

Капсула раскрылась, из игры в этот раз не выбросило, система аккуратно завершила работу и произвела выход в реал, видимо в этот раз меня не выдернули из параллели обрывая связь, а воспользовались штатным механизмом выхода.

Со зрением стало получше, хоть двигаться все так же не получалось. Я увидел как из соседней капсулы поднимается наркоторговец, имени которого я кстати так и не узнал.

- Это было захватывающе - усмехнулся он - ладно Лом, скринкаст сохранился? Сделай снимки этой телки и мужика. Пробей кто такие, и в расход.

- Она не в курсе дел...

- Так, ты вообще молчи урод. Из-за вас, кретинов, столько проблем теперь... Черт... Ты уж извини, у меня синдром злодея, как это называют. Словесный понос прямо. Я просто преподавателем когда-то работал, и вот сохранилась с тех пор привычка объяснять вслух все свои действия... Но мне это не мешает, тем кто имеет шансы выжить, я никогда ничего не говорю.

- А у меня шансов значит нет? - верно понял я.

- Никаких - подтвердил барыга - тебе конец. Убивать тебя я не стану, не переживай. Понимаешь, если я тебя просто убью - возникнут вопросы. Перетрясут все дела которые ты вел, рано или поздно придут ко мне, этого я не хочу. А так, нет тела - нет дела, ты будешь жив и даже здоров, вот только превратишься в овощ. Сознание твое останется в игре, ты должен слышать про этот баг - да, шанс что ты зависнешь в виртуальной реальности - один на миллион, так говорят на официальном уровне, на деле - я бы сказал один к ста тысячам, но если слегка подкрутить операционную систему капсулы, я могу дать стопроцентную гарантию что из игры ты не выйдешь... Ну а твое тело найдут дома, без каких-либо следов насилия. Спешут на insult какой-нибудь, или еще что-то подобное... Ладно приятель, не скажу что рад был с тобой познакомиться, но попрощаться в самом деле рад... Не переживай, методика отработанная. Грузим в капсулу, оставляем на недельку, а потом все - мозги в игру утекут, нельзя так долго там безвылазно сидеть. У меня кстати идея есть одна, хочу на тебе испытать.

Я слушал. Больше ничего не оставалось. Шевелиться не получалось, но зрение и слух работали прекрасно. Наркобарон что-то делал, копался в капсуле, но что он там готовит, мне было абсолютно неинтересно, видать вкололи что-то и впрямь мощное. Понимал что подохну, скорее всего весьма непростой смертью, но страшно не было.

- Знаешь - снова пробило на разговор моего убийцу - ты уж прости за словесный понос, это у меня "синдром злодея", как я этот диагноз называю, а да, точно, я говорил уже... Ну как в кино, когда злодей обязательно рассказывает свой коварный план... Вот у меня что-то похожее. Не могу все держать в себе, иногда выговориться надо, но доверять никому нельзя, опасно даже этим обалдуям - он кивнул в сторону, где за стеклянной дверью, в креслах сидели пара охранников, давешний бугай, и мужик чуть помельче - лишнее слово сказать, поэтому я говорю с такими как ты - теми кто умрет и унесет услышанное в могилу.

Тут он пожалуй был прав, ситуация безвыходная. Что делать не знаю. Охотник превратился в жертву, а дичь показала зубы, причем такие, каким позавидовал бы саблезубый тигр.

- Мы не так давно избавляемся от людей в вирте - продолжил наркоторговец - Этот метод относительно новый, и он намного лучше, чем банальное убийство - нет тела, нет и дела. Труп отсутствует, тело живое, в коме лежит правда, но живое ведь. Менты тебя найдут, где-нибудь на скамейке в парке. Без следов насилия, с документами и деньгами в карманах, явно никакого криминала. Спишут на insult к примеру, или еще что-то подобное. В общем придумают диагноз, который убедительно объяснит, почему человек, превратился в бревно, отправят в больницу и благополучно забудут. А ты сгниешь безмозглым овощем, если конечно подписал бумагу отказа от донорства, а то ведь у нас в стране презумпция согласия - если не отказался заранее, значит согласен. Если не подписывал такую бумагу то не сгниешь, разберут на органы раньше.

Ты уже не первый кого мы таким образом убираем. У нас уже довольно много виртуальных личностей собралось - тело менты найдут, а куда сознание девать? Интересно правда? Превратить человека в овощ другими способами достаточно сложно. Остаются следы, следы химии или других, скажем так, методов воздействия, а вот игра для этих целей подходит идеально. Единственное чего она не может, это сознание стереть, извлеченный из мозгов разум игра сохраняет на своих серверах навечно, так что надо куда то эти цифровые личности пристраивать. Пробовали частный сервер, свой собственный, чтобы грубо говоря скачать разум неугодного человека на диск, а его в топку, но не получается. Отречение сознания от тела, работает только в параллели, видимо мощностей частных серверов недостаточно для такого... Короче черт его знает почему так, в любом случае выпускать их в игру нельзя, приходится держать взаперти, но это ничего, мы им применение находим. Игра это наш главный рынок сбыта, так что большую часть времени мы проводим именно там, а вот такие цельновиртуальные личности, которой скоро станешь и ты, это фраги, опыт, бесплатная рабочая сила для добычи ресурсов ну и подопытные кролики для моих экспериментов...

Ты кстати попадаешь в один из таких экспериментов - У меня возникала мысль проверить как множественные смерти повлияют на психику человека, но на тот момент не было возможности провести подобный эксперимент. Я бы и сейчас не стал заморачиваться, но ты меня разозлил... Очень вовремя выбрал время, сорвал такую сделку... Ну ничего, все еще впереди... Лом, ну ка, тащи сюда эти шланги, надо обеспечить нашего приятеля питательным раствором на неделю, чтоб не сдох раньше времени. Мы пока отсидимся, его потом достанем.

Пока наркобарон с охранником протягивали шланги, от необычно больших емкостей - не стандартных двухсуточных картриджей, а баклажек литров по пять каждая, я пытался пошевелить пальцем. Выходило плохо. Точнее не выходило никак.

- Вот ты тут лежишь значит, глазами хлопаешь и совсем не понимаешь насколько революционным шагом, является то, что я делаю. Героин это просто валерьянка, рядом с теми веществами что разрабатываю я. Любой наркотик воздействует на мозг химически. В вирте же, на мозг воздействуют электрические импульсы, даря тебе вкус съеденной еды, выпитого напитка, звон клинка, боль от удара мечом. Все это синтезируется из обычных электронных импульсов. Так почему бы не синтезировать воздействие наркотика? А если получилось подобрать нужные электронные импульсы для имитации воздействия наркотика, так почему бы не пойти дальше и не улучшить?

Цифровые наркотики — это ведь прорыв! В этом нет ничего плохого по сути, так скажи, зачем ты, и тебе подобные, охотятся за нами? Кому мы вредим? Цифровой наркотик абсолютно безопасен. Он позволяет испытать все те же ощущения что и настоящий, но без вреда для организма, да и стоит несоизмеримо дешевле. Более того, наркоман, реальный нарк, который сидит на игле в реальном мире, получив дозу здесь, и покинув вирт, в реале уже не нуждается в новой дозе. Понимаешь? Полученная доза в вирте, заменяет реальную.

