

Звонок будильника. Я вскакиваю настолько резко, насколько резко это может сделать инвалид, у которого не работают ноги, и начинаю одеваться. Спустя минут двадцать, уже взбодрившийся и умытый, готовлю себе быстрый завтрак. Спустя еще сорок минут уже подкатываю к капсуле. Я уже играю четвертый день, но разобраться в игре до конца так и не смог. Она сильно разнилась от всех своих «сородичей», даже если не брать во внимание то, что она первая игра с таким реалистичным виртуальным миром или, как говорят, с полным погружением. Опыт игры в ММОРПГ у меня довольно таки приличный – отдал им 4 года своей жизни, можно сказать. Но в этой было всё как-то таинственно, и опыт не особо-то спасал положение. Вся эта загадочность вызвала во мне горячее желание разгадать её тайны, и я с головой нырнул в этот новый неизведанный мир – мир, где я не просто снова становился полноценным, но и сверх этого – мог обладать уникальными способностями и возможностями. Там можно быть настолько свободным, насколько можешь себе это позволить. Там, конечно, так же, как и в нашем мире, правили сила, деньги и власть. Но было одно ключевое отличие от жизни – этого мог добиться каждый. Всё зависело только от тебя. Ты начинаешь с нуля, ставишь перед собой какие-то цели и идёшь к ним. Я тоже поставил себе цель. Она проста – стать сильнее. Всё сильнее, сильнее и сильнее. Видимо, я просто хочу заглушить свой комплекс неполноценности в жизни, но мне плевать. Я хочу получить такую силу, чтобы зависеть только от самого себя и никого более, пусть это даже будет лишь в виртуальной реальности. Такие мысли проносились у меня в голове, пока перед лицом опускалась крышка электронного «саркофага».

* * * Добро пожаловать в игру! * * *

Открываю глаза и вижу на площади перед собой кучу народу. Была чуть ли не очередь из желающих прикоснуться к Столпу Знаний, который стоял в центре этой самой площади. Мне же удалось посетить его еще вчера перед выходом из игры. Этот самый Столп Знаний был удивительной вещью! С помощью его я вмиг получил информацию по всему интерфейсу, что был мне доступен на данный момент, и его использованию. Не надо было долго запоминать что-то – прикоснулся к камню, активировал его и вот у тебя уже всё в голове. В тот момент я понял, как чувствует себя флэшка, когда на неё записывают данные. Правда, было обидно, что узнал об этом чуде только вчера. И то просто наткнулся случайно. Хотя начальная деревня не особо и большая, но как-то так вышло, что меня носило везде, кроме этого места. Не отпускало ощущение, что из-за этого я теперь запаздываю в развитии своего персонажа.

- Отдохнули, а теперь пора и за работу, - прокрихтел я, вставая.

На повестке дня у меня был последний из квестов, что мне удалось взять. Надо было поработать подмастерьем и помочь кузнецу в его работе. Договорились с ним о том, что он в награду за помощь даст мне меч, а то Мастером клинков без меча как-то и неудобно становиться... Помогал я ему уже вчера пол дня и сегодня, наверное, столько же придется. Долго, но ничего не поделает – оружие того стоит.

Я направился за забор деревни на самую её окраину, где, собственно, и находилась кузня. По звукам удара молота о наковальню, что были слышны еще до того, как она показалась на глаза, можно было понять, что работа там уже в самом разгаре.

- Доброе утро, дядя Галир! – бодро поздоровался я с кузнецом, который орудовал на наковальне

огромным молотом. Хотя и выглядел он старым, и борода его была уже вся седой, своим инструментом он работал играючи.

- Жар спадает. Живо за меха. И не дядя я тебе... - послышалось в ответ.

Ну, я не удивлен, такому приветствию. Всё же этот ремесленник был постоянно угрюмым и каким-то «в себе». Чтобы не портить ему и без того не очень хорошее настроение, я быстро занял рабочее место и начал раздувать меха.

А потом пришел черед носить всякий железный лом, снова меха, снова лом, опять меха, починка разной утвари типа грабель, топоров и лопат. Душное помещение кузни сменялось посиделками снаружи около неё. Но на свежем воздухе было не намного лучше – солнце жгло нещадно.

На улице я точил всякие инструменты и приделывал черенки к уже вышперечисленным "клиентам" кузницы. Сам не заметил, как время перевалило далеко за полдень, а если быть точнее – часы показывали уже 16:20 игрового времени. Игровое время идет в два раза быстрее реального, а, значит, сейчас уже было 11 с лишним утра. Скоро у рабочих людей обед, а я тут всё с железяками вожусь. На воспоминания о еде желудок отозвался жалобным урчанием.

Кстати, это было одной из отличительных черт от всех остальных онлайн игр, в которые мне приходилось играть. Тут чувство голода было вполне обычным явлением и приходилось что-то есть время от времени, чтобы не ослабеть. При дальнейшем игнорировании накладывался дебафф «Истощение», при котором помимо слабости, еще и шкала здоровья уменьшалась постепенно. Короче, умереть с голоду в этой игре было ни чем-нибудь сверхъестественным.

Все эти знания я получил чисто из своего опыта. Так сказать, результаты первого эксперимента над собой в этом мире. И останавливаться я не собирался. Весь этот мир полон загадок, а, значит, они ждут, что кто-то их разгадает. Хотя, это моё открытие пока на разгадывание и не тянет. Но всё начинается с мелочей.

