



Юрий Кривоногов

ТОМ I

The cover features a central illustration of a warrior in silhouette, standing on a path that leads towards a futuristic, glowing blue city. The city is composed of tall, spire-like structures. A bright light emanates from the top of the city, casting rays downwards. The warrior holds a glowing blue axe. The background is dark with faint, glowing symbols and patterns. The overall color palette is dominated by deep blues and purples, with bright highlights from the city and the warrior's axe.

ЗА ГРАНЬЮ ВОЗМОЖНОГО

18+

Юрий Кривоногов

За гранью возможного

<https://litres.ru/74123387>

SelfPub; 2025

Аннотация

В Питере 2059 года, где технологии сливаются с реальностью, Юрий погружается в виртуальный мир "ВирГент". Новый шестой сервер обещает невероятное: мир, где каждый звук, запах и касание кажутся настоящими. Но заманчивая свобода таит опасность. Юрий оказывается в центре загадки и сталкивается с врагами, готовыми на всё ради своих целей. Сможет ли он раскрыть тайны нового мира и сохранить грань между виртуальным и реальным?

Содержание

Пролог	4
Глава 1 – Вечер становится все интереснее и интереснее	7
Глава 2 – Добро пожаловать в новую реальность!	16
Глава 3 – Абсолютная свобода	27
Глава 4 – Вот она, новая реальность	34
Глава 5 – Первый данж. Часть I	43
Глава 6 – Первый данж. Часть II	51
Глава 7 – Атлантида?	57
Глава 8 – Разговоры о важном	68
Глава 9 – Тот самый город	72
Конец ознакомительного фрагмента.	80

Юрий Кривоногов

За гранью возможного

Пролог

В начале времён, когда звёзды ещё не знали имён, а все-ленные дышали в унисон, Атлантида сияла ярче любого солнца. Её кристаллические шпили пронзали небеса, ловя свет, который не принадлежал ни одному миру. Город не стоял на месте – он скользил меж реальностей, как корабль, чьи паруса сотканы из самой ткани бытия. Древние, его создатели, были больше, чем смертные. Их разумы вплетались в код мироздания, их воля гнула пространство, а их сердца пылали жаждой познания.

Атлантида была их венцом – не просто городом, но живым существом, чьи вены из кристалла пульсировали энергией, неподвластной времени. Они называли её своим домом, своим храмом, своим ключом к бесконечности. В её залах звучали голоса, что могли рождать звёзды, и шёпоты, что гасили их. Древние строили миры и разрушали их, искали ответы на вопросы, которые никто не осмеливался задать. Но даже боги не застрахованы от ошибок.

Что-то пошло не так. Никто из них не мог сказать, когда тень впервые легла на кристаллы. Может, это был их

собственный свет, слишком яркий, чтобы не привлечь тьму. Может, их жажда знаний открыла двери, которые следовало держать закрытыми. Город начал меняться. Его стены шептали о чём-то чужом, его свет дрожал, как предсмертный вздох. Древние, чья воля некогда двигала звёзды, почувствовали страх – не за себя, но за своё творение.

Они собрались в главном зале, где сердце Атлантиды – сияющий портал, что вёл за грань реальности – пело свою последнюю песнь. Их голоса, некогда громовые, теперь звучали приглушённо. Они знали, что не смогут остаться. Город, их дитя, должен был жить, но не с ними. Они запечатали свои тайны в его коде, спрятали ключи в тенях, которые только избранный мог найти. Они оставили стражей – безмолвных, но верных, чьи металлические тела хранили отголоски их воли. И они ушли, растворившись в пустоте, что лежала за пределами звёзд.

Атлантида осталась одна. Её кристаллы всё ещё сияли, но свет был холоднее, словно город оплакивал своих создателей. Она ждала – века, эры, целые вечности. Ждала того, кто услышит её зов. Ждала того, кто станет её стражем. Или её палачом.

Но тени, что однажды спугнули Древних, не исчезли. Они затаились, выжидая, пока звёзды не выстроятся в новый узор, пока код не дрогнет под чужими пальцами. И когда город вновь ожил, пробуждённый далёким сигналом, тени зашевелились. Они знали, что Атлантида – не просто призрак

прошлого. Она была ключом. И за этот ключ они были готовы сражаться.

Глава 1 – Вечер становится все интереснее и интереснее

Боль уже ушла. Я вытащил кинжал из груди. Полоска здоровья просела на три четверти. Грёбанный дорг. Откуда у монструозной собаки кинжал? Хороший вопрос. Шел по лесу в поисках тайника и откуда ни возьмись в грудь прилетает дорг с кинжалом. Бред. Кое-как прикончил его этим же кинжалом и выбросил его в лес. Кинжал хоть и был на вид старинным, но интереса не представлял: не дорогой, не имбовый, простой ширп. То ли дело мой – кинжал черных душ, длинный, острый, плюс ещё дает +10 к силе атаки и +30 к силе атаки при нанесении критического урона. Разделавшись с доргом, я отправился дальше на поиски. Через какое-то время я вроде как пришёл. Метка на карте указывала на самое большое дерево, но глазами я не видел ничего необычного. Я не знал, как должен выглядеть тайник, НПС просто дал мне задание найти его украденный браслет, подаренный королем.

По идее, это должен быть маленький сверток, но тоже не факт. Вдруг сверху послышался хруст веток. Я поднял голову и увидел, как на меня камнем падает что-то похожее на ворона, черного и большого. До меня дошло, что это ургоф: птица-зверь с клыками, когтями, лапами и крыльями. Некий

летающий монстр. И он, как и ворона, падок на драгоценности в, их защиту может и убить.

Для меня время стало замедленным, ургоф падал очень долго. Я выхватил меч и направил его так, чтобы птиц чётко на него насадился, что для него стало смертельно. Ургофы хоть и большие и сильные, но тупые, поэтому при должных усилиях их несложно убить. Я смекнул, что его тайник на самом верху, поэтому стал аккуратно карабкаться по стволу. На самом верху, среди густых веток, птиц состряпал себе некое гнездо, подходящее на маленький домик, который дети строят на деревьях. В этом домике лежали тысячи драгоценностей. Тут же мне пришло системное уведомление:

**ВЫ НАШЛИ СХРОН УРГОФА! +100 К ОПЫТУ
ВЫ НАШЛИ ПОТЕРЯННЫЙ БРАСЛЕТ ОГУВЫ!
+50 К ОПЫТУ. ВЕРНИТЕ ЕГО НИКОЛАСУ И ПОЛУЧИТЕ НАГРАДУ НА ВЫБОР**

**ВЫ МОЖЕТЕ ВЕРНУТЬ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ
УКРАДЕННЫЕ ВЕЩИ ИЛИ ПРОДАТЬ ИХ. ВЫБОР
ЗА ВАМИ**

Вернуть все вещи.. Это стопроцентно даст плюс к карме, которая здесь имеет большое значение. В зависимости от значения кармы, некоторые НПС могут по-разному относиться ко мне, могут давать какие-нибудь задания, которых нет, типа легендарных квестов. Конечно, тут огромную роль играет еще и репутация с обществом или персонажем, всё вместе важно.

Сгрузил все предметы в рюкзак, он заметно потяжелел. Мне кинуло дебафф на скорость передвижения, урезая её примерно в половину. Я написал в чате Стасу, сможет ли он приехать и забрать меня с грузом. Я кинул ему свое местоположение, он ответил, что будет в течении получаса. Я устроился в гнезде и стал ждать.

Минут через 20 я услышал топот копыт и грохот телеги. Я аккуратно выглянул из домика, чтобы посмотреть, кто это там приехал. К дереву подъехала маленькая карета, запряжённая тройкой чёрных лошадей с горящими красными глазами. *Адские Вертихустелы*. Из кареты выпрыгнул Стас, глазами высматривая меня. Я решил эффектно появиться, спрыгнув с дерева. Сказать, что у Стаса чуть не случился инфаркт – это ничего не сказать. Лес, ночь, темнота, тишина, никого нет, и тут с дерева падает тело, как мешок с говном. Я пытался приземлиться на ноги, но это было бесполезно, я ничего не успел сделать.

Стас сначала ничего не понял, а потом я услышал его истерический смех.

– Эффектно!

– И тебе привет. Да, я рухнул как говно в воду. Лучше помоги встать. У меня рюкзак тяжеленный.

Стас помог мне подняться, посадил в карету, сказал кучеру трогать в сторону города и мы поехали.

– И что же в сумке? – спросил он.

– Я обчистил схрон ургофа.

– В одного? Да ты хорош.

– Так ургофы тупые, их несложно убить.

– Это да, но обычно после смерти одного, могут прилететь его товарищи.

– Странно, что за полчаса не было ни души.

– Да, именно, странно, что они не налетели и не сожрали тебя всем скопом.

– Хрен с ними, попробуй поднять рюкзак.

– Мдэ, тяжеленный. Там слитки золота?

– И они тоже есть, там уйма драгоценностей, оружия, камней, даже монет. И у меня есть выбор – продать это все или вернуть.

– Лучше верни, карма – это такая штука, с ней шутки плохи.

– Да, но как найти владельцев? Развесить объявления? Так их можно искать вечность. Сервак раньше умрет, чем я найду владельцев.

– Игра подсказок не даёт? Типа это отнеси тому, это тому.

– Пока не было. Может, когда я притащу всё это в свой бункер, тогда что-то появится.

– Может быть. – согласился со мной Стас.

Минут 5 мы ехали в тишине.

– Слушай, а откуда ты взял Адских Вертихустелов? Их же не достать. – вдруг спросил я.

– Я их выиграл. На арене проходили любительские бои, я встал с левым игроком, он сделал ставку – тройка Адских

коней, я поставил *душуборгена*, недавно выигранную на той же арене. Я победил, как ты уже понял. Этот тип начал пытаться съехать, но правила арены нерушимы: *поставил – отдал*. Вот так лошади перешли в моё владение. Сначала я не знал, что с ними делать, а потом изучил их. Вертихустел превосходит обычную лошадь по всем параметрам в 3 раза: он быстрее, умнее, выносливее, послушнее, но и ест в 3 раза больше. И не просто лошадиный овес, а мясо диких *Вонтанов*. Ты знаешь, кто они. Они обитают только в *Ирбинтской пустоши*, а до неё далековато ехать. Поэтому я нанял одного нуба. Он привозит мне это мясо раз в две недели, которое я покупаю чуть ниже розничной цены. И мне выгода и удобство, и тип фармит опыт.

– Неплохо ты устроился.

– Это да. Вот твой бункер. Напиши мне, как узнаешь, что делать с этим добром. Я помогу, если что, может, кого из гильдии подтяну. Бывай!

Он уехал. А я направился в бункер. Они были раскиданы по карте в небольших количествах, никто не знал, откуда они и для чего они здесь. В них ничего особенного не было, просто обычный бункер, который, при большом желании, можно приватизировать и жить в нем. Я свой приватизировал почти сразу же, после прохождения стартовой зоны и обустроил его в лучшем виде. Я зашёл в склад, выгреб все из рюкзака и распределил по полкам. Система молчала. Видимо, мне сначала нужно передать *Браслет Огувы* Николасу,

скорее всего, после этого система укажет дальнейший путь.