Рано или поздно, все наркоманы переползли бы в вирт, сообразив что ощущения здесь те же, и за меньшую цену. Капсулы Параллель раздает едва ли не даром, с их беспроцентными кредитами любой нищеврод может позволить себе приобрести виртмодуль. Да, платить будет десятилетиями, но суммы-то смехотворные. Я приношу больше пользы чем весь ваш отдел — я чищу реальный мир от этих ничтожеств, увожу все эти отбросы человечества сюда, в вирт где они не могут никому серьезно навредить. Со временем они бы отреклись - неделя безвылазного вирта и все. Все они были бы тут рано или поздно, взломать и перепрошить капсулу легко... Так что весь этот биомусор завис бы в вирте. Ты не думай что я весь из себя такой хороший и забочусь о людях или этом мире, вовсе нет, я забочусь только о себе и своих деньгах, но ведь и вреда, как такового, в моих действиях тоже нет.

Наркобарон вышел из себя, и с силой врезал кулаком по столу, задев чашку с кофе, который тут же растекся черной лужей, заливая тонкое стеклышко сенсорной клавиатуры.

- А знаешь почему за нами охотятся? - продолжал он - Конечно нет, откуда тебе знать. Ты и не задумывался над этим — тебе сказали, фас, и большего для тебя не нужно. Но я расскажу тебе в чем наша вина. Дело в том, что заработанные нами деньги проходят мимо рук властей. Каждый наркобарон в реале, так или иначе делится своими доходами с правительством. Всегда на наркобароне висит целая куча народа, которая от него кормится. Бегунки платят патрульным чтобы те их не замечали, оптовики платят уже старшему, а глава картеля подогревает деньгами целые полицейские участки, чтобы и его за задницу не взяли, и связанные с ним и его деятельностью расследования, велись без особого рвения.

Майор делится с полковником, полковник с генералом и далее по цепочке. Так или иначе, но какая-то копейка властям достается, причем когда я говорю копейка, я имею ввиду сумму сравнимую с бюджетом некоторых стран. А вот мы, те кто торгует цифровой дурью, им не платим, формально ведь мы ни в чем не виноваты, мы просто в игру играем, конфисковать у нас нечего, а прибыль огромная. Налоги, которые можно взять с нас как с продавцов софта ничтожные, а параллельский золотой, данью пока не обложили. Как ты крипту обложишь? Деньги мимо кассы, а такого правительство позволить себе не может. Все что приносит серьезный доход, должно принадлежать им, хотя бы частично. Вот и написали новую статью. Закон можно изменить или дополнить, если это нужно... Вполне возможно депутатов простимулировал кто-то из наркобаронов реала... В общем, теперь нас ловят, хоть мы по большому счету ничего и не нарушали. Ненавижу вас уроды. Но теперь отыграюсь, раз уж мне попался один из ОБЦН... (Примечание: ОБЦН - Отдел по Борьбе с Цифровыми Наркотиками)

Наглая харя светилась от самодовольства, он был явно рад что ему есть с кем поговорить — тому, кто не выживет, вполне можно поведать о своей гениальности и поделиться планами. Видимо давно хотелось похвастаться.

- Параллель действительно уникальная вселенная, можно сказать что она потенциально безгранична, и что куда важнее так это очень интересная реализация крафта, при которой новые рецепты создаются даже методом тыка... Да и сама структура серверов параллели - распределенный реестр, блокчейн. Одного сервера нет - игра базируется на миллионах независимых друг от друга серверов, что не позволяет изменить однажды сохраненное, только лечить патчами... Эти придурки как-то лопухнулись и выкатили плохо протестированное обновление, в его составе было растение которое вызывает реальную шизофрению...

Барыга продолжал вбивать какие-то данные, здоровяк скучал в сторонке, а я все пытался пошевелить пальцем.

- Ты слышал что от ЛСД бывают спонтанные трипы? Флешбэки. Ну то есть ты закинулся парой марок, посмотрел картинки, а через год идешь себе, никого не трогаешь, и тут мимо пролетает дракон. Слышал? Вот и я думаю что должен знать такое. Так вот, Параллельцы, однажды намучили что-то с растениями пораженными хаосом, и выкатили в очередном обновлении что-то такое. Как оказалось люди принявшие это растение, получали эффект сравнимый с бэктрипами от ЛСД. Из игры уже вышли - а эффект все еще есть. И удалить их с серверов уже нельзя - инфа миллионы раз продублировалась на всю сеть серверов у которых тысячи владельцев... Лечили патчами. Ну да ладно, заболтался я что-то, пора тебе отправляться в игру - наркобарон коснулся пальцами сенсорной клавиатуры - персонажа к сожалению не удалить, параллель как ты знаешь, позволяет пойти на рерол не чаще чем раз в год, а судя по твоим данным ты уже менял в этом году персонажа. Жаль, жаль. Маг значит? Ну фигня, есть такая штука, я ее сам изобрел, называется "зелье тысячи смертей". Сейчас ты его выпьешь, точнее твой персонаж, и все - он сдохнет тысячу раз, за несколько минут, потеряв все уровни, навыки и характеристики... Как же замечательно что в параллели нет стопов, и любой персонаж может скатиться на первый уровень умерев достаточное количество раз. О, да ты и так совсем слабак. Сороковой уровень за пол года игры, как-то слабовато. Видать не играл а по бабам шлялся? По эльфийкам небось?

Барыга посмеиваясь ковырялся в моем персонаже, с помощью удаленного доступа. Видимо это все благодаря какой-то кастомной капсуле.

- Готово. Поздравляю, ты официально первого уровня. Крутое зелье да? Казалось бы, нанеси такое на нож или стрелу, и все, готово имбовое оружие, но нет. Игра такой рецепт не пропустила, а потому чтобы сработало, персонаж должен принять его сам, подтвердить разрешение во всплывшем окне и только тогда зелье сработает, причем не чаще чем раз в девятнадцать дней - почему именно девятнадцать не спрашивай, такие ограничения для рецепта придумал Умник. Это главная контрольная нейросеть кстати... Впрочем тебе похер наверное, ты слишком тупой.

Я следил за пальцами барыги, которые ловко скользили по стеклышку клавиатуры размазывая капли пролившегося кофе.

- Так, а вот теперь еще одно крутое зелье - тоже мной созданное. Его в общем доступе нет, рецепт я не продавал в общеигровую базу. "Моча феникса" называется. Да, название дурацкое, это должна была быть кровь феникса, но проклятый Умник решил по своему. Это зелье позволяет сбросить все очки характеристик в одну кучу, а потом заново распределить как

захочешь. Круто да? Представь что ты лопухнулся где-то в прокачке, и ушел в силу, а стоило бы в ловкость. Все, персонаж кривой, только рерол. А если у тебя перс уровня 400+ и в него вложена бабушкина квартира? Что делать? Принимаешь "мочу феникса" и все - перерождаешься. Все твои характеристики сыпаются в общую кучу, а оттуда ты их сам раскидываешь как тебе захочется... Вот что должно было бы получиться. Но Умник решил что рецепт слишком уж имбалансный, а потому сурово его порезал - зелье работает, но применить его можно только на первом уровне. Кретинизм черт подери, дурацкая бездушная нейросеть. Пол года разработки и такая чушь. Казалось бызачем такое зелье на первом уровне? Но я и тут нашел применение... Видишь ли, обычно нельзя выставить везде нули, хоть единичка должна быть, а применив это зелье, можно все очки сбросить в какую-то одну характеристику. А в остальных нули оставить... Чего там магу самое ненужное? Ага, поздравляю. Теперь у тебя по нулям интеллект, телосложение и сила, зато аж двадцать единиц ловкости... Черт ты уж извини что так зачистил, просто ты с минуты на минуту сдохнешь а я не похвастался всеми достижениями. А с кем еще о них говорить? С этим дуболомом? Так он тупой как шляпка гвоздя...

