

Идеальный мир (часть 1).

Их встреча произошла совершенно неожиданно, встреча моба и игрока. Она была девушкой раненной в битве за приграничное поселение, Асклепий - жрецом, и одно это ставило его в невыгодное положение, поскольку у этого класса очень низкие характеристики брони и атаки.

- Не надо.., - попытался геймер отговорить ее от нежелательной битвы, - Я просто тебя подлечу и мы разойдемся, хорошо?

Обладая почти человеческим интеллектом, мобы могли говорить, думать и испытывать чувства - все во благо реализма. Были среди них и исключения, вроде мобов-зверей, некоторых монстров и отдельных гуманоидных рас, к одной из которых относилась девица.

Шипастый обруч, напоминающий шестерню часовой башни, пролетел рядом с Асклепием, тот едва увернулся, предоставив вражескому оружию воткнуться в ствол дерева. Второй подобный обруч, а вооружение дионидов состояло из пары оных, раненная с трудом удерживала зубами.

- Вот балда! - нахмурился игрок, - Помереть вздумала? Из тебя кровища ручьем течет, а ты еще и драться лезешь.

По идее, где жрец там и команда, вот только кому он сдался, когда полно высокоуровневых лекарей-нпс, которые за небольшую плату могли отправиться хоть к черту на рога. Правда, они не превышали шестидесятого уровня, зато были удобны, дешевы и с ними не надо делиться ни опытом, ни добычей. Поэтому игроки, выбравшие класс жреца в большей степени являлись одиночками-скитальцами, хотя и было несколько групп, которые вместе вполне успешно зачищали данжи. Асклепий выбрал путь бродяги и вполне наслаждался спокойной игрой, отрабатывая навыки исцеления в небольших деревеньках, куда редко заходили путники, а тем более знахари. Ему нравилось собирать травы, изучать окрестности, и совсем не нравилось убивать все красивое и забавное, вроде кроликов, лисичек, птиц и... женщин. Поистине не честно, что в игре, где все женские персонажи, игроки или мобы, изящные и прекрасные вдруг подвергаются расчленению и истреблению, будто так и положено. Асклепий не был святым, но в его арсенале имелся не один способ сохранить противнику жизнь. Чаще всего этим способом был побег. Однако сейчас перед ним стояла дионидка, а бросать ее на погибель ему стало жалко.

- Слушай. Не буду я тебя убивать, и ты не дури. Подлечу тебя и разойдемся.

В глазах девицы читалась вполне объяснимая ненависть ко всем игрокам. В данном случае слово люди не подходило, потому что Асклепий выбрал техноморфную расу, и его лицо заменял вросший в тело шлемоподобный предмет с узкими рядами синих огоньков. При настройке внешности его немало позабавило наличие ползунков бровей и глаз, потому что на такой роже ничего подобного не водилось. Вздохнув, игрок внезапно атаковал простейшим заклинанием Сфера магии. Из посоха вылетел искрящийся шар и полетел прямо в лицо дионидке, она отклонилась в сторону, но последовала вторая атака, за ней еще одна и еще. Каждый раз она успевала увернуться, но ведь расчет на то и делался, чтобы заставить девицу бегать и двигаться, чтобы усилить кровотечение и ослабить упрямцу. В конечном итоге так и случилось. Асклепий спокойно обезоружил дионидку, подлечил рану и взял девушку на руки.

- Ко мне пойдем. У меня тут домик неподалеку, там долечишься. А заодно и остынешь.

Хотя с помощью магии можно залечить любые раны, все же оставался небольшой дебафф в виде слабости и сонливости. Усни она в таком месте, непременно стала бы обедом для медведей.

Домишко жреца располагался в самой густой чаще леса. Место там было спокойное и тихое, другие игроки никогда не появлялись вблизи его жилища, и потому дверь частенько оставалась открытой. Асклепий получил участок в дар от старейшины деревни Ганус за лечение жителей пострадавших от налета бандитов. Впрочем, игроки, напавшие на селение, вскоре пожалели о своей глупости: правитель объявил большую награду за их головы, и пэкашеры на законных основаниях разодрали их в клочья.

Асклепий уложил гостью на кровать и накрыл одеялом. В его доме было тепло и чисто, пахло цветами и травами, собранными для зелий. Однако в домах травников на полу творилось черти что: высохшие растения часто крошатся, осыпаются и эта засохшая субстанция расползается по дому, но жрец сушил травы на улице, а дома в горшочках растил обычные зеленые и живые цветы и редкие корешки с приятным ароматом, успокаивающим и нежным. Из-за этого, а также из-за вечно открытых дверей, внутрь порой залезали белки, бабочки, пчелы и иногда лисы. Агрессивные по отношению к людям, они игнорировали Асклепия из-за благословения лесных духов. Оно как-то само вышло: в один день древолаз – хранитель леса и по совместительству главный босс локации заметил игрока исцеляющего кролика, вынутого из стальной хватки капкана. Используя доступное только духам и богам Чтение жизни, древолаз с удивлением обнаружил, что Асклепий из зверей за всю игру убил только одного медведя, да и тот был заражен чумной лихорадкой. Вот так неожиданно для себя, а босса он не заметил, так как заяц пытался сопротивляться лечению и кусался, жрец получил поддержку обитателей леса. Теперь в те дни, когда он трудился над очередным зельем или просто дремал за книгой, вокруг сновали кролики, лисы, порхали бабочки и пчелы, создавая атмосферу святости данного места. Вот только Асклепий не был святым.

