

Когда я понял, что это конец? Когда врач вынес ставший приговором диагноз? Когда последняя в жизни радость оказалась смертельной ловушкой? Или в тот самый момент, когда расчеты явно показали, что все мои действия бессмысленны? Не знаю. У меня осталось около года жизни, плюс-минус месяц. Много это или мало?

Ох, простите, вы ведь не поняли ничего, из сказанного, верно? Извиняюсь, просто я в полном раздрае. Пожалуй, будет лучше начать с начала. Меня зовут... А, плевать, как меня зовут. Все равно звать некому. Итак, представьте, что в обычной школе учился самый обычный пацан. Не отличался он ни особыми талантами, ни внешностью, ни умом. Серость, какой на земле миллиарды, с какой стороны не взгляни. Но была у него одна 'особенность', о которой он и не догадывался. Хах. Сейчас ведь должно быть описание какой-нибудь супермогучей силы, с которой этот ояш нагнет и оттрахает все живое, и упокоит мертвое? Нет, не дождетесь. Эта история не такова. Особенностью нашего героя была самый банальный БАС. Нет, он у него всегда был, но почему-то не проявлял себя. Вплоть до четырнадцати лет. А затем банальная утренняя пробежка закончилась потерей сознания и временно парализованными руками. Пока что временно. Что было дальше? Тихая истерика, разумеется. Не то, чтобы наш герой так уж ценил собственную жизнь, нет - стандартная подростковая тяга к суициду и непонимание собственных жизненных целей не давала реально оценивать ценность жизни, но когда тебе озвучивают точную дату смерти отношение к жизни поневоле меняется. Паника, слезы... Все это было, и будто не было. Чувство будто бы замерзших внутри органов не смогли смыть даже судорожные рыдания. Впрочем, все было не так плохо, как может показаться, хотя я и понял это только теперь. Лекарства не существует и принципиально не может существовать на нынешнем уровне развития медицины? Отлично, нет лишних надежд.

Осталось жить только год? Год - это очень много, и теперь не получится его просто просрать.

Нет действительно близких людей, и даже семья плачет будто бы ради приличия? Тем лучше, меньше будут страдать.

А ведь больше минусов нет. Плюсиков, что характерно, тоже. Но это не смертельно. Смертельно будет потом. А сейчас... Сейчас нужно взять себя в руки и выйти из города. Все эти рыдающие собраты по несчастью негативно действуют на мою и без того не слишком крепкую психику.

Итак, что я имею? В инвентаре - бутылка воды, краюха хлеба и маленький меч, который я забыл одеть. Хорошо что вспомнил. Такс, сначала нужно выделить предмет, затем нажать него и в списке функций выбрать 'экипировать'. Должно быть я выглядел странно, водя в воздухе пальцами, но это гораздо удобнее чем одеваться все равно отсутствующей мышкой. Ах, да, вы ведь снова ничерта не понимаете, и хотите выкинуть мой дневник (или в какой форме вы там его читаете)? Так вот, вряд ли хоть кому-то неизвестна история Пафосной Висящей В Небе Крепости, но на всякий случаю поясню. Так получилось, что один гениальный урод (или благодетель?) придумал игру с использованием виртуальной реальности. Естественно, новинка стала сенсацией, известной даже слепо-глухо-немому, тем более что она было ключом если не к лечению, то к отличному заменителю жизни для этих самых слепых, глухих, немых и прочих неполноценных недочеловеков вроде меня. Но так как эта игра была, во первых, игрой, и игрой не дешевой, а во вторых принципиально новой, то счастье опробовать ее первыми досталось всего десяти тысячам человек, част из которых наверняка выбила шлем по блату. Мне он, например, достался как подарок от хосписа - маркетинговый отдел разработчиков позаботился о хорошей рекламе вперемишку с благотворительными программами. Впрочем, веселье

продлилось недолго - главный разработчик, админ и Главный Босс в одном лице свихнулся, возомнил себя богом и запер все эти десять тысяч человек в своем маньямирке, поневоле ставшим нашим. Теперь если мы хотим выйти отсюда, то должны пройти все сто этажей этой самой крепости. Или сдохнуть, пытаясь. Причем сдохнуть в самом прямом из смыслов - функцию воскрешения заблокировали, так что игра резко перестала быть таковой. И теперь весь Стартовый Город превратился в один большой хоспис. Сука. Сбежал из одного, чтобы оказаться в другом. А с другой стороны, мне то чего кипешить? Я в любом случае загнусь через год, пройдут эту крепость или нет. Весь выбор - между здоровым и наполовину парализованным телом. Бог, если ты есть, знай - я тебя ненавижу.

Ладно, нужно возвращаться к реальности, пока меня не сожрал случайный моб. Не то чтобы в стартовой локации был кто-то сильнее хомячка, но я тоже не бессмертный Чак. Ладно. Я, хоть и не бета тестер, но примерно представляю себе первый этаж, все же эти счастливики чего только не выкладывали на открытые форумы - маркетологи справедливо решили не вводить подписку о неразглашении, а воспользоваться дармовой рекламой среди ЦА. Интересно, сильно они расстроились, когда поняли, что весь их труд не стоит и выеденного яйца?

В общем, вариантов будущего у меня два - социалка и боевка. Конечный результат мне по понятным причинам не важен, главное процесс. Социалка даст мне много общения, возни с реагентами и ощущение собственной нужности... Но при этом так и останусь на вторых ролях, побираясь тем, что соизволят продать или отдать на доделку боевики. Обсуждающая сфера хоть и не рискованна, но остается обслуживающей. Другое дело - боевка. Воины тут ядро игры, вокруг них строится все, так что без банального человеческого общения я не останусь. Кроме того, адреналин и вечный стресс не даст свалиться в апатию и могильный юмор. Ну и в конце концов, это реально полезная работа. Может и получится у меня помочь пройти игру и спасти этих ребят. Авось и зачтется этим уебком с ключами от сада. Если он не коматозный бред одного еврея, конечно. Но с другой стороны... А плевать на другую сторону, все равно сдохну, так какая разница - сейчас в бою или через год в городе? Так что все, решено. Буду становиться бойцом. Хах. Как пафосно звучит от первоуровневого недоумка в стартовых шмотках.

Теперь нужно решить для несколько важных вопросов. Первый - команда. Качаться в команде всегда веселей и удобней, но я крайне против таких развлечений в такой игре. В ближайшие пару недель по крайней мере, а то и месяцев - пока не появятся первые крепкие гильдии. Сейчас любой школьник или великовозрастный мамочкин сынок может внезапно слететь с катушек и по глупости подставиться, утянув всех за собой, или вообще отказаться воспринимать реальности и перерезать всех ночью 'вернув в реальный мир'. Насмотрелся я на таких в больнице, достаточно. Пусть пройдет хотя бы первый дарвиновский отсев, а уж потом можно будет нормально говорить с выжившими. Если я сам не отхвачу премию старика Чарльза, конечно. Значит, решено, качаюсь один и только один.

Следующий вопрос сугубо практический - где качаться. Можно побегать за мобами, иногда заходя за квестами на 'выбивание'. Можно засесть за квесты в конкретной деревеньке, там обычно появляются интересные цепочки. Можно... Да все что угодно можно, хоть пойти убиться об босса этажа в приступе внезапного героизма. Ладно, со времен бета теста многое могло поменяться, так что рассуждать об этом в отрыве от реальности бессмысленно. Значит хватит рассуждать, пора браться за меч и пытаться с ним что-то изобразить. В идеале - похожее на боевые приемы.

Спустя минут двадцать пешего хода по главному тракту от города, я пришел к небольшому лесу. Такие вот леса были специально предназначены для новичков вроде меня - mobs в них были не больше меня, и почти не кусались. Черт возьми, да все эти лисички-зайчики-мышки были даже милыми! Не то чтобы это меня остановило от попытки геноцида... Именно что попытки. Пушистики отчаянно не хотели умирать, а встроенная в их алгоритм особенность убежать при сведении хитпойнтов в желтую зону ужасно бесила. И пусть это сделано специально как тренажер для игроков, легче от этого не становилось. Меня киберунижали гребанные кролики. Но постепенно, с криками и матами, я приноровился попадать по этим мелким тварям. Не всегда мечом - пинки в большинстве случаев были эффективнее. Черт возьми, да даже бросок меча убивал лучше, чем мои удары! Да за то, что я сам себя еще не зашиб нужно благодарить систему, не иначе.

Спустя час тихого бешенства и бессильной ненависти, я наконец сделал это - чисто убил своего первого кролика. Мечом, прямым ударом - все как полагается. Правда, к тому моменту я уже не раз хотел сжечь весь лес к чертям собачьим, и остановило меня только отсутствие зажигалки и зеленость леса, явно не собирающегося гореть. Ну и понимание того, что это все-таки игра, немного давило на тормоза. Не потому, что это все несерьезно, а потому, что все равно нихрена не сгорит - не прописаны в программе лесные пожары. Ну, мне так кажется. Хотя этот мир настолько реален, что я бы не удивился. Спустя пять часов массовых убийств, прерываемых только небольшими остановками я услышал возделенный звук фанфар, повествующий о получении нового уровня. Второго. Из тысячи. Мда.

