

Мне в голову сразу полезли те немногие сюжеты рассказов, где фигурировали несколько попаданцев. Большая их часть касалась случаев, когда призыв был массовым, типа целый класс школьников. Это явно не мой случай. Что касается отдельных попаданий, то тут либо незнакомцы, которые потом друг другу рвут глотки за гаремы, либо... это родственники.

Вот это будет вообще номер, встретиться здесь с кем-нибудь из погибших родных. Особенно с теми, кого я сам похоронил. Человеком я себя считаю крепким духом, но не настолько. Надо уточнить, кто это был. Если я появился тут со своим же лицом, пусть и омоложённым, то своих я также смогу узнать.

- Можно поинтересоваться, кто был вашим прошлым пациентом? - спросил я, стараясь не выдавать волнения.

- Мой старый друг. Во время одной из карательных операций по ликвидации монстров-монархов подземелья Геффена. Один из Кошмаров сбил его и отправил в полёт на дно ущелья. Слава богам, он выжил. После этой смерти он бы уже не вернулся. Мы его вытащили, но ему практически полностью отшибло память. Тебе с этим, кстати, очень повезло, что лишился лишь фрагментов.

.....ТЬФУ ТЫ!!!

Так речь про нормальную амнезию! А я уже навоображал всякого! Блин, я с этим всем реально чокнусь. Эх... даже не знаю, чего я сейчас ощущаю больше: облегчения или утраты. С одной стороны, мне бы хотелось попросить прощения у родителей - есть за что. Но с другой... пусть мёртвые остаются мёртвыми.

- Да уж... повезло мне... - промямлил я. Мои слова имели даже несколько смыслов. Но я тряхнул головой и продолжил расспросы, тем более, что Брэд озвучил ещё несколько интересных моментов: - Что значит "он бы уже не вернулся"?

- Он слишком много умирал и его уровень на тот момент был ниже фатального порога. - ответил Брэд.

Эээ... ну... судя по услышанному, люди здесь воскресают. Но как-то не так, как в игре, раз тот человек мог "не вернуться".

- Не узнаю термин. Что значит "фатальный порог"?

- Ой, нет-нет-нет. - сразу замотал он руками. - Зная тебя, я уверен, что ты зароешься в подробности этой темы, а я тут разбираюсь только поверхностно. Сотрудники Кафры в этом лучше разбираются. Ты уже был в их офисе?

- Нет. Сегодня как раз собирался сходить.

- Вот сходишь и спросишь там о подробностях воскрешения.

- Хорошо. И ещё, монстры-монархи Геффена - это кто?

- Дракула и Допельгангер.

О, так вот как тут называют боссов-МВП. Монстры-монархи. Запомню.

- Ясно, спасибо за информацию. Кстати, что стало с вашим другом?

- Он прошёл через долгую реабилитацию. Это реально было жутко, когда твой боевой товарищ, с которым ты прошёл не один смертельный бой, смотрит на тебя, как на незнакомца, но худшая участь досталась явно не мне. Ему пришлось учиться заново почти всему. Отшибло не только все социальные навыки и знания о жизни в городе, но даже способности к письму. Представляешь себе такое?

Представляю ли я? Красиво он меня уел в слепую. Я тут играюсь, прикалываюсь, мол потерял память. А что такое амнезия в действительности? Вот мне рассказали живой случай. Мужик забыл даже как писать. Не знает близких, не знает друзей, ни прошлого, и даже без знаний остался. Это намного хуже моей ситуации.

- Капец, жуткая ситуация. Не повезло вашему другу. - почесал я затылок.

- Не повезло? Хех... ну, не знаю. Вот тут я, пожалуй, с тобой не соглашусь. - услышал я неожиданный ответ.

- Почему?

- Видишь ли... до этого происшествия, он... как бы это сказать, не вдаваясь в подробности... лишился смысла жизни и покатился по наклонной. Спивался со страшной силой. И даже убивался, когда за ним не приглядывали. Буквально убивался, я имею ввиду. Какими только способами я не пытался привести его в чувства, всё было бестолку. Даже на ту операцию именно я уговорил его идти. Но в дальнейшем я понял, что согласился он именно для того, чтобы там сгинуть. Однако, судьба решила распорядиться его жизнью иначе.

- И что вышло в итоге? - заинтересовался я этой историей.

