

## Глава 41

Замок Ирги́ла, Слой 3 (Склеп)

08:00 (Понедельник, 16:00)

Философ

- Теперь дёру-дёру-дёру!!!

Внимание! Вы вступили в область действия божественного заклинания «Сады Вечного Сна». Как только шкала «Проклятие!» полностью заполнится вы уснёте вечным сном.

Проклятие! 40%

Схватиться за лиану... Есть!

Затем пролететь над этим проклятым облаком!.. А? Какого хрена лиана так слабо прикреплена к потолку?!

Упал я прямиком в центр проклятого места, отчего шкала резко подскочила до 90%. Хорошо тело высокоуровневого скелета, так мило облепленного цветочками, да бабочками, смягчило моё падение. Бл\*! Как же! Смягчило! Вот скажите зачем делать меховую викингонутую броню внешне очень слабо защищающую своего владельца ввиду отсутствия элементарных бронепластин на груди и спине, но при этом столь же утыканную всякими острыми штучками, словно гвоздатая палка в руках гопаря? Вот и я не знаю!

Зато я знаю, что от падения со 2го слоя Замка, я выбил себе половину хитов самим падением, но ещё и заработал кровоток! Замечательно!

И пока я тут думаю, шкала проклятия почти на сто процентов окрасилась! Пора валить!

Проклятие! 10%

- Фу-ух! Кажется, ещё из одной неприятности мне удалось выбраться, почти без вреда для себя...

Внимание! Вы успешно заблокировали атаку - Скелет-викинг Иргила (Уровень 70) наносит вам 0 единиц физического урона!

- Слышь друг, отдай пока не порезался...

...

Внимание! Вы... отобрали оружие у Скелет-викинг Иргила (Уровень 70)

- А теперь иди отсюда...

Скелет, у которого я довольно легко выхватил его ржавую железку, с недоумением воззрился на свои пустые руко-кости. Кажется, подобная ситуация не была прописана в его крошечных электронных мозгах.

Замер не только скелет, но и порхающие рядом призраки, которые до этого момента спешили ему на подмогу. Игра что ли опять глюканула?

- Админу что ли на почту стукнуть? - задумался я, обходя застывшего скелета. - Может ему стало что-то известно про меня в реале? Да и предупредить о лагах в игре стоит... Мне же тут всё же жить, пока ситуация с телом не решится...

Не хочу однажды очнуться в мире одним единственным обитателем. Ладно игроков не будет, но пусть мне хоть неписей оставят! Пожалуйста!

Но вот мир вновь ожил. Призраки и скелеты зашевелились.

Мне упало несколько сообщений:

Изучен новый навык!

Разбой I ранг (1 из 10 Ур.)

Вы способны отобрать почти любой предмет у своего противника. Будь то оружие, или деньги, вы получаете возможность забрать у другого всё это воспользовавшись не хитростью или ловкостью, а просто одной только грубой силой.

Навык связан с Рукопашным Боем.

При использование данного навыка на нейтральных персонажах падает ваша репутация и карма. Использование навыка Разбой воспринимается стражниками как прямое нападение.

Навык повышен!

Устрашение I ранг (7 из 10 Ур.)

Последнее сообщение было менее интересным. Это просто описание полученного у скелета топора. Посредственный статьи, но вот несколько строчек очень заинтересовали меня. Особенно одна.

Топор #00000D811. Оружие

Редкость: не игровой предмет

Урон: 120-140

Категория: топоры

Прочность: неразрушимый

Описание: отсутствует

Требование: нет

То, что название оружия какое-то странно меня не удивило, как и всякое отсутствие требований, но вот неразрушимость. Это действительно круто! Отныне пользуюсь только пухами отобранными у мобов! Кто бы знал, как мне жалко было все те зелененькие и синенькие предметы, которые стали жертвой Обращения Стали... Вечная слава им, ушедшим на небеса. Ллодас храни их!

Но помимо оружия моба, меня удивила и реакция самого скелета.