Еще одно касание сенсорного стекла, и крышка капсулы медленно поползла на саркофаг. Сквозь прозрачный пластик, донесся приглушенный голос наркоторговца.

- Ну и напоследок, мой дебют в области магокрафта. Я в основном по алхимии ну а тут решил телепорт скрафтить. Месяцев восемь работал, пытался вписать артефакт в тесные рамки, чтобы и Умник не порезал его, и приблуда получилась лучше среднего по рынку... Ну и опять ерунда в итоге. Я пытался сделать свиток телепорта без названия, ну то есть без указания куда он ведет, эдакий универсальный транспортник. Берешь такой в руку, говоришь куда хочешь, и отправляешься. Не пришлось бы носить в инвентаре кучу свитков в разные локации. Безымянный свиток получился, кстати, но к тому моменту Умник видимо научился шутить, и этот безымянный свиток получил свойство, переносить только в локации, у которых нет имени... Знаешь сколько таких локаций в мире Параллели? Ни одной. Вот именно. Любой клочок земли имеет какое-то обозначение, так что свиток по сути не работает, но однажды, чисто случайно, он у меня сработал. Оказалось что в тот самый момент, на серверах разворачивалось новое обновление, и в миг активации свитка, только что добавленный материк еще не был готов к релизу, и у него не было имени... Туда я и улетел. Оставил там метку, порталную, и теперь всегда могу туда возвращаться. Сейчас этот материк релизнулся уже, но никто туда еще не попал, потому что сюжетка пока не запустилась. По условиям, он откроется только тогда, когда кто-то превзойдет пятисотый уровень, так что у нас есть целый пустой материк, на котором у меня база, ну и конечно же огромные просторы, на которых можно делать что угодно и с кем угодно...

Последний штрих - кастомная оболочка на твою систему, стандартную удаляем, и все. Кнопки логаута у тебя нет, кнопки отправки жалобы тоже. Я к сожалению не могу отрубить тебе чат вообще, но как минимум связь с администрацией - легко... Да кстати, точку привязки я у тебя тоже отбираю, чтобы не сбежал никуда от моего дружка... Пасется там в одной локации жуткий монстр. Ну ладно, пока приятель. Загляну к тебе через годик, или два, посмотрим что из тебя получится. О теле не беспокойся, все будет прилично, найдут тебя дома, в кровати - просто уснул и не проснулся, хотя... Ты меня запачкал своей кровью сволочь, так что думаю что будет лучше, если тебя найдут обмочившимся, в луже собственной блевотины, и накачанным по самые брови, дешевым, паленым бухлом. Так им не придется особо заморачиваться над диагнозом - наркобарон, гадко усмехнувшись, стряхнул с пальцев капли кофе, и помахал мне рукой. Прощай...

- Не прощаюсь - пробормотал я, с удивлением обнаружив что паралич спал. Я не заметил как началась игра - прогрузки локации, меню и всего того что бывает при обычном запуске игры не было, но зато была огромная злобная тварь.

Глядя на монстра, я на несколько секунд завис, не понимая что же только что произошло, но долго раздумывать мне не позволили. Здоровенная, злющая тварь, нанесла лишь один удар, и я отправился на перерождение. Это произошло снова, едва я возродился, а потом опять и опять. Я только сейчас понял что подразумевалось под каруселью смерти.

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных...

Минута передышки, потом я появлюсь тут же, точки привязки у меня нет - возрождаюсь там же где и умер... Надо что-то с этим делать, но что? Я маг, человек, с нулями во всех характеристиках кроме бесполезной для меня ловкости... Черт больно то как... Сфера возрождения, шестьдесят секунд спокойствия.

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных...

Продолжаем. Ноль единиц здоровья, делали меня настолько хрупким, что умереть я мог, наверное, даже просто топнув ногой посильнее. Но это хорошо - я умираю очень быстро, почти не чувствуя боли. Боль кстати... Выкручена на сто процентов. А такое можно сделать только после сдачи всех анализов, медицинского освидетельствования и подписания кучи бумажек. В принципе многие это делают сразу же, как только получают капсулу, потому что с выкрученными на минимум чувствами, играть в параллель не так уж интересно. Нельзя отключить одну только боль, оставив все остальное. Приглушаешь боль - приглушаешь тактильные ощущения, вкус, запахи... Но все равно, никто на сто процентов никогда не ставит, ну тридцать, пятьдесят может быть, а у меня сто... Хотя по ощущениям так все сто двадцать.

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных...

Еще шестьдесят секунд респавна. Мои кишки за это время медленно истлевают под ногами демона, а я, болтаясь в сфере возрождения щупаю собственное брюхо. Все еще больно, ощущения, когда из тебя вынимают потроха ржавыми вилами, очень далеки от приятных.

Возрождение, удар, очередная смерть и новые шестьдесят секунд спокойствия и времени чтобы подумать. Малый запас здоровья не главный прокол наркобарона. Главное это то, что он закинул меня в слишком уж высокоуровневую локацию, оставив рядом с монстром тысячного уровня, при том, что еще никто из игроков пока не превысил планку трехсотого. Хотя да, вряд ли у наркобарона была в запасе куча локаций, в которых не бывает игроков, но все равно ошибку он совершил и она заключалась именно в слишком сильном мобе.

Вместо того, чтобы меня долго и болезненно разрывали крысы первого уровня, меня убивал одним ударом, монстр тысячного. Неприятно, но краткий момент боли все же не так страшно как мучительная смерть от клыков и когтей мелких тварей... Больно конечно но это все же не реал - не нужно терпеть ее неделями пока рана заживает - длится боль считанные мгновения. Неприятно но не более. Надо думать как выбираться отсюда. Убежать от демона, шансов не было, отбиться - тем более, но я все же попытался.

Боевые навыки у меня были, целых три - базовые которые дают на старте. Каждый персонаж, в самом начале игры, получает три атаки - одиночную, которая на первом уровне не тратит ману, массовую, которой мана нужна, и какой-нибудь защитный навык. Есть конечно исключения - например лекари получают какую-нибудь лечилку, но принцип примерно одинаковый. У меня тоже было три навыка, вот только толку от них никакого. Первый скилл, это что-то вроде обычного удара рукой у воина, или роги. Слабый, прямо таки ничтожный удар. Маны он не потребляет, но бить им можно разве что равных по уровню - таких же первоуровневых нубов. Урон уже по второуровневному персонажу будет просто смехотворным. Что уж говорить о тысячеуровневом мобе.