- Зачем убивать слабых, если за них дают мало опыта? Сражаться надо с сильными, кроме женщин... на них приятно смотреть, а убивать глупо.

Эта причина в глазах многих выглядела странно, но игрок упрямо следовал своим убеждениям в надежде, что они окупятся.

Отоспавшись, дионидка моментально вскочила с постели, вспомнив пленение и заранее готовясь к сражению за жизнь и честь. Вот только ее оружие пропало, а враг сонно улыбнулся и выложил из инвентаря на стол миску горячей похлебки, хлеб и стакан вина.

- Поешь, хорошо? И не будь такой.. мрачной. Захочешь уйти, мешать не буду, но будь любезна, пока я сплю, не пытайся меня убить.

С этими словами Асклепий покинул игру, так как было уже поздно. Персонаж уснул прямо в кресле, но для мобки этот момент был сродни шансу на побег. Жрец, как и любой игрок, виделся ей жутким чудищем, жестоким и мерзким. Он отлично знал, что она ранена и вместо того чтобы оставить в покое, нес какую-то нелепицу о спасении, а после атаковал, доведя до полумертвого состояния. Зачем и для чего ему могла понадобиться девушка, догадаться не сложно: продажа в рабство, насильное приручение или даже домогательства. С другим игроком по закону такого сделать нельзя, а вот с мобами вполне. Единственное, что хорошо, так это отсутствие пут и цепей, да и тело излечено, хоть сейчас беги. Правда, почуяв запах еды, девица решила немного обождать и перекусить, тем более, что даже нпс должны были питаться раз в сутки. Суп был необычный, такого она раньше не ела, в нем не было мяса, просто вегетарианское блюдо с аппетитным запахом и легким вкусом умело приготовленных овощей. Аскеты вроде Асклепия готовили сами, а знания алхимии открывали более широкое применение растений. В конце концов, некоторые ингредиенты полагалось пробовать на вкус, хотя пихать в рот штуку вроде могильной пыли рискнуло очень немного желающих.

Дионидка не имела своего имени, да и говорить их раса не могла. Их отличие от людей заключалось в строении глаз и зубов. Лишенные белков, алые как кровь глаза без признаков зрачков, хотя они несомненно имелись, пугали тщедушных людей и в особенности слабых монстров. Что касается зубов, то передние имели форму широких коротких клыков, из-за чего дионидам пришлось питаться кровью или сильно разваренными продуктами. Именно кровопийство стало главной причиной гонений несчастной расы, сравниваемой с вампирами и упырями, а их поселения многократно подвергались нападениям людей, эльфов и прочих народов склонных делить мир на черное и белое. Игроки во всем этом выполняли роль карательных отрядов и храбрых истребителей нечисти. За каждого дионида платили, как за кабана-оборотня, известного буйным нравом и редким ингредиентом для закалки мечей – порошком из клыков. Последний надо было создать самим, изъяв при разделке верхние резцы и растолкав в ступке. Лишь очень немногие пытались наладить связь с отверженными расами, и то в целях изучения темных искусств и некромантии.

Первой мыслью девушки стало желание убить пленившего ее негодяя, но после ужина настрой улетучился – больно хороша оказалась трапеза. Однако просто простить похищение она не желала, а потому осторожно подошла к спящему и ударила. Обладательница тридцать первого уровня, да еще с перевесом в сторону ловкости и силы, она вполне могла убить Асклепия, но в состоянии сна у игроков был бонус скоростной регенерации здоровья и весь урон почти мгновенно восполнялся. Поэтому она без зазрения совести колотила его в течение пары часов всем, что попало под руку, пока не выбилась из сил. После этой вспышки гнева, в комнате царил полный хаос и, ко всему прочему, вещи залило таким количеством крови, что даже ей привыкшей к битвам стало нехорошо. Но убежать ей не дали. Нет, Асклепий все еще оставался в реальном мире, и его виртуальное тело пребывало в отключке. Зато нападение на благословленного обидело лесных обитателей. Жрец был их другом, их товарищем, благодетелем и просто хорошим парнем, который мог угостить мёдом или орешками или принести из человеческой деревни что-то особо вкусное. Открыв дверь, дионидка тут же захлопнула ее обратно и придавила всем своим весом, опасаясь, что медведи вынесут дверь ударами когтистых лап, а затем с удовольствием сожрут обоих. Страх и обида – вот что испытала девушка. Стать пленницей было лучше, чем стать обедом, но сейчас тот, кто мог ее спасти, был недоступен.