

Прошло два дня и как бы мне не хотелось, но необходимо было идти в город. Я запер дверь небольшого домика, который полгода назад выкупил у лесника. Жить в городе было неудобно, пусть игроки и приобретали себе жилье, но им, как впрочем, и мне не нужен был сон, потому дома пустовали, или использовались как склад. Я же, постоянно пребывая в этом мире, иногда просто хотел уюта, что вызвало бы лишнее внимание, к тому же было неудобно постоянно мотаться туда-сюда после вылазок для фарма. Пролетая над деревьями, я упорно думал над своим планом. Вскоре показался город Журр. Спустившись у лавки с вывеской "Загон" я вошел внутрь. Меня приветствовала рыжевласая девушка НиП (она, конечно же, являлась демоном). — Хозяин должен был оставить для меня зелье перевоплощения. — Ваше имя? — Шаргот. — Да, пожалуйста, с вас 10 000 золотых, — улыбаясь, сообщила она мне. Я достал и отдал ей деньги. Зелье перевоплощения меняет внешность на ту, что ты пожелаешь, эффект длится сутки, но и стоит оно прилично. Пусть внешне многие демоны почти не отличались от людей, но были и исключения, например вампиры коей являлась Алиа, ее клыки могли нас выдать. К тому же, мое лицо уже должно красоваться на форуме ангелов, все же я известная личность, а значит и угроза для них. Теперь предстояло раздобыть еды. Каждый игрок имел три дополнительных шкалы помимо ХП, МП, и опыта. Это были: голод, усталость, адреналин. Усталость и голод связаны друг с другом, чем больше усталости, тем быстрее ты чувствуешь голод, чем ты голоднее, тем быстрее повышается усталость. Зависят они от времени, которое прошло и нагрузки, выполняемой игроком, будь то бой или полет, особенно сильно растут при последнем. На самом деле летать можно всего около полутора часов (это до самого изнеможения), и успеть пересечь за этот срок около 90 км, по сравнению с птицами скорость совсем небольшая. Шкала адреналина заполняется во время боя, когда она полна, то загорается красным и дается возможность использовать особые навыки расходующие ее. Мы договорились встретиться в Саботе, захваченном городе людей. И оттуда на лошадях добраться до Нанавис. Мне предстояло перелететь Кванту и достичь Сабота за 2 дня, так что чем больше я буду, есть, тем быстрее уйдет усталость, и тем быстрее будет перемещение. Нацепив маску, я отправился на торговую площадь. Кулинария, как и писательство, считалось искусством и дополнительных навыков не давало, готовка, целиком зависела от ваших собственных способностей. На самом деле я не любил готовить, но это напоминало мне о том, реальном мире...любой знакомый вкус повергал меня в глубокую ностальгию. Рынок как всегда был переполнен, приходилось протискиваться к прилавкам. Вся эта толпа состояла не только из игроков, но и из НиПов. Они жили своей жизнью, пока мы жили своей. Подозревали ли они о том, что их существование всего лишь «массовка»? Не знаю, но определенно могли радоваться и грустить, по крайней мере, на показ. Спустя полчаса толкотни, закупив все необходимое, можно было, наконец, начинать путешествие...До берега реки Кванты 30км, если бежать, для преодоления этого расстояния требуется часа четыре. На Этисс (земля демонов) не было телепортов. Они существовали только на Мироя (земля людей) и Веридерра (земля ангелов) в каждом городе и деревни, и могли использоваться лишь ангелами. Пограничные деревни всегда охранялись ангелами-часовыми, почти все из них являлись НиПами. При угрозе нападения через эти порты перебрасывались доп. войска состоящие уже из игроков. Что насчет ездовых петов? Конечно, они имелись, необходимо лишь использовать приручение на обессиленном сражении моба. Раньше когда я был слабее, идея подчинить себе кого-нибудь не посещала мою голову, а теперь все монстры просто падают с одного удара, что и мешает, ...имелись еще боссы и они держались дольше, но были не приручаемы. Потому приходилось мне все время пешкодрапать...Наступила ночь, перелетев реку шириной 40км, я изрядно устал и оголодал. Развести костер не было проблемой, низшей магией стихий обладали все ангелы и демоны. Сухие ветки потрескивали в костре, и котелок качался из стороны в сторону. Я достал книгу, перо, чернила и начал писать: Для демонов-игроков все начинается в портовом граде Герегоз, оттуда они постепенно набирая опыт, продвигаются на север в сторону Мироя, монстры понемногу становятся все сильнее и сильнее и у берегов Кванты, близ Хеая, достигают 400 уровней. К этому времени игроки уже могут участвовать в набегах на

человеческие деревни и города. Веридерра и Этисс отделены друг от друга рекой Шерит и горами Аллавийя.