Огненный шар:

Урон: 10 единиц по одиночной цели;

Время на каст: 2 секунда;

Мана: 0;

Перезарядка: 2 секунды;

Каждая единица ловкости, уменьшает время каста и время перезарядки на 0.01%.

Каждая единица интеллекта, увеличивает наносимый урон на 1%.

Каждая единица силы, увеличивает точность на 0.1%.

Каждая единица выносливости, уменьшает опасность сбоя каста под атакой на 0.1%.

Пока болтался в сфере возрождения, открыл настройки. Никто так и не придумал нормального

ментального курсора, который бы управлялся просто силой мысли, так что все манипуляции приходилось производить руками.

Привычным способом меню не открылось. Когда я играл своим обычным персонажем, а не модифицированным наркодиллером, уровень ощущений был другим, калибровку надо было проходить заново. Пришлось отстучать сигнал SOS физически - касаясь большим пальцем среднего. Три быстрых касания, три долгих, три быстрых. Можно было открыть его голосовой командой, но по привычке сработал жестами. Передо мной тут же развернулся игровой интерфейс - в воздухе зависли шестиугольные плитки с иконками, словно сделанные из полупрозрачного, чуть светящегося стекла. Я привычно раскидал панельки так как привык их видеть - все мои настройки персонажа полностью сбились - но на большее времени не хватило и я снова вывалился из сферы возрождения прямо под удар демона.

Спустя секунду вновь оказавшись за мерцающей пеленой сферы резуректа, чуть покачнувшись от прострелившей голову боли - топор, раскалывая череп надвое, приятных ощущений не дарит. Перетерпев несколько секунд остаточных отголосков боли, я снова вернулся к интерфейсу.

Коснулся рукой иконки скиллов, отчего она развернулась радиальным меню со списком моих навыков - всего три штук. Коснулся иконки огненного шара, и передо мной тут же развернулась панель с описанием навыка. Все то же что я уже видел, плюс анимация жеста, которым вызывался гневный шар и возможность задать голосовую команду. По умолчанию навык активировался фразой "огненный шар", именно эти слова я и заорал когда спустя пару секунд меня выбросило обратно в мир, к огромному и злобному монстру.

Повинуясь голосовой команде, моя ладонь раскалилась, из нее потянулись струйки дыма и через пару секунд в ней загорелся сгусток пламени. Над ним тут же вспыхнули видимые только мне, характеристики - урон, дальность, целеуказатель. Сгусток пламени очень даже ощутимо бился в чуть сжатых пальцах, подрагивал, словно норовя выскочить. Я навел руку на демона, уже замахнувшегося мечом - топор куда-то исчез - и раскрыл ладонь. Огненный шар, освободившись из клетки пальцев, сорвался с руки, метнулся к демону, но не сбил даже одной единицы урона. Естественные резисты такой мощной твари, полностью глотают столь ничтожный урон.

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных...

Еще шестьдесят секунд передышки, которых мне хватает чтобы посмотреть как вызвать лавовую гранату и даже успел прочитать их характеристики, но лишь для того чтобы понять что смысла в этих способностях нет.

Лавовая граната:

Урон: 20 единиц по множественным целям, в радиусе 10 метров;

Время на каст: 2 секунды;

Мана: 20;

Перезарядка: 5 секунд;

Каждая единица ловкости, уменьшает время каста и время перезарядки на 0,01%.

Каждая единица интеллекта, увеличивает наносимый урон на 1%.

Каждая единица силы, увеличивает точность на 1%.

Каждая единица выносливости, уменьшает опасность сбоя каста под атакой на 0,1%.

Двадцать единиц при толщине туши демона наверное не в один миллион, это просто смешно, такими темпами мне его придется колупать до второго пришествия.

Малый щит неопита:

Прочность: 50 единиц;

Мана: 20;

Перезарядка: 10 секунд;

Каждая единица ловкости, уменьшает время каста и время перезарядки на 0,01%.

Каждая единица интеллекта, увеличивает сдерживаемый урон на 1%.

Пятьдесят единиц прочности не сумею сдержать даже плевков этой твари в мою сторону, чего уж говорить о полноценном ударе... Додумать мысль мне не дал демон, снова оказавшийся передо мной, после того как сфера резуректа с едва слышным звоном раскололась а ее осколки истаяли в воздухе. В этот раз в руках у демона появилось что-то новенькое - здоровенный, шипастый шар на цепи, кажется эта штука называется моргенштерн... Как бы эта байда не называлась, ударить сразу демон не смог - чтобы ее раскрутить у него ушло секунды две. Я за это время попытался убежать от него подальше, но понял что даже для банальной ходьбы нужна не только ловкость но и сила. Даже шаг сделать не получалось - перегруз. Я не могу тащить свой собственный вес и вес тех тряпок что на меня надеты. Убежать не получилось а моргенштерн уже успел раскрутиться...

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных....

Снова появился перед демоном, бежать не пробовал, швырнул огненный шар, попытался выставить щит - не получилось. Сообразить что случилось я не успел, как оказался в сфере возрождения. В следующее перерождение попытался отправить в монстра лавовую гранату. Ничего не получилось - но стало понятно в чем дело. Нолик в интеллекте, говорил не о том что я тупой, а о том что маны у меня нет. Совсем. А для лавовой гранаты она нужна, и для щита тоже. Поэтому пришлось швырнуть в демона бесполезный файербол... А потом еще сотню, за следующие пару часов, как вдруг...

Бах! Вспышка пламени файерболо, ударившего в морду демона, облако дыма, на секунду окутавшее тварь, и я вижу что полоска здоровья монстра дрогнула. По мобу прошел крит! Шанс критического урона у игроков и мобов разный. У меня судя по всему, шанс нанесения крита составлял чуть менее одного процента. Крит игнорирует всю защиту, броню и сопротивление, да и наносит удвоенный а иногда и утроенный урон. У меня получился двукратный. Монстр потерял двадцать единиц здоровья, но уже через секунду, оно полностью восстановилось. Его естественная регенерация, перекроет и в сотню раз больший урон, так что это бесполезно, базовой, первоуровневой атакой, монстра ни за что не убить...

Удар, вспышка боли, сфера возрождения с таймером отсчета внизу. Вспышка света, удар, вспышка боли...

Что-то делать я уже не пытался - бесполезно дергаться, да и надежда на команду была, все-таки работал я не один, и исчезновение сотрудника рано или поздно должны заметить. Отыщут, выследят, достанут из капсулы... Не вечно же мне здесь сидеть.

Однако время шло, помощи все не было. Я конечно не рассчитывал, что меня найдут за несколько часов, хорошо бы в несколько дней уложились, но чем дальше, тем страшнее становилось. Демон неутомимо рубил мечом, колот вилами, рубил топором, отправляя меня на перерождение каждую минуту, и короткие болевые импульсы, которые не причиняли серьезных проблем поначалу, наслаивались, слой за слоем, и сейчас, боль не прекращалась даже когда я болтался в сфере возрождения. Если сначала больно было лишь непосредственно в момент удара, да на первых секундах респауна ощущались некоторые фантомные боли, остальную минуту готовясь к воскрешению я отдыхал, то сейчас, боль не прекращалась.

