

Время «возрождения» цветка составляло две минуты. Вилл сперва просто сидел и наблюдал за локацией, а через несколько минут появилась компания.

Милая девушка с косичками и яркими веснушками присела рядышком на траву и начала осыпать градом вопросов. Будь на ней вместо простенькой волшебной мантии школьный костюм – и была бы точь-в-точь отличница, впитывающая знания.

— А что мне делать, если мана быстро заканчивается? Бывает двух монстров убьём, а я пустая.

— Старайся не использовать лечение беспорядочно. Если у твоего сопартийца девяносто процентов жизней – накинь на него слабенькую хилку или вовсе не лечи. Монстров это тоже касается. Если у них остались крохи здоровья – не стоит тратить дорогое атакующее заклинание. Потратить дешёвое или пусть его добивает сопартиец.

— Ааа...

Вилл ощущал себя мудрым сенсеем, к которому обратился ученик за помощью. Для бóльшего погружения он даже сел в позу лотоса. Девушка легла на траву, подперев руками голову, и с горящими глазами смотрела на Вилла, стараясь ничего не упустить.

Это её первая ММО игра, поэтому все аспекты были для неё новыми и незнакомыми. В глубине души Вилл лишь посочувствовал девушке – попасть сразу же в такую переделку.

Задав с ещё десяток вопросов по хилерской тематике, девушка упорхала вместе со своими сопартийцами. Вилл к этому времени как раз собрал последний цветок. Встав, он оглянулся, выискивая на локации Брэйва и Ди. Они тоже закончили со сбором травы, возвращаясь к нему.

Вы чувствуете эффект: лёгкий голод.

Вы чувствуете эффект: лёгкое обезвоживание.

— Это ещё что за...?

В строке статус-бара появилось две новых иконки. При взаимодействии с ними высвечивались надписи:

Вы не ели последние 8 часов. Ваш организм чувствует лёгкий голод.

Эффекты: Снижение получаемого опыта на 15%, снижение характеристик на 15%, увеличение времени перезарядки умений на 15%.

Вы не пили последние 8 часов. Ваш организм чувствует лёгкую жажду.

Эффекты: Снижение получаемого опыта на 15%, снижение характеристик на 15%, увеличение времени перезарядки умений на 15%.

Прислушавшись к своему организму, Вилл действительно ощутил небольшой голод и жажду.

— Ребят, — Вилл посмотрел на Брэйва и Ди, — вы когда утром ели?

— Ммм...перед тем как из города выйти мы заскочили перекусить, — Ди заинтересованно посмотрела на Вилла. — А что?

— Хочу вас обрадовать - в этом мире нам нужно кушать и пить в обязательном порядке. Я ел где-то в половину шестого утра, теперь на мне висит дебаф. Снижает характеристики и получаемый опыт.

— Извиняюсь, а срать нам тут не нужно? Если уж реализм, так полный! — Получив локтём под бок от Ди, Брэйв соорудил возмущённое лицо. — Ай, а что я не так сказал? Я думал жратва так, для прикола. Она тут вкусная, кстати.

— Да, мне тоже казалось, что еда в этом мире так, приятный бонус. А кушая еду, созданную кулинарами, можно было бы получить стапы на время, — задумчиво произнёс Вилл, — Но этот мир нам кидает новые сюрпризы. Если вы ели перед выходом из города, на вас такой дебаф накинётся через час или полтора. Давайте вернёмся в город, сдадим квесты и перекусим.

Против предложения никто не выступил.

Обратный путь занял гораздо меньше времени. Исследованные участки показывались на карте, поэтому не нужно было идти вслепую. Всё больше игроков выходило из города и шло на квесты. С точки зрения Вилла, это не самая удачная идея. Скоро начнёт смеркаться, и кто знает, какие сюрпризы несут локации в тёмное время суток. Да и сражаться при солнечном свете психологически легче.

В самом городе жизнь была ключом. НИПы стояли за торговыми лавками и зазывали за покупками. Детишки постоянно путались под ногами и бегали друг за другом. На одной из небольших площадей нескладно пел бард:

Посланники божьи

Каждый им рад!

Теперь гоблинов всех

Пинок ждёт под зад!

Ведомые Ди, компания шла сдавать квесты. Первым они сдали квест на убийство гоблинов. Сдача квеста оказалась трудным делом, ибо ребята не могли найти стражника. В его поисках пришлось обойти весь город. Оказалось, что у него была смена возле восточных ворот. Услышав, что гоблины мертвы, он радостно заулыбался и наградил компанию щедрым количеством опыта и одной вещью на выбор. Вилл выбрал посох, верхушку которого украшала миниатюрная гоблинская голова.