Он, видимо поняв, что оружие я ему не отдам, он просто развернулся и двинулся в обратном направлении. Призраки покружили над ним, словно совещались о чём-то, а затем резким рывком набросились на меня...

...и естественно были мгновенно повержены.

Увидев быструю кончину своих защитников, скелет, так и не вернув своё оружие, попытался сбежать, но был благородно забит в спину своим же топором.

- Долбанутая локация, - констатировал я, наблюдая как оружие моба растворилось в моих руках. Вот вам и хваленый неразрушимый предмет.

С сожалением я вынужден был отказаться от мысли пользоваться только оружием мобов. Эх.

Но настала пора подумать о своём следующем шаге...

И вспомнить предыдущий....

А предыдущий шаг окончился провалом.

Нет не скажу, что я облажался с самого начала. Да боже мой Ллодас, я сделал всё как надо! Какие-то лохи подзаборные возомнили себя повелителями если не всей игры, то конкретно этого данжа точно. За что и были наказаны. Лохи сразу не заметили, как я под Покровом прокрался следом за ними ещё прежде чем закрылась дверь. Их неопытность дала о себе знать сразу. Как только начался бой они просто не смогли быстро сориентироваться и были уничтожены. Не сказать, чтобы я как-то сдерживался в битве с ними, но и напрячься не пришлось. На бой с Пасечником я решил пожертвовать одну синюю пуху и поэтому разбивать её о головы каких-то неудачников посчитал неправильным. Но им хватило и кулаков...

А вот Пасечник оказался мне не по зубам. С самого начала боя он принял форму Трутня, но это ничего не изменило.

Нет, я конечно стал сильнее его. Я видел все его движения и теперь моё электронное тело поспевало за командами мозга. Я мог легко избегать его попыток меня поцарапать, а вот он этого повторить не мог. Вот только почему-то его поведение изменилось. Вместо того, чтобы рваться биться со мной лоб в лоб, он, поняв бесперспективность подобного, просто бегал от меня по всему залу!

Вот только этим бегом он только отсрочил неизбежное. Я продолжал кромсать его... до тех пор, пока он не впал в краску и не изменил свой набор движений. В этот раз всё было иначе. Не было спецэффектов, но он так уверенно закричал:

- Великая Ллотус отзовись на призыв своего заблудшего последователя и обрушь свой гнев на сего нечестивца!

Я понял, что дело запахло керосином. Пошёл отсчёт таймера до призыва, и я намеревался сбить с него все пчелиные щиты и укакошить его раньше чем...

Георг Пасечник призывает мощь богини Ллотус... До окончания призыва 20 сек... 19 сек...

Уже на 18 секунде от всех его пчёл остался только мёд, который он так ценил. Мне оставалось нанести лишь один удар, а этот надоедливый босс продолжал от меня бегать. Это было бы забавно если не было бы так напряжно. Воздев руки к потолку это бабочко продолжало взывать к богине, бегая от меня. И правильно делал! Стоя он бы не продержался и секунды даже со всеми своими щитами.

Вот видя, что он скоро помрёт, а я заграбастаю его мёд (очень надеюсь, что это какой-то эпический или хотя бы легендарный ресурс), Пасечник и воскликнул:

- Богиня отозвалась на мой запрос! Сады Вечного Сна да покроют этот зал!

Хоть таймер и продолжал показывать ещё больше десяти секунд, но я поспешил скрыться. Мне по-прежнему не хотелось оказаться в коме внутри игры, поэтому я решил сбежать. Типа ничья. Я не проиграл. А это главное.

Воспользовавшись скопившимся зарядом от прочности зелёного молота, я разбил пол в строго определённом месте зала, и рухнул в знакомый провал, прежде чем шкала проклятия начала бы заполняться.

Думаю, я поступил правильно. Мне не страшна смерть в игре, но вот подобные эффекты - хуже смерти!

Я недооценил Пасечника. Он хоть и слабее меня, но у него туз в рукаве - призыв богини. А вот тягаться с богами мне не с руки. По крайней мере если я не у себя на локе...