Я запер склад и отправился в спальню, намереваясь выйти в реал и чуть отдохнуть от игры. Мне всё-таки ещё на работу завтра с утра. Я вылез из капсулы. Тело уже не ныло. Оно привыкло к таким нагрузкам, поэтому меня теперь может сломить только недельный заход в игру. Благо капсула позволяет играть даже месяцами, только счета за электроэнергию приходят хорошие.

Я помылся и отправился в кровать. На дворе стояла середина весны, но на улице, в Петербурге, шёл снег даже прямо сейчас, несмотря на то, что на дворе было 11 часов ночи. Весело. Поэтому я включил подогрев матраса, закутался в одеяло и лег на подушку. Вырубился я почти мгновенно. Мне снился меч. Великий меч. *Экスカлибур*. Во сне я вытаскиваю его из камня и убиваю стаю *Адских Псов*. Этот сон снится мне уже который месяц. Все никак не возьму в толк, с чего бы? И не могут же здесь, в Питере, из-под земли вылезти толпы Церберов и начать уничтожать город.

Утро пятницы началось, как обычно, с чашки кофе на балконе, откуда открывался вид на Петербург 2059 года. Я стоял, глядя на город: небоскрёбы с умными фасадами, меняющими цвет от утреннего солнца, дроны доставки, что жужжали над крышами, и трамваи, скользящие по рельсам с едва слышным гудением. В руке дымилась сигарета "Мальборо" – старая марка, которую до сих пор выпускали, хоть и с синтетическим табаком, что не вонял, но всё равно оставлял горь-

коватый привкус. Я затянулся и в очередной раз задумался: "Куда я трачу свою жизнь?" Недавно стукнуло 23, отмечали со Стасом на рыбалке – нашем старом хобби, которое в 2059-м почти вымерло. Люди теперь ловили виртуальных карпов в симуляциях, а мы с ним всё ещё таскали удочки к заливу, как динозавры какие-то.

Квартира моя, доставшаяся от деда, – старая панелька 1980-х, чудом не развалившаяся. Бетон потрескался, но умные плёнки на стенах держали тепло, а фильтры воздуха гудели в углу, очищая питерскую сырость. Жить можно. Девушки нет – сколько ни пытался, всё мимо. То ли я не тот, то ли они все в виртуале ищут принцев с аватарками. Зато работа нормальная – инженер-программист в "Immersive Experience", компании, что клепают шлемы и капсулы для погружения в виртуальные миры. А всё свободное время я залипаю в "ВирГент" – игруху, которую те же "Immersive" запустили лет десять назад. С каждым годом она становилась круче: графика, физика, ощущения – всё на уровне. Сейчас геймеры рубились на пятом сервере, запущенном полтора года назад. Предыдущие вайпали через пару дней после старта нового – мягкий перезапуск с кучей фишек, фиксами багов и прочим, что делало игру всё лучше.

Я вышел из подъезда, прошёл через сквер, где робо-газопокосилка жужжала над синтетической травой, и встал на остановке. Трамвай подъехал через пять минут – в 2059-м они ходили как часы, каждые 5-6 минут. Лет двадцать назад

правительство вбухало миллиарды в инфраструктуру: Питер разросся до размеров маленького государства, население пухло, как тесто, и старые дороги уже не тянули. Построили трамвайный завод под городом, и теперь по улицам скользили угловатые двухвагонники с автопилотом. Дизайн – чистый футуризм: гладкие линии, матовый графеновый корпус, внутри тишина, а на окнах – прозрачные экраны, показывающие погоду, новости и рекламу "Нео-Лады". Я сел, воткнул в уши наушники с костной проводимостью – тонкие, почти невесомые, транслирующие музыку прямо в голову через смарт-браслет, – прислонился к стеклу и прикрыл глаза. Ехать час с лишним, почти на окраину, где стояло производство. Головной офис "Immersive" сиял в центре, в небоскрёбе бизнес-кластера, а цеха лепились к асфальто-бетонному заводу и новому автозаводу какого-то китайского бренда с названием вроде "Сяо-Чу-Что-То-Там". Они пихали свои электрокары к нам, потому что в Европе их никто не брал – там свои марки рулили.

Третий год мы пилили капсулу нового поколения. Идея простая: нейроимплант в голове – тот самый, что Илон Маск замутил ещё в 2023-м и который с тех пор прокачали до идеала, – цеплялся к процессорам капсулы. Она транслировала в мозг всё: картинку, звуки, запахи, касания. Слепым давала зрение, глухим – слух, безруким – ощущение пальцев. Гениально. А капсула ещё и тело поддерживала: качала питательные растворы, заменяла еду и воду, выводила отходы, гоняла

мышцы через микроимпульсы, чтобы игрок не превратился в овощ. Я проектировал блок управления – мозги этой штуки, – и закончил полгода назад. Теперь просто сидел на тестах, калибровал, если что-то глючило. Но всё шло гладко, и это радовало. Капсула была готова, тесты пройдены, безопасность доказана, а боссы всё тянули с релизом. Чего ждали? Загадка.

Вечер, трамвай, долгий путь домой. Я плюхнулся за старый ноут – экран слегка мерцал, но тянул форумы и стримы, – налил кофе из автокофеварки и включил телевизор. Голографический проектор в углу комнаты транслировал новости, пока я листал ветку "ВирГента" на форуме. И тут краем уха уловил голос диктора:

– ...разработчики "ВирГента" готовятся представить новое обновление. По слухам, на GAMECON, что пройдёт 16 апреля – это уже послезавтра, – покажут тизер шестого сервера. Источник утверждает: это будет прорыв, каких мир ещё не видел.

Я замер с кружкой в руке. Интересно... Так вот чего ждут "Immersive"! Новый сервер – идеальный момент для релиза капсул. Видимо, на конфе их и представят, а продажи стартуют вместе с запуском. Вечер становится все интереснее и интереснее..

Глава 2 – Добро пожаловать в новую реальность!

В эту ночь играть не хотелось, так что я просто завалился спать. На следующий день, прямо посреди рабочего дня, мне пиликнул смарт-браслет – Стас написал, предложил сходить в ресторан. Я согласился, почему бы и нет. После смены он заехал за мной к подъезду на такси – серебристая "еЛада" с автопилотом, тихо гудящая электромотором. Мы плюхнулись на заднее сиденье, и машина плавно тронулась к месту, где я раньше не бывал. Одинокому волку вроде меня особо не с кем было шляться по таким заведениям.

Ресторан назывался "Touring" – стильный, в духе музея автомобильной славы. Стены увешаны картинами: Ford Mustang первого поколения, DMC DeLorean с его дверьми-крыльями, старые "Жигули" и куча других легенд прошлого. Рядом – портреты людей: создатели машин, основатели гоночных серий, боссы автоконцернов. Всё это – эхо ушедшей эпохи, когда машины ещё рычали бензином, а не жужжали электричеством. Мы заказали по стейку из синтетического мяса – пахло как настоящее, но светилось слегка от добавок – и сели за стол на втором этаже. Открытая площадка, вид на Питер: огни города мерцали вдали, дроны сновали между крышами, а трамваи скользили по рельсам, под-

свеченные мягким светом. Мебель – удобные кресла с подстройкой под осанку, атмосфера – тёплая, с лёгким гулом разговоров и звяканьем посуды. Классное место.

Стас первым завёл разговор:

– Ну, Юрец, читал вчерашние новости? Что думаешь про новый сервер?

– Звучит интригующе. Разрабы, похоже, готовят что-то мощное. С кайфом залетим, – ответил я, потягивая воду из стакана с встроенным фильтром.

– Согласен. В гильдии уже кипиш – все на ушах, готовим силы для массового захода на шестой сервер. А ты не думал к нам вступить? С твоими скиллами тебя примут с распростёртыми объятиями.

– Не, я одиночка. Люблю мочить мобов и данжи в соло, без всей этой суеты, – отмахнулся я.

– Ладно, твоё дело, – он пожал плечами. – Как тебе "Touring"?

– Офигенное место. Для тех, кто шарит в машинах, тут просто рай. Жалею, что раньше не заглядывал.

Мы ещё часа два болтали про "ВирГент" и грядущее обновление. Стас рассказывал, как их гильдия уже строит планы на захват территорий, я делился своими мыслями про новый лор, который могли завезти. Потом разъехались по домам – он снова вызвал "еЛаду", а я плюхнулся в кровать. Время было позднее, но завтра выходной, так что я собирался встать пораньше и глянуть GAMECON. Спал паршиво: то

и дело просыпался, в голове крутились сны про Экскалибур и толпы демонов с горящими глазами. Нормально задремал только под утро, и, конечно, проспал всю конфу. Встал в три часа дня, смарт-браслет мигал: пять пропущенных от Стаса и куча гневных сообщений вроде "Где тебя носит?!" и "Ты всё пропустил!". Я тут же перезвонил.

– Ты спал? – рявкнул он, не здороваясь.

– Да, ночь тяжёлая вышла, долго не мог уснуть. Прости.

– Прости? Ты проспал GAMECON! – в его голосе было столько злости, что я почти услышал, как он стиснул зубы.

– Ну да. Ты смотрел?

– Да, – Стас выдохнул, – там просто жесьть! Новые механики, мобы, расы, лор перелопатили – это нечто! А способ погружения! Такие инновации! Ты обязан глянуть записи. Вечером жду в игре!

– Окей, буду вечером.

– До встречи, – буркнул он и отключился.

М-да, знатно я облажался. Записи посмотреть не стал – решил сам зайти в игру и всё увидеть. Позавтракал – тост с протеиновым кремом из автоповара, – и полез в капсулу. При запуске "ВирГента" система высветила выбор: пятый сервер или шестой. Я ткнул шестой. Тут же выскочило уведомление, транслированное через нейроимплант прямо в мозг:

ДЛЯ ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ В ИГРУ ВАМ СЛЕДУЕТ КУПИТЬ КАПСУЛУ 2-Й ГЕНЕРАЦИИ. С ПОМОЩЬЮ НОВЫХ СРЕДСТВ ПОГРУЖЕНИЯ

ИГРА И ВАШ НЕЙРОИМПЛАНТ БУДУТ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ НА 100%. ПРИ ВХОДЕ В ИГРУ В ВАШЕЙ КАПСУЛЕ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ПРОЧУВСТВОВАТЬ ВСЕ КРАСКИ НОВОГО СЕРВЕРА. НАПИШИТЕ ЗАЯВКУ НА НАШЕМ САЙТЕ И МЫ ВАМ СДЕЛАЕМ СКИДКУ НА НОВУЮ КАПСУЛУ. ЗА НЕБОЛЬШУЮ ДОПЛАТУ НАШИ ЛЮДИ ПРИЕДУТ, ЗАБЕРУТ СТАРУЮ И УСТАНОВЯТ НОВУЮ.

Интересно. Надо будет зайти на их сайт. Я продолжил. В следующее мгновение я увидел холл с белыми стенами и очень высокими потолками. Я обомлел. Графика была настолько реалистичной, что мой мозг думал, что это реальность. Дикая проработка текстур, плитки на полу, текстурирование стен. “Что же будет в самой игре,” подумал я. Поначалу мне показалось, что я на вокзале или же в метро. Из ниоткуда подошла девушка необычайной внешности, с хорошей фигурой – ну модель, подумал я.