Меня охватила паника - опять бесполезные попытки сорваться с места и убежать от демона, швырнуть в рыло твари огненный шар, уклониться от удара... Все бесполезно, первоуровневый нуб противостоять тысячеуровневому монстру даже теоретически не способен. Мне полагалось умирать уже от одного его грозного вида, куда уж там сопротивляться.

Продолжительность и интенсивность фантомной боли росла, она была похожа на боль в оживающих нервных окончаниях, которая бывает после того как возвращается чувствительность к отсиженной ноге, отогревается отмороженная конечность, или когда конечность восстанавливается после паралича. У меня уже было подобное - однажды я неудачно схватил пулю, и на долгое время оказался в инвалидной коляске. Потом конечно

встал на ноги, после долгой реабилитации, но прихрамываю до сих пор. Вот именно тогда, я и прочувствовал всю гамму ощущений, выдаваемых оживающими нервными окончаниями... Приятного было мало, а в этот раз, судя по всему, будет еще хуже. До меня наконец-то дошло понимание, что проклятый наркобарон действительно устроил для меня ад. Я читал системные сообщения, сознанию нужно было хоть за что-то цепляться, старался не пропускать ни буквы, стоило только отвлечься, как фантомная боль возвращалась.

После смерти черт его знает какой по счету мне начали приходить смс. Не сумев отыскать меня в реале, кто-то умный додумался искать меня в Параллели. Аккаунт мой сохранился, стереть его барыга не смог, пусть даже обнулil и сменил имя, ID остался прежним, и у кого-то хватило ума искать меня не по логину а по айдишнику.

Найти меня по коннекту вряд ли получится, барыги скорее всего позаботились о том чтобы сигнал было не отследить, но вот писать мне можно, я ведь подключен к сети игры. Ответить конечно не смогу. Писать другим, в приват, можно только в тех случаях, когда вы в одной локации. Писать в другую локацию, как и в мировой чат, можно только за золото, в реал, смс на телефон — тоже, но еще дороже. А откуда у меня золоту взяться? Вот то-то же. Подать знак я не мог, но входящие работали прекрасно. Вскоре кто-то все же додумался скинуть мне золотую монету - переводом деньги отправлять можно, все же параллельское золото это полноценная криптовалюта, а ID это номер кошелька, но блин, чертова порезанная оболочка, ответить все равно не мог, банально не было такого функционала. Оставалось только читать доклады коллег.

- Валентин держись. Это Петрович. Стас мне сообщил, мы вычислили банду. Успокойся и жди, мы скоро их накроем.

- Валентин. Ты можешь ответить? Мы их взяли. Где ты? Попытайся ответить. Сообщения уходят, но дозвониться к тебе не получается. Допросить некого, все полегли.

- Валек наша спецпура попыталась выйти на тебя по сигналу нейроинтерфейса. Сигнала нет. Он подключен к внутренней сети игры. Капсулу с твоим телом найти не можем, используется луковичная сеть.

- Мы поняли, что тебя заперли в игре. Одному богу известно, что с тобой сейчас творится. Держись, что бы там не происходило, просто держись. Мы тебя найдем.

Очень обнадеживает. Получается мое внедрение даром не прошло. Дилера поймали, правда очень уж своеобразно - напшиговав свинцом. Мое тело лежит неизвестно где. Надеюсь в капсуле питания хватит, если тело умрет раньше, чем меня найдут или раньше, чем я оцифруюсь, это все, смерть... Окончательная. Тут уж не воскреснуть.

Связаться с администрацией по идее можно везде, вот только у меня, нет этого пункта в меню — я не могу отправить жалобу, или написать в техподдержку, не могу даже ответить на сообщение...

Очередная простыня системных уведомлений вырвала из какого-то странного, полумедитативного состояния, в которое я каким-то образом сумел себя вогнать.

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных...

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Упорный».

Вы погибли 1000 раз под атаками одного и того же моба, в перерывах между смертями, не атакуя других мобов или персонажей, и не получая от них урона.

Тип: Одноразовое, неповторимое.

Награда: Слава +100, Модификатор «X2» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вдвое. Выберите характеристику для применения модификатора... Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Итого:

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 40 (20x2);

Хм, читерское достижение? Или наоборот тупое? Ну погибнув тысячу раз, в любом случае скатишься на первый уровень, значит максимум что сможешь увеличить это те базовые пять единиц, которые изначально начислены на каждую характеристику на первом уровне. И получишь десять единиц. Ну в принципе неплохой старт.

Системное сообщение:

Поздравляем, вы получили скрытое достижение «Ни шагу назад».

Вы погибли тысячу раз, не сходя с места.

Тип: Одноразовое, неповторимое.

Награда: Слава +100, Модификатор «X2» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вдвое. Выберите характеристику для применения модификатора...
Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Итого:

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 80 (40x2);

Забавно, а я то умирая ничего не теряю - куда падать ниже первого уровня? Потому и характеристики не сбрасываются...

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... error... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных.

Поздравляем! Вы получаете скрытое достижение «Тормоз». Вы умерли тысячу раз на первом уровне.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +100, Модификатор «X2» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вдвое. Выберите характеристику для применения модификатора...

Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 160(80x2);

Додумать мысль я не успел. Сфера воскрешения исчезла и меня выбросило прямо перед разъяренным демоном, у которого оружия почему-то не было. Зато были огромные когтистые лапы... Оказалось что когда тебя разрывают на части голыми руками, при включенной на все сто процентов чувствительности, это больно...

Сфера возрождения, боль, сфера возрождения, снова боль... Меч, топор, вилы, когтистая лапа... Казалось я превратился в комок боли, и ничего другого больше не чувствовал, мелькали какие-то сообщения, временами вспыхивали плитки интерфейса, серебристое мерцание сферы резуректа резало глаза, пару раз во всем этом круговороте бреда заметил мерцающий красным бутерброд... Через миг до меня дошло что это иконка, видимо мой персонаж уже давно погибает от голода, как и от жажды, судя по такой же красной иконке с бутылкой... Сосредоточиться на новой информации не успел - очередная вспышка боли погасила сознание, затопив разум многоголосьем эхом боли...

Системное сообщение:

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... еггог... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Спартанец».

Вы погибли 10 000 раз не сходя с места.

Бывалые воины, закаленные в боях, уважают вас за то, что вы умирая снова и снова, не сдали позицию врагу.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +100, Модификатор «X2» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вдвое. Выберите характеристику для применения модификатора... Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 320 (160x2);

С трудом сфокусировал взгляд на новом системном сообщении.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Злопамятный».

Вы погибли 10 000 раз от рук одного и того же моба, в перерывах между смертями не атакуя других мобов или персонажей, и не получая от них урона.

Бывалые воины, закаленные в боях, уважают вашу целеустремленность, и желание во что бы то ни стало одолеть своего противника, не отвлекаясь на другие цели.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Способность "Дуэлянт". Выберите противника и активируйте способность, чтобы в одностороннем порядке, начать закрытую дуэль. Продолжительность 120 секунд. В течении этого времени никто кроме дуэлянта не может нанести вам урон, и прийти вашему сопернику на помощь, точно так же как и ваши союзники не могут атаковать выбранного в дуэлянты противника, или помочь вам исцеляющими навыками.