Вот никогда бы не подумал, что буду пять часов подряд добровольно заниматься какой-нибудь тяжелой работой. А гляди ты, близость гейм овера и правда неплохо прочищает мозги. Что мне дал второй уровень? Да почти ничего. Пять очков характеристик на выбор и начальную абилку из списка базово-бесплатных. Рывок называется. Из описания следует примерно то же, что и из названия - позволяет резко рвануться на пару метров (+120% к скорости) к противнику. Включается положением тела и меча. Нужно попробовать, что-ли.

Попробовал. Результат отсутствует, хотя я вроде бы выполнил все четко. Раньше отбросил бы непонятную игрушку в сторону, но теперь придется долбиться в стену и работать головой. Если задуматься, то навык вроде-как боевой. Значит, как это ни парадоксально, может работать только в бою. Вывод? Мне нужен еще один кролик.

Кролика под рукой не оказалось, всех в округе уже выбил. Зато лисы остались, и даже в избытке. Эти рыжие морды будто смеялись, постоянно меняя свое местоположение. Или это такой баг, или лес изначально составляли под конченных нубов, и лиса - цель для рывка. Второе утверждение, несмотря на его некоторую оскорбительность, оказалось верным. Как только целью атаки стала лиса способность запустилась и отобрала у меня контроль над телом, заставив цифровой заменитель резко оттолкнуться от земли и располовинить несчастную лису прямым ударом. Располовинивание оказалось случайным - моб сам насадился на лезвие. Мне же лучше. Кулдаун у рывка три секунды, так что есть время передохнуть.

Немного потренировавшись в рывке я понял, что из леса пора уходить. Опыта в этом детском саду больше того, что я уже набил, не получишь, а способности нужно тренировать в нормальном бою, а не на манекенах. Иначе можно прямо тут выкидывать меч, возвращаться в город и вылезать раз в день искать травки на продажу. Это, конечно, интереснее, чем сидеть в офисе, но все равно совсем не фонтан.

Так, размышляя и умеренно рефлексирюя, я добрался до маленькой почти-средневековой деревушки. Почему 'почти'? От нее не несло дерьмом, и выглядела она куда лучше чем настоящая средневековая деревня. Если говорить откровенно, меня более чем устраивает такое отступление от реализма. Была уже ночь, так что надеяться на ночлег под крышей, и тем более квесты явно не стоило. В таких маленьких селах не строят таверны, а если бы и строили, у меня все равно не было бы денег чтобы расплатиться - с пушистиков колы не падали. Тренажер и есть тренажер, что с него возьмешь. Но я оказался в довольно затруднительном положении - спать мне не хотелось, как и терять и так очень ограниченный запас времени, но ночью монстры становились на пятьдесят процентов сильнее, и начинали ходить группами вне обычных локаций. А нарваться на стаю трехуровневых усиленных волков второуровневого мне отчаянно не хотелось. Но что поделаешь, кто не рискует - тот просирает время. А время для меня сейчас - главная ценность.

Так что, за неимением альтернатив, пришлось отправиться в чащобу. Первый встреченный моб оказался волком. Что удивительно и очень удачно, одним. Рывок к нему, удар по передним лапам - и животное валиться вниз, жалобно скуля. Под его хелсбаром появился значок капли крови, а само здоровье ушло в красную зону. Добивающий удар отрубил голову, и туша рассыпалась на полигоны, добавив мне несколько единиц опыта и пару колов. Негусто, но это только начало!

Ага, начало. На скулеж волка сбежалось с десятков тварей, и все - четвертого уровня. Происходи все днем, и они бы даже не дернулись, пока я не вошел в их агрозону, но ночью эти ограничения исчезли. Так что против меня была небольшая стая злобных зверюг. Драться с ними? Это такая шутка? Я отскочил назад, прижался спиной дереву и изо всех сил рванул вверх. Самый умный моб кинулся на меня, но успел только оторвать штанину, куснуть ногу и упасть с застрявшим в шее мечом. Я, не оглядываясь, забирался выше. Наконец, самая толстая ветка около верхушки показалась мне достаточно безопасной. Как ни странно, боли не было - просто нога стала хуже ощущаться, а хелсбар немного просел. Волк внизу разлетелся на полигоны, и это событие отозвалось во мне мрачным удовлетворением. Да, я застрял на дереве на ближайшие несколько часов, но это не прошло им просто так! Днем я спущусь, подниму меч, и вырежу все живое в этом гребаном лесу. Только бы дождаться цифрового солнышка и снятия ночного бафа.

Дерево было крепким, ветви давали хорошую опору и сами по себе были неплохим зацепом, ночь была теплой, а адреналин после хорошей драки сошел и меня начало потрясывать. Но все равно это было лучшим днем за последний год. Нихрена я не инвалид, ясно вам! Так, утешая себя мыслями о скорой мести, я и заснул.

---

Долго сон не продлился. Все эти приключения заняли довольно продолжительное время, так что не успел я толком закрыть глаза, как солнечные лучи выдернули меня из дремы. Солнце - я тебя люблю.

Загнавшие меня на дерево твари уже разошлись, остался только один волк, в чью агрозону дерево и входило. Ну, эту мерзость я просто кулаками забью, и плевал на разницу в один уровень. Потихоньку спустился на пару веток ниже, тело, что радовало, совершенно не

затекло, так что процесс оказался быстрым, и остановился где-то на уровне полутора метров над волчарой. А затем оттолкнулся и прыгнул, вколачивая его своим телом в землю и гася энергию от падения. У животного хрустнули кости, хелсбар опустился до желтой границы, и появился знакомый значок кровотечения и новый, в виде кулака. Похоже что он показывал оглушение. Мне же лучше, меч валялся рядом, и отрубить мобу голову труда не составило. Здоровье мгновенно ушло в ноль, ведь был нанесен "критический удар в критическую зону". Все так заумно, хотя принцип прост - отруби твари голову и она сдохнет. И идите вы к админу со своими критическими множителями.

Дальше бой пошел куда веселее и проще - найти одиночного волка, приманить его попаданием палки по морде и разрезать на кучу маленьких волчат. Несмотря на то, что я держал меч в руках всего лишь вторые сутки, постоянная незримая помощь системы, подправляющая удары и выравнивающая стойку просто не давала загнуться в бою с настолько простыми мобами. Все же местный создатель и правда гений, понимавший, что драться тут будут даже не дилетанты, а дети. Так что собственно моей роли в этих победах - ноль целый, одна десятая. Правда есть у меня смутные подозрения, что за пределами первого этажа халява резко кончится и придет суровая правда жизни. Но пусть это пока что так и будет беспочвенными подозрениями, проблемы нужно решать в темпе их возникновения, а не заморачиваться ими заранее. Заморачиваться вообще вредно для здоровья, уж поверьте мне на слово.

Убивать оказалось неожиданно весело. Чувствовать угрозу, ходить по грани смерти, но выживать, буквально обливаясь потоками адреналина... Это и правда бесценные ощущения, тем более удивительные после почти года полу-парализации. Хэй, у меня снова работают руки и ноги, что еще надо для счастья?

Но все хорошее рано или поздно заканчивается, в том числе и еда. У меня, как вы помните, была только краюшка черного хлеба. И все. Совсем все. А этого было ну совсем не достаточно, так что внутренности уже начали постепенно закручиваться в узел. Эта боль после питания через капельницу была даже приятна, но не настолько, чтобы продолжать терпеть голод ради этого. Тем более что с волков я уже поднял чуть меньше тысячи колов, и этого в любом случае должно быть хватить на что-то похожее на еду. Какие бы дикие цены тут не были. А если не хватит даже этого... Придется научиться воровать. В конце концов, в этой жизни нужно попробовать все. А это всего лишь мобы, так что плевать.

---

Идти оказалось не слишком далеко, и спустя десять минут и три волка я купил у местной жительницы немного хлеба, овощей и воды. Боже мой, вы бы знали, как это оказалось вкусно. Да, это не мясо и не птица. Да, в этом нет пищевых добавок. Да, мое тело сейчас все так же кормят по трубочкам глюкозой. Но... Идите вы все к черту. Я ем, впервые за последний год, и это просто не описать словами как круто.

Еда кончилась гораздо быстрее, чем голод. Так что на оставшиеся деньги накопил хлеба, засунул в инвентарь и пошел за квестами, по дороге поедая кусок. Кажется, моб сопровождал меня откровенно сочувствующим взглядом. Невольно передернул плечами. Неужели я настолько голодно выглядел?

Квестов оказалось немало. Сказалось отсутствие остальных игроков. Похоже, эти нытики так и сидят в городе, а бета-тестеры разбежались по другим местам. Вы наверное удивляетесь, почему я так уверен, что нас не спасут сторонние люди? Все просто. Я уже день в этом мире, и это, без шуток, целый мир. Человек, способный создать такое уж точно не допустит, чтобы его просто так обломали и вытащили из мира людей. А значит все мастера спецслужб отсосут. Могли бы они составить конкуренцию Админу - создавали бы такие миры сами, а не сидели на зарплате. Так что я просто верю в человека, создавшего все это. И даже если нас всех спасут, я очень надеюсь, что меня эта чаша минует. Не хочу я никуда возвращаться. Потому что некуда и незачем.