– Приветствую, Юрий! Я Клер, персональный помощник для обучения азам игры и управления, – милым, тонким голоском заговорила она, – Для начала мне необходимо, чтобы вы заполнили эти поля.

После окончания речи она провела рукой в воздухе, и перед моими глазами появились поля для заполнения. Первое из них требовало заполнения моего настоящих имени и фамилии, дальше возраст, и ник. Над ником я думал недолго, остановил свой выбор на “Alf”, он же довольно известный

персонаж одного старого ситкома 90-х. Даже спустя столько лет я по нему фанатею. После заполнения всех полей, они исчезли, а Кира продолжила:

– Отлично, теперь необходимо определиться с расой персонажа. На выбор доступно 4. Обратите внимание, что смена рас будет доступна только на 100 уровне персонажа!

Передо мной появилось 4 окошка. В каждом из них расположились 4 перса.

Человек

Особенности:

– Хорошая приспособляемость к различным условиям.

Плюсы: – Широкий выбор профессий и классов.

– Высокая обучаемость.

– Нет врождённых способностей, но при желании можно изучить что угодно.

Минусы:

– Слабое здоровье и низкая защита.

– Маленький запас маны.

– Нет врождённых способностей, из-за чего приходится тратить много времени на изучение профессий и классов.

Навыки и умения:

– Мастерское владение всеми видами оружия.

– Возможность изучить любую профессию или класс.

– Владение защитными заклинаниями.

Гадунд

Особенности:

- Высокий рост 2.5-3 метра, в зависимости от особи
- Длинные конечности
- Ночное зрение
- Устрашающий рык

Плюсы:

- Высокая адаптированность к вредным условиям (газы, радиация, кислота и др.)
- Минеральные броне-пластины в теле
- Регенерация (Посредством впитывания доп. энергии или маны)

Минусы:

- Малая мобильность
- Большое потребление энергии (пища или еще что то)
- Низкий интеллект (Преобладание инстинктов)
- Проблемы взаимодействия с технологиями

Навыки и умения:

- Режим берсерка (слепая ярость): впадает в состояние убийцы, следуя животным инстинктам, не разбирая свой-чужой
- повышенное выживание: замедляет метаболизм в организме для сопротивлению агрессивной среде
- второе око: усиления чувств (зрение, обоняние, слух)

Атения

Особенности:

- Нематериальное тело (Сгусток разумной энергии)
- Постоянное излучение статического излучения и уме-

ренного свечения

– Возможность обрести материальное тело используя электро-проводимые материалы

Плюсы:

– Высокий интеллект

– Интегрирование в технологии

– Вариативность в ситуациях нематериальное-материальное тело

Минусы:

– Зависимость от подпитки энергией (Маной – электричеством) При отсутствии – смерть

– Привязанность к поверхностям (Атении цепляются магнитным полем об поверхности, если их оторвать от нее, их моментально расщепляет)

– Самоистощение (при использовании навыков

Навыки и умения:

– Многократная телепортация в радиусе 5 метров (затрачивает энергию-истощает тело носителя)

– Статический шок (способность электрического заряда)

– Материализация (за счет магнитной индукции и притяжения имеют возможность создать себе подобие материального тела)

Анарак

Особенности:

– Самая древняя раса

– Арахнафобное строение тела

– Высокотемпературная кровь

Плюсы:

– Высокий интеллект и мудрость

– Высокий запас маны

– Магические боевые искусства

Минусы:

– Маленький рост 1-1.5 метра

– Низкая регенерация

– Плохое зрение в темноте

Навыки и умения:

– Телепатия (Возможность взаимного сообщения на расстоянии)

– Заклинания и умения древней расы

– Возможность ощущать истинные эмоции врага\друга

Я решил сильно не париться, выбрал людей. Окошко с изображением человека тут же расширилось и я увидел настройки внешности персонажа. Тут присутствовало три варианта: скопировать реальную внешность, чуть изменить реальную внешность, и создать внешность с нуля. Я немного подумал и выбрал второй пункт. Чуть нарастил себе мышц, изменил прическу на более brutальную, и мысленно закончил с этим пунктом.

Далее последовал большой выпадающий список навыков и умений. У меня на старте оказалось 20 свободных очков.

Вот весь список умений:

Физические навыки

: Сила, Ловкость, Выносливость. Эти навыки могут быть улучшены через тренировки и бои. Они влияют на физическую мощь персонажа.

Магические навыки

: Огонь, Вода, Воздух, Земля. Каждый элемент может быть развит отдельно, давая персонажу уникальные магические способности.

Социальные навыки

: Харизма, Красноречие, Убеждение. Эти навыки помогают персонажу взаимодействовать с другими людьми и убеждать их в своей правоте.

Навыки скрытности

: Скрытность, Маскировка, Бесшумность. Эти навыки позволяют персонажу оставаться незамеченным и избегать обнаружения.

Боевые навыки

: Меч, Лук, Магия. Боевые навыки позволяют персонажу эффективно сражаться с противниками.

Ремесленные навыки

: Кузнечное дело, Алхимия, Портняжное дело. Ремесленные навыки позволяют создавать предметы и зелья, которые могут быть полезны в путешествиях.

Навыки исследования

: Картография, Следопытство, Понимание языка. Эти навыки помогают персонажу ориентироваться в незнакомой местности и понимать различные языки.

Навыки выживания

: Охота, Рыбалка, Постройка укрытия. Эти навыки позволяют персонажу выживать в дикой природе.

Навыки поддержки

: Лечение, Восстановление маны, Баффы. Эти навыки помогают поддерживать других персонажей в бою.

Уникальные навыки

: У каждого персонажа может быть уникальный навык, который делает его особенным и отличает от других.

Я не знал, куда лучше вкладывать очки. Сложно было выбрать. Да, какое-то время назад, через несколько месяцев после старта игры какие-то игроки постили “имбовые” меты под каждую задачу и расу, но я тогда сильно на это внимания не обращал, поскольку состоял в гильдии и качался не зависимо от очков. Сейчас понимаю, что зря. Чтож, подумал я, будем делать все по-своему. Я выбрал пять специализаций, куда и вложил по 4 очка – Физические, магические, боевые, скрытности и уникальные. Мне было очень интересно, что это за навыки, и какой же из них достанется мне. После того, как очки были распределены, Кира заговорила:

– Отлично, Альф, – она произнесла мой ник на русском, как человек, – вы настроились и готовы к удивительному миру ВирГента! Сейчас я расскажу вам о правилах и законах этого мира, чтобы вы сразу же не попали в беду. Итак, в начале вы появляетесь в стартовой зоне – Дортмунд – здесь вы можете обучиться базовым навыкам у мастеров каждой

специализации. После окончания обучения у них, они вас направят к более опытным мастерам за пределами стартовой зоны. Будьте с мастерами вежливы и уважительны, ведь они – ваш ключ к мастерству и профессионализму. Иначе, они просто откажутся брать вас в ученики и вам придется искать другого мастера по всему оставшемуся миру. Старайтесь не приставать к НПС, из-за этого население этой локации может к вам неуважительно относиться и даже ненавидеть. Стража и городские службы могут вас убить или запереть в темнице, и это плохо для вас кончится. Дортмунд также является центром мира – Урингема – что означает, что весь транспортный поток идет через него. Так что будьте осторожны, и не пытайтесь ни во что вляпаться, пока вы к этому не готовы! Удачи!

Клер закончила свой монолог. Прекрасная девушка махнула рукой и вдруг из воздуха начала появляться дверь. Обычная, деревянная дверь. Такие уже нигде не используют, подумал я, странно. Дверь распахнулась. Добро пожаловать в новую реальность!

Глава 3 – Абсолютная свобода

Как только я прошёл через дверь, она с тихим скрипом закрылась за моей спиной и растворилась в воздухе, оставив лишь лёгкое мерцание пикселей. Передо мной открылась средневековая площадь – сердце Дортмунда, центра мира Урингема. Площадь была вымощена гладкими булыжниками, и я буквально ощущал их текстуру под подошвами своих стартовых кожаных сапог (+2 к скорости передвижения, как подсказал интерфейс). Вокруг кипела жизнь: торговые лавочки с яркими вывесками предлагали зелья и оружие, бары манили запахом жареного мяса, а гостиницы и ремесленные мастерские выстроились вдоль площади, словно из старых фэнтези-игр. Но это было не просто похоже на реальность – это *было* реальностью. Мой нейроимплант транслировал ощущения так чётко, что я чувствовал лёгкий ветерок на коже, слышал гомон НПС и даже улавливал запах свежескошенной травы, доносящийся с окраины города. Новый шестой сервер разительно отличался от старого: здесь я не ощущал себя игроком в капсуле, а словно вышел из дома в другой мир.

Я подошёл к одному из деревянных баров и провёл рукой по стене. Пальцы ощутили гладкую, хорошо обработанную древесину, покрытую лаком, – текстура была настолько реалистичной, что я невольно улыбнулся. Разработчики яв-

но выжали всё из старого движка погружения, чтобы даже на устаревших капсулах игроки не чувствовали дискомфорт. Но уведомление о капсуле второго поколения всё ещё висело в голове: что, если с ней ощущения станут ещё ярче? Мир вокруг был прекрасен: солнце клонилось к закату, заливая площадь тёплым оранжевым светом, а тени от спиелей зданий вытягивались, создавая причудливые узоры на булыжниках.

Чтобы не выходить из игры прямо на площади – это могло привлечь внимание стражи, как предупреждала Кира, – я решил снять номер в гостинице и привязать его к точке возрождения. Интерфейс подсказал, что это стандартная механика: точка возрождения позволяет воскреснуть в безопасном месте после смерти, избегая штрафа в виде потери 10% опыта. Я направился к ближайшей гостинице с вывеской "Мотель Старого Ковбоя". Над дверью висел значок [НПС: Гостиница], а в углу интерфейса мигнуло уведомление: *Рекомендация: Взаимодействуйте с НПС уважительно, чтобы избежать проблем с репутацией в Дортмунде.*

Внутри меня встретил бородатый старик, напоминающий ковбоя из старых вестернов. Он натирал стаканы за стойкой, и, как только дверь за мной закрылась, поднял взгляд. Его глаза, проработанные до мельчайших морщинок, смотрели с лёгкой настороженностью.

– Зашёл снять комнату, парень? – спросил он низким, хриплым голосом, в котором чувствовалась усталость про-

житых лет.

– Так точно, – ответил я, стараясь говорить вежливо, как советовала Кира.

– Одноместную?

– Да.

– 5 дублонов за ночь. Устроит?

Я мысленно открыл инвентарь через интерфейс: у меня было 50 дублонов – стартовая валюта, выданная всем новичкам. Вес инвентаря: 0.5 кг из 100 кг (Сила 10 × 10). Цена за номер показалась приемлемой.

– Вполне, – кивнул я.

– Отлично. Я Фрэнк. Будут вопросы – обращайся, – старик положил на стойку ключ с номером 13 и указал на второй этаж.