Через горы невозможно перелететь, так как есть ограничение полета в 800 метров над уровнем моря. Поэтому стычки на земле врага невозможны. Рейды на Мироя начались спустя десять месяцев после запуска игры. Сейчас уничтожено две деревни и два города, за это время ангелам лишь несколько раз удалось отбить атаки, но, в конечном счете, удержать территорию они не смогли. Вода в котле закипела, борщ с копчеными ребрышками двухголового земляного вепря, был готов. На вкус, самая обычная свинина... без излишеств. Впихнув в себя все что было, я почувствовал тяжесть в желудке, которого нет. "Тринь! На вас действует эффект: "Обжорство", теперь вы передвигаетесь гораздо медленнее, но менее подвержены голоду и усталости ".Негативная часть этого эффекта спадала гораздо быстрее, стоило только спокойно полежать около часа, зато позитивная, длилась полдня.За все время пребывания в мире "Хаоса", я понял одну очень важную вещь, не только игроки влияли на игру, но игра влияла на них. "Система" была способна менять саму их сущность. Например, если назовешь дурака мудрецом, то тот станет умнее, не только по статам у него повысится мудрость и интеллект, но он и вправду начнет излагать умные мысли, в разумных пределах конечно. Лежа на траве и вглядываясь в ночное небо, я осознал, что уже более года живу без сна. Сначала, было непривычно,... потом приспособился, и все это время стало для меня одним длинным никогда не заканчивающимся днем. Из-за его избытка я только и делал что зафармливал огромные территории, бесчисленные сражения и испытываемый страх давали мне ощущение реальности, как бы глупо это не звучало в игре. Порой казалось, что я не я, а какой-нибудь обезумевший НиП. Единственным, что меня тогда поддерживало, был Рэйс. Он та ниточка, доказывающая мое существование, в действительности, но даже это не давало гарантии, что я не являюсь багом системы, сформировавшей ИИ на основе личности того, умершего меня...Я стал первым в топе в основном благодаря, этим мыслям, что заставляли бесконечно, раз за разом проверять "подлинность" моего бытия... Но последние месяцы мне и другим высокоуровневым игрокам, негде было качаться. Так как земли, на которых должны бы были обитать монстры уровнем еще выше, просто кончились. Сейчас территорией с самыми высокоуровневыми мобами являлся остров Оссу. Там обитали чудовища вплоть до 420 лвл. Но не так давно "моряки" — игроки, которым не лень плавать на кораблях неделями разведывая новые территории, обнаружили остров Пёргетри (анг.Чистилище), всю первую экспедицию перебили неизвестные существа. Я в основном качался за счет ПК, благо для меня за это не налагался штраф, состоявший в черной метки, которую видели все, невозможности вступать в гильдии и группы, полным игнорированием НиПами и даже их нападением. На самом деле игроки очень зависели от них. При убийстве мобов с тех не падали ни лут ни деньги. Необходимо было сначала продать их тушу, шкуру,.. и остальную требуху какому-нибудь торговцу. Оружие и доспехи тоже в основном производили НиПы. Можно было бы конечно просить других игроков продавать добытые ресурсы, но это довольно сложно, так как, скорее всего они требовали бы процент. Опыт с убийства игроков давался несравнимо больше чем с мобов того же уровня. Я не бил новичков, с тех не было проку, выбирал только высокоуровневых, и второе мое прозвище было "Истребитель топов".Долгое время я зверствовал на острове Оссу, где такие игроки фармились. Почему никто не связывал "Этёрнала" и "Истребителя топов"? Дело в том, что второго описывали как демона в маске черепа, без черной метки, значит, он имел титул "Не убиваемый", а " Этёрнал" официально умирал.Тогда мне помог Рэйс, используя зелье перевоплощения и выбрав случайную внешность, он шлялся с моим мечом, имевшим на тот момент колоссальную мощь. Пару недель он под чистую, уничтожал мобов на острове, привлекая внимание, а я, все так же занимался геноцидом.В результате десятков топов объединившись, напали на Рэйса, он успел покровосать двоих, и таки помер. Но как вы поняли, ПК не прекратились и "Истребитель топов" все так же расхаживал без черной метки.Поднявшись и собрав вещи, я направился сквозь густую чащу в Ангву, деревню, которая

была захвачена самой первой, так как находилась ближе всего к Этисс. Леса Мироя были вполне безопасны, не считая "Злополучного леса" что находился на самом западе. Но с появлением демонов, mobs стали спауниться гораздо активнее, хотя они были безвредны для игроков. К утру я добрался до самых ворот.— Вы переселенец? — спросил меня один из НиПов их охраняющих.— Нет, у меня свои дела.Селение выглядело обычно, все следы разрушений давно ликвидировали и НиПы-демоны всю обживали новую территорию. Наконец найдя конюшню, я вошел внутрь и начал искать глазами хозяина.Конюх чистил белую кобылицу.— Мне нужен конь, и чтоб поспокойнее.— Как неожиданно, "призванные" предпочитают использовать кого пооригинальней.— Да, тут особый случай.— Есть здесь один смирный.Он провел меня к загону, в котором стоял полностью черный конь.Я достал из мешка морковку, и протянул ему.— Парень ты разбираешься в лошадях? Я сам только как несколько месяцев с ними вожусь, но не знал, что они морковь лопают.— Было дело.На Этисс, лошади не водились, заменой были тихоходные шестилапые черепахи огромных размеров (двигались они на самом деле чуть быстрее человека 6-8км/ч). Их называли грагры, являлись нейтральными mobs, не нападающим, пока не нападут на них. — Имени у него нет, я просто зову его вороном. — Ну привет Ворон, нам с тобой предстоит длинный путь. Конь похрустывал морковкой, а когда та кончилась, облизал мне руку, проверяя, нет ли там еще чего.Отдал я за него 600 золотых, включая сбрую. Ворон был покладист, он уже пережил свою "горячую пору ". Я ехал верхом и наблюдал за жителями. Игроков в деревни можно было пересчитать по пальцам, они выделялись своим роскошным обмундированием. В основном им нечего было здесь делать, но некоторые личности занимали брошенные фермы и, нанимая НиПов, руководили хозяйством. Я проехал мимо четырех, обрушенных друг на друга каменных столбов, на них красовались огромные надписи составленные из неизвестных символов. Это был уничтоженный телепорт ангелов. Выехав из Ангвы, я ускорился, за сутки мне необходимо было пересечь 70-80км.