Так, развлекая себя мыслями о безблагодатном будущем, я дошел до старосты деревни.

Как найти старосту в средневековой деревне? Ищите самый большой дом и самого богато одетого старика в нем. В этот раз алгоритм меня не подвел.

- Значит, ты искатель приключений? Что-то слабовато выглядишь, слабовато. Может ты коров попасешь? - меня внаглую унижает какой-то электронный ии. И я ничерта не могу сделать, иначе мне запишет отрицательные отношения со всеми неписями этажа. И тогда останется мне качаться на мобах без возможности поспать нормально. Так что только сидеть, терпеть и улыбаться. Японец я или нет, в конце-концов? - Тише, юноша, тише, чуть не напугал старика, так глазищами сверкаешь. Нехорошо это.

- Прошу прощения, Кагаяма-сан, но если у вас нет подходящих для меня заданий, я буду вынужден удалиться. - чтобы я еще хоть раз так расшаркивался хоть с одним гребаным мобом

- А ну стой! Не надо тут старика шантажировать, уйдет он. А опыт ты как получать будешь? Слышал я, он вам, путешественникам уж очень нужен. - старик рассмеялся. - Ну вот, развлек старика, теперь можно и о деле поговорить. Видишь ли, мальчик, у нас какая-то бестия повадилась скот воровать. Не знаю - человек ли, зверь ли, мне все едино. Принеси башку подлеца, получишь три тысячи колов и хороший меч. Мне его на юбилей наш кузнец подарил, так все равно лежит без надобности.

Чистейший вариантативный квест. С моральной дилеммой, скорее всего. И вторым дном. Везет, как утопленнику. Где все старые, добрые, односложные квесты? Но отказываться не резон.

- Хорошо, Кагаяма-сан. Но у меня меч уж больно плохой, может быть вы мне свой авансом арендуете? Вам ведь все равно голова вора важнее лежащего в кладовке меча. - ну а вдруг получится?

- Потихе, потихе, юноша. Вот ты загнешься в лесу, а меч мне кто вернет? Или вообще сбежишь в город, продашь меч и забудешь про нас? Я тебе не мальчик какой, не надуришь. - старик пошел в отказ. Облом

- Ну рассудите сами, Кагаяма-сан. Меч ваш стоит от силы колов десять тысяч, я столько за

день набью, зачем ради такой мелочи портить с вами отношения? А сил мне хватит, уж сколько я волков завалил, с одним вором точно справлюсь. - ну соглашайся ты уже, тупая непись.

- А ты в героя то не играй, мальчик. Иш, возомнил он о себе, сказки петъ начал, что твой петух. Ты давай вот что, найди себе поручителя среди жителей деревни - и получишь меч авансом. А коли нет, то иди и вора лови. - я получил сообщение о полученном вариантативном квесте. Похоже, я на ровном месте нашел себе приключений на задницу.

- Хорошо, Кагаяма-сан. До скорой встречи. - я вышел из дома и привалился спиной к забору с другой стороны. Вот же мерзкий старикашка! Все нервы выпил. Собственно, теперь у меня две альтернативы - идти выполнять "добывочные" квесты местного охотника, качая с ним отношения, или просто забить и понадеяться на собственные силы. Все равно меч из этой забытой Каябой деревушки не может быть чем-то особенным, так что могу справиться и так. Да, встреча с волками меня ничему не научила, такой вот я самоуверенный идиот. Но это лучше чем сидеть в городе.

В любом случае, по первому квесту от меня требовалось принести десять волчьих шкур, и вдобавок одну шкуру белого волка. Далеко не факт, что я смогу так просто его выполнить, так как снежная волчара ходила только в стае не меньше чем из пяти простых волков. И вспоминая ночные приключения, как бы это квест не оказался сложнее основного. Кстати, на счет основного - по нему нужно было просто дожждаться ночи, и спрятаться у хлева. А потом найти, убить и покарать во имя справедливости подлого ворюгу. И почему у меня такое плохое предчувствие?

;Будь у меня хотя бы напарник, не говоря уже про полную команду, заморачиваться вообще не пришлось. Но жизни никогда не бывает идеальной, так что приходится крутиться. Охотится на волков можно долго и безрезультатно - САО это не корейская гриндилка, тут простой шинковкой мобов качаться куда медленнее, чем квестами. А лезть на несколько мобов выше уровнем это, как показала ночь, очень плохая идея. Получается замкнутый круг: для того, чтобы выполнить квест, мне нужен третий, или даже четвертый уровень. А чтобы получить новый уровень нужно выполнить квест. Все плохо, короче говоря. Ну не предназначено ММОПГ для сольной игры, что поделаешь. Впрочем, если подумать головой, то варианты все равно имеются. Наверняка охотник не единственный работодатель в деревне, и я могу найти кого-нибудь еще... На роль мальчика подай-принеси. В средневековье. Нет, отпадает. Дальше, можно вообще забить на эту деревню, уйти в более обжитые места и присоединиться к какому-нибудь бета-тестеру... Но по уже указанным причинам я не буду этого делать. Жизнь дороже. Значит, осталось только рискнуть, и надеяться что хватит сил. Как всегда, в общем-то.

--- Итак, что я могу сказать с твердой уверенностью. Хлев - одно из худших мест для ночевки, даже еси не собираешься спать. Животные постоянно мычат, от них жутко воняет, а я не могу даже вылезти из стога сена - засада же. В общем, к трем часам ночи или около того, я был жутко зол и готов линчевать вора на месте, не разбираясь в его мотивах. Но, как ни печально, время шло, но ничего особенного не происходило. И когда я уже решил плюнуть на все и уйти отсыпаться, послышался подозрительный шум. Доска в правой от меня стене хлева тихо отъехала в сторону, а в дыру пролез шуплый пацаненок лет десяти. Ну конечно. Не мог же это быть самый заурядный вор, которого можно без зазрения совести пристукнуть. Одним жестом левой ладонью экипировал меч и выпрыгнул из укрытия, приставив лезвие к его шее.

- Не дергайся, будь так добр. - мальчик явно дрожал и медленно кивнул. - Ну вот и молодец. А теперь расскажи, зачем тебе нужны две коровы в неделю. Ты же столько мяса и месяц не съешь, даже если сможешь сохранить свежим.

- Я их не на мясо! - ого, а паренек не так прост. Он в гневе уставился мне в глаза. - У нас уже полдеревни от хвори перемерло! Знахарка говорила, мол, молоко свежее нужно, пока сама не слегла. Много молока, мы столько купить не сможем.

И ведь не врет... Или сам уверен, что не врет. Правда, не знаю, что это за болезнь, которую молоком лечат. Впрочем, я в особенностях местной алхимии не понимаю вообще ничего, так что это вполне может быть игровой условностью.

- А попросить помощь у местного старосты вы не пробовали? Не чужие же люди. Да и им самим от потери одной коровы хуже не станет, а вы им до конца жизни обязаны будете. Кстати, а знахарке вашей только молоко нужно? - я внимательно смотрел на пацаненка, отслеживая реакцию.

- Пробовали. Но местный староста - жадный уе.. - получив плоской стороной меча по губам, мальчик исправился. - свинья он жадная, вот он кто! Прогнал он меня, и обещал собак натравить, если еще хоть раз на порог сунусь. Сволочь! - у парня в уголках глаз явно стояли слезы. Нет, я могу понять Кагаяму, но это уж совсем за гранью. - А знахарке нужны еще разные травки, но они у нее и так есть. А молоко нужно потому, что оно основа для зелий хорошая. Ал-хи-ми-че-ск-и ин-ерт-ная, во.

Мда. Какая-то странная тут алхимия. Очень странная. Если нужна инертность, то разве не лучше взять ту же воду? Впрочем, в чужой монастырь... Их мир, их правила. Молоко так молоко. Всяко лучше крови девственниц.

- Ну ладно, предположим, я тебе поверил. Что ты предлагаешь? - да, я идиот, который сочувствует мобу. Но болезнь всегда была моей больной темой, тут составить квеста попал в точку, даже не зная об этом. Несмотря на всю очевиднейшую глупость этого, я физически не мог пройти мимо больного, которому мог помочь. Вот такая вот сублимация. Мне-то никто помочь не мог.

- Отпустите меня, дядя. Это последняя корова, трех хватит, я больше никогда тут не появлюсь. - малыш неожиданно серьезно посмотрел на меня. Вот хоть убейте, ну не может программа играть настолько реалистично!

Я с легким вздохом убрал меч обратно в инвентарь и взлохматил ребенку рыжие волосы.

- Ладно. Уболтал. Где твоя деревня хоть, малец? Может навещу как-нибудь. - буквально засиявший пацан затараторил:

- Спасибо вам, дяденька. Деревню мою Загребухой кличут. Отсюда она на пол дневного

перехода в право, если от дома старосты смотреть. Приходите, не пожалеете! - договорив, мальчик неожиданно легко накинул на шею ближайшей корове веревку, открыл ворота и вывел ее наружу. Как ни удивительно, но шума было очень мало. Ну вот и закончилась эта эпопея.