Решив, что я поступил правильно, я теперь должен решить, что делать дальше.

А какие варианты?

Уйти из Замка, тем самым показав свою неспособность разделаться с каким-то мелким мобобоссом.

Вновь сразиться с ним. А это увеличит вероятность заснуть вечным сном.

Или... А что или?

Пойти успокоить нервы и вернуть веру в себя, ещё раз сразившись с Иргилом?

Да, думаю это лучший из вариантов. Я не уйду из Замка пока не расквитаюсь с Пасечником уже дважды вынудившего меня отступить!

3

Замок Иргила, Слой 2 (Арена)

08:00

Пасечник

Георг Пасечник – предводитель разбойничьей шайки, столь наглый что посмел своей базой организовать древний заброшенный замок, в близи от столицы Нортленда. Столь бесстрашный и жестокий, что солдаты короля не смели войти под своды им контролируемого леса. И тут дело не только в опасных тварях, что населяют Кархварский Лес. Всё дело в репутации, которую сумел заработать Георг. Его боятся не только враги, но и союзники. Точнее союзники боятся его даже сильнее чем враги. Ведь он никому не доверяет. Чем ближе союзник к Пасечнику, тем больше у него на этого человека компромата. Дети и родственники в заложниках. Долги и расписки. Лекарства от неизлечимых болезней. На какие только ухищрения он не шёл на пути к власти, чтобы сколотить свою банду.

И он никому не доверяет.

И он никого не боится.

Это его все боятся.

Ведь способ, коим он добивается власти – Страх!

– Но что это только что было? – с удивлением, Пасечник смотрел на свои трансформированные руки. И они дрожали. Они продолжали дрожать...

В зале опять зияло отверстие в полу. Смутно Георг припоминал, что этот же противник совсем недавно сумел избежать божественной силы также прокопав путь вниз. Тогда Георг, действуя словно под чьим-то управлением, закрыл отверстие, возвращая облик своего зала почти в изначальное состояние. Тогда он руководствовался принципом, что противник умрёт там внизу. Всё-таки там обитель нежити и даже сам Пасечник не рискнул бы опуститься на нижние уровни.

- Но он выжил...

Руки продолжают дрожать.

- Это просто долгое время в форме Трутня сказывается... - успокаивал себя Георг.

Но возвращаться в человеческую форму он не спешил. Был шанс, что этот противник сейчас выскочит из провала и вновь вступит в схватку... Это пугает.

- Не волнуйтесь, босс, мы сейчас тут приберёмся, - это заговорили слуги, привычно выскочившие после серьезного сражения. Их появление всегда означает, что битва окончена.

- Да, - кивнул им Пасечник.

Жизни стали восстанавливаться с удивительной скоростью. Пасечник владеет этим местом, поэтому он и восстанавливается вне боя быстрее всех. Раз началось восстановление, - значит бой окончен.

- Нужно успокоиться! - приказал он себя, бросая на дыру в полу огромный стальной лист.

Секундой его посетила мысль: откуда у него эти листы для закрытия дыр в полу и зачем они ему? Но эта мысль была отброшена. Нужно думать о чём-то более важном. Например, о том, как выжить?

- Он выбрался один раз, а значит выберется и второй...

Георг не мог признать самому себе, что его пугает этот противник. До ужаса пугает. И пугает смерть... Почему? Ведь Георг же бессмертен. У него же есть Алтарь. Сколько раз он уже умирал, но возрождался и продолжал управлять замком и подручными? Множество раз. И никогда он не боялся схватки и не бежал от неё. Но в битве с этим противником он бегал, словно крыса. Было понятно, что победить невозможно. Был только один шанс. Только Ллотус могла спасти его. И один раз она его спасла, отсрочив битву.

Но её вмешательство непостоянная штука.

Этому свидетельствует этот второй призыв.

- Я понял, что ты больше неверишь мне...

Богиня осталась нема к зову неверного последователя!

