

Посреди обширной равнины стояла одинокая круглая башня из темно-серого камня. К ней вела единственная хорошо протоптанная грунтовая дорога. Ее высота составляла сотни, если не тысячи футов. Витражи точечно усеивали боковые стекла. А стены ее были исписаны рунами, что придавало суровому серому зданию неуловимую древнюю глубину, которой в противном случае ему не хватало.

Если присмотреться, то можно было увидеть слабые дорожки света, танцующие вдоль гравюр. Они были тусклым отбликом используемых заклинаний, поддерживающих гигантское сооружение на земле.

На одном из этажей в центре колоссального сооружения пара серых глаз уставилась в витражное окно, сквозь которое пробивались лучи солнца. Хотя вернее будет назвать это светилком — два огненных шара, висящих далеко в небе, частично укрытые облаками. Одна звезда была белой, а другая оранжевой. Белая звезда была меньшей из двух.

Обладателем серых глаз был удивительно высоким мужчина с волнистыми волосами цвета обсидиана. Скрестив ноги, он сидел за столиком у окна, бронзовое ручное зеркальце болталось в его бездействующей руке, а на плечах лежала идеально чистая и отглаженная тускло-серая мантия, похоже, сделанная из мешковины.

К плечам одеяния была пришита маленькая сова.

Мантия хорошо скрывала его фигуру, но бледные костлявые пальцы и изможденное лицо выдавали худощавое телосложение. Однако, несмотря на свою изможденность, он был довольно красив.

Имя этого человека было Аргрейв. Глядя на эти два солнца в небе, он был как никогда уверен, что за последние несколько часов прошел через все пять стадий горя: отрицание, гнев, торг, депрессия, и наконец принятие.

Предметом его горя был он сам, вернее, его прошлая жизнь.

Первую реакцию Аргрейва, отрицание, можно было, пожалуй, считать обычной для того, кто заснул в одном теле, а пробудился в совершенно другом. Другими словами, некоторое время он был уверен, что эти тощие костлявые пальцы и суровые стальные глаза являются результатом употребления сверхактивных веществ, а все это «переселение», очевидно, является долгим и реалистичным лихорадочно-кокаиновым сном, вызванным... ну, лихорадкой, естественно.

Но время шло, а реальность почему-то отказывалась меняться, и он был вынужден признать факт; он переселился в игру, а именно в «Героев Берендара».

На фазе «гнева» Аргрейв перетрясал свое прошлое, и жаловался на судьбу. Он был студентом колледжа, довольно хорошим, стоит сказать, более того, сейчас был самый разгар семестра. Его жизнь только начиналась. Итак, он здесь? В жалком мире, где в большинстве

городов отсутствуют элементарные гигиенические условия?

«Неважно».

Но в прошлой жизни Аргрейв всегда был спокойным человеком, поэтому его гнев быстро угас.

Аргрейв третьей стадии пытался торговаться. Он умолял невиданное и могущественное существование вернуть его или, по крайней мере, позволить ему сменить игру. Или персонажа. Или характер. Или будущее.

Почему он переселился в эту игру, «Герои Берендара»? Почему он превратился в именно в Аргрейва из Васкеров, человека, которого не ненавидели разве что пролетающие мимо птицы?

Хуже всего то, что Аргрейв из Васкеров был не просто худородным простолюдином – тогда все было бы легче; он был бастардом королевской семьи. Второстепенным NPC-злодеем, который встречает очень неприятный конец, независимо от вмешательства игрока.

Так или иначе, слезные мольбы Аргрейва остались без ответа, и его положение не изменилось.

Четвертый Аргрейв погрузился в самую печально известную стадию горя: депрессию. Из студента колледжа он внезапно превратился в жалкого, болезненного и совершенно никчемного злодея. Многие люди испытывали к нему изрядную степень неприязни. И тот факт, что это была его любимая игра, мало облегчал его душевные терзания. В конце концов, для того чтобы насладиться миром «Героев Берендара», ему предстояло избежать всех капканов и ловушек, которые доблестные искатели добра и справедливости расставили и расставят у его ног.

Но и этот, худший из пяти этапов, прошел.