Мои мысли подтвердил легкий звон, говорящий о начале нового этапа квеста. Теперь нужно было отчитаться перед старостой о выполненном задании. Вернее, заваленном к чертовой матери задании. Конечно, ничего этот урод мне не сделает, но о квестах в этой деревне можно забыть. Эх, погубит меня когда-нибудь моя доброта.

---

Разговор со старостой получился... Тяжелым. Он кричал на меня, я на него, но в конечном счете проблема была решена, так что мы разошлись, недовольные друг-другом. Я не собирался убивать детей, он не сбирался платить за отсутствие трупа и потерянную корову. В конечном счете все кончилось не так уж и плохо - денег я, конечно, не получил, но опыта за квест отсыпали щедро, процентов пять до нового уровня. К слову, я даже не потерял возможность брать здесь задания - охотнику до лампочки моя личность, лишь бы карма была зеленой. Так что квест на добычу шкур так и висел в списке заданий, давя на совесть. Кстати о карме, только заметил, но у меня и так зеленая карма улучшилась на десять очков. Если бы это еще хоть что-то давало...

До третьего уровня мне оставалось еще процентов семьдесят, это не один день рубки мобов, или пара десятков таких вот заданий. Оставаться в деревеньке не было смысла - отношения с местным главой я испортил напрочь, так что о линейке заданий можно забыть. Значит либо двигаться в лес за мобами, либо мигрировать в поисках поручений куда-нибудь еще. В принципе, можно прямо сейчас отправиться в Загребуху, там квестов должно быть не мало, но не хочу. Вот когда болезнь вылечат, то с радостью. Но сейчас... Мне еще не хватало подцепить какую-нибудь игровую болячку вдобавок к реальной для полного счастья. Так что Загребуха подождет.

По большому счету, если вспомнить информацию с форумов, я сейчас должен быть рядом с Тихойским лесом, отделяющим земли вокруг Стартового Города от башен босса. В этой зоне деревень должно быть очень много, особенно вдоль границы, так что даже если просто идти в одну сторону, я обязательно на одну из них наткнусь. Но это все не дело, совсем не дело. Такое отношение к знанию местности прокатит разве что тут, на первом этаже, который пока никто толком не знает, и который по сути не опасен. Как только я покину песочницу, такое отношение к информации вполне может меня убить. Значит ее нужно добывать. Скорее всего бета-тестеры не откажутся за пару тысяч колов поделиться картами не слишком прибыльных локаций, но это временная мера. Мне необходим предельно полный доступ к картам этажей, если я хочу хоть чего-то добиться. И для получения этого вижу только два пути - либо разбогатеть достаточно, чтобы быть способным покупать все карты у информационных брокеров, либо самому писать и продавать карты. А лучше объединить оба способа. Тогда не придется и покупать, честный бартер между картографами будет очень уместен. А поскольку в САО не нужно чертить карту вручную, то может получиться так, что все картографы будут сильнейшими бойцами и командами, так что вопрос обмена информацией вообще исчезнет - никто не будет прятать карту от того, кто прикрывает тебе спину. Конечно, все равно останутся припрятанные для личного пользования особенно жирные места и задания... Но для

этого и существуют торговцы информацией. А такие однозначно появятся, слишком прибыльная и низкорискованная работа. Низкорискованная относительно столкновений с мобами, конечно.

Но все это дела будущего, и весьма далекого. Когда еще появятся первые ремесленники, торговцы и собиратели...

Ладно, раз уж с этим вопросом разобрался, пора двигать дальше. Уровни сами себя не получают.

---

Похоже что скучных прогулок в этом мире не бывает по определению. За пятнадцать минут прогулки я успел пустить на полигоны штук пять волков, три матерые трехуровневые лисицы и даже одну взбесившуюся белку. И слава Каябе, что мне пока-что не попался ни один медведь или кабан. Опасаюсь я силовых мобов, они ведь и убить могут. Не то, чтобы скоростные были менее опасны, нет... Но чисто психологически огромная туша воспринимается куда большей угрозой, чем небольшой волк. Даже если волк выше уровнем. К слову, я даже заметил парочку пятиуровневых лосей вдалеке, но не решился напасть. Уж очень у них рога впечатляющие.

Так, понемногу зарабатывая опыт и отрабатывая навыки, я и пробирался вперед. И вперед. И вперед. Уже стемнело, а деревни все не было. Либо в мои рассуждения забрался критический баг, либо я сбился с пути и глупо петляю по лесу. Вот ведь... Оказаться запертым в смертельной игре, и умереть от голода, банальным образом потерявшись. Стоп! Именно что в игре, а не реальности. Что там говорит карта?

Карта говорила что все норм, иду я прямо, но признаков цивилизации вокруг нет. Ну как нет, они вполне могут быть метрах в ста от меня в любую сторону, я их банально не замечу за деревьями, а карта заполняется только тем, что я видел. Так что идти вслепую было реально глупой идеей. Ну и ладно, на своих ошибках учатся, в следующий раз буду умнее. Теперь нужно решить, продолжить идти вперед, или возвращаться назад. В принципе, обе альтернативы одинаковы - добраться до деревни я все равно не успею до включения ночного бафа, так что ночевать все равно придется на дереве. Но если я продолжу идти, это может открыть что-то новое и полезное, то возвращение будет равносильно тому, чтобы сдать и вернуться в город. Все равно вариантов кроме идти вслепую у меня пока нет. Так что хватит думать, пришло время сжать зубы и молча идти вперед. В крайнем случае я получу новый уровень за монстров и окажусь у стены уровня, что не так уж плохо. По крайней мере, там меня ни один псих не достанет, а ночевать на деревьях мне не привыкать. Остается вопрос готовки, но из волков уже дропнулось немного мяса, а найти воду в лесу довольно просто. Я уже прошел как минимум мимо одного пруда, и вряд ли он такой один. Конечно, вряд ли игровые условности дадут мне нормально съесть сырое мясо или вкусно приготовить его без соответствующего навыка, но после длительного питания в вену очень сложно остаться привередливым в пище. Так что даже если на выходе получится обгорелая сухая подошва, я буду рад.

Так и вышло. Разжечь костер оказалось не сложно, сухого хвороста в округе валялось много, а если не отходить далеко, то не влезешь в агрозону мобов. Конечно, уже убитый может неожиданно воскреснуть, но вряд ли это произойдет скоро. А если вдруг и случится, то не

составит особенных проблем, меч у меня всегда наготове. Приготовить мясо оказалось сложнее, но насадив его на палку и жаря прямо в пламени, получилось его приготовить. Разумеется, ингредиент низшего ранга, приготовленный человеком без навыка кулинарии просто не мог хорошо получиться. Так что пришлось давиться сухим, твердым и жилистым мясом. Но это все-таки было мясом, и этого хватило чтобы вознести меня на вершины блаженства. Мой первый стейк за этот кошмарный год. Ради таких моментов и стоит жить.

На этой приятной ноте окончательно стемнело, и мне пришлось готовить ночлежку на дереве. В этот раз оно оказалось не таким удобным, как прошлое, но зато под деревом не было стаи жаждущих крови волков, так что я заснул гораздо быстрее.

Ночевка прошла довольно легко, я просыпался не чаще раза в несколько часов. Конечно, меня засекла пара мобов, но с приходом утра они сами разбежались. Остался только один волк, привязанный к этому месту. Убить его было почти так же обыденно, как почистить зубы в реальном мире. Да, ко всему привыкает человек...

Кстати, я никак не могу привыкнуть к тому, что тут не нужно ни чистить зубы, ни мыться, и даже тело не затекает от долгого нахождения в одной позе. В этом Анкрайд мне нравится в разы больше реальности. Но нужно двигаться дальше. Дебаф от голода появится только через три часа, и к тому времени я уже должен набить достаточно мяса. Кроме того, будет неплохо сделать небольшой запас, раз уж в инвентаре ничего не портится.

Так, выстраивая приоритетные цели на ближайшее будущее, я и отправился в путь. Уже спустя час стало понятно, что направление я выбрал не слишком удачно. Мобы становились все сильнее, и появлялись все чаще. Похоже что я, сам этого не заметив, забрел в граничный лес, и сейчас иду по "взрослой" локации. Не то, чтобы это было так уж плохо, но немного нервировало. Ведь такими темпами я окажусь в северной части первого этажа, где, даже если не залезать в башни кобольдов, довольно опасно. Хорошо еще, что горы далеко, так что вероятность наткнуться тут на кого-то выше пятого уровня очень мала.

Кстати, уже идет третий день заключения. Судя по тому, что я все еще здесь, эксперты обломались, и вытаскивать нас отсюда никто не будет. И вряд ли это осознаю только я. А значит наиболее адекватные новички уже должны перестать психовать и начать выходить из города. Такими темпами еще пара недель, и можно выходить к выжившим. Конечно, лучше сделать это прямо после первого босса, когда выживут только лучшие, но тогда меня совесть сожрет. Нет уж, за себя я дерусь сам.

---

- О, а вот это выглядит интересным. - да, я начал разговаривать с самим собой вслух. Когда часами бродишь вдали от цивилизации, это получается само собой. В любом случае, небольшой овраг, и выкопанная в нем искусственная пещера выглядела привлекательно. Весь мой опыт прохождения различных игр буквально кричал о том, что тут должно быть что-то ценное. Тем не менее, тот же опыт напоминал о том, что в таких местах обычно прячутся сильные mobs, на которых обычно собирают группы, так что я нерешительно застыл у входа.