Время на каст: 0 секунд;

Мана: 0;

Перезарядка: 24 часа;

Награда: Слава +100, Модификатор «X2» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вдвое. Выберите характеристику для применения модификатора... Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 640 (320x2);

Не успел я толком прочитать как тут же перед моим взором выскочило еще одно окошко с текстом.

Поздравляем! Вы получаете скрытое достижение «Неисправимый Тормоз» - Вы умерли 10 000 раз на первом уровне.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Вселенная жалеет вас и дарит такому неудачнику как вы, "каплю удачи".

Шанс критического урона: x2;

Точность атаки: x2;

Шанс отыскать редкий минерал или растение: x3;

Шанс уклониться от атаки в ближнем бою: x2;

Шанс уклониться от атаки в дальнем бою: x3;

Жаль, что я не фанат игры. Играл - да, куда же без этого. Но серьезным игроком так и не стал, поэтому не знаю даже, полезно все это или нет. То есть разумеется полезно, удвоенный шанс крита это всегда полезно, а вот остальное? Безусловно и остальные плюшки нужные, вот только насколько они редкие? Это мне королевский подарок выдали? Или подачку от судьбы?

Казалось бы в моем положении глупо размышлять о ценности бонусов, все мысли должны были быть направлены на поиск путей к спасению, но я прекрасно понимал что от меня сейчас ничего не зависит, а разуму нужно цепляться хоть за что-то, иначе все сознание затопит боль.

Пока меня тысячи раз убивали, чтобы не сойти с ума в редкие моменты когда получалось себя осознать, словно собрать самого себя из осколков разума. плавающих в океане боли - я читал. Выход на внешние ресурсы у меня разумеется закрыт, только внутренняя вики игры. Тут тоже много интересного, впрочем в нынешней ситуации, я готов был снова и снова читать состав на бутылке с шампунем, или инструкцию по использованию туалетной бумаги. Не важно что, лишь бы отвлечься хоть немного.

Почитал про характеристики персонажа. Те сорок единиц вложенных моими убийцами (я уже смирился с мыслью что умер в реале) в ловкость, делали из моего персонажа инвалида - хитов ноль, маны ноль, грузоподъемность тоже ноль.

Разумеется с получением новых уровней я буду получать и новые единички характеристик, но что толку? Уровней я набрать никак не смогу, с такими-то мобами, так что получить заветные единички характеристик мне негде. Зато бегаю быстро и шанс уклонения большой, да и скорость атаки благодаря нереально прокачанной ловкости ого-го какая.

Да, маг не рога, и потому ловкость не так существенно влияет на скорость атаки, однако даже эти 0,1% при таких завышенных показателях как у меня, позволяют существенно ускорить каст заклятий. Скорость перемещения тоже растет, вот только вся беда в том, что убежать я не смогу, силы ноль, из-за этого, я даже сам себя передвигать не могу — перегруз. А даже если бы и мог? Успею ли я хоть один шаг сделать, прежде чем монстр меня прикончит? Подозреваю что нет.

Шанс уклонения, из-за разницы в уровнях тоже меня не спасет, у меня первый уровень, у моба тысячный. Как ни крутись я тут могу толькодохнуть, ну и вишенка на торте - точка возрождения. Обычно, умирая, возрождаешься в безопасном месте, на кладбище или там, где ранее привязался, а у меня этот «errog протокол Феникс». Возрождаюсь тут же, ну идохну сразу. Что интересно, могилки от меня тоже не остается, обычно от персонажа остается надгробие с его шмотом, а у меня его нет.

Вы погибли и будете возрождены в точке привязки... errog... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных.

Я уже потерял счет времени. Сколько я здесь? Неделю? Месяц? Два? ...

Часы в системном трее есть - если правильно откликать ритм пальцами, появляется системное меню, вот только я уже не помню что именно надо сделать, каким пальцем какого коснуться? Ах да, можно же просто сказать “меню”... Но я не помню когда именно здесь очутился? Не то что время, дату не помню. Все-таки десятки тысяч смертей, пусть даже виртуальных, серьезное испытание для психики. Мне кажется, что у меня голова уже превратилась в капусту. Сколько раз ее разносил меч этого демона, я уже и не представляю.

Я читал о “стигматиках”. Интересное явление - так называют людей, которые сильно срослись с игрой, но не отреклись. Иногда, после игровых сессий, у них на телах проступают полученные в игре раны - не так чтобы прям открытые порезы конечно, просто синяки, или кровоподтеки. У некоторых развивается мускулатура, или частично переносятся навыки из игры. Это редкое явление, говорят у некоторых, проступали шрамы на коже, но эти слухи, вроде бы не подтверждены.

Интересно, моя голова, точнее голова моего тела, лежащего в капсуле, не покрыта сейчас сеткой уродливых шрамов? Черт, как же больно...

Зачем вообще нужна боль в игре? Да я понимаю, что тактильные ощущения важны, слух, зрение тоже, но боль? Почему бы ее не отключить совсем? Ответ на этот вопрос я тоже нашел, чего только в игровой базе знаний не было. Оказалось, нельзя отключить боль, но оставить к примеру тактильные ощущения, можно только регулировать общую чувствительность. Приглушаем все в ноль - боли нет, но нет и других ощущений, ты не поймешь крепко ли держишь меч в руке, не почувствуешь удара, рукопожатия, не поймешь крепко ли сжимаешь щит. Я уж молчу про вкус, запахи и прочее... Зрение и слух правда, всегда работают, но в режиме когда полностью отключается сенситивность, изображение передается на сетчатку глаз через визор, а звуки не генерируются в игре и не отправляются по нервным волокнам - в дело вступают банальные наушники.

Всю эту информацию я вычитал пока меня тысячи раз убивал демон. Читать в таких условиях конечно было сложно, но если не читать, было намного хуже. Интересно, я уже все? Отрекся? Сорвался? Я уже оцифровался или все еще жив? Говорят что нужно провести в игре около недели безвылазно, чтобы появилась опасность оцифроваться. Почему так происходит неизвестно, но факт остается фактом - находясь в вирте есть опасность впасть в кому. Точнее тело впадет в кому а игрок этого даже не заметит. Чтобы такого не случилось, нужно выходить хотя бы пару раз в неделю, иначе шанс отречения увеличивается.

Ужасно хотелось есть и пить - теперь это были не только мерцающие красные иконки, на периферии зрения. Голод и жажда были полностью реальными, физическими. Возможно это игровой момент, а возможно мое телодохнет в капсуле, в которой закончились картриджи с питательными элементами... Это было гораздо страшнее боли от ран. Постоянная боль, слилась одно сплошное зудящее чувство, как будто бы болит зуб, но не в зубе... Я к этому уже привык, даже из сплошной болезненной черноты все чаще получалось выныривать, с ума боль уже не сводила, а вот голод... Это было нечто, так же, как и жажда. Последнюю, наверное тысячу смертей, я даже не пытался подняться. Просто лежал в сфере воскрешения, и умирал не поднимаясь на ноги. Еще чуть-чуть, и я наверное действительно превращусь в овощ, и спустя какое-то время, когда эта локация откроется для прокачавшихся до высоких уровней игроков, меня найдут тут, у этого монстра. Хм, я наверное превращусь в местную диковинку - пускающий слюнявые пузыри бессмертный игрок, который возрождается там же, где и умер.