Я мысленно выбрал в интерфейсе команду *Достать дублоны*, и в руке появились три золотые монеты с выгравированным гербом Урингема. Положил их на стойку, забрал ключ и поднялся по скрипучей деревянной лестнице. Дверь номера 13 находилась в дальнем конце коридора. Я открыл её, вошёл и закрыл за собой. Комната была небольшой, но уютной: кровать с шерстяным одеялом, деревянный стол, стул и окно с видом на площадь. Интерфейс мигнул: *Точка возрождения установлена: Мотель Старого Ковбоя, комната 13.*

Я сел на кровать и задумался. Разговор с Фрэнком был... настоящим. Его мимика, голос, манера речи, даже то, как он

слегка прищурился, оценивая меня, – всё это было неотличимо от реального человека. Граница между виртуальным и реальным стиралась на глазах. Разработчики каким-то образом создали мир, который невозможно отличить от реальности, по крайней мере, на моём уровне восприятия. Я пока не нашёл ни одного изъяна: ни багов, ни кривых текстур, ни странных анимаций. Всё было идеально.

Улёгшись на кровать, я мысленно выбрал команду *Выход из игры*. Мир вокруг потемнел, и через мгновение я уже лежал в своей старой капсуле первого поколения. Ощущение было странным: я словно "выгрузился" из другой реальности, но тело всё ещё помнило прикосновение к деревянной стене и скрип лестницы.

Впечатления от игры были смешанные. С одной стороны, мир "ВирГента" был проработан до мельчайших деталей, без изъянов, прекрасный. Но с другой – чего-то не хватало. Может, новых ощущений, которые обещала капсула второго поколения? Или мне просто нужно было больше времени, чтобы втянуться?

Я зашёл на сайт Immersive Experience. На главной странице огромными жёлтыми буквами на чёрном фоне было написано:

КАПСУЛА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ ОТ ИГРЫ!

Нажав на текст, я попал на страницу с анкетой: имя, паспортные данные, адрес и прочее. Заполнил всё, и через ми-

нуту на смарт-браслет пришло сообщение:

ВАШ ЗАКАЗ СФОРМИРОВАН. ВАМ ПРИВЕЗУТ КАПСУЛУ В ТЕЧЕНИИ ДВУХ РАБОЧИХ ДНЕЙ. ДО ЭТОГО МОМЕНТА НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ НЕ ИГРАТЬ НА НОВОМ СЕРВЕРЕ ВО ИЗБЕЖАНИЕ НЕВЕРНЫХ ОЩУЩЕНИЙ ОТ ИГРЫ. С УВАЖЕНИЕМ, IMMERSIVE EXPERIENCE.

Неплохо. Я и не собирался играть, пока не придет капсула, так и написал Стасу. Он ответил, что тоже заказал новую капсулу и теперь ждёт доставку. Получается, вечер у меня свободен. Я решил сесть на свой электровел и прокатиться по городу. Вечерний Питер был прекрасен: огни города отражались в Неве, дроны сновали над крышами, а прохладный ветер обдувал лицо. Люблю велопрогулки – это чувство абсолютной свободы просто невероятное.

Я не заметил, как прошло 6 часов. Наездить 200 км за раз для меня уже стало нормой. Дорога очищает голову: не думаешь о насущном, о проблемах, о работе. Просто ты, руль и дорога. Абсолютная свобода.

Текущие показатели:

Уровень

: 1 (0/100 XP до следующего уровня).

Характеристики

:Сила: 10.Ловкость: 10.Интеллект: 9.Выносливость:

7.Дух: 4.

Здоровье (НР)

: 120/120.

Мана (МР)

: 65/65.

Энергия

: 60/60.

Навыки

(все на 2-м уровне):

Физические

: "Мощный удар" (150% урона, 15 МР/10 энергии), "Твёрдая поступь" (+10% скорости).

Магические (Огонь)

: "Огненный шар" (38 урона, 20 МР), "Тепло очага" (+5% регенерации маны).

Боевые (Меч)

: "Рубящий выпад" (120% урона + 5, 10 МР/5 энергии), "Мастер клинка" (+10% урона мечами).

Скрытность

: "Теневой шаг" (снижение видимости на 50%, 15 МР), "Лёгкий шаг" (+10% бесшумности).

Уникальный

: "Универсальный подход" (+5 к характеристике на 10 сек, 20 МР), "Быстрая обучаемость" (+10% к прокачке навыков).

Инвентарь

: Дублионы: 47 (из 50, потратил 3 на номер). Экипировка: Стартовый меч (+5 урона), кожаные сапоги (+2 к скоро-

сти).Вес: 0.5 кг / 100 кг.

Репутация в Дортмунде

: Нейтральная (0/1000).

Глава 4 – Вот она, новая реальность

В таком темпе я и не заметил, как прошло несколько дней. Утром очередного дня смарт-браслет завибрировал, и я ответил на звонок. Звонили из Immersive Experience, чтобы уточнить, когда у меня будет свободное время для установки новой капсулы. Я сказал, что свободен сегодня вечером. Ближе к вечеру привёл квартиру в порядок: убрал пыль, протёр старое игровое место, где стояла капсула первого поколения, и стал ждать установщиков.

Они позвонили в дверь ровно в назначенное время. Их было четверо – крепкие ребята в чёрных комбинезонах с логотипом Immersive Experience. Они с трудом занесли новую капсулу в квартиру – она была значительно больше старой, почти в два раза шире, с глянцевым корпусом и мигающими синими индикаторами. Установщики сработали быстро: за двадцать минут подключили капсулу, унесли старую и оставили мне брошюру с инструкцией. Я поблагодарил их, закрыл дверь и принялся изучать документ.

Брошюра оказалась на удивление подробной. Я узнал, что новая капсула использует деаго-волны для прямого подключения к нейроимпланту, что обеспечивает более глубокое погружение и реалистичные ощущения. Система жизнеобес-

печения позволяет находиться в игре месяцами: специальные препараты заменяют еду и воду, а продукты жизнедеятельности выводятся через встроенные катетеры. Активная вентиляция поддерживает свежесть тела, а система контроля температуры защищает от перегрева. Среди мелочей упоминались настройки боли (по умолчанию 10%, но можно увеличить до 70% для хардкорного режима) и возможность записи игровых сессий прямо в нейроимплант. Прочитав всё за пятнадцать минут, я почувствовал, как загорелся желанием попробовать.

Процесс погружения отличался от привычного. Я лёг в капсулу, её крышка с тихим шипением закрылась, и я тут же провалился в сон. Очнулся уже в лобби "ВирГента" – знакомый белый холл с высокими потолками. Выбрал шестой сервер, и после секундного помутнения в глазах оказался на кровати в комнате 13 "Мотеля Старого Ковбоя". Интерфейс мигнул:

Добро пожаловать, Alf. Новая капсула второго поколения активирована. Уровень восприятия: 100%.

В нос ударили запахи – резкие, яркие, непривычные. Старое сырое дерево, запах жареного мяса и хлеба с кухни, лёгкий аромат выпивки и табачного дыма, доносящийся снизу. Эти запахи были другими, не такими, как в реальном мире, но при этом знакомыми, словно я уже где-то их встречал. Я попытался вспомнить, как пахли вещи в старой капсуле, но не смог – новые ощущения затмили всё. Всё было в разы яр-

че, насыщеннее, как будто я впервые в жизни вдохнул полной грудью.

Чтобы проверить новые ощущения, я спустился вниз. Фрэнк, старый ковбой, всё так же стоял за стойкой, натирая стаканы. Увидев меня, он кивнул.

– Чего желаешь, парень? – спросил он, и его голос звучал так, будто я говорил с живым человеком, а не с НПС.

– Виски, самый дешёвый, – ответил я, решив испытать вкусопередачу.

– 10 медяков, – произнес Фрэнк.

Фрэнк поставил передо мной мутный стакан с янтарной жидкостью. Я положил медяки на стойку, взял стакан, сделал глоток – и горло обожгло, как будто я проглотил жидкий огонь. Послевкусие было странным, горьковато-травяным, с лёгким привкусом металла. Я никогда не пробовал виски в реале, но вкусопередача меня поразила: я чувствовал каждую нотку, каждый оттенок, как будто пил настоящий напиток.

Я вышел на улочку, чтобы прогуляться по площади. Солнце ударило в глаза, на мгновение ослепив меня, и я зажмурился. За время моего отсутствия площадь ничуть не изменилась, но стала оживлённее. Игроки разных рас сновали туда-сюда: высокие Гадуиды с минеральными пластинами на коже, мерцающие Атении, скользящие по земле, и мелкие Анараки, с ног до головы увешанные магическими амулетами. Кто-то изучал ассортимент в лавках, разглядывая ору-

жие и зелья, кто-то ел в уличных кафешках, от которых пахло жареным мясом и специями, а некоторые сбивались в группы, горячо обсуждая планы на данжи. Мир потихоньку наполнялся жизнью.

Но пора было переходить от наслаждения новым миром к прокачке персонажа. Первым делом нужно найти тренера. Как опытный игрок, я знал, что наставники в стартовых зонах дают базовые квесты, которые помогают прокачать навыки, а иногда – с малой вероятностью – выдают легендарные задания. Я открыл карту через интерфейс: Дортмунд занимал около 40% стартовой зоны, остальное – горная местность, леса и поля. На карте были отмечены несколько точек интереса: пара пещер с мобами 3-5 уровня, стартовый данж "Пещера Тёмных Эхо", и зона с большим скоплением мобов 1-3 уровня. А также отдаленно находился другой данж, "В ПОИСКАХ УТЕРЯННОЙ АТЛАНТИДЫ". Он сразу привлек мое внимание, так как его точка на карте по цвету отличалась от других данжей. Но, попытавшись узнать о нем подробнее, я столкнулся со странностью: не был указан уровень мобов. Это конечно не означало, что их там не будет. Вопрос только почему инфы о них нет. Я решил попробовать пройти его. Конечно, я вряд ли буду первым, кто туда доберётся, но если успею, могу стать первым.

Инвентарь был почти пуст: стартовый меч, два лечащих зелья, кожаные сапоги. Денег оставалось немного: после оплаты номера в мотеле и дегустации виски у меня осталось

440 медяков. Идти в данж с таким набором было самоубийством, но я решил рискнуть. По прошлому опыту я привык ходить в данжи группой, хорошо экипированным, а тут всё иначе: я один, почти без оружия и с 440 медяками в кармане. Но что я теряю? Смерть в "ВирГенте" – это мгновенный респаун на точке возрождения (в моём случае – комната в мотеле), но с потерей 30% инвентаря. Предметы выпадают рандомно, кроме тех, что защищены от дропа магией, вроде стартового меча. В худшем случае я потеряю одно зелье и немного медяков. Рискнуть стоило.

Оставалось придумать, как добраться до данжа. Пешком – два часа пути, а это слишком долго. Я вспомнил, что на прошлом сервере в стартовых зонах были прокаты лошадей, и решил поискать что-то подобное. Пройдя по площади, я наткнулся на указатель: *Конюшня Игната – 400 метров на запад*. Следуя указателю, я вскоре увидел белую резную конюшню, красивую, словно личную конюшню короля. Над входом висел значок [Прокат лошадей]. Я зашёл на территорию и увидел непися – крепкого мужчину средних лет, который кормил лошадь сеном.