- Ну ладно, чему быть, того не миновать! - да, шуметь у предположительного логова монстра было не самой умной затеей, но было слишком страшно, а такая болтовня немного успокаивала. Похоже что мне реально нужна команда, и побыстрей. Или свихнусь, рано или поздно. Осторожно, держа наготове меч и прижимаясь к левой стене - факела у меня не было, а так свету не мешала моя фигура, иду вперед. Пока что ничего опасного. Да что там опасного, вообще никаких признаков жизни, только странный запах. Спустя пару минут, я уперся в дощатую дверь, закрытую поленом. Нет, серьезно, с другой стороны двери были видны края толстой деревяшки, вставленной в железные скобы. Похоже, что это такой импровизированный запор. Причем защищающий только от зверей - любой человек может спокойно просунуть в щель меч, и поднять полено. И вообще разрубить его, если будет стопориться. Без понятия, как эту дверь закрывают снаружи. За неимением альтернатив постучался. Не уходит же, в самом деле.

- Кто в дверь мою стучится? Друг ли, враг ли? Отзовись, раз уж пришел. - спустя пару секунд с той стороны послышался женский голос.

- Случайный путник. Зла никому не желаю, проблем устраивать не хочу. Шел через лес, набрел на твой холм, любопытство оказалось сильнее. - раз уж я в средневековье, буду отыгрывать доброжелательного искателя приключений. Тем более, что им я и являюсь.

- Вот значит как... - за дверью послышался шум, и треск от падения запорного полена. - Входи тогда, чего на пороге стоять. На меня смотрела черноволосая женщина средних лет, одетая в простое немаркое платье. Единственной яркой чертой было ожерелье из сушеных птичьих лап на шее. Мда. Вот и лесная ведьма. Что дальше, пряничный домик?

Я послушно вошел. Внутри землянка оказалась примерно такой, как я себе и представлял - пара висящих факелов, лежанка в стороне, большой котел над костром в центре комнаты, и огромная коллекция всяческих трав. Похоже что все-таки не ведьма, а знахарка. Впрочем, кто его знает, я европейскую культуру только по играм и знаю. Как и Каяба, наверное.

- А вы тут живете? - глупый вопрос, но я никогда не умел легко ладить с людьми. Издержки диагноза и общей подростковой стеснительности. - Или в городе? Ведьма рассмеялась.

- Не трясись, мальчик, не буду я тебя есть. - я смутился, а она весело улыбнулась. - Здесь я живу, здесь. Знахарки всегда за околицей живут, им простые люди не рады. За помощью горазды бегать, того не отнять... Но вот жить нашему роду лучше раздельно. А тут, в лесу, и травы нужные найти легче.

- "Нужные", это целебные? - аaaaaа, туплю, жутко туплю, откатить реплику назад, черт!

- И целебные, и не очень. Разные травки бывают, какими хворь отогнать, а какими и зверей. - ясно повисшее в воздухе "людей" осталось неозвученным. И хорошо. Мне еще только драки не хватало.

- А основам научить можете? - в реальности я никогда бы так не обнаглел, но это игра, а она

вполне может быть стартовым учителем алхимии.

Ведьма снова рассмеялась.

- Был бы ты девкой - могла бы. Мастерство это только женщина освоить может. Но и тогда бы не стала. Семейный секрет, от бабки дочери передается. Я бесплодна, так что канет мое знание в могилу со мной вместе. - будь я проклят, если это не начало квестовой линии!

- Может, я вам помочь чем смогу? - ведьма подумала, и кивнула.

- Можешь. Сюда редко кто забредает, а сама я уже стара по деревням бегать. Приведи мне толковую ученицу.

С легким звоном в дневнике появился квест. Отлично, но это совершенно не то, что я хотел.

- Сделаю все от меня зависящее. Так вы совсем ничему меня научить не можете? - ну не может же настолько не везти.

- Почему ничему? Могу суп научить варить. - ведьма расхохоталась, и спустя минуту недоуменно на меня посмотрела. - Значит, готовить ты не умеешь? Ну что за мужики пошли, ничерта сами не могут. Иди раздобудь оленины, учить буду.

Дневник еще раз обновился.

- Хорошо. Спасибо за доверие. - я рефлексивно поклонился и вышел из землянки, сопровождаемый откровенно издевательским смехом старухи.

---

Раздобыть оленину оказалось гораздо проще, чем я думал. Травоядные и есть травоядные, кроме ловкости и скорости ничего толком и нет. Главное не дать насадить себя на рога, а дальше дело техники. Пара ударов по морде, если повезет пробить горло, то обойтись можно только одним. Единственное, что бесило - необязательный дроп. В реальности одной-единственной оленьей туши хватило бы на неделю, а тут mobs рассыпались на полигоны, и только с восьмого животного наконец выпал кусок мяса. Ингредиент уже не "некачественный", а "обычный". Впрочем, эта особенность была не так уж плоха - с предпоследнего моба выпали неплохие ботинки, что оказалось весьма кстати, мои уже износились. Стартовые вещи вообще то еще дерьмо - прочность всего, кроме меча уже упала до сорока-пятидесяти процентов. Меч же был на грани слома, на что прозрачно намекала пятипроцентная прочность. Вот и аукнулся мне отпущенный пацан. Но... Убивать за меч ребенка? Буду благодарен тому, кто меня убьет, если я опущусь до такого. В любом случае, квест я уже выполнил, так что пора возвращаться.

В этот раз дверь оказалась открыта.

- Ну что, принес? - нетерпеливо спросила старуха. Она уже приготовила маленький котелок, отставив большой в сторону. Разумно. Не хотелось бы мне есть из котла, в котором готовили зелья, будь он хоть тысячу раз помытый.

- Принес... - только сейчас я понял, что не знаю ее имени.

- Абра я, дочь Аглы. А тебя как звать? И не стой столбом, клади мясо на доску. - отличная фантазия, Каяба. А ее возможную дочь ты бы Агрой назвал? Так, это все лирика.

Послушно достав кусок жирной оленины, разложил его на кухонной доске на импровизированном столе из растущего пня. Как он оказался внутри холма? Magik, что еще сказать.

- Молодец. Теперь возьми нож, поруби на тонкие полосы и посыпь кардамоном. - откуда здесь взялся гребаный кардамон? Создателю квеста два по биологии и биогеографии. Впрочем... Разве не плевать?

Выполнить предписания оказалось ни разу не просто. Как только нож прикоснулся к мясу, включились игровые ограничения, и все покатило к чертям собачим. Рука дрожала, нож пилил, а не резал. В общем итоге, вместо ровных полосок на доске оказались рваные куски мяса.

- Сделал? - Абра подошла поближе. - Вот же... Ученичек. Ладно, такое уродство жарить - только духов гневить. Кидай в котел. - я кивнул и сделал то, что мне оставалось.

- Теперь присматривай за котлом. Как вскипит - кидай картошку и лук. Как осядет все на дно - снимай с огня. - раздав ценные указания наставница села за стол, достала с полки книгу, чернила, и начала что-то писать. Надо будет как-нибудь посмотреть, что там.

Спустя пару часов по внутренним часам суп наконец сварился. И пахло от него очень хорошо. Я снял с костра суп, и позвал старуху.

- Еда готова, хозяйка. Где тарелки? - Абра отвлеклась от записей, подошла, попробовала варево и смерила меня взглядом.

- Не так плохо, как я думала. Не совсем у тебя рук нет. - и, не дав мне возмутиться, продолжила - Теперь посоли и разливай. Тарелки у тебя перед носом.

И ведь правда. Гиняная посуда стояла буквально на расстоянии протянутой руки от меня, рядом с большим котлом. И как только не заметил... Сделал как сказали, и система отозвалась сообщением о полученном навыке готовки. Отлично.

Еда оказалась вкусной, а вот спального места мне не нашлось. Но после двух ночевек на

деревьях сон просто в безопасном месте на ровной поверхности казался недостижимым счастьем, так что я отрубился, как только лег.

А проснулся в лесу. Холма не было, старухи тоже. И как только не сожрали mobs... Гребаные ведьмы, никогда не знаешь, чего от них ожидать. Не съела, и то ладно. Блин, да если бы не навык и запись в дневнике, подумал, что все приключение мне привиделось.

Открыл карту. Охренел, закрыл, и еще раз открыл. Если меня не обманывают глаза, то за одну ночь я переместился как бы не на треть карты на север, и сейчас стою на опушке, выходящей к горам. Или мне так помогли, или ненавязчиво вышвырнули из леса. Вот ведь... Абра. Теперь понятно, чего у нее в личной информации одни вопросы стояли, даже уровень не показывало. Хозяйка леса, чтоб ее. Каяба-сама, ну вот почему вам родной, японской культуры не хватило? Хотя... Хорошо, что не хватило. Иначе бы точно не выжил.