Посох уничтожителя гоблинов

Требуемый уровень: 7

Редкость: Необычный предмет

Физический модификатор: 25-34

Магический модификатор: 110-128

Уменьшение времени чтения заклинаний: 7%

Интеллект +3

Мудрость +2

Ди, будучи магом, тоже выбрала себе посох. А Брэйв взял в награду щит, на котором красовалось перекошенное лицо гоблина, с крестиками вместо глаз.

Вилл, вспомнив кое о чём, стукнул себя по лбу.

— Вот я дурень. У меня же висит дебаф на опыт. Сколько вы получили за квест?

— Две тысячи, — в голос ответили Ди и Брэйв.

— А, хорошо. Я тоже. Значит, дебаф не работает на квесты.

Потеря нескольких сотен единиц опыта не смертельна, но была бы весьма неприятной штукой. Убедившись, что можно спокойно сдать следующие два квеста, ребята отправились к следующим НИПам. К счастью, их поиски не затянулись. Девушка, которая просила собрать семилистники, дала десять серебряных монет за задание. А за клыки вепря удалось получить пояс. Как Вилл понял, пояс в этой игре выполнял роль некой панели быстрого доступа. В поясе за квест сейчас было пять кармашков, в которые можно было спокойно засунуть зелье или другие полезные предметы, которые в обычном случае пришлось бы использовать из инвентаря.

После сдачи квестов все получили седьмой уровень. Вполне удовлетворённые результатами сегодняшнего дня, компания отправилась в таверну, чтобы отдохнуть и перекусить.

Атмосфера внутри стала спокойнее. Приступы паники закончились, многие отправились качаться или просто гулять по городу, проветриваясь или ожидая освобождения. Но внутри таверны оказалось достаточнолюдно, и большая часть столиков была занята. Заприметив свободный столик почти в самом углу, Вилл уверенным шагом двинулся туда.

— Ой, я тоже получила дебаф, — заметила Ди, когда ребята уселись за стол.

— Ммм, я тоже, — протянул Брэйв, скосив глаза наверх.

— Что ж, тогда самое время перекусить, — в предвкушении вкусного ужина, Вилл с нетерпением потёр руки.

Когда милая девушка-официант принесла заказы, компания с аппетитом набросилась на еду. Уплетая за обе щеки макароны с сыром и фаршем, Вилл не мог перестать анализировать события, происходящие вокруг их заточения. Когда компания закончила с трапезой, Вилл серьёзно спросил:

— Слушайте, вам не кажется странным то, что тут происходит?

— Ты имеешь ввиду то, что какой-то псих нас запер в игре, подвергает смертельной опасности и заставляет пройти игру, которую мы почти не знаем, до самого конца? — Брэйв картинно задумался. — Нет, всё путём.

— Нет, я не про это, — Вилл почесал затылок. — Мы не видели смертей в этот день, это прекрасно, даже удивительно. Но...мы тут уже второй день. Неужели в реале никто не попытался отключить питание в капсуле? Если смерть здесь – смерть в реале, то слишком ли просто тогда выпускать нас простым обрывом связи? В конце концов, мы не видели, чтобы кто-то внезапно исчезал из игры или падал замертво.

Судя по сосредоточенным лицам Ди и Брэйва, подобные мысли закрадывались в их голову, но серьёзно подумать об этом удалось только сейчас.

— Мне...мне показалось это странным. Мои родители вряд ли бы дали мне возможность провести целые сутки в капсуле, они бы перепугались и растормошили меня.

— Да, меня тоже попытались бы вытащить. — Брэйв сильно нахмурил брови. — Но в чём дело?

— Вот и мне интересно...— Увидев компанию из нескольких человек, которая вошла в таверну, Вилл с надеждой попытался отыскать знакомый силуэт.

— Вилл? — любопытно спросила Ди. — Кого это ты высматриваешь?

— Да...девушку одну, — Вилл разочарованно намотал на деревянную вилку макароны. — Договорились прийти в игру вместе, но я не могу второй день отыскать её.

— Да уж, не хочу думать о том, что осталась бы тут одна без этого оболтуса, — Ди пихнула локтем Брэйва, сосредоточено ведущего жестокое сражение с сочным стейком из свинины. — Обжора!