– Здравствуйте! – поприветствовал я его, стараясь говорить вежливо, чтобы не испортить репутацию. – У кого я могу поинтересоваться насчёт проката лошадей?

– Приветствую, путник, – ответил он, отряхивая руки от сена. – Меня зовут Игнат. Здесь я отвечаю за лошадей. Расклад такой: 5 медяков в час за обычную лошадь, 15 медяков

в час за быструю и 50 медяков в час за боевую. Минимальная аренда – 1 час, максимальная – 72 часа. Боевая включает особую подготовку, набор брони, магическую защиту и страховку в случае смерти. Можно забронировать заранее, указав время начала аренды, – залог 10% от стоимости. Что выбираешь?

Я прикинул: 15 медяков в час за быструю лошадь – это 300 медяков за 20 часов, почти игровые сутки. У меня было 440 медяков, так что я мог себе это позволить. Но я планировал выдвигаться только утром, а значит, аренда начнётся, только когда я сяду на лошадь. Бронирование – идеальный вариант.

– Быструю, на 20 часов, – ответил я. – Но я хочу забронировать её с утра, когда сяду на неё.

– Хороший выбор, – кивнул Игнат. – 15 медяков в час, итого 300 медяков за 20 часов. Залог – 10%, то есть 30 медяков. Утром, как только сядешь на лошадь, аренда начнётся, и остаток спишется. Подходит?

– Да, отлично, – согласился я.

– Собираешься в данж? – Игнат прищурился, глядя на мой стартовый меч.

– Да, как вы узнали?

– Дык всё просто – это самая дальняя точка округа, промедление не котируется. Да и ты не первый, кто пришёл ко мне за быстрой лошадью, – он усмехнулся, почесав бороду.

– Понял вас.

Игнат провёл меня к выбранному скакуну. Конь был бе-

лой масти, с длинной гривой и добрыми огненно-рыжими глазами. Интерфейс подсказал:

Быстрая лошадь: +50% к скорости передвижения, -10% к выносливости при длительных поездках. Аренда: 15 медяков/час, 20 часов забронировано с утра. Залог: 30 медяков.

Я оплатил залог и оставил коня в конюшне, довольный тем, что аренда начнётся только утром. Попрощался с Игнатом и вернулся в мотель. Лёг на кровать и мысленно вышел из игры. Мир потемнел, и я очнулся в капсуле. Сразу набрал Стасу.

– Алло, – сонным голосом ответил он.

– Здравов. Спишь?

– Нет, млять, кросс бегаю. Уже не сплю, – проворчал он.

– Понял. Ну как, заценил обнову?

– Нет ещё, капсула не приехала. А ты, судя по всему, да.

– Всё верно. Это просто блеск. То, что разрабы смогли сотворить с игрой, просто потрясающе, словами не передать, нужно самому почувствовать. Запахи, вкусы, ощущения – всё как в реале, только ярче.

– Я прям весь в нетерпении уже.

– А ещё собрался в данж сгонять, попробовать себя, посмотреть, насколько там всё поменялось.

– Фига ты! Только начал и уже нашёл занятие. Красава.

– Ладно, пойду сам посплю, и завтра ринусь в данж.

– Давай, спокойной, и удачи.

– И тебе того же, давай.

С этими словами я закутался в одеяло и лёг на подушку. На работе я взял отпуск, так что ближайшие две недели можно не переживать за реал. Впереди меня ждали две недели яростного гейминга. Вот она, новая реальность.

Текущие показатели:

Уровень

: 1 (0/100 XP до следующего уровня).

Характеристики

:Сила: 10.Ловкость: 10 (-2 от дешёвого виски, осталось 8, эффект на 10 минут).Интеллект: 9.Выносливость: 7.Дух: 4.

Здоровье (HP)

: 120/120.

Мана (MP)

: 65/65 (+5% к регенерации от дешёвого виски, эффект на 5 минут).

Энергия

: 60/60.

Навыки

(все на 2-м уровне):

Физические

: "Мощный удар" (150% урона, 15 MP/10 энергии), "Твёрдая поступь" (+10% скорости).

Магические (Огонь)

: "Огненный шар" (38 урона, 20 MP), "Тепло очага" (+5% регенерации маны).

Боевые (Меч)

: "Рубящий выпад" (120% урона + 5, 10 МР/5 энергии),
"Мастер клинка" (+10% урона мечами).

Скрытность

: "Теневой шаг" (снижение видимости на 50%, 15 МР),
"Лёгкий шаг" (+10% бесшумности).

Уникальный

: "Универсальный подход" (+5 к характеристике на 10 сек,
20 МР), "Быстрая обучаемость" (+10% к прокачке навыков).

Инвентарь

: Валюта: 410 медяков (из 500 потратил 50 на номер, 10 на
виски, 30 на залог за лошадь). Экипировка: Стартовый меч
(+5 урона, защищён от дропа), кожаные сапоги (+2 к ско-
рости). Предметы: 2 лечащих зелья (восстанавливают 30 НР,
перезарядка 30 секунд). Аренда: Быстрая лошадь (+50% к
скорости, бронировано на 20 часов с утра, залог 30 медя-
ков, остаток 270 медяков спишется при начале аренды). Вес:
1 кг / 100 кг.

Репутация в Дортмунде

: Нейтральная (0/1000).

Глава 5 – Первый данж. Часть I

Я проспал часов шесть. За окном всё ещё было темно. Взглянул на смарт-браслет – 4:25 утра. Рановато, но раз уж проснулся, пора заняться делом. Налил себе кофе из автоповара, сделал сэндвич с протеиновым кремом и, быстро позавтракав, вошёл в игру.

Очнулся на кровати в комнате 13 "Мотеля Старого Ковбоя". В игровом мире был ранний вечер – солнце уже село, и на улице ощущалась прохлада. Я вышел из мотеля, вдохнув свежий воздух с лёгким запахом сырости и травы. Интерфейс мигнул: *Температура: 15°C. Рекомендуется надеть тёплую одежду для комфорта.* Но у меня не было ничего, кроме стартовой экипировки, так что я просто двинул в сторону конюшни Игната.

Игнат уже был на месте, подметая двор. Увидев меня, он кивнул.

– Пришёл за своей лошадкой? – спросил он, опираясь на метлу.

– Да, пора выдвигаться, – ответил я.

– Забирай, она готова. Аренда начнётся, как только сядешь на неё, – напомнил он.

Я подошёл к белому коню с огненно-рыжими глазами и забрался в седло.

Аренда началась. Списано 270 медяков.

Пора в путь.

Дорога до данжа заняла чуть больше часа. Я гнал во весь опор, и благодаря скорости лошади леса и поля пролетали мимо. В темноте всё выглядело зловеще: тени от деревьев казались живыми, а где-то вдалеке выли волки. Я решил не останавливаться, чтобы не нарваться на неприятности.

Наконец я добрался до данжа. Внешне он ничем не отличался от окружающих скал и камней – если не знать, что он здесь, можно легко пропустить. В скале виднелся узкий проход, едва достаточный, чтобы пропустить всадника с лошадью. Я направил коня внутрь, и как только мы прошли через отверстие, система выдала уведомление:

ВЫ ВОШЛИ В ДАНЖ "В ПОИСКАХ УТЕРЯННОЙ АТЛАНТИДЫ". ФУНКЦИИ ЧАТА И ОНЛАЙНА ОГРАНИЧЕНЫ. УДАЧИ!

И это всё? Я ожидал, что система расскажет больше – например, количество этажей или сложность. Ну ладно, разберёмся на месте. Первый этаж выглядел как грот купольной формы, с тусклым светом, льющим из трещин в потолке. Я спешил, оставив коня у стены, где он принялся щипать редкую траву, пробивающуюся сквозь камни. Взял клинок в руки, убедился, что шкала здоровья полная, и медленно двинулся к маленькому проходу в глубине грота, готовясь к бою.

Пройдя через проход, я оказался в круговом зале, уходящем вниз. Дна не было видно – только тьма внизу, от которой у меня закружилась голова. Вдоль стены спиралью вниз

уходила узкая дорожка, едва ли шире метра. Потолок был тёмным, и только над тропинкой висели тусклые фонарики со свечами, отбрасывающими слабый свет.

Я долго собирался с силами, прежде чем решился ступить на эту дорожку. Высота пугала: у меня с детства был страх высоты, и даже в игре это чувство никуда не делось. Кое-как, боком, медленно продвигался вниз, прижимаясь к стене. Не понимаю, в чём тут сложность – для человека без страха высоты это было бы проще простого. Но в этот момент я услышал свист стрелы. Замер, и стрела воткнулась в стену прямо перед моим носом, слегка задев щеку.

Урон: 5 НР.

Окинув взглядом локацию, я заметил отверстия в стенах разного размера – ловушки! Стрелы вылетали из них с интервалом в несколько секунд. Я ускорил шаг, стараясь двигаться быстрее. Ещё несколько стрел пролетели мимо, и я уже расслабился, думая, что могу их обойти, но тут из одного из отверстий вылетела булава на цепи. Я не успел среагировать: она ударила меня по правой ноге, и я почувствовал резкую боль, как будто кость сломалась, а острый шпиль булавы вонзился в плоть.

Урон: 78 НР.

Статус: Перелом (скорость -50%).

Правая нога подкосилась, я не успел перенести вес на левую и полетел вниз. Пытался зацепиться за тропинку, но

только содрал кожу на ладони. Я падал секунд десять, уже подготовившись к смерти – по идее, при ударе о землю меня размажет, и я потеряю часть инвентаря. Зажмурился, но вместо твёрдой поверхности плюхнулся в воду. Ощущения были, как будто я прыгнул со скалы в озеро плашмя, да ещё и спиной вперёд. Удар выбил из меня весь воздух.

Кое-как всплыл с глубины – благо ушёл не слишком глубоко – и вдохнул с облегчением. Доплыл до берега, цепляясь за камни, и лёг на холодный песок, тяжело дыша. Боль в ноге не утихала, но стала чуть терпимее. Проверил инвентарь: у меня было два лечащих зелья. Выпил одно, восстановив 30 НР. Второе зелье решил приберечь – вдруг впереди ждёт что-то похуже. Регенерация здоровья была медленной из-за травмы. Нога не заживала, и статус "Перелом" не спадал.

Осмотрелся вокруг: я оказался в большой круглой пещере, в центре которой было озеро, куда я упал. Свет был приглушённым, лился сверху, где тропинка осталась далеко. Я заметил свисающие лианы неподалёку и пополз к ним. Сорвал несколько листьев, приложил их к ране и обвязал веточкой, сделав импровизированную перевязь. Боль начала спадать, а здоровье стало восстанавливаться чуть быстрее. Травма прошла, и я смог двигаться.

Так как время в данже не было ограничено, я решил вздремнуть, чтобы восстановить силы. По ощущениям, спал около трёх часов. За это время здоровье восстановилось до 89 НР, и нога зажила. Я смог двигаться дальше.

Осмотрел пещеру внимательнее: в центре – озеро, вокруг – каменные стены, покрытые мхом. Тропинка сверху, похоже, вела в другое место, потому что я не нашёл, где она спускается сюда. Побродив по кругу, заметил маленький проход в стене – видимо, в следующую локацию. Насколько сложнее будет дальше, если я чуть не умер на первом уровне?