Георг отмахнулся от этого сообщения. Он и не ждал, что Ллотус отзовется. Но когда это Георг научился обманывать противника чтобы остаться в живых? Мысли Пасечника раньше словно

всё время были в тумане. Теперь же он ясно видит всю опасность нынешней ситуации.

- Нужно быть готовым встретить любого противника!

Георг решил устроить из Замка настоящий неприступный лабиринт с ловушками и секретами. Он решил увеличить штат своей охраны. Он наймёт ещё больше бойцов, которые будут охранять его в непосредственной близости.

- Почему я раньше не думал о своей защите?

Теперь Георг не станет вступать в сражение с противниками один на один. Теперь с ним всегда будут его люди. Больше он не будет давать и шанса противнику. Почему раньше всегда он игрался с противниками начиная с человеческой формы. Отныне только форма Трутня. Георг сразу ударит по неприятелю всем что имеет!

4

Чат-площадка для виртуальных встреч V-Telegram Pro с защитой конфиденциальности от Эрика Снольдена

Понедельник, 16:00

Отдел №7

Собрание седьмого отдела компании «КлирАланТек» как всегда проходило в виртуале. В реальности же собраться этим людям представляло определенные сложности, ведь каждый из них обитает и работает в разных частях не только России но и мира. Их разделяют не только километры реального пространства, но и языковые барьеры. Впрочем, всё это не имеет значения в виртуальной среде с её автоматической функцией перевода. Так что и заграничное начальство, и представители российского отделения компании общались свободно и без переводчиков, которым не следовало бы знать об некоторых особенностях работы компании. Если сведения, которые обсуждает седьмой отдел станет известно общественности, то о репутации можно забыть.

Седьмой отдел создан специально чтобы решать «проблемные» вопросы касательно игры. Это не нулевой отдел, который по слухам существует, и по тем же слухам занимается физическим устранением неудобных лиц и даже целых компаний, но всё же и седьмой отдел занимается тёмными делами.

Но в данный момент они собрались по более приземлённой проблеме.

- В игре произошёл очередной сбой, - начал доклад один из собравшихся в виртуальной комнате докладчиков. - На этот раз в локации «замок Иргила».

Докладчиком выступал один из «гостей» встречи. Вообще комната общения представляла собой зал с большим столом посередине за которым сидели семеро человек в дорогих костюмах. Они и были тем самым седьмым отделом. А вот трое стоящих людей - докладчики - это вызванные администраторы игры. Впрочем, сторонний наблюдатель не сумел бы отличать никого из присутствующих друг от друга по той простой причине что они ничем не отличались. Вообще ничем. Одинаковые костюмы. Одинаковые лица. В реальности такого произойти просто не могло, а вот в вирте - запросто.

- Что конкретно произошло в Замке? – спросил один из работников седьмого отдела.

- Я предоставил отчёт, но кратко могу изложить и словами, – ответил администратор, а после того как ему разрешили рассказал всё что творится в локации.

А кратко произошло три аномалии: изменение дизайна локации, изменение поведения и количественного состава мобов.

- Мы предполагали, что аномалии продолжатся, – говорили собравшиеся. – Вот только место их появления выбивается из наших предположений...

- Но всё же причина аномалий так нами до конца и не изучена, хоть мы и тратим огромные средства на проведение исследований.

- Почему же не знаем причину? – удивился один из администраторов. – Причина в игроке, сумевшем реализовать потенциал бракованной вирт-капсулы...

Администратор-115 принудительно покинул комнату!

За несвоевременное вмешательство в разговор начальства гость покинул встречу. Сотрудники переглянулись.

- Нужно опять заменить пятого администратора...

Замена пятого администратора происходила уже 11 раз. И всё из-за того, что в его обязанности входило наблюдение за «реализовавшимся» игроком.

- Хоть мы и держим его под контролем, но он всё равно умудряется создавать аномальные зоны. Даже в отдалении от своего постоянного места обитания. Мы ведь его даже изолировали!..