Брэйв попытался парировать столь несправедливое обвинение в свой адрес, но с набитым ртом это сделать оказалось трудно.

— Слушай, — Ди широко распахнула глаза, — тут нет чата, но есть почта! Попробуй связаться с ней через почтовое отделение. Если она в игре - ей придёт письмо.

— Точно! — Вилл удивился тому, насколько прост и гениален этот способ, — Ди, ты умница.

Вилл пулей выскочил из-за стола, расталкивая всех вокруг и извиняясь. Выскочив на слегка морозный воздух, Вилл закрутил головой по сторонам. Если память его не подводила, по пути сюда они проходили мимо почтового отделения. Повернув направо, Вилл пролетел мимо нескольких зданий и влетёл в то, над входом в которое было написано «Почтовое отделение города Орис».

Обстановка внутри напоминала типичное почтовое отделение в какой-нибудь далёкой глубинке. Маленькое помещение, за дубовым столом в конце зала сидел скучающего вида НИП. За его спинами находились сотни коробок, выглядевших как элемент декора. Подбежав к НИПу, Вилл, не дожидаясь приветственной фразы, выпалил:

— Я хочу отправить письмо. Срочно.

— Для отправки письма воспользуйтесь почтовым ящиком, — сказал НИП, подпирая одной рукой голову, а второй указывая на стоящий рядом почтовый ящик.

Вилл подошёл к нему и открыл окно взаимодействия.

Получатель: Мория

Текст письма: Я не могу тебя отыскать вторые сутки. Очень за тебя переживаю. Если ты читаешь это письмо, я буду тебя ждать в таверне Расколотый щит. Приходи туда, или напиши ответ.

Задержав дыхание перед отправкой, Вилл нажал кнопку «Отправить».

Ошибка. Такого персонажа не существует.

— Ммм?

Вилл в задумчивости почесал голову. Решив попробовать ещё раз, он набрал письмо заново и повторил отправку.

Ошибка. Такого персонажа не существует.

Под другим ником она играть не могла. Значит, если в почтовой системе не было сбоя, Мории не было в этом мире.

С одной стороны Вилл почувствовал облегчение. Это значит, что она не попала в этот ужас и ад. С другой стороны, ощущалась некая горечь. Теперь, чтобы ему встретиться с Морией - нужно пройти игру. Или выжить до того момента, как её пройдут другие.

Войдя в таверну уже без спешки, Вилл направился обратно к своим спутникам. Они беседовали с двумя парнями, к приходу Вилла их разговор как раз подошёл к концу. Ребята ушли за свой стол, а Вилл присел назад.

— Ну что, получилось отправить письмо? — Ди и Брэйв в ожидании уставились на Вилла.

— Нет. Система говорит, что персонажа с таким ником не существует.

— А она могла сделать другой ник? Например, стать второй Диан-н-ной.

Ди тут же пихнула Брэйва в бок.

— Вряд ли. Она бы так сделала, будь основной ник занят. А он свободен вообще.

— Понятно. Ну, не расстраивайся. Зато она избежала заточения тут, — Брэйв похлопал Вилла по плечу, пытаясь подбодрить, — У нас тут интересная информация нарисовалась.

— Какая? — Вилл с интересом взглянул на ребят.

— Вон те парни, с которыми мы болтали, пятого уровня, — начал объяснять Брэйв, — они говорят, что в игре первые сутки, попали в игру сегодня в районе полудня.

— Ну да, в игру постоянно запускает игроков согласно очереди. Я вообще удивлён, что кто-то заходит в игру. Нас держат насильно целые сутки, в реале люди должны на ушах стоять от происходящего. Парни ничего не говорили про это? Может, слышали что-то?

— В том то и прикол, что не слышали, — продолжила уже Ди. — Фишка в том, что в игру они попали всего через десять секунд ожидания в очереди.

Воцарилась тишина. Вилл переваривал информацию, понимая, что ещё чуть – и он сойдёт с ума.

— Стоп, стоп, это какой-то бред. Как они могли пропустить больше половины суток игрового времени, когда в реале прошло всего десять секунд?

Брэйв развёл руками в стороны, а Ди пожала плечами. Виллу пришёл в голову единственный ответ, и других вариантов он не видел.

— Дело начинает приобретать интересный оборот...

— Ты что-то понял? — парочка вопросительно воцарилась на Вилла.