По мере движения через проход ощущение тревоги усиливалось. Мне было страшно, но я знал, что нужно двигаться дальше. Каждый шаг был тяжёлым и напряжённым. Рука крепко сжимала рукоять клинка, готовая нанести удар в любой момент. Я продолжал идти, пока не увидел свет в конце туннеля. Это был новый уровень. Передо мной открылся зал, похожий на арену для боёв гладиаторов, окружённый величественными статуями древних воинов, только под землёй. В центре зала на платформе стоял силуэт огромного противника.

Силуэт медленно обернулся ко мне, и я увидел его лицо. Глаза его были как два раскалённых угля, и они смотрели прямо на меня. Его тело было покрыто шрамами от битв, и он держал в руках огромный боевой топор. Интерфейс подсказал: *Белый Рыцарь (уровень 5). HP: 300/300.* Я тяжело вздохнул и начал продвигаться вперёд. Каждый мой шаг отражался эхом в тишине арены.

Когда я подошёл ближе, Белый Рыцарь поднял свой топор и сделал резкий выпад в мою сторону. Я использовал "Теневой шаг", чтобы уклониться, и отскочил в сторону. Удар то-

пора прошёл мимо, расколов каменный пол. Я контратаковал с помощью "Рубящего выпада", удар нанёс 15 урона – его броня оказалась крепкой. Он отбил мой следующий удар и нанёс ответный, который я едва успел заблокировать мечом, но сила удара отбросила меня назад, сняв 10 НР.

Битва продолжалась, и я начал уставать: мана быстро заканчивалась, а Белый Рыцарь не давал мне передышки. Я попробовал "Огненный шар" и нанёс 18 урона, но Рыцарь устоял и тут. Он оказался быстрее: нанёс мощный удар в печень, который я не успел увернуться. Боль пронзила всё тело, и интерфейс показал критический урон: 95 НР. Мой клинок вылетел из рук, и я упал на колени, истекая кровью. Но одно из лечащих зелий автоматически активировалось, восстановив хп до 14.

Белый Рыцарь поднял топор, чтобы нанести последний удар, но я собрал остатки сил, использовал "Универсальный подход", чтобы усилить себя, и резко поднял клинок, перерубив его по щиколотке. Удар нанёс 27 урона. Он упал на землю, а я поднялся, держа клинок над его головой. Теперь моя очередь убивать.

Но что-то меня остановило – словно сигнал в голове. Я вспомнил слова Клер: "Будьте уважительны к НПС". Может, это не просто враг? Я убрал ногу с его горла. Белый Рыцарь медленно встал, опираясь на здоровую ногу, и склонил голову. Он протянул мне свой топор. Интерфейс выдал уведомление:

ВЫ ПОБЕДИЛИ БЕЛОГО РЫЦАРЯ!

ВЫ ЕДИНСТВЕННЫЙ, КТО ОСТАВИЛ БЕЛОГО РЫЦАРЯ В ЖИВЫХ!

РАЗЯЩИЙ ТОПОР БЕЛОГО РЫЦАРЯ ТЕПЕРЬ ВСЕЦЕЛО ПРИНАДЛЕЖИТ ВАМ!

ПОЛУЧЕНО ДОСТИЖЕНИЕ: БЛАГОРОДНЫЙ ВОИН! НАГРАДА: 500 ХР.

ВАШ УРОВЕНЬ: 3 lvl!

Вот это насыпали! Мощно, ничего не скажешь. Я получил огромный прирост опыта и сразу поднялся до третьего уровня. Интерфейс предложил распределить очки характеристик, и я вложил их в здоровье, ману и силу, чтобы стать выносливее в бою.

Я посмотрел на своё новоиспечённое оружие. Топор уменьшился в размерах, подстроившись под нового хозяина. Интерфейс показал его характеристики:

ЭПИЧЕСКИЙ ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР

УРОН 30

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР – 64

ВОССТАНАВЛИВАЕТ 10 НР В МИНУТУ ЗА СЧЕТ ФИЗИЧЕСКИХ СИЛ НОСИТЕЛЯ

А главное – цена неизвестна, значит, я единственный обладатель этого топора. Вот это я считаю величие.

Текущие показатели:

Уровень: 3 (200/337 ХР до следующего уровня). **Характеристики:** Сила: 12 (+2). Ловкость: 10. Интел-

лект: 13 (+4).Выносливость: 11 (+4).Дух: 4.**Здоровье (НР):** 14/160.**Мана (МР):** 0/85.**Энергия:** 66/66.**Навыки** (все на 2-м уровне):**Физические:** "Мощный удар" (150% урона, 15 МР/10 энергии), "Твёрдая поступь" (+10% скорости).**Магические (Огонь):** "Огненный шар" (46 урона [20 + (13 × 2)], 20 МР), "Тепло очага" (+5% регенерации маны).**Боевые (Меч):** "Рубящий выпад" (120% урона + 5, 10 МР/5 энергии), "Мастер клинка" (+10% урона мечами).**Скрытность:** "Теневой шаг" (снижение видимости на 50%, 15 МР), "Лёгкий шаг" (+10% бесшумности).**Уникальный:** "Универсальный подход" (+5 к характеристике на 10 сек, 20 МР), "Быстрая обучаемость" (+10% к прокачке навыков).**Инвентарь:**Валюта: 140 медяков.Экипировка: Разящий Топор Белого Рыцаря (уровень 3, эпический, двуручный, урон 30, критический 64, +10 НР/мин), кожаные сапоги (+2 к скорости).Предметы: 1 лечащее зелье.Аренда: Быстрая лошадь (+50% к скорости, 19 часов осталось).Вес: 3 кг / 120 кг.**Репутация в Дортмунде:** Нейтральная (0/1000).**Достижения:** Благородный Воин (+500 XP).

Глава 6 – Первый данж. Часть II

Но надо было двигаться дальше. Я подошёл к пьедесталу, где стоял сундук. Едва я взглянул на него, как интерфейс отреагировал, высветив небольшое окошко с информацией:

СУНДУК БЕЛОГО РЫЦАРЯ. В НЁМ ОН ХРАНИЛ САМОЕ ЦЕННОЕ. ЕСЛИ СМОЖЕТЕ ВСКРЫТЬ ИЛИ СЛОМАТЬ ЗАМОК, ВСЁ, ЧТО ВНУТРИ – ВАШЕ.

Интересно. Взломать или сломать? Я решил не мешкать и ударил по замку Разящим Топором Белого Рыцаря. Замок разлетелся в щепки с одного удара, и я открыл сундук, замер от увиденного. Внутри лежало несколько предметов: броня, похожая на доспехи Белого Рыцаря, маленький мешочек с золотыми монетами, свиток и сияющий камень.

Первым делом я взял броню. Она была из тяжёлого, но прочного металла, белого цвета с серебристыми узорами, которые переливались в тусклом свете зала. Интерфейс подсказал: *Броня Белого Рыцаря (уровень 3, редкая). Защита: +25. Бонус: +5 к Выносливости.* Я надел её, почувствовав, как тело стало чуть тяжелее, но увереннее.

Затем я взял мешочек с золотыми монетами. Они были из чистого золота, с гравировкой в виде головы дракона – таких я ещё не видел. Интерфейс оценил: *Древние золотые монеты драконьего клана: 50 штук. Стоимость: 1 золото за монету.* Я присвистнул – это целое состояние! Следующим был

свиток. Я аккуратно развернул его и увидел несколько строчек текста на древнем языке, который не смог прочитать. Интерфейс отметил: *Свиток древних заклинаний и рун (уровень 5, эпический). Требуется навык "Древние письмена" (уровень 3) для расшифровки.* Похоже, в нём скрыто что-то мощное – нужно будет заняться этим позже.

Наконец, я взял в руки камень. Он был небольшим, гладким, прозрачным, но внутри него сияла маленькая звезда, словно запертая в кристалле.

Камень звёздного света (уровень 5, легендарный). Назначение: неизвестно.

Интуиция подсказывала, что он важен, так что я убрал его в инвентарь.

Я огляделся. Белого Рыцаря нигде не было видно – видимо, он ушёл, сломленный поражением. Мой топор восстанавливал здоровье, и за последние несколько минут я восстановил 50 НР. Но если битва с Белым Рыцарем далась мне так нелегко, что могло ждать меня впереди?

В этот момент я услышал звук, похожий на скрежет камня о камень. Оглянувшись, я увидел источник шума: напротив пьедестала открылся новый проход. Я двинулся к нему, держа топор наготове.

Войдя в проход, я ощутил, как воздух стал холоднее. Передо мной открылся длинный, извилистый коридор, освещённый редкими факелами, неизвестно кем здесь оставленными. Я шёл вперёд, сжимая топор, но понимал, что в тесном

пространстве коридора он будет не так эффективен. Каждый мой шаг создавал эхо, которое, казалось, заполняло всю пустоту вокруг. Я старался идти тише, но каменный пол всё равно издавал едва уловимые звуки.

Факелы на стенах мерцали, отбрасывая причудливые тени, которые играли на стенах и создавали ощущение, что за мной кто-то следит. Спустя некоторое время факелы стали встречаться реже, и свет от них слабел. В какой-то момент я оказался в полутьме, и только слабое свечение моего топора помогало ориентироваться. Я остановился, чтобы прислушаться, но слышал только собственное дыхание и биение сердца. Воздух был холодным и влажным, мурашки бежали по коже.

Продвигаясь дальше, я заметил на стенах странные знаки и руны, вырезанные в камне. Они слегка светились, вызывая тревогу. Интерфейс подсказал: *Древние руны защиты (уровень 5). Назначение: неизвестно.* Возможно, это предупреждение или указание на что-то важное. Я мысленно отметил их местоположение, чтобы вернуться позже, если будет возможность. Коридор начал сужаться, и стены словно давили на меня. Вскоре впереди показался слабый свет.

Подойдя ближе, я понял, что это выход из коридора. Я шагнул через него и оказался в огромной пещере, освещённой странным, мерцающим светом. В центре пещеры возвышался огромный кристалл, излучающий мягкое голубое сияние. Вокруг него были разбросаны обломки тёмно-красной

брони с витиеватой текстурой, похожей на кольчугу. Их было так много, словно здесь полегла сотня воинов.

Мой взгляд притянул кристалл. Я ещё не успел подойти к нему близко, как интерфейс выдал уведомление:

СВЕРХРАЗВИТЫЙ КРИСТАЛЛ ПАДШЕГО СПОСОБНОСТИ: ??

УРОВЕНЬ: ??

Понятно, ничего не известно. Чтобы узнать его статус, нужно забрать его и изучить. Я уже думал, как снять кристалл с помоста, но тут услышал посторонний шум, словно сам кристалл пытался меня отвлечь. Я обернулся и увидел странную картину: весь мусор и обломки брони в зале начали притягиваться к чему-то, похожему на тёмный шар, который не светился. Это нечто вобрало в себя всё вокруг, и я замер, ожидая, что будет дальше, хотя уже догадывался.