- Спокойнее. Пусть за ним наблюдают ещё пристальнее. Может это и не проделки первого реализовавшегося...

- Ученик? – удивились все на слова самого главного из собравшихся пиджаков.

- Вероятно.

- Но как? Мы же контролируем его и в игре и в реале... Да и не может он в реале передвигаться. Он же в коме!

Вопрос требовал рассмотрения.

Проект «Реалист» и первый среди подопытных оказался на всё время эксперимента заперт в виртуальной капсуле нового поколения. Небезызвестна всем ЛКСР-05 благодаря всем своим многочисленным возможностям способна сохранить жизнь в физическом теле, пока сознание блуждает где-то в игре. Излишнее количество датчиков и механизмов оказало неожиданно полезное действие. Ведь если бы не недостатки капсулы, то руководство и исследователи «АланТек» не сумели бы узнать об эффекте, названном «Реализм». Большое спасибо неудачнику по воле случая чуть ни лишившегося жизни прямо в игровой капсуле.

- Он же помещён под строгий надзор. Разве нет?

Больница, в которой «Реалист Х\_01» проходит лечение находится под строгим контролем компании. Ограничение на доступ к сведениям. Секретность. Охрана. Все по высшему разряду. Никто из родственников и не догадывается что на самом деле творится с Реализовавшимся. Некоторые из компании, которые знали о проекте «Реалист» даже чувствовали себя сотрудниками злой корпорации, а не проектировщиками популярной игры.

Но на что только не пойдёшь чтобы разобраться с технологией, которую сам же и разработал.

- Нам известно, что у него есть последователи... Те, которые также как и он могут стать проблемой. Именно по этой причине мы и удвоили количество администраторов и возможное их вмешательство в деятельность игроков.

- Так что будем делать с изменениями в локации? Перезапишем там всё?

- Да. Перезапустим сервер и скорректируем баланс.

Главным же было узнать, как Реализовавшийся сумел воздействовать на ту локацию в обход внимания администраторов. Но заострять внимание на этом не стали. И так уже ходят слухи что он умеет при помощи телекинеза поднимать вещи, а при помощи телепатии - читать мысли. Никому не нужно чтобы подобные бредни множились. Если дать слабину, то тут же начнётся повальная истерия среди обслуживающего и исследовательского персонала работающего возле палаты Реализовавшегося. И так уже многие свихнувшиеся на этой работе сочиняют чуть ли не проповеди о том, что же произойдёт, когда Реализовавшийся очнётся ото сна, в который его насильно ввели. Эти психи словно приход Антихриста описывают.

- Значит с локацией мы решили что делать, - закончили по этому вопросу сотрудники, отпуская гостей выполнять работу.

Стоящие пиджаки покинули чат-комнату.

- Если внутриигровых вопросов больше не осталось, то давайте перейдём к курьёзам...

Все сотрудники сразу поняли о чём пойдёт речь.

- Курьёзная ситуация продолжает развиваться, - заговорил докладчик. - Ситуация идиотская. Те отморожки теперь требуют компенсаций иначе грозятся поставить нас на «счётчик»...

Все сразу поняли о каких «отморозках» идёт речь. Славный город Муром - третий по величине город России. Славится своей историей. Богатырями. А теперь для компании «КлирАланТек» ещё и гопниками. Все истории из Мурома в седьмом отделе ждут с нетерпением. Это же словно глоток свежего воздуха. Это словно отдых в рабочее время. Минутка юмора.

- И много же требуют компенсации? - еле сдерживая смех поинтересовались сотрудники.

- «Десятку», - процитировал докладчик.

- Машину что ли?! - не поняли сотрудники. - Или десять миллионов?

- А хрен их знает, - пожал плечами докладчик. - Но кажется, что просто десять тысяч...

- Так мы же и так подписали документы на выдачу компенсации семье пострадавшего диббла, но в гораздо более крупном размере... Чего этим гопарям то ещё надо?