— У меня есть только один вариант обосновать эту чертовщину. В реальности и в игре время течёт по-разному. Если парни верно указали время, то один игровой день равен примерно десяти секундам в реале.

Лица Брэйва и Ди стали темнее тучи.

— Но Вилл, как такое возможно? — с нотками испуга спросила Ди, — У нас же обычные игровые капсулы, каким образом они могут искривлять время таким способом? Я уже молчу о том, что нас заперли тут силой и создали угрозу для жизни.

— Скорее всего, секрет в программе, которую мы устанавливали, — в голове Вилла начали всплывать мелкие детали. — Эта программа была нужна для того, чтобы капсула правильно считала параметры нашего тела и выстроила аватар, приближённый к реальному. Но кто знает, что там ещё установилось вместе с программой? Мы лежали четыре часа, чёрт его

знает, что они там настроили. А по поводу угрозы для жизни, то, на мой взгляд, тут всё куда проще. Чтобы корректно использовать капсулу, нужно подключить к себе с десяток датчиков на всё тело. Голова вовсе лежит в отдельной выемке, куда идёт куча проводов. Умер или разлогинился - и программа подает в капсулу какой-то высоковольтный разряд или что-то подобное.

Компания погрузилась в молчание. Ситуация, которая до этого выглядела как какой-то бред, теперь стала совсем запутанная. Внезапно Вилл прыснул, разразившись после смехом. Не только Ди и Брэйв удивлённо уставились на него - куча игроков в таверне повернулись в его сторону.

— Вилл?

— Чёрт, а мне нравится тот психопат, который продумал этот момент. Это же гениально.

— Мы не понимаем, Вилл, объясни нам, — Ди испугано смотрела на улыбающегося Вилла.

— Смотрите. Есть два варианта того, что с нами случится после смерти. Первый - как и было сказано, мы умираем. Представьте, что родственники игроков начнут находить трупы в капсулах. Пока они поднимут панику, пока полиция начнёт штурмовать офис с серверами игры - пройдёт минимум несколько часов. Сколько времени пройдёт в игре - год, два?

— А второй вариант? — спросил Брэйв.

— Второй вариант - нам навешали лапши на уши и никто не умирает. Но мы никак это не сможем проверить. Предположим, какой-то игрок умер и спокойно появился в реале. Он бежит писать в социальные сети о том, что в игре какой-то псих удерживает игроков насильно, пугая смертью. Как думаете, много человек поверит ему? Да его сообщение просто потеряется в волне флуда.

— Ну да, я бы приняла его за идиота какого-то, — задумчиво ответила Ди.

— Когда таких игроков наберётся сотни, тысячи - опять же, пройдёт несколько часов. Лично я не хочу проверять настоящая ли тут смерть или нет. С какого варианта ни посмотри - мы тут застряли либо на несколько лет, либо пока сервера не отключат и нас не спасут, либо пока мы или кто-то другой не пройдёт игру.

Вновь воцарилось молчание. Ребята сидели и переваривали информацию. На первый взгляд, это казалось бредом, но факты были налицо.

— К тому же, — продолжил Вилл, — это объясняет то, почему никто внезапно не исчезал и не умирал посреди толпы. В реале прошло всего десять-пятнадцать секунд, для разрыва связи слишком маленьк...

Леденящий душу крик прервал Вилла, и компания повернула головы в сторону источника шума. Девушка, сидящая за одним из столов, без сознания упала на пол. Сидящая рядом подруга вскочила, закричав, и начала пытаться привести девушку в чувство. Вилл, поймав упавшую без сознания девушку в окно интерфейса, увидел, что количество её здоровья было равно нулю.

«Мертва» - Лаконичное сообщение появилось рядом с её никнеймом.

— НЕЕЕТ!!!

Подруга в истерике начала колотить руками по полу, бить мёртвую девушку по щекам, пыталась сделать искусственное дыхание. Всё было тщетно. Один из парней оттащил девушку, крепко держа и прижимая к груди. Её истеричные крики превратились в горькое рыдание. Она, не сдерживаясь, плакала.

В зале повисла мёртвая тишина. Все боялись пошевелиться. Увиденное шокировало.

— Слишком маленький, — закончил фразу Вилл.

По всей видимости, причиной смерти девушки стал разрыв связи. Вряд ли кто-то решил выключить капсулу через десяток секунд после начала игры, а вот пинг легко мог подскочить до огромных значений. Каждый ощущал себя сидящим на пороховой бочке. Никто не знал, когда она рванёт.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003651>