Ярчайшая вспышка ослепила меня, и я на пару секунд потерял зрение. Когда оно вернулось, передо мной стоял воин – Падший. Хотя воином его назвать было сложно: он больше походил на дьявола в броне. Его глазницы горели красным огнём, на кончиках пальцев рук и ног виднелись длинные когти, а "дьявольские рога и хвост" были полупрозрачными, с красноватыми очертаниями. Интерфейс подтвердил:

Падший (уровень 7). HP: 500/500.

У меня подкосились ноги. Я стоял как вкопанный и смотрел ему в глаза. Он смотрел на меня. Так мы простояли минуты три. Вдруг атмосфера в зале изменилась: голубой свет

кристалла начал сменяться красным, а у Падшего разгорались глаза, рога и хвост. На заострённом кончике его хвоста вспыхнуло пламя. Я понял, что он черпает силу из кристалла, и решил уничтожить его топором. Но едва я замахнулся, меня отбросило назад невидимой силой. Урон: 20 НР.

Мои нервы сдали. Я сел, спиной облокотившись на стену, и просто наблюдал, как Падший набирается сил, чтобы расправиться со мной. Интерфейс предупредил:

Падший: Уровень 8.

Текущие показатели:

Уровень: 3 (200/350 ХР до следующего уровня). **Характеристики:**

Сила: 12. Ловкость: 10. Интеллект: 13. Выносливость: 16. Дух: 4.

Здоровье (НР): 44/210. **Мана (МР):** 0/85. **Энергия:** 66/66. **Навыки** (все на 2-м уровне):

Физические: "Мощный удар" (150% урона, 15 МР/10 энергии), "Твёрдая поступь" (+10% скорости). Магические (Огонь): "Огненный шар" (46 урона, 20 МР), "Тепло очага" (+5% регенерации маны). Боевые (Меч): "Рубящий выпад" (120% урона + 5, 10 МР/5 энергии), "Мастер клинка" (+10% урона мечами). Скрытность: "Теневой шаг" (снижение видимости на 50%, 15 МР), "Лёгкий шаг" (+10% бесшумности). Уникальный: "Универсальный подход" (+5 к характеристике на 10 сек, 20 МР), "Быстрая обучаемость" (+10% к прокачке навыков).

Инвентарь:

Валюта: 140 медяков, 50 золота. Экипировка: Разящий Топор Белого Рыцаря (уровень 3, эпический, двуручный, урон 30, критический 64, +10 НР/мин), Броня Белого Рыцаря (уровень 3, редкая, защита +25, +5 к Выносливости), кожаные сапоги (+2 к скорости). Предметы: 1 лечащее зелье, Свиток древних заклинаний и рун (уровень 5, эпический), Камень звёздного света (уровень 5, легендарный). Аренда: Быстрая лошадь (+50% к скорости, 18 часов осталось). Вес: 8 кг / 120 кг.

Репутация в Дортмунде: Нейтральная (0/1000). **Достижения:** Благородный Воин.

Глава 7 – Атлантида?

В конце концов Падший стал излучать красноватое свечение. Он повернул голову и уставился на меня своими горящими глазами, смотря ровно в мои. Мне казалось, он изучает меня перед боем.

Я поднялся. У него не было бровей, но мне чётко показалось, что он удивлён, что я встал на ноги, готовясь к бою. Он словно выжидал, чтобы дать мне возможность настроиться, и ждал, что я нападу на него первым.

Кристалл давно угас. Видимо, Падший всё-таки впитал всю его силу. Я прищурил левый глаз, чтобы интерфейс показал, кто же стоит передо мной. И он выдал:

Падший. Он погиб в битве за Атлантиду и теперь стоит на её защите, но по другую сторону. По иронии, попасть в Город Древних можно, только победив его.

Здоровье: 1340 НР

Навыки: Удар тяжёлой водой (КД 30 минут), ??

Слабости: Не выявлено

Интересная информация. Его здоровье в полтора раза больше моего, что мне с ним делать? Ковырять до потери сил? Нет, может, мой топор поможет против него. Это же всё-таки топор Белого Рыцаря, а мой противник – по противоположную сторону "света". Я собирался с мыслями ещё минуты две. Всё-таки я не был к такому готов. Хоть я и не

совсем новичок, но мне было страшно. По своему уровню и экипировке я больше походил на нуба. Из того, что у меня есть, – это навыки. И в данную секунду я размышлял, как правильно их применить. Я уже мысленно задался вопросом, не надоело ли Падшему ждать, пока я соберусь его убить.

Ну всё, с Богом!

Я схватился двумя руками за топор и начал потихоньку идти на воина. Он, заметив движение, тут же встал в боевую стойку, готовясь принимать удар. Я буквально не знал, что мне делать. Он ждёт меня, любое моё движение он сможет уловить и отразить. Я сделал рывок и, упав на колени, скользя мимо него, попытался ударить его по колену. Как я и предполагал, он понял меня и просто убрал ногу в сторону – я его даже не задел. Боги, чувствую себя школьником, над которым издеваются старшеклассники, и который ничего не может сделать. Я услышал смешок. Падший усмехался надо мной! Я встал с колен и повернулся к нему лицом. И у меня появилась идея.

Сделав очередной рывок, я совершил прыжок, держа одной рукой топор, а другой вытаскивая из-за пазухи кинжал. Он ожидаемо выставил две руки крест-накрест, встречая топор, и явно не ожидал прилетевшего кинжала мне в горло. Я воткнул его через челюсть по направлению к мозгу. Я отлетел назад от того, что он отразил мой удар топором. И я смотрел на его выражение лица, когда он достал кинжал из своей черепушки. Этой атакой я снял ему 140 НР. Много,

да, но это всего лишь небольшая доля. Падший не показал вида, что ему больно, он просто сделал удивлённое лицо и слабо кивнул, мол, хороший приём. Но нутро подсказывало, что больше подобную ошибку он не допустит. И в который раз я встаю на ноги, стоя лицом к лицу со своим врагом.

Но теперь была его очередь атаковать. Он соединил ладони, и у него из рук вырос самый настоящий огненный меч! Он замахнулся им и, сделав небольшой рывок в мою сторону, обрушил его на меня. А я просто выставил топор лезвием накрест ему. Такого лютого скрежета я не слышал никогда. Я видел его удивлённые глаза – он, видимо, считал, что этим ударом сможет от меня избавиться. Может, и смог бы, но мой новообретённый топор не дал Падшему стереть меня в порошок. Он отступил.

Пришла моя очередь. Я понимал, что эта битва решающая, и решил достать все козыри из рукавов. Я отошёл в сторону, и, что очень странно, Падший позволил мне это сделать. Почему в этом данже все такие благородные? Даже воин из Ада. Первым делом я надел броню Белого Рыцаря, не так давно полученную из сундука. Как только я полностью экипировался, я буквально почувствовал, как у меня прибавляются силы. Сердце стало биться чаще, адреналин в крови зашкаливал. Что это такое? Заглянув в статусы, я увидел, что сет Белого Рыцаря вместе с его топором дают +30 к силе удара и +40 к криту. Плюсом регенерация увеличилась до 20 НР в минуту. Неплохо.

Пришло время достать тот самый кристалл. Не зная, как его активировать, я почувствовал себя Гарри Поттером с золотым снитчем. Зажав камень в руке и изо всех сил опустошая голову от посторонних мыслей, я попытался влить его силу в себя. На прошлом сервере камни работали просто: приносишь его к алхимику, тот перегоняет его в жидкое состояние, ты выпиваешь это, и спецсила камня навсегда остаётся в теле как навык, который можно качать. Я мимолётом слышал, что некоторые игроки впитывали силу камня напрямую, через руки, и вот решил попробовать сделать это сейчас.

На моё удивление, сработало. Я почувствовал, как тепло растекается по телу, словно проникая в нервную систему. Интерфейс сообщил:

Вы приобрели навык "Сверхскорость"!

Lvl 1 – 10 сек, КД 5 минут.

Неплохо. Скоростной рывок на 10 секунд – уже что-то. Звучит как заявка на победу. Падший словно почувал мой новый навык и напрягся. Пора уже кончать с ним!

Я подошёл на расстояние рывка, смотря ему прямо в горящие глаза. Он словно понимал, что я собираюсь делать. Теперь главное – не ошибиться в активации сверхрывка. Это как быстро нажать нужное сочетание клавиш на клавиатуре, только тут нужно сделать это мысленно. И быстро, пока противник не успел среагировать.

Я собрал все силы в кулак и рванул, параллельно вытяги-

вая топор в нужное мне положение. Почти приблизившись к нему, я начал мысленно активировать ускорение. И вдруг мир вокруг меня замер. Мысленно отсчитывая секунды, я шёл на противника. Именно шёл, потому что мир вокруг меня стал словно водой, а ноги мои стали ватными, как и руки. Несмотря на это, я сумел дойти до Падшего и медленно рассекать ему тело в районе бедра, там, где у него был стык брони, и кожа была незащищена. Вдруг мир ускорился, и я на огромной скорости полетел в стену, споткнулся оземь и до стены летел кубарем. Вот это эффект. Видимо, я перестарался с замедлением настолько, что меня просто понесло с огромной инерцией в стену. Надо тренировать, чтобы такого больше не повторялось.

Этим трюком я снял с него 104 НР, видать, система посчитала это за критическую атаку. Блин. Таким образом мне его полвека ковырять. И в голове возникла идея. Но надо ждать откат. А пока я, похоже, неслабо разозлил Падшего, и он решил заюзать атаку водой. Последнее, что я видел, – это надвигающееся на меня цунами. Но, так как я и так был прижат к стене, оно меня сильно не покалечило, но всё же сняло 27 НР. 20 из них мне тут же отрегенирил сет Белого Рыцаря. Теперь у меня было целых 30 минут до следующей водной атаки. Но среди его навыков были вопросыки, мало ли что ещё у него в запасе. Тем временем оставалось 10 секунд до "перезарядки" ускорения, и я решил реализовать ту самую идею. Не факт, что она сработает, терять мне всё рав-

но нечего – либо пан, либо пропал.

Падший стоял в 10 метрах от меня, словно восстанавливая силы. Алтарь с потухшим кристаллом был по правую руку от меня, метрах в пяти. Я встал и потихоньку двинулся к нему. Падший, увидев мой отход, поворачивал тело в мою сторону, чтобы находиться ровно напротив меня и отразить любую мою атаку. Я надеялся, что в этот раз он не успеет.

Картина такова: между нами метров 15, ровно между нами стоит помост с кристаллом. И мой мозг уже пытался просчитать мою дальнейшую атаку. Я рванул. С разбегу я запрыгнул на помост и, собрав все свои силы, совершил ещё один прыжок. В этот момент я активировал ускорение, и снова мир замер. Я лечу чётко на Падшего. Заношу топор за себя, собираясь обрушить его на череп врага. Я вижу, как он начинает двигать руки, чтобы остановить меня, но я понимаю, что он не успеет. Боже, как долго длятся эти 10 секунд. Целая вечность проходит, прежде чем топор начинает движение в сторону черепа Падшего. Снова ощущение, что я нахожусь под водой, и нереально тяжело двигать руки. Но у меня почти получилось. До черепа остаются считанные дюймы. И тут я замечаю, как в топоре пробуждается свечение. Как ток, свет распространяется с моих рук, проникая в рукоять и лезвие. И за считанные сантиметры до удара топор засветился полностью, буквально ослепляя меня. И тут мир снова дико ускоряется. Топор рассекает череп Падшего пополам, ослепляя диким светом всё вокруг. Я отлетаю через

врага вместе с топором и на дикой скорости впечатываюсь спиной в стену. Из меня тут же вышел весь воздух. Урон: 30 НР.

