считая чердака. Каменное здание было простым, монолитным и выглядело так, будто будет стоять здесь и после конца времен. Зайдя внутрь, я очутился в просторном холле. Обстановка была столь простой и аскетичной, чем вызвала бы недоумение у алчного государственного аппарата на Земле.

Вся территория первого этажа была отдана под большую комнату, уставленную столами со стульями. У левой стены была стойка, за которой сидели пара девчушек лет двадцати, о чём то щебеча. Правая была отдана под большую доску с заданиями, на которой висело много бумажек с рукописным текстом. Прямо по курсу был большой камин, а так же лестница наверх. Вероятно, на второй этаж, к начальству или складам. Практически все атрибуты были выполнены из дерева. Лишь доска была окантована полоской металла, да камин был кирпичным и забран стальной решеткой.

При виде вошедшего меня, болтовня за стойкой оборвалась. Дождавшись, когда я закончу осмотр, девушки сообщили мне, в общем то, и так ясную информацию. Я могу выбрать задание на доске заданий. При взятии задания оно отобразится «где-то там у вас, нам не сказали где, но сказали, что вы поймёте». Сами они сидели здесь что бы отвечать на общие организационные вопросы или вопросы по заданиям. Всё ясно и барану, осталось только набрать заданий.

Я подошел к доске квестов. Задания, видимо, делились на три кучки: задания от деревни, задания от города и задания от торговца. Деревенские задания были простыми. Здесь были: защитить поля, истребив на них определенных вредителей, добыть в лесу разные лекарственные травы, помочь с грубым физическим трудом в деревне. Задания от города включали в себя задания на поимку живьем определенных зверей, скупку некоторых редких органов, клыков и бивней местной живности, а так же розыск преступников. В заданиях от торговца были исключительно оптовые закупки продовольствия, простых изделий деревенский жителей, а так же все дары леса, но в большом количестве и нормальном качестве.

Рубить дрова у деревенских до посинения не хотелось, равно как и голым с кулаками бежать в лес и искать приключений. Где бы раздобыть нормальной одежды? Да и от оружия хоть какого не отказался бы. Максимум что я себе могу сделать сам, это юбку аборигена из травы. А всяких окон для крафта вещей из мусора я так и не нашел. Тьфу ты, ну что за дурацкое начало? Может хоть эти девчушки подскажут чего?

– Милые дамы, – решил я обратиться к работницам. Услышав от оборванца непойми в чём непойми откуда такие слова, одна не смогла сдержать перекошенного лица. Видимо, не всегда лесть может помочь. – А не подскажете ли мне, где я могу раздобыть нормальной одежды? Да и от кинжала не отказался бы.

– Можно купить у торговца, ежели у вас есть деньги, – ответила белокурая девчонка помоложе. Её говор выдавал в ней коренного сельского жителя. – Хотя вы, пришлые, говорят без гроша в кармане появляетесь в этом мире, так шо это не вариант. Может из деревенских кто сошьет, если по хозяйству поможете. А! Знаю! Наша знахарка говорила, шо ей дюже интересно как вы, скитальцы устроены. Так шо можешьте и к ней сходить, авось она вам и даст за услугу денег, али вещей. – От её говора слегка коробило уши, хотя по губам было явно видно, что те открывались невпопад речи. Работал игровой переводчик на русский, иначе как бы местные разговаривали на сотнях земных языков?

Поблагодарив работниц и узнав дислокацию проживания травницы-лекаря, я вышел из прохладного здания обратно в жаркий летний день. Какой бы вариант выбрать? Сильно напрашивался вариант со знахаркой, немного расспросов от неё, и я прибарахлюсь. А варианты посложнее оставлю тем, кто не успел первым. Хотя, может задание для знахарки многоразовое? В любом случае, сначала схожу к ней.

Знахаркой оказалась мощная женщина с кучей энтузиазма и короткой пацанской прической. Видимо, что бы в зелья волосы не ронять. А то как колданется что не надо... Усадив меня на стул она начала допрос.

– А ты, стало быть, из странников? Ну, пришлый? Человек? – Ценою больших сил она смогла себя заткнуть в ожидании ответа.

– Да, из пришлых. И пришел к вам от работниц из ратуши, те сказали, что за информацию о моём теле вы сможете мне отплатить. – Осталось только направить её на мое задание.

- Да, ты прав, ваш народ тут только-только появился, мне очень интересно как вы устроены. За информацию я выдам тебе вещичек получше, дубинку калёную, да монет немного подкину. Согласен или торговаться будешь? - Знахарка, стоя передо мной, счастливо потирала руки. Энтузиаст, не иначе.

- Не буду торговаться и положусь на вашу честность и порядочность. Как-никак, главная (и наверняка единственная) знахарка в деревне. Можем начинать хоть сейчас. Уверен, что такая прекрасная дама не обманет, и мы с вами будем работать и дальше! - Завернув такую речь, я расслаблено откинулся на спинку стула. С трудной частью покончено. Теперь легкий допрос, получение вещей, а потом полноценная игра.

- Прекрасно! Тогда, не будем терять время, сейчас и начнем. А к твоему приходу я и кролика тоже освежую, сделаю похлёбку.

Прикрыв глаза, я расслаблено кивал головой. К моему приходу? А я что, должен куда-то идти? я назмурился, не поняв сказанного. Но задать вопрос я не успел. Открыв глаза, что бы спросить хозяйку дома, я увидел кинжал в её руке. Не успел среагировать, и женщина с огромной силой воткнула его мне в горло, опрокинув меня вместе со стулом. Улыбка не сходила с её лица. Последнее, что я увидел, зажимая своё хлещущее кровью горло, как знахарка вытирала кинжал о мои лохмотья.

Я был мёртв.

<http://tl.rulate.ru/book/21993/457892>