- А вышло то, что он забыл свою прошлую жизнь вместе со скорбью. Это дало ему шанс. Шанс начать всё сначала. И это сработало. После реабилитации он стал смотреть на жизнь другими глазами и даже нашёл новое призвание. Сражаться он больше не хотел, но боевые навыки, ко всеобщему удивлению, не растерял. Тело продолжало помнить своё дело. Вместо смертельных сражений он выбрал тренировочные, в результате чего сейчас он - один из лучших инструкторов ведения боя холодным оружием. И, самое главное, он прекратил спиваться. Наши посиделки не считаются. Больше мне не приходится волноваться за его жизнь. - закончил он рассказ с нескрываемой гордостью за своего друга.

- Как интересно получилось. Выходит, у этой истории сложился хороший конец. - искренне я порадовался.

- Да. Лучший конец из возможных. В общем, к чему я рассказываю тебе эту историю. Иногда лучше оставить своё прошлое и всеми силами творить будущее, поскольку временами в нём прячутся демоны, которые не будут давать тебе жить. - сказал он с философским видом.

- О, так это была ещё и поучительная история?
- Разумеется. Я ведь тоже инструктор и ничего не делаю просто так.
- Я понял. Спасибо. Здесь действительно есть что для себя подметить.
- Вот и замечательно. Ты ещё о чём-нибудь хотел спросить?
- На данный момент нет. Спасибо, что уделили время.
- Пожалуйста. Обращайся.

Шагая обратно в замок, я обмозговывал намёк Брэда. Полагаю, он имел ввиду то, что на меня якобы напали чуть ли не перед входом. Больше разговор об этом не поднимался, а это значит, что никого подозрительного они тут не нашли. Возможно, он решил, что на меня напали по какой-то специфической причине, о которой вспоминать не стоит.

Что ж, спасибо за прикрытие, наставник. Я им воспользуюсь.

Кстати, интересный момент: в игре всех боссов называли "МВП", а понятие "Монарх" нигде не упоминалось. Это чисто здешнее. Впрочем, я не удивлён, что их тут называют по-другому. "МВП" - это аббревиатура, "Most Valuable Player", что означает "Самый Ценный Игрок". Прикол с этим в том, что эта аббревиатура является титулом для игрока, который нанёс больше всех урона боссу, а не наименование класса монстра-босса. Но эти три буквы так въелись в сознание игроков, что даже сами разработчики игры забили на попытки что-либо исправить. В итоге на всех форумах, базах данных и даже официальных сайтах боссы именовались как "МВП".

В этой игре вообще много всякой дичи было, хех.

Так, ну ладно. Пора отставить все дела в сторону и идти разбираться с главной темой, которая вызывает больше всего вопросов.

Воскрешение.

В игре была простейшая механика смерти: при доведении хп персонажа до нуля, он умирал. Труп оставался на земле, и игроку предоставлялось два выхода. Можно было вернуться на точку сохранения с 1 хп, после чего надо было полностью отхиливаться. Или же персонажа мог воскресить другой игрок с помощью скилла или особого расходника. Скилл воскрешения у Священников тоже хавал отдельный расходник, так что это в любом случае было не бесплатное удовольствие.

Кстати говоря, воскрешение задействовалось без системного вопроса, хочет игрок воскрешаться или нет. А это значит, что персонажа можно было воскрешать прямо в толпе мобов, где его вновь сразу же убивали, тем самым сливая ему накопленную экспу. Бывали в игре такие засранцы.

В качестве штрафа за смерть, терялся 1% накопленного опыта текущего уровня персонажа. Даже если у тебя было вкачано 99,9% экспы, всё это можно было легко и быстро слить. Ну хоть уровень при нуле экспы не откатывался на предыдущий - уже радость.

В начале игры такой штраф не замечался, но вот на +90 лвлах это было очень больно. Особенно на 98 уровне, где лично я набирал 1% опыта за час непрерывного соло кача. Быстрый кач толпой в особо опасных локациях во внимание принимать не буду. Мне это хорошо запомнилось, т.к. подохнуть там можно было моментально, стоило только отвлечься секунд на 10 или напороться на толпу неудачно респанувшихся мобов. В Рагнарёке Онлайн система обнаружения работала не так, как в большинстве онлайн игр. Как только ты замечал на экране моба, тогда моб замечал и тебя. Если между вами не было стены, обрыва или другого препятствия, которое не давало бы добраться до вас пешком, моб сразу нёсся вас лупить.

Этим, кстати, и была особенно опасна охота на МВП. Как только он появлялся на экране, это означало, что сражение началось. Подготавливались игроки никогда не зная точно, где находился МВП, тем более, что у него не было фиксированной точки обитания на локации. Воскрешались они всегда в разных точках на карте и бегали они где душе угодно, хоть в центре карты, хоть в самом уголке. Ну а качаться на карте с таким соседством, когда можно было сдохнуть резко и с одного удара - это особое адреналиновое удовольствие.