Повторное урчание желудка, еще более жалобное, чем было, вернуло меня обратно в «реальность» и я решил намекнуть моему работодателю, что неплохо было бы и обеденный перерыв сделать. Отложив топор, что только что закончил точить, я встал с пенька, пошел обратно в кузницу и чуть не врезался в Галира на входе. В руках он держал меч. Обоюдоострый, с крестовидной гардой и длиной чуть меньше метра. Одним словом – классический.

- Вот, как и договаривались, - протянул он мне его, - теперь можешь быть свободен. Свою работу ты сделал.

- Уооу, спасибо, - выдохнул я, беря меч и начиная его разглядывать, крутя в руках. Свет отражался от его блестящего лезвия, превращаясь в солнечные зайчики, что бегали по потолку. Точнее, отражался свет только от одной стороны, потому что другая оказалась вся ржавой. Да и при более точном рассмотрении, я заметил, что лезвие не острое и с

зазубринами...

- Дед, ты чего мне впариваешь? – вырвался у меня удивленно-недовольный возглас.

- Какая работа, такая и плата. Не нравится – не бери.

- Да это же уже не оружие, а такой же лом, что мы с тобой тут второй день переплавляем! Ты, небось, его из той кучи то и достал, да? - моя рука тыкала в сторону горы железа, что была навалена под навесом напротив.

- Ладно, можешь пользоваться всеми моими инструментами и довести его до приличного состояния. Но только сам! У меня и так дел невпроворот. Это моё последнее слово, - сказал он и, не дожидаясь ответа, вышел из кузницы.

В ответ мне ничего не оставалось, как тяжело вздохнуть и приняться вновь за работу. Вот только уже работал я для себя, и это немного придавало мотивации.

* * *

Солнце уже клонилось к закату. Я шагал уставший, но довольный в сторону деревни. Меч отреставрировал, как мог, но зазубрины полностью убрать не удалось, как и пятна ржавчины. Зато наточил от души. Буду надеяться, что острота возместит все остальные недостатки меча. Еще каким-то чудом удалось уговорить Галира на то, чтобы он мне нашел ножны для моего нового оружия. И теперь оно висело у меня в старых потрепанных ножнах за спиной, к которым я привязал шнурок и перекинул через плечо. Еще грела мысль, что кузнец не заметил, как я спер у него вполне неплохой точильный камень. Никакого воровства – это просто маленькая месть. Да и в дальнейшем он пригодится, так как чувствую, что клинок придется затачивать не раз и не два.

Вернувшись в деревню, я направился в местную продуктовую лавочку. Надо было закупиться провизией, а то последнюю еду я доел как раз сегодня, пока возился с мечом. В игре, как мне известно, градация монет была классической – медные монеты, серебряные, которые равны ста медным и золотые, которые равны ста серебряным. На данный момент мне удалось заработать 76 медных монет. Закупившись хлебом, мясом, водой и овощами в общей сложности на 12 монет, я решил испытать себя и свое новоприобретенное оружие, наконец, в бою.

Недолго думая, решил заявиться к старосте деревни. Он мне уже давал одно задание, так что можно теперь попробовать попросить у него задание самому. Ну, или хотя бы чего-нибудь узнать. Искать его долго не пришлось, он сидел на лавочке у своего дома и смотрел в небо с легкой улыбкой на лице.

- Здравствуйте, староста! – крикнул я еще издали, чтобы привлечь внимание.

- Ооо, здравствуй, странник. Что тебя привело ко мне снова? - он перевел взгляд на меня и начал вставать, опираясь на свой длинный резной посох.

- Да я тут хотел поинтересоваться, нет ли у вас какой проблемы, которую можно решить с помощью оружия? Может разбойники донимают или монстры какие житья не дают?

- Хо-хо-хо, вижу, молодая кровь кипит и толкает тебя на поиски приключений и славы? - рассмеялся он по-отечески, - но, слава Люмиаксе, всё в порядке. Да и не очень ты внушаешь уверенности, что можешь кого-то победить, уж, извини, - улыбнулся он снова.

- Что же, я совсем на слабака похож, - обиделся я на такое заявление.

- Ты уж не серчай, но думаю, что опыта у тебя маловато для сражений. Если хочешь помахать клинком, то иди к нашему Саксу. Он был хорошим воином когда-то, может, научит тебя чему. К нему часто такие как ты обращаются.

- Оу, ну хорошо, - удивился я такому повороту событий, - а где мне его найти?

- Иди в местную таверну и спроси об этом хозяина за прилавком. Он тебе на него и покажет. Обычно Сакс там сидит.

- Спасибо большое за совет, Старейшина, - поблагодарил я его от чистой души и побежал в сторону таверны. Чую, пахнет получением каких-нибудь умений. Очень не помешало бы.

Неожиданно перед лицом появилось предупреждение о том, что время игры превысило 6 часов, и хорошо было бы сделать перерыв хотя бы на час, выйдя из игры. Спорить резона не было, тем более пора было поесть уже и в реальности. Расположившись всё также недалеко от Столпа Знаний, я нажал кнопку выхода и, спустя мгновение, пришел в себя уже в тесном пространстве капсулы. Как будто почувствовав моё возвращение, жалобно заурчал мой желудок.

- Да, да, малыш, сейчас будем кушать, - погладил я свой живот и начал вылезать наружу.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/478744>