Ладно, все эти приключения вовсе не повод расслабляться. Первое, нужно наконец продать весь выбитый мусор и прикупить обновку. Второе, нужен новый меч. Нет, это даже первое, без одежды я проживу, а без меча точно нет. Третье, нужно выходить на связь с остальными игроками. Слишком опасно одному спускаться в шахты, лес это показал отчетливо. Но если там были деревья, то под землей бесполезно будет даже бежать - mobs приспособлены к территории, и их много. Нет, можно попробовать и одному спуститься, но это развлечение для смертника или мастера меча. А я хоть и смертник, но не суицидник. Такой вот парадокс. Впрочем, далеко не факт, что я не единственный игрок в локации - вряд ли многим повезло накинуться на единственную на этаж ведьму, а значит практически все игроки сейчас около стартового города, как максимум - в окружающих его деревеньках. Так далеко смог бы забраться разве что особенно задроченный бета-тестер, а ему мне просто нечего предложить. Более того, у него должен быть уровень пятый-шестой, а значит я с моим почти третьим буду его только тормозить. Облом, но все-таки придется работать одному. Как бы страшно не было. Но перед этим нужно таки добить на зверушках третий уровень, иначе отставание в скорости станет просто запредельным.

---

Все оказалось не так плохо, как я думал. В который раз уже? Похоже, нужно прекращать быть таким пессимистом. Кобольды оказались низкорослыми(мне до плеч) краснокожими гуманоидами со зверскими рожами, больше похожими на свиней. Преотвратительные твари, скажу я вам. А воняет от них еще хуже.

Новый уровень я взял еще час назад, но только сейчас выбрался на нагорье кобольдов. На нем еще не было пещер и шахт, а все mobs были третьего уровня и ходили по-одиночке. Такая себе переходная локация. Несмотря на то, что эти mobs не выглядели серьезными противниками, проблем с ними было просто море. Когда я напал на первого, то только чудом не умер.

Для начала, благодаря маленькому росту, эта тварь была очень вертлявой, а распределенные в ловкость навыки поднимали ее скорость на 50% выше моей, что вкупе с копьём делало ее почти неуязвимой. Единственным, что вообще давало мне шанс, был рывок, но из-за кулдауна в три секунды наш бой выглядел очень странно - сначала я отбиваюсь от копья, затем бью

спецатакой, и снова отбиваюсь. Весь бой занял пять минут, а хп опустилось в красную зону. Но выхода не было, искать животных четвертого-пятого уровня можно долго, и далеко не факт, что их преимущество в скорости не окажется слишком велико. Иначе говоря, простых мобов для прокачки просто не было. Так что вот уже третий час я по отработанной системе убиваю одного кобольда раз в пол-часа, и еще столько-же жду, пока восстановится здоровье. И остается только молиться, что у кобольда внезапно не сработает какой-то новый алгоритм, и он не размажет меня спец-атакой.

Таким образом, к вечеру я просто невероятно устал, и всего, чего хотел - наконец отрубиться. Но сначала было нужно снять комнату, продать весь выбитый лут, прикупить новой еды, и сделать еще гребаную кучу дел, чтобы не тратить на это время утром. К слову, всего за эти дни я набил около десяти тысяч колов, которые просто нетерпелось потратить.

Найти город было несложно - с нагорья его было ясно видно, и находился он не так уж и далеко, полчаса пешего хода. Вблизи он выглядел как уменьшенная копия стартового города - такие же серые каменные стены, жирные стражники и пародаксально отсутствующая вонь сточных канав(похоже, у разработчиков столкнулась тяга к реализму и игровые условности). Да, до канализации в Анкрайде еще не додумались. К счастью, солнце еще не успело зайти, так что ворота были открыты и за стандартную плату в десять колов меня пропустили в город. Пожалуй, единственное преимущество средневековых городов перед современными - в них решительно невозможно заблудиться. В центре ратуша и главный рынок, вокруг лавки, мастерские и здания, принадлежащие городским службам вроде казарм. Чем ближе к окраинам, тем беднее, но совсем уж трущоб не было - цены в городе кусались, так что не имеющие достаточно средств жили либо в ночлежках, либо убирались из города. Отельного криминального квартала я тоже не заметил, хотя брожу по городу уже час. Интересно, раз уж город это безопасная зона, то что будет, если я нарвусь на местный гоп стоп? Это может стать неплохой заменой охоте на мобов, хотя бы до появления других игроков. Да и в целом, завтра нужно будет поискать городские квесты, на них можно неплохо подняться.

В любом случае, я пришел к местному оружейнику, о чем говорила нарисованная на вывеске наковальня. Внутри лавка оказалась совмещенной с кузней, так что было жарко и душно. На стенах висело разнообразное железо - от кинжалов до боевых молотов. Для просмотра характеристик товара не нужно обладать навыком "прозрение", так что я удивленно присвистнул. Самое лучшее оружие требовало минимум седьмого уровня для использования и стоило триста тысяч колов, но вряд ли имело смысл - те, кто получают такой высокий лвл на первом этаже просто выбьют себе шмот получше. Зато простые "закаленные мечи" с уроном в тринадцать-пятнадцать единиц был просто идеален для меня. Нет, это не было удачей - кузнец знал свою клиентуру и на стеллаже находился целый ряд одинаковых мечей, от первого до седьмого уровня включительно. В принципе, не плохой идеей было бы подождать, и купить вариант для четвертого уровня, но я себе такого позволить не мог. Да и стоит он чересчур дорого.

Увидев, что я выбрал покупку, помощник кузнеца, перекрикивая стук молотка из задней комнаты, спросил:

- Это все, или вы будете брать точильный камень? - хотелось бы, но мне еще новые шмотки покупать. Точильные камни сами по себе чертовски полезная вещь, ведь они навсегда улучшали меч на конкретный стат. "Простой точильный камень" за три тысячи колов,

например, давал мечу плюс к прочности, остроте или скорости, но кроме баснословной для меня суммы требовалось еще и оплатить работу кузнеца, что тоже влетит в копеечку. Нет уж, если и буду заниматься этим, то только в деревнях - там дешевле.

- Нет, спасибо, просто меч. - я снял со стелаж и положил его на стойку. Рукоятка приятно холодила ладонь, даже не хотелось разжимать пальцы.

-Хорошо. - продавец пожал плечами. Выглядел он, к слову, весьма невзрачно - нескладный рыжеволосый юноша лет семнадцати на вид. Подмастерье, скорее всего. За еду и уроки прислуживает в лавке и помогает учителю. К слову, не так уж и естественно он выглядел - уж очень искусственный голос, да и лицо изображает эмоции будто по программе. Похоже что на полноценного искина система расщедривается только на квестах, а простые mobs - боты с хорошо прописанной программой. - С вас тысяча пятьсот колов.

Меч стоит дешевле точильного камня. Жесть.

- Пожалуйста. - движением левой ладни я подтвердил перевод в появившемся окне транзакции.

- До свидания. - бот окончательно потерял ко мне интерес и вперился пустым взглядом в стену.

Дальше по плану покупка одежды. И вот тут нужно наконец решать, чего я хочу. Спасибо Каябе, наплевавшему на условности реального мира, но в САО начальный комплект лат, кольчуги и кожаных доспехов стоил одинаковую сумму. Да, дальше латы становятся куда дороже, но на первых уровнях все три вида доспехов более чем доступны. Видимо, чтобы каждый мог опробовать себя в любой роли. Тем не менее, так легко это работало бы в игровом мире. Здесь же, когда ради каждого кола приходится рисковать жизнью, права на пустые траты у меня нет. Если подумать, то кожаные мне изначально не подходят - они рассчитаны на умеющих драться людей с высокой ловкостью и реакцией, которые не боятся пропустить случайный удар. Я таковым не являюсь, и вряд успею стать. Значит они отпадают. Кольчуга или латы... Сложный вопрос. Сама по себе кольчуга это ни рыба, ни мясо, не дающая ни бронирования лат, ни подвижности кожанки. Но в этой универсальности и есть ее достоинство - можно использовать как скоростные, так и защитные навыки с одинаковой эффективностью. К тому же против лат играет их вес, из-за которого мне однозначно придется качать выносливость - в ином случае они просто не поместятся в инвентарь. К тому же, в латах не походишь одному - первый же моб-дальник, напавший из засады тебя прикончит, если ты без группы. Так что мой выбор в таком свете становится очевиден. Кольчуга. Буду универсалом, все делающим одинаково хреново. Собственно, что мне еще остается?

Лавка бронника находилась буквально в двух шагах, и покупка доспеха практически не отличалась от покупки оружия: пришел, попускал слюни на высокоуровневые варианты, купил самую подходящую третьеступенную "простую кольчугу" с плюсом двадцать к броне за пять тысяч колов. От улучшений, скрепя сердце, пришлось тоже отказаться. Уж очень дорого стоили!

Поправка к плану действий: мне нужны деньги. Поправка к плану действий номер два: мне нужно МНОГО денег. И это не какой-то там жлобский хомяк или жаба - плевал я на эти циферки, но от этого в самом прямом из смыслов зависела моя жизнь. Так что поневоле придется искать самые жирные места, и вообще учиться торговать. Наверняка с этим навыком цены станут куда менее болезненными для моего кошелька.

Что там дальше? Трактир и здоровый сон. Ну и продать наконец весь лут, но об этом нужно было раньше думать. Сейчас искать нужного "мусорного" перекупщика безумно лень.