Вы погибли и будете воскрешены в точке привязки... error... запуск скрипта 037798838, протокол Феникс. Смена координат точки привязки в базе данных.

Поздравляем! Вы получаете скрытое достижение «Медицина бессильна». Вы умерли 100 000 раз на первом уровне.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Слава: - 100

Награда: Дважды два, равно четыре... Тупица. Вы получаете в награду уникальный предмет «Таблетка разума» позволяющий в четыре раза увеличить характеристику «Интеллект». Персональный. Невозможно потерять, продать или передать другому персонажу. Действие - постоянное. Активированная таблетка разума, увеличивает показатель вашего текущего значения «интеллект».

В вашем инвентаре появился предмет. Предупреждение: погибая от рук мобов или игроков, вы рискуете потерять не закрепленные и не являющиеся персональными предметы.

Вот спасибо, таблетку хоть сейчас применить можно, может когда-нибудь у меня что-то появится в интеллекте и сразу превратится в четыре. Тогда у меня будет хоть сколько то маны, и я смогу бессмысленно долбить демона уже двумя атаками.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Стальная стена».

Вы погибли 100 000 раз не сходя с места.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +100, Модификатор «X4» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вчетверо. Выберите характеристику для применения модификатора... Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 2560 (640x4);

Кто бы знал, что можно получать достижения, ничего не делая, а только подыхая раз за разом. Да еще и награду за это получать какую-то. А у разработчиков-то, есть чувство юмора, и куча свободного времени, ведь понятно, что выполнить эти достижения невозможно. Вряд ли кто-то сумеет умереть сто тысяч раз не сходя с места.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Кровный враг».

Вы погибли 100 000 раз от рук одного и того же моба, в перерывах между смертями не атакуя других мобов или персонажей, и не получая от них урона.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +100, Модификатор «X4» - любая из характеристик персонажа может быть увеличена вчетверо. Выберите характеристику для применения модификатора... Неизвестная ошибка! Невозможно увеличить характеристику равную нулю. Модификатор принудительно применен к характеристике ловкость.

Сила: 0;

Телосложение: 0;

Интеллект: 0;

Ловкость: 10240 (2560x4);

М-да, а ведь это считай читерство. Любой игрок высокого уровня, двухсотого или больше, дорого бы заплатил за такую возможность. В высшей лиге, каждый уровень дается с огромным трудом, и увеличить в четыре раза любую характеристику, это ого-го какая плюшка, и всего-то надо - сто тысяч раз помереть.

Беда в том, что со смертью от рук моба, теряется часть опыта, и подохнув сто тысяч раз, даже игрок трехсотого уровня, откатится на первый. Это могло быть хорошим способом для исправления перекаса в развитии персонажа - сбился на несколько уровней, умирая от рук мобов, характеристики и навыки списываются, и качаешься заново, теперь уже с умом. Но нет, так не получится. Умирая от рук мобов, очки навыков и характеристик списываются, но свободными не становятся — снова подрастая в уровнях, полученные очки автоматически вписываются туда же, откуда они были до этого списаны. Так что многократными смертями, добьешься только того, что придется повторно раскачиваться. Переписать неудачный скиллбилд, или по-другому вложить очки характеристик не получится.

Все это я узнал продолжая штудировать гайды и игровую вики. По другому отвлечься от своих смертей просто не получалось. Так что теперь я был довольно подкованным игроком-теоретиком и знал, что такие запредельные показатели по идее, должны давать какие-то преимущества. Беда была в том, что прочитать больше ничего не получалось - после смерти у меня была всего минута, чтобы прокрутить текст до нужного места и продолжить чтение. Я прочитал все что сумел, дальше уже не получалось - просто прокрутить страницу до нужного места я не успевал. Чтение закончилось, что делать дальше? Перечитывать все повторно?

Бросив читать одно и то же по третьему разу, я начал размышлять, пытаюсь отвлечься и хоть немного разобраться в том, что происходит и как быть. Строить планы спасения было бессмысленно, но мозгу нужно было работать над чем-то, так что я принялся раздумывать о своих способностях. Да, при такой ловкости у меня наверное сумасшедшая скорость бега, я бы мог пожалуй убежать от моба, вот только я не успеваю даже шаг сделать, едва пропадает сфера возрождения, тут же следует удар. Но даже доведись мне пережить удар, убежать бы не получилось - бодрость на нуле. Если долго не есть, останавливается регенерация маны и жизни, а бодрость еще и убывает.

Разум затуманился от нестерпимой жажды и голода. Я готов был отгрызать и есть собственные пальцы, и плевать, что нанести вред самому себе невозможно. Мне уже было плевать на все. Я бы с радостью умер, лишь бы прервать это существование... Боль от ударов наслаивалась, застилая сознание полностью, жажда и голод усугубляли состояние.

Редкие сообщения коллег оптимизма не внушали - меня все же нашли... тело в коме. Приказом сверху, дело закрыли. Я тут навсегда. Советовали держаться, даже без поддержки конторы, друзья ведут расследование сами. Все четыре континента игры просеиваются через мелкое сито, ресурсов немного, но обещают найти, просили подать какой-нибудь сигнал, сделать хоть что-то...

Черт! Вот не надо этого ребята. Не могли так просто закрыть дело. Данные я успел передать, ниточку распутать можно до конца, не останавливаясь на смерти одного наркоторговца. На лицо все признаки того, что здесь поработала чья-то "большая волосатая рука" сверху. Этих ребят хорошо прикрывают, возможно наркоторговца они сами же и слили, едва узнали о

появившихся в отделе материалах. Мне вы не поможете, не найдете, а вот сами в беду попасть можете запросто. Без поддержки конторы, вы всего лишь игроки, которые лезут туда, куда не надо...

Надеюсь Машка сюда не придет. За нее переживал больше всего. Девушка хоть и работает с наркотой, знакома с грязью и смертью, но психика у нее хрупкая, если ее тоже заставят умирать вот так же, как и меня... Черт его знает что получится.

Сообщения перестали приходить. Наверное бросили попытки меня найти, это к лучшему, хоть друзья в это дерьмо не влезут, не было никакого желания тащить за собой кого-то еще. Я конечно кривил душой, больше всего я опасался за девушку... Стыдно признаться но за остальных я не переживал, в случае чего, как-нибудь выкрутятся, справятся.

Системное сообщение выдернуло меня из мира галлюцинаций или грёз, в которые я погрузился.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Монумент».

Вы погибли 1 000 000 раз не сходя с места.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +1000.

Награда: Навык «Неуязвимость»:

Позволяет в течении тридцати секунд игнорировать любой входящий урон.

Время на каст: 0.1 секунда;

Мана: 0;

Перезарядка: 24 часа;

Невозможно применить в течении пяти секунд после получения урона или возрождения.

Черт! Неуязвимость это здорово! Включить бы ее сейчас и свалить отсюда подальше, но она не работает когда ты только что воскрес или получил урон. А ведь вся моя жизнь состоит из получения урона, смерти и воскрешения.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Самоубийца».