Действительно хоть вины компании и было не так много (а если бы дело дошло до суда, то и вовсе вины бы не нашли), но всё же именно 7 отдел вынес решение выплатить компенсацию в шестизначном цифровом выражении. А друзья того диббла решили взять меньше что ли?

- Игнорируйте этих идиотов, - вынесли решение сотрудники. - Если будут продолжать кричать о вине компании, то мы их заткнём радикальными методами. Всё же 8 охранный отдел не должен зря есть свой хлеб - пусть разбираются.

- А что насчёт самого того идиота? Как там его звали... - сотрудник сверился с документами: - Максим Павлович... короче с этим придурком гопником. Что с ним?

- Официальная информация, а не та о которой мы говорили недавно? - докладчик правильно понял, что нужно говорить об официальной версии того, что случилось с гопником. - В результате несчастного случая он выпал из окна прямо в открытую капсулу ЛКСР-05 получив при этом достаточно серьезные травмы. Прибывшая карета скорой помощи не сумела оказать эту самую помощь по причине того что дверца капсулы закрылась и заблокировала доступ к повреждённому телу. Пока прибыли наши сотрудники - прошло время...

- Это всё мы и так знаем! - прервали докладчики сотрудники. - Что там сейчас с тем придурком. Официально.

- Он проходит лечение в центральной областной больнице Мурома. Оплата лечения за счёт компании. Приглашены специалисты мирового уровня...

- Для прессы пойдёт, - пришли к заключению сотрудники. - Хотя какая пресса? О чём мы говорим? Всем же безразлично, что там случилось с каким-то гопарём. Нам бы небось ещё и спасибо бы сказали если бы мы выбросили его без лечения на улицу подышать...

- А разве мы так и не сделали? - удивился сотрудник и рассмеялся.

- Не нужно так шутить, - не приняли шутку остальные.

Ситуация была довольно забавной и вина компании лишь в том, что скорая, а затем и вызванные спасатели не смогли достать тело гопника из капсулы. Чёртова новейшая технология первой версии капсулы ЛКСР-05 сыграла злую шутку. Рано всё же выпустили её в свет. Поспешили боясь опоздать. Всё же конкуренты не дремлют. И хорошо, что заперт оказался какой-то левый чувак, а что было бы если бы сыночек богатенького олигарха оказался заперт таким образом? Компания сумела бы исправить ситуацию, всё же седьмой отдел и восьмой не зря едят свой хлеб, а если надо, то и первый отдел - отдел продаж - присоединиться к исправлению ситуации, но всё же это обошлось бы большими рисками и жертвами. А так успели вовремя заметить ошибку и исправить её.

- Как проходит замена капсул? - спросили сотрудники у очередного докладчика.

- Почти завершена. Осталось совсем немного адресов до которых пока не смогли достучаться.

Ситуацию с капсулами было нужно срочно решать. Научно-исследовательский отдел, хоть и не сумел разобраться с собственными технологиями послужившими основой для производства пятого поколения капсул, но всё же смогли на основе четвёртого поколения переработать пятое поколение так, чтобы устранить ошибки.

- В капсулах ЛКСР-05 версии 2.0 больше невозможно вызвать эффект Реализации, а значит наши главные секреты останутся в тайне...

Главное было теперь вернуть все капсулы первой версии обратно на склады. Их потом переработают и переделают под версии 2.0. Уничтожать же бракованный товар - невозможно по многим причинам.

- Мы почти изъяли все проданные капсулы, - продолжил докладчик. - Но есть некоторые люди, которые не хотят возвращать бракованные образцы даже за компенсацию. Многие просто не пускают наших работников в дом.

- Решайте этот вопрос. И в крайнем случае всегда можно послать парней из 8 отдела, чтобы те забрали брак силой.

Любыми средствами компании нужно было вывести первую версию пятого поколения капсул из свободного доступа. Реализация не должна стать достоянием общественности. Как и те секреты что стоят за разработкой компании принадлежащей мистеру Алану. Те разработки, которые современное человечество понять ещё не в состоянии.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178910>