Вам может показаться, что я разговариваю сам с собой, но на самом деле я делаю заметки в дневнике, и сейчас с ними сверяюсь. Очень просто забыть что-то важное, знаете ли. Жаль только, нет встроенного в интерфейс напоминателя, но это будет уже слишком.

Трактир оказалось найти не сложнее лавки, куда тяжелее было выбрать конкретный. Питейных заведений с ночлегом в городе было много, но приходилось искать не слишком криминальный, и при этом - не слишком дорогой. В конечном счете, удалившись от торгового района на пару улиц, я наткнулся на подходящее место. Простое трехэтажное деревянное здание, с забавной вывеской в виде повешенного голубя.

Внутри таверна представляла собой достаточно чистое помещение, полное пьяных рож и симпатичных официанток. Единственное, что удивляло - не было даже попыток клиентов приставать к персоналу. Более того, вели себя они настолько тихо, насколько это вообще возможно для пьяных вооруженных людей, и это при полном отсутствии охраны. Seriously, не было даже стандартного дуболома на входе. Таверщик тоже не впечатлял мускулатурой - обычный в меру упитанный мужик с бегающими глазками. Такое чувство, что он с одного взгляда оценил стоимость шмота, оружия и вообще мои характеристики. Хотя почему чувство? Прозрение никто не отменял, а у хорошего торговца оно должно быть на высоте. Вот и сбегру весь хлам заодно. Я подошел к барной стойке и заказал: - Одну кружку пива, и обычный обед. - средневековый бармен(как это вообще называется?) кивнул, и будто потеряв ко мне интерес, отправил форму транзакции.

Сумма после похода за покупками не впечатляла. Всего пятьсот колов за все. Впрочем, это тоже совсем не мало. Вдохнув про себя, подтвердил перевод. Таверщик кивнул.

Готовили в игре быстро, так что долго ждать не пришлось - спустя пять минут передо мной стояла полная тарелка горохового супа и холодное пиво. Взял бы воду, но как-то стыдно заказывать во взрослом заведении. Да, я еще не отвык от таких детских привычек. Все время кажется, что сейчас шуганут родители, хотя я их уже с год не видел. Вот ведь! Заперт в смертельной игре, шинкую мобов днями напролет с неиллюзорной вероятностью умереть - а беспокоюсь по таким мелочам. Сознание человека действительно крайне нерационально.

В любом случае, спустя полчаса вкусный напиток был допит, а суп съеден. Интерфейсные часы показывали десять часов ночи, так что пора уже спать, если мне хочется завтра спокойно рано встать.

Мимоходом отправил через интерфейс тавернщику запрос на продажу всего хлама, скопившегося за три дня. В реальности пришлось бы искать специализированного торговца, но тут система сделала поблажку - все неспециализированные торгаши без вопросов покупают весь неспециализированный лут. Так что торговец так же не отвлекаясь о разговора с новым клиентом подтвердил покупку, и мне на счет упали две тысячи триста пятьдесят один кол. Не так уж и плохо. Ладно, хватит сидеть в общем зале без дела.

- Мне нужна комната на ночь. - Тавернщик, заполняющий учетную книгу, кивнул и мне снова пришел платеж. После подтверждения, он буркнул, что моя комната вторая слева на втором этаже.

Внутри она ничем не отличалась от того, что я ожидал увидеть - дощатая кровать, незастекленное окно, и все. Впрочем, в самую дешевую комнатку больше бы просто не влезло. А теперь главный вопрос - есть ли в одеяле вши?

Ответ оказался хорошим - нет.

---

Утро наступило быстро. Гораздо быстрее, чем хотелось бы. Потянувшись, встал с кровати и вышел из комнаты. Остальные постояльцы, судя по всему, еще спали, так что пришлось спускаться очень осторожно, слишком скрипучая здесь лестница. В общем зале было пусто, дежурила только одна официантка. Четыре утра, как-никак. Даже для средневековья это рановато.

По-быстрому перекусив чем-то мясным, я вышел в просыпающийся город. Передо мной в очередной раз стояла дилемма. Итак, как показала практика, охотится на мобов в одиночку я почти не способен. Обидно, но факт есть факт. Игроки сюда придут нескоро, и до этого времени нужно как-то прожить, а в идеале - прокачаться и заработать денег. В городах должна быть хорошо развитая социалка, причем социалка на любой вкус - от работы "ночного мастера" до выбивания долгов. Но вряд ли за них хорошо платят экспой, да и не хочу пачкать руки... Во всех смыслах. Еще в городе должны быть стандартные локации на прокачку вроде канализации. Облом, здесь ее нет. Значит о крысах можно забыть. Остаются только доски заданий, там должно быть что-то относительно простое. Вроде бы все.

Идти до ратуши было не далеко, так что на главную площадь я пришел, когда лавочники только раскладывали товар на прилавках. Доска заданий находилась прямо рядом с главным входом в ратушу. Честно говоря, архитектура и сам город удивлял - не было ни одного храма или церкви, как и замка или чего-то похожего на поместье аристократа, владеющего городом. Значит город - вольный, и при этом не имеющий главной или хотя бы просто наиболее распространенной религии. Демократический атеистический город. В средневековье. Нет, это действительно странно.

Даже жаль, что тут нет христианства. Церковники точно давали бы хорошие квесты, а может даже получилось бы снять себе келью за гроши. Но чего не было, того не было. Не судьба мне

стать правоверным католиком.

Квестов на доске было действительно много. В основном они были "подай-принеси", и платили за них такие слезы, что выполнять их просто не имело смысла. Еще часть была слишком сложной - так, глава кузнечного цеха предлагал очень неплохие деньги за образцы брони кобольдов. Вот только доспехи носили только шести-семиуровневые офицеры, не ходящие без сопровождения десятка простых кобольдов, и охотится на них без группы было бы самоубийством чистой воды. В итоге я принял три квеста: один на глаза и мошонки кобольдов, очень нужных какому-то алхимику, второй, совпадающий - на носы все тех же несчастных мобов(видимо, чтобы охотнику не пришлось тащить голов), магистрат платил за их истребление, и третий довольно забавный - какой-то обеспеченный, но трусливый(или здравомыслящий?) парень просил набить морду местному менестрелю, "нагло совратившему и обесчестившему" его "даму сердца". Награду обещали не такую уж и большую, но как показывает опыт, такие задания почти всегда вариантативны.

Вам кажется странным, что я так распинаясь в собственной неспособности в одиночку охотится на мобов, но при этом все беру квест на их убийство? На самом деле просто нет другого выхода. Да и если подойти к этому с осторожностью, нападать только на самых слабых и не углубляться далеко в локацию, то вполне можно зарабатывать опыт без особенного риска. Если я сделал это вчера, без брони и с хреновым мечом, то почему не смогу сейчас?

---

И я оказался прав. Сейчас, когда я вложил пять очков ловкость и третий уровень, наши скорости уравнились, а благодаря крепкой кольчуге и повывисившемуся в два раза урону драться стало гораздо легче. Нет, я все так же с трудом отбивался от постоянных ударов копья, но теперь получалось доставать надоедливую тварь не только специальной атакой, да и в целом умирала она гораздо быстрее. Так что здоровье так ни разу и не опустилось в красную зону, а необходимое количество квестового лута набралось быстро. Сначала я боялся, что отрывать мошонки и вырезать глаза придется самому... Но, к счастью, они выпадали с трупа как и обычный лут. Хотя даже прикасаться к этому было противно. Что за сумасшедшая алхимия в этом мире?

Так что можно сказать, я зря паниковал. Да, драться с мобами своего уровня одному сложно, но отнюдь не невозможно. Главное - не попадаться группе, и быстро бегать, если все-таки попадешься. Благо метать копья эти свинорылые не умеют.

Спустя четыре часа непрерывного гриндинга, это стало почти рутиной. Опасной, сложной, но все-таки рутиной. Процесс окончательно наладился, и охота стала даже скучной. Опыт тек непрерывным тонким ручейком, колы стабильно выбивались, иногда даже выпадали относительно ценные вещи.

Уже вечерело, когда я закончил с гриндом. Все необходимые по квесту вещи были собраны, и причин оставаться на нагорье Кобольдов не осталось. К тому же, менестрели работают по ночам, и лучше мне поймать его до того, как он начнет выступление.

Добраться до города было неожиданно сложно - завтра начиналась ярмарка, так грунтовая дорога была разбита повозками до состояния грязи, забитой стекающим из ближайших деревень народом.

Но все рано или поздно заканчивается, и этот путь не был исключением. Заплатив за вход по повышенному тарифу семь сотен колов - в предвечерии праздника городская администрация гребла деньги лопатой, вошел в город. Судя по данным, прилагающимся к квесту, менестреля-совратителя звали Ласточка и выступал он в таверне "Под хвостом тюленя". Гм. А он точно девушку совратил? И есть ли у тюленя хвост?

Но перед тем, как идти воевать за девичью честь с музыкантом, нужно закрыть квесты и получить деньги. Алхимик, заказавший мошонки, жил в торговом квартале, совсем близко к входу в город. Вот туда и направляюсь.