Вы погибли 1 000 000 раз от рук одного и того же моба, в перерывах между смертями не атакуя других мобов или персонажей, и не получая от них урона.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Слава +1000.

Награда: Навык «Коса смерти»:

Позволяет убить любого моба или персонажа независимо от их уровня, защиты и количества здоровья.

Время на каст: 30 секунд;

Мана: 0;

Перезарядка: 240 часов;

Награда: Опыт x2 - весь опыт получаемый в течении 48 часов, будет удваиваться.

О еще одно, прямо пачками сыплются. И кто только такие достижения вводил? Да еще и скрытые. Можно подумать кто-то рвался бы выполнять их.

Поздравляем, вы получаете скрытое достижение «Вас ненавидят санитары».

Вы погибли 1 000 000 раз на первом уровне. Это абсолютный рекорд игры, планеты, галактики, и вселенной. Медуза, не имеющая мозга, смогла бы сыграть лучше. Поздравляем.

Тип: Одноразовое, неповторимое, получает первый выполнивший условия задачи.

Награда: Один бонусный уровень. Система дарит вам уровень, чтобы прервать череду ваших смертей на первом уровне. Мы опасаемся что игра и вселенная не переживут такого события как миллиард смертей на первом уровне. Поздравляем вас. Дальше вы будете умирать на втором уровне.

Внимание! Вы получили уровень, погибая вы будете терять очки опыта, и можете потерять полученный уровень откатившись в развитии назад.

Нераспределенных единиц характеристик: 1

Забавно. Наверное такие достижения еще никто не получал. Хм, если я сейчас вложу единичку в телосложение, или в силу? Будет хоть какой-то в этом смысл? Думаю что нет. Была бы у меня таких единичек тысяча, тогда да, другое дело, да хоть сотня, уже хорошо, смог бы пережить первый удар, и сделать шаг до того как монстр ударит снова. Глядишь так за несколько недель получится выйти за пределы агрозоны моба, а одну единицу нет даже смысла трогать — не поможет.

Вложить ее в интеллект? И что это даст? Я смогу поставить щит? Или кинуть в демона лавовую гранату?

Каким образом у меня получалось не только читать, но еще и понимать то что написано в сообщениях, я не представлял. Сейчас я весь состоял из боли, голода и жажды, все остальное что составляло мою личность куда-то испарилось, лишь редкие проблески мыслей, говорили о том, что с ума я еще не сошел, или все же сошел? Что-то словно щелкнуло в голове. Я, возможно один из самых крутых игроков этого мира, у меня невероятно завышенная ловкость, у меня скилл, позволяющий убить кого угодно одним ударом, а я валяюсь тут идохну разом, хочу есть, пить, а больше всего, я хочу чтобы просто было не больно... Как столетний дед с радикулитом, ревматизмом и внушительным набором других болячек - единственное желание чтобы было не больно, ну или сдохнуть...

Сравнение с дедом-радикулитиком меня настолько позабавило что я не удержался и улыбнулся, хмыкнул усмехнувшись, а потом заржал во весь голос. Я смеялся как безумец брызгая слюной и валяясь в сфере возрождения. Сфера треснула, рассыпалась выбросив меня под ноги демону, тот взмахнул мечом - о опять меч - но мне было все равно. Я хохотал и хохотал. По лицу текли слезы вперемишью с соплями и слюнями, но меня это не заботило, я смеялся и уже не мог остановиться как вдруг...

Моб промахнулся! Я лежал катаясь по земле со смеху, а меч проскочил мимо. Видимо сработал мой завышенный показатель удачи, вкпе с огромной ловкостью. Широкий размах, удар! Снова промах! На одних инстинктах вскакиваю, и продолжая хохотать хватаю рукой одну из голографических, полупрозрачных иконок навыков, что висят вокруг меня, видимые только мне. Шестиугольник с изображением щита, словно сделанный из полупрозрачного стекла, проходит сквозь ладонь. Он серого цвета, неактивен, надо выждать те секунды после урона, которые нужны чтобы активировать неуязвимость. Еще пара секунд, за которые монстр успел снова промахнуться, и иконка наконец обретает цвета. Я хватаю ее, сжимаю в кулаке, и она рассыпается в моей ладони ворохом золотистых искр, которые разлетаются вокруг меня, образуя что-то похожее на светящийся кокон.

Неуязвимость! Удар, проходит сквозь меня. Бью по еще одной иконке, с картинкой черепа. Она тоже рассыпается в моей руке, окутывая ладонь ворохом черных частицы, словно дым, но из какой-то черной пыли. Коса смерти! Каст пошел. Монстр лупит меня не нанося урона, я дико хохочу заливаясь смехом, и пляясь на то как в моей руке моей рукой формируется словно из сгустка фиолетово-черного дыма, что-то, похожее на мутный, дымный серп.

Клубок дыма вытягивался, уплотнялся и вскоре в моих руках, появился фиолетово-черный сгусток непонятного марева, отдаленно он действительно похож на косу, ровно настолько, насколько он похож на коготь, полумесяц или кривую палку... Понимание что делать пришло

как-то само собой, я размахнулся, медленно-медленно, словно этот темный серп весил не один десяток килограмм, и ударил им демона..

Тридцать секунд каста завершились, одновременно с падением неуязвимости... Я успел! Темный энергетический сгусток впился в моба. Получилось!

Тысячеуровневый монстр падает на землю. Я не прекращая смеяться, смотрю на неподвижное тело, опасаясь что сейчас он поднимется и навалит мне от души, но... Мне не страшно, я смеюсь... Демон лежит. Почему не исчезает? Ах да, точно. Я все так же хохоча кашляя, захлебываясь собственными слюнями, сгибаясь в приступе смеха потянулся к мобу.

Вы перегружены и не можете сдвинуться с места. Избавьтесь от лишних предметов в инвентаре, или увеличьте показатель силы.

Черт. Проклятые нули в характеристиках, даже самого себя передвинуть не получается. Быстрый взгляд на счетчик свободных единиц характеристик - только одна единичка, полученная за многочисленные смерти. Полагающиеся бонусы за убийство демона, почему-то не появились, видимо система еще не поняла чего и сколько мне давать. Я вижу вращающиеся часики, сообщающие о том, что какой-то процесс в этом направлении идет но и только. Не теряя времени забрасываю единичку в силу, подхожу к мобу, касаюсь тела демона, и оно тает в воздухе, огненными искрами. В инвентарь рухнула гора лута. Я с трудом двигаясь, под перегрузом попытался было уйти отсюда но чертова механика игры была с этим не согласна.

Вы перегружены и не можете сдвинуться с места. Избавьтесь от лишних предметов в инвентаре, или увеличьте показатель силы.

Черт! Приступ смеха проходил, возвращая способность адекватно мыслить... Надо срочно сваливать а идти не получается, где моя награда за убийство моба? Только успел подумать об этом, как перед глазами развернулась простыня системных сообщений - десятки полупрозрачных плиток наслоились одна на другую, заслонив весь обзор. Не читая взмахнул рукой, сбросив все это в трей, взглянул на количество свободных очков характеристик. Не успев даже удивиться такому богатству, вкинул единицу в силу. Двинуться можем? Нет. Еще одну? Пять, десять? А сейчас? Можем. Отлично. Уходим.