Аргрейв пять вошел в спокойное состояние – принятие. Это была его жизнь. Положение, конечно, скверное, но что поделать? Он в «Героях Берендара», где существует магия, и обладает знанием, а значит его будущее безоблачно и безгранично! Это, конечно, можно было сказать о любом, но иметь такие перспективы и уметь ими пользоваться — это совершенно разные вещи. В конце концов, Аргрейв знал об этом мире больше, чем большинство его обитателей.

Некоторые в его прежней жизни называли бы его «мастером знаний» или, возможно, «лучшим эзотериком этой игры».

Но некомпетентное большинство, наверное, предпочтет термин «странный ботаник, который тратит время на заполнение игровых вики»

Но ведь это чистый альтруизм!

Некоторым приходилась стать мучениками, копясь в игре тысячи часов, чтобы заполнять вики-статьи и дарить юным нубам билет в светлое будущее!

Аргрейв был одним из таких недооцененных святых. Он был основным автором вики «Герои Берендара».

Можно подумать, что эти обширные знания успокоят Аргрейва. Однако это, наоборот, только подпитывало его страх.

Игра, особенно RPG с открытым миром, такая как «Герои Берендара», использовала конфликт, чтобы развлечь игроков.

Нет, «Герои Берендара» безусловно были забавными; здесь были великие войны, мерзкие монстры, древние бедствия, боги, и еще много всякого-разного, обеспечивающего увлекательный многочасовой геймплей.

Игра представляла собой мрачное готическое фэнтези.

Проблема в то, что Аргрейва беспокоила одна деталь.

В игре было девять заранее созданных персонажей на выбор, каждый с разным стилем и характерными чертами. Можно было бы сделать и собственного персонажа. Характеры персонажей были разными, как и пути, которые они выбрали, чтобы противостоять последнему боссу, Герехтигкейту. Только одно оставалось неизменным, независимо от выбора игрока...

Аргрейв поднял бронзовое ручное зеркало со стола. Однако вместо серых глаз и лица, его встретило знакомое зрелище.

Черты: [Высокий], [Болезненный], [Слабый], [Умный], [Магия (Высокая)]

Навыки: [Магия стихий (D)], [Магия крови (D)], [Магия исцеления (D)], [Магия иллюзий (D)], [Начертание (E)], [Наполнение (E)],

Бронзовое ручное зеркало было тем, с помощью чего игрок просматривал свою статистику. Впрочем, меню было не полным. Много чего было утрачено; например, он не мог видеть ни своих качеств, ни своего здоровья, ни усталости. Меню было лишено всего, кроме базовых основ.

И в данную секунду это зеркальце было самой тяжелой вещью, которую когда-либо держал Аргрейв. В «Героях Берендара» этот маленький предмет сопровождал игрока каждую секунду. Настоящий синоним слова «важно» и, одновременно с этим, маркер прохождения, ведь своими действиями или бездействием игрок решил судьбу многих вещей на континенте Берендар. Вторжения, гражданские войны, эпидемии, нашествия монстров и, прежде всего,

надвигающееся, как гильотина, древнее бедствие Герехтигкейт.

Игрок решал, каким будет конец этого мира. У игрока было бронзовое ручное зеркало, которое сейчас держал Аргрейв.

Его хватка стала крепче. Внезапно он отбросил предмет в сторону. Зеркало отскочило от стены, тихо позвякивая, а затем скользнуло по полу, вращаясь.

Аргрейв наблюдал за ним холодным взглядом серых глаз. Зеркало продолжало крутиться. Как в знаменитой игре «бутылочка». Наконец это закончилось, предмет остановился, указывая на его кровать.

Аргрейв прислонился к столу, потирая лоб и глядя на пол. Он мысленно усмехнулся и покачал головой.

«Устраиваю истерики, как ребенок. Что это?» Он встал со стула и подошел, чтобы взять зеркало. Он поднял его, а затем подошел к кровати, и вытер его белой простыней. Следом за этим он еще раз просмотрел меню, а затем прислонился к окну, за которым все еще блестело двойное «солнце».