Дом местного светила абсурдной науки был замечен издалека. Не размерами и не роскошью, но розовым дымом из печной трубы и странным запахом трав, Приятным запахом, хоть и весьма острым. Постучался. Прождав ответа пару минут, постучался сильнее. Изнутри раздался крик:

- Входите, входите! - ну раз разрешают...

Внутри домик был дикой смесью склада, лавки зелий и научной лаборатории. Огромное количество стеклянных форм, наполненных разноцветными жидкостями, постоянно вырывающийся дым и кипящий золотым раствором котелок, стоящий на покрытой надписями каменной плите без видимого источника тепла. Или он позер, или одна моя знакомая ведьма ни разу не алхимик.

Сам хозяин помещения сейчас помешивал раствор, чуть ли не влезая в котелок головой, так низко над ним склонился. Лучше его не отвлекать, взорвется еще все к чертям собачьим.

По прошествии некоторого времени раствор поменял свой цвет на серебристый, и алхимик снял его с плиты. Я решил напомнить о себе.

- Прошу прощения, что отвлекаю... - меня оборвали на середине фразы.

- Ты принес мошонки? - глаза горят, черные волосы растрепаны, крючковатый нос в полутемном помещении кажется еще больше, а лицо буквально залито потом.

- Да, я... - меня снова прервали.

- Так чего тянешь? Кидай сюда! У меня еще столько опытов не проделано! - вот ведь... Увлеченная личность. Я выделил все сорок выбитых ингредиентов из нужных тридцати, и сверху выложил еще пятьдесят пар глаз. А вдруг про запас купит?

- Хорошо, хорошооооооо. - он чуть не замурлыкал, увидев эту горку на столе. Мне пришло подтверждение платежа на пять тысяч колов. Когда я повернулся, он уже закидывал ингредиенты в котел.

Ни здравствуй, ни до свидания... Ладно, заплатил щедро, и то радует. Когда я уже выходил, до меня донесся голос:

-Принеси еще столько же, за офицерские оплата двойная. - когда я повернулся на голос, он уже снова склонился над растовром. - Исчезни уже, не мешай работать!

Выйдя из дома, я в недоумении уставился на цеховой значок алхимиков, висящий на двери - золотое солнце в фиолетовом котле. Ну вот и что это вообще было?

Следующим по плану шел городской магистрат, но он, к счастью, ничем не удивил. Зайти в здание рядом с ратушей, показать усталой тетке все пятьдесят носов, получить две тысячи триста колов(гребаные жлобы), выйти и не задерживать очередь. Вот бы всегда так было!

По итогам дня, виртуальный карман грели честно заработанные деньги, шкала опыта поднялась на целых десять процентов и теперь до четвертого мне не хватало еще восьмидесяти или ста тысяч очков опыта, а меч практически не изнашивался, так что не нужно было тратить деньги на ремонт. Завтра куплю улучшение на силу, раз уж нашел постоянный источник дохода.

Так, радуясь жизни, я умиротворенно и пошел к трактиру с интересным названием и еще более интересным бардом в нем. И все-таки, "Ласточка" - это гей, би или вообще она? Сейчас узнаю.

Таверна внешне почти ничем не отличалась от предыдущей. Разве что часть рядом со стойкой было освобождена под сцену, да и в целом выглядела приличней - лавки не были прибиты к полу, а ножи не были специально затуплены. Выступление официально начиналось в одиннадцать ночи, но музыкант должен был прийти раньше, просто чтобы успеть подготовиться. Так что я, попивая пиво, внимательно смотрел за входом. Ведь если не получится его поймать сейчас, то придется слушать все выступление, а оно наверняка будет отвратительным. Для человека привыкшего к современной и классической музыке, а не пению и игре самоучки на сделанном из дерьма и палок инструменте.

И вот он, момент истины - в зал вошел Ласточка. Или все-таки вошла? Менестрель оказался или безумно смазливый парнем, или безгрудой, но тоже очень смазливой девушкой. Теперь понятно, почему это взяло себе такое имя. И я как-то не удивлен, что дама сердца заказчика совратилась. Да от одного взгляда на это и парни, и девушки должны просто пачками валиться.

И почему мне так завидно, черт возьми? Нет, я не урод, но до такого мне ну очень далеко. Сейчас бард попивал вино, сидя за стойкой. Не успел я начать говорить, как это существо с ехидной усмешкой протянуло мне свою наполовину полную кружку.

- Расслабься, награду отменили. - ээээммм. - Задание отменяется, говорю. Мы переговорили с тем милахой, он решил, что ему не нужна эта девка.

Я проверил дневник. Все верно, квест действительно горел красным, как проваленный. Облом. Певец же, будто не ожидая от меня иной реакции, продолжил:

- Ну а зачем еще такой "суровый воин". - последняя фраза было просто переполнена сарказмом. - Мог подойти к такому милому парню, как я? Явно чтобы не выпить вина в хорошей компании.

- Ты... Игрок? - я просто не мог поверить в то, что он может быть ботом. Нельзя так играть, да даже искин не сможет. Наверное. Я уже ни в чем не уверен.

- А как же! Шахматы, шашки, нарды, карты, кости... Обыграю кого угодно. Хочешь сыграть? - сказал Ласточка с явным воодушевлением. Или меня так тонко тролят, или он и правда моб.

- А времени до начала хватит на партейку? - я сел рядом и попробовал напиток. Вкусное, ничуть не сладкое красное вино.

- Ну... - Ласточка на миг задумался, и ответил. - На шахматы нет, а вот в кости успеем. Так как, играешь?

Господи, эта улыбка меня добьет. Настолько сияющему человеку просто невозможно отказать.

- Твоя ставка? - играть, так играть.

- Три тысячи и желание сверху. - он не медлил ни секунды.

- Поддерживаю. Правила стандартные или покер?

- Покер конечно, что мы, старики? - Ласточка достал из сумки доску для костей. - Держи.

Я взял свои кубики. Доска была красивой - с гравировкой в виде занимающейся любовью пары. Невольно смутился, и Ласточка, заметив это, заржал.

- Бросай первый.

Я кинул кости. Результат не радовал - одна тройка на единицах, и все. У Ласточки первый бросок кончился чуть хуже - две пары на пятерках. Переброс оказался бесполезным - ничего нового не выпало. Бард, перебросив, получил свои три пары. Первый раунд ушел ему.

- Ну не злись так, все еще отыграешь. - он явно веселился.

Второй раунд ушел мне с минимальным выигрышем по старшинству, а третий все-таки достался ему - мне выпал стрит, а ему - каре. Три штуки колов и желание. Ну и ладно. Это хотя бы было весело. Открыл окно транзакции, и перекинул Ласточке полную сумму.

- Загадывай уже свое желание. - победитель усмехнулся.

Желание, говоришь... Хм. Честно говоря, я и не думал, что загадать. - бард открыто улыбнулся и спустя секунду продолжил. - Оставлю его на потом. Уже выступать пора.

Он взял лютню в руки, и поднялся на импровизированную сцену. Я налил себе еще вина, и приготовился слушать. Почему-то не верилось, что такой человек может плохо играть, программа он или живой игрок.

Дальше я помню только урывки из того вечера. Где-то до трех утра он играл, и играл действительно хорошо - любовь к музыке читалась в каждом движении и прикосновении к инструменту. А затем была пьянка. Моя первая в жизни пьянка, что до Анкрайда, что после. Не знаю сколько стоило все, что мы выпили, но явно больше тех несчастных проигранных колов.

---

Пришел в себя я на приятно холодном полу с адски раскалывающейся головой. Рядом кто-то опытный заботливо поставил холодную бутылку вина. Несмотря на то, что от одного взгляда на алкоголь чуть не вырвало, пришлось немного выпить - стало чуть-чуть легче.

- Что, ломает? Что ж ты сразу не сказал, что в первый раз пьешь? - Отвратительно жизнерадостный Ласточка с сочувствием смотрел на мои попытки встать. Только сейчас заметил, что в панели эффектов висят дебафы "головокружение" и "оглушение".

- Понтануться хотел. - было настолько хреново, что не хотелось даже оправдываться.

- Это уважительная причина, ага. - бард издевательски, но тихо, рассмеялся. - Ладно, Каору, отлеживайся. Я тут снимаю лучшую комнату, и так получилось, что в ней их две. Можешь пока занять ее, оплату делим пополам. - чертовски хорошее предложение.

- А чего ты такой добрый? - я и правда не понимал его мотивов. Мы знакомы от силы одну ночь, а тут такое отношение, будто мы старые друзья.

- А почему нет? - ответил он вопросом на вопрос. - Человек ты неплохой, мне эта комната все равно не нужна, так в чем проблема? К тому же будет, с кем перекинуться в кости.

И правда, в чем? Мне все больше нравится отношение этого парня к жизни.

- А почему ты уверен, что я не вырублю тебя ночью и не вынесу все ценное из номера? - мне правда было интересно.

- С моей профессией те, кто не умеют разбираться в людях, долго не живут. Так что не придумывай из воздуха проблемы, а ложись спать. Твой ключ оставлю на столике перед дверью. - Ласточка ушел по своим делам, а я переполз на кровать, снял кольчугу и отрубился. Похоже, сегодня охотится придется ночью.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/33934/739480>