Оп-па! Карты местности! Достая записную книжку и заново ещё один пункт для изучения. В игре весь игровой мир был поделён на игровые зоны, между которыми игроки перемещались порталами по краям карт. Разумеется, это чисто игровая условность, что уже доказано. В игре мост перед центром новичков, главный зал, зоны с монстрами - всё это были отдельные локации. Тут же я не видел ничего похожего на порталы. Как тогда ограничиваются зоны обитания определённых мобов? Явно не стенами, как здесь, в замке. Любопытно.

Но, вернёмся к реальности.

Судя по истории, которую я читал, раньше люди здесь не воскрешались, иначе трагедия Гластхейма не произошла бы, а тот король не двинулся бы умом в погоне за бессмертием. Но сейчас люди воскрешаться могут. Какой из этого можно сделать вывод? Воскрешение - это не закон мира, а какая-то человеческая магия, которая была разработана во временной промежуток между падением Гластхейма и канонным моментом начала игры. Причём, процесс проходит не так, как в игре. Об этом можно судить по словам Брэда о крайней ситуации для его друга. "Фатальный порог", как он это назвал.

Хмм... пожалуй, это все выводы, которые я могу сделать из имеющейся информации. Теперь пора сравнить ситуацию с реальным миром. Я прошёл в восточное крыло замка, где вошёл в офис Кафры. Ого, да у них тут свой главный зал с несколькими помещениями. Прямо находится ресепшн с двумя сотрудницами. Справа... эм... какая-то платформа с несколькими символами на полу. Не узнаю, что это. Слева проход в соседнее помещение, но прикрытое плотной шторой.

Не став тратить время на размышления, я подошёл к сотрудницам. Одна была блондинка с причёской в виде конского хвостика, а вторая брюнетка с длинными распущенными волосами. Одеты они были в такой же, как и в игре, уличный костюм горничной песочного цвета с белым фартуком.

Они о чём-то активно беседовали, но, при моём появлении, сразу приняли презентабельный вид.

- Добро пожаловать! Услуги корпорации Кафра всегда находятся рядом с вами! Чем могу помочь? – официально поприветствовала меня брюнетка.

О! Старая знакомая приветственная фраза. Аж ностальгией пробрало.

- Добрый день. Меня зовут Алексей, и я здесь новенький. Мне довелось много чего слышать о корпорации Кафра, но, к сожалению, только в общих чертах. Я бы хотел побольше узнать о предоставляемых услугах. К кому можно обратиться за консультацией? – произнёс я с не меньшим официозом.

Судя по их слегка ошарашенному виду, я опять слегка перестарался. Брюнетка собиралась обратиться к блондинке, но та вдруг затараторила на опережение.

- Ой, раз вы, коллега, предлагали, то я, так и быть сделаю перерыв на обед. Может, вам принести какой-нибудь сок? Яблочный? Хорошо! Приятного дня, клиент! – бросила она мне напоследок, после чего быстренько-быстренько учесала на выход.

Брюнетка же проводила её таким взглядом, будто хотела покусать. Но затем перевела на меня взгляд со слегка вымученной улыбкой.

- Я не вовремя? Если что, могу зайти попозже. – сказал я.

- Нет, нет, всё в порядке. Просто кое-кому... следует преподать дополнительный урок. – двусмысленно произнесла она, бросив взгляд в след ушедшей блондинке, после чего вышла из-за стойки и направилась к одному из столов у стены: - Прошу за мной.

Мы прошли к столику и сели в кресла, друг напротив друга. Такое впечатление, будто я на работу устраиваюсь. Может, я как-то не с той ноты начал разговор? Ладно, уже не важно.

- Итак, что конкретно вы хотите узнать? – спросила она.

- Как уже сказал, я хотел бы узнать о всех услугах, которые предоставляет корпорация Кафра. В подробностях. – ответил я.

- Корпорация Кафра предоставляет широкий спектр услуг любым клиентам и гильдиям. В список индивидуальных услуг входит телепортация между городами, хранение и перемещение имущества, банковские денежные операции, сохранение души и обеспечение устранения последствий возрождения. Также у любого сотрудника можно уточнить количество баллов, накопленных клиентом за пользование нашими услугами. О чём из перечисленного мне рассказать поподробнее?

У меня аж ухмылка растянулась от переизбытка любопытства. Я поставил руки локтями на стол, сложил пальцы в замок и упёрся в них подбородком.

- Будьте добры, начните с темы сохранения и воскрешения.

<http://tl.rulate.ru/book/60547/1627448>