Ему не нужно было зеркало. Он помнил все черты и навыки наизусть.

В конце концов, именно он был тем, кто написал вики.

Аргрейв вздохнул и сел на подоконник. Его персонаж изначально не был бездарен. Он обладал высоким [Интеллект], который был очень хорошей чертой, увеличивающей рост навыков на 25%. Конечно, это было хуже, чем черты [Смышленный] или [Гениальный], но такие черты встречались даже реже, чем редкие, ни один из первоначальных главных героев ими не обладал.

Более того, высокое [Магическое средство] было находкой для персонажа-мага. Это можно было назвать благословением.

Особняком стояли такие черты как [Слабость] и [Болезненность]. [Слабость] можно было исправить усердными тренировками и правильным питанием, но [Болезненность] делала это невозможным.

Эту черту нельзя было удалить обычными средствами, а значит он никогда не станет воином. Никогда.

К счастью, Аргрейв не собирался становиться воином. Он не любил прикасаться к людям, и вдвойне не любил прикасаться к крови. Путь магии подходил ему намного больше.

«Господе Иисусе. Я действительно обдумываю все это. Всерьез». Он опустил зеркало и выглянул наружу. «Первый игрок вставляет свою монетку, готовясь к безупречному прохождению».

Он глубоко вдохнул и выдохнул. С его губ сорвался нервный полусмешок, полунасмешка. «Кого я обманываю? Я направляюсь в Вальгаллу со скоростью звука».

Аргрейв еще раз взглянул на ручное зеркальце. Он изучал каждую его черту - деревянную ручку, ее заднюю часть. Затем его рука снова сжалась — на этот раз не для того, чтобы бросить, а для того, чтобы крепко удерживать.

«Я должен идти вперед. Если я ничего не сделаю... все развалится». Аргрейв улыбнулся зеркалу, хотя в нем так и не появилось отражения. «Кто знает? Быть может, у меня есть шанс. В конце концов я проходил эту игру миллионы раз».

Когда Аргрейв встал, он сделал это с энергией, которой ему не хватало раньше. Он оглядел свою комнату, впервые по-настоящему ее увидев.

Судя по душной мантии на нем, и разбросанным повсюду книгам и бумагам, Аргрейв мог сделать вывод, что в настоящее время он все еще является аколитом Ордена Серой Совы — другими словами, он все еще тренируется, чтобы стать полноправным Волшебником.

Однако Аргрейв из Васкеров был волшебником с самого начала игры. Из этого следует логичный вывод - игра еще не началась. Другими словами, это означало что список его врагов пока что не был бы таким длинным.

В частности, Аргрейв не нанес непоправимого ущерба своим отношениям с одним из девяти игровых персонажей, Никошеттой из Монтиччи.

Каждый аколит в ордене должен был представить диссертацию, чтобы повысить свой ранг до Волшебника, и Аргрейв, не мудрствуя лукаво, завладел диссертацией Никошетты. — Подумаю об этом позже, — отмахнулся Аргрейв.

Аргрейв нашел в ящике стола пару черных перчаток и натянул их на свои руки. На тыльной стороне перчаток был символ — золотая змея, обвивающая меч. Это был символ Дома Васкеров, королевской семьи, бастардом которой он являлся.

— Похоже на чертову метку из детского мультика про пиратов, — прокомментировал Аргрейв. «Думаю, моя семья, скорее всего, меня и убьет».

Нужна информация, заключил Аргрейв. Мне нужно выяснить, сколько времени у меня есть на планирование и сориентироваться. Нужно оценить ситуацию и действовать спокойно. Хорошо составленный план — залог успеха. Если ты проиграл, значит ты сделал мало расчетов.

С такими мыслями Аргрейв оглядел комнату в которой находился еще раз, но уже новым взглядом. Разбросанные повсюду бумаги и книги требовали если не прочтения, то хотя бы систематизации.

Сейчас это просто бардак.

— Сперва здесь следует убраться. Не могу ничего планировать в таком свинарнике, — пробормотал Аргрейв, прежде чем добавить. — А потом... будем действовать.

<http://tl.rulate.ru/book/85094/3528203>