Но я снял Падшему больше. Урон: 510 НР.

Вы открыли навык топора: Разящий Удар! Принесённый урон ограничен вашим уровнем.

Вот это имба! Это же просто подарок судьбы! Но сейчас не время радоваться, надо добить его. Но у меня откат ещё 4,5 минуты. И пока Падший отходил от удара, я решил нанести ещё один удар. На последнем издыхании я рванул и нанёс удар ему посередине спины, прямо в позвоночник – ну или в то место, где он находится у обычных людей. Этим я снял с него ещё 104 НР. Он упал на колени. У Падшего осталось 482 НР. Мне оставалось только ещё раз активировать Разящий Удар, и он труп. Только я не знал, как это сделать. Ещё раз входить в ускорение? Не знаю.

Я решил просто отрубить ему голову. Как только я замахнулся, мир словно взорвался. Меня огрело горячим, горящим воздухом, и словно взрывной волной откинуло от Падшего метров на 30. Вот это да. Как только я открыл глаза после мощного удара о стену, я увидел, как Падший весь был в огне. Он стал словно Призрачным Гонщиком. И он шёл в мою сторону. Словно надвигающаяся буря, он шагал медленно, но уверенно. Я собрал оставшиеся силы и рванул прочь. Я решил бегать от него по кругу вдоль стен зала, в ожидании, пока ускорение отрегенится. Видимо, по-другому у ме-

ня против него нет шансов.

Хоть это было и тупо, но это работало. Падший перешёл на бег и пытался перекрыть мне дорогу, но у меня всё время получалось уворачиваться от струй огня, которые он с какой-то периодичностью пускал в мою сторону. И вот настал момент, когда я был готов совершить рывок. Я смог загнать Падшего в досягаемость прыжка со стены и, припустив что есть духу, приближался к нему. Снова мир замер. Падший думал, что я тупо прыгну ему в лоб, но он просчитался. Прогрызаясь сквозь пространство, я сделал прыжок на стену, чтобы отскочить от неё и направить топор на шею врага. Но, как оказалось, сделать это было тяжелее, чем просто смоделировать в голове. Нагрузив правую ногу, я начал отталкиваться ею от стены, но сделать это было невероятно тяжело, словно я пытаюсь сделать присед на одной ноге со штангой весом в несколько десятков килограммов на шее. Тем не менее, у меня это получилось, и я полетел в сторону врага. Топор снова начал источать свет. И опять, словно это уже классика, за пару сантиметров от шеи Падшего мир снова ускорился. Напоследок я почувствовал, как рассекается шея. И снова я улетаю в стену. На этот раз без топора. Он полетел в другую сторону, осветив весь зал.

В этот раз я очухивался долго. Урон: 56 НР. Я был полностью истощён, как морально, так и физически. Даже несмотря на врага, я понял, что он мёртв. Мысленно открыв системные уведомления, я увидел:

Урон: 482 HP (Разящий Удар)

Вы убили Падшего!

+500 XP

Ваш уровень: 4! 350/500 XP

До следующего уровня не хватает 150 XP

Навык "Сверхскорость" повышен до 2 lvl! 13 сек раз в 5 минут

Урон Разящего Удара повышен!

Получено достижение: Воин Света! Награда: +300 XP

Уровень повышен! 5 lvl! 650XP

До следующего уровня не хватает 550 XP

Неплохо насыпали, ничего не сказать. Но я слишком устал, чтобы как-то эмоционировать по этому поводу. Поэтому я просто полежу здесь. По идее, правила данжа позволяют отоспаться в отвоёванной локе. Но, видимо, тут меня ожидало другое.

Вы одолели Падшего, что охранял вход в Атлантиду! Вам доступен выбор: отправляйтесь в увлекательное путешествие в город предков и разгадайте все его тайны! Или же просто выйдите из пещеры и будьте первым, кто прошёл этот данж.

Решать только вам.

Вот на этом моменте стало реально интересно. С каких это пор игра предоставляет выбор? То есть я могу не искать Атлантиду в данже, название которого прямо намекает на её поиск? Бред какой-то. Я приподнялся и увидел два прохо-

да. Один вёл на свободу, а другой – в неизвестность. Но я уже для себя сделал выбор. Осталось только передохнуть перед следующим приключением. Я расположился у стены и заснул. В этот момент я вышел в реал. Нужно было серьёзно обдумать дальнейшие действия.

Текущие показатели:

Уровень: 5 (50/600 XP до следующего уровня). **Характеристики:**

Сила: 12. Ловкость: 10. Интеллект: 13. Выносливость: 16. Дух: 4.

Здоровье (HP): 1/210.

Мана (MP): 0/85.

Энергия: 66/66.

Навыки: Физические: "Мощный удар" (2 lvl, 150% урона, 15 MP/10 энергии), "Твёрдая поступь" (2 lvl, +10% скорости). Магические (Огонь): "Огненный шар" (2 lvl, 46 урона, 20 MP), "Тепло очага" (2 lvl, +5% регенерации маны). Боевые (Меч): "Рубящий выпад" (2 lvl, 120% урона + 5, 10 MP/5 энергии), "Мастер клинка" (2 lvl, +10% урона мечами). Скрытность: "Теневой шаг" (2 lvl, снижение видимости на 50%, 15 MP), "Лёгкий шаг" (2 lvl, +10% бесшумности). Уникальный: "Универсальный подход" (2 lvl, +5 к характеристике на 10 сек, 20 MP), "Быстрая обучаемость" (2 lvl, +10% к прокачке навыков), "Сверхскорость" (2 lvl, 13 сек раз в 5 минут). Навык оружия: "Разящий Удар" (1 lvl, урон ограничен уровнем).

Инвентарь: Валюта: 140 медяков, 50 золота. Экипировка: Разящий Топор Белого Рыцаря (уровень 3, эпический, двуручный, урон 30, критический 64, +10 НР/мин), Броня Белого Рыцаря (уровень 3, редкая, защита +25, +5 к Выносливости, +30 к силе удара, +40 к криту, +10 НР/мин), кожаные сапоги (+2 к скорости). Предметы: 1 лечащее зелье, Свиток древних заклинаний и рун (уровень 5, эпический), Камень звёздного света (уровень 5, легендарный, использован). Аренда: Быстрая лошадь (+50% к скорости, 18 часов осталось). Вес: 8 кг / 120 кг.

Репутация в Дортмунде: Нейтральная (0/1000).

Достижения: Благородный Воин (+500 XP), Воин Света (+300 XP).

Глава 8 – Разговоры о важном

Я очнулся в капсуле. Тело ныло и болело, словно я несколько дней подряд таскал металл. Обычно такой эффект после погружения снимался несколькими часами сна. Но прежде чем лечь поспать, я решил посмотреть, что произошло в мире за время моего отсутствия в нём.

Сделав себе крепкий кофе, и взяв сигарету, я вышел на балкон. Закурил, открыл через смарт-браслет новостную ленту. Но из головы никак не шла Атлантида, город Древних из игры. Я отогнал эти мысли, и погрузился в чтение.

В мире, в целом всё было так же стабильно, без особых изменений. А вот в игром мире была движуха. Игроки шестого сервера ВирГента делились достижениями, открывали данжи, записи прохождений кидали, хвалили разработов, мол, другой уровень погружения, ощущения мира. Уже на сервере начинали набирать обороты гильдии, первые три места занимали: Белое Пламя, Боггеры и Орден Святого Мерлина. Всех трех я прекрасно знал, так как играю уже давно, причём Стас состоит в Боггерах. Когда-то и я был в составе Белого Пламени, еще на заре их становления как гильдии, но меня подставили и выгнали оттуда. Мутная история на самом деле, видимо им не очень нравилось, что я больше одиночный игрок, не командный. Вот они так и порешили, что без меня им будет двигаться дальше проще.

Я пока никуда вступать не планировал, хоть Стас меня и зазывал к себе, но я пока не решаюсь на подобный шаг. Кстати, Стас.

Я открыл нашу с ним переписку и увидел несколько сообщений. В основном он спрашивал меня, куда я пропал, так как я сначала светился онлайн, а после входа в данж – перестал. Но он-то не знал, что я прохожу ивент. Я ему написал, что я в реале и хочу встретиться, часов через 15, после отсыпания. И я, успокоившись, завалился в постель.

Проснулся я часов через 12, на улице стоял поздний вечер. Я поднял запястье и увидел сообщение от Стаса:

– Как только проснешься, набери, встретимся.

Я тут же ему набрал, и он, как ни странно, после первого гудка мне ответил. Мы договорились встретиться через полчаса в старом парке аттракционов. Я быстренько умылся, побрился, сел на такси и поехал.

Стас меня уже ждал на лавочке напротив карусели. С пивом. Я присел рядом.

– Ку, как ты? – первым начал диалог я.

– Здравов, норм, как всегда, – обычным своим тоном ответил он. – Куда пропал? От тебя дня 3 после твоего исчезновения ни слуху, ни духу.

– Да тут такая история..

И я рассказал ему полную хронологию событий, начиная с поиска лошади до победы над Падшим. Атлантиду я пока что от него скрыл.

– Белый Рыцарь, Падший, абилки, навыки, куда ты попал, бро?

– Да вот не знаю. Слушай, на сервере же ваши уже раскатились, никто пока не говорил про этот данж?

– Да несколько ребят в соло ринулись туда, но они не справились. А группу мы пока не созывали.

– Мда. Бро, я туда пошел практически голый, со сраной заточкой, я почти нуб! А у вас в гильдии получается ребята кто? Совсем бомжи?

– Не, ну ты не преувеличивай-то. Мы сами не понимаем, почему так произошло, данж вообще легкий должен быть, а судя по твоему рассказу там вообще легчайше. Но факт остается фактом. Мы слились. Я думаю отрядом идти нет смысла.

– Ладно. А что насчет Атлантиды? Есть по ней инфа?

Он поморщил брови.

– Это что еще за вундервафля?

– Сам не знаю. Вроде город Древних.

– Кто такие Древние?

– В душе не чаю, сам не представляю.

– Ты уже попал в город?

– Еще нет. Оставил перса на поле битвы, отсыпается.

– Понял. Собираешься войти в город?

– Ну конечно, ты чего, упускать такую возможность.

– Ну да, ты прав.

Ещё минут пять мы сидели и молча допивали пиво. По-

сле опустошения бутылок, мы разошлись. Но перед уходом, он попросил меня после прохода сквозь проход в Атлантиду, по возможности, описать мне всё. Ему все таки это было интересно. Я согласился. Вызвал такси, и поехал домой. По приезде я снова завалился в постель, все крутя в голове вчерашний день и взятие города Древних.

Глава 9 – Тот самый город

Спустя непродолжительное количество времени я проснулся. В окнах брезжил рассвет. Я кинул взгляд на браслет – было 5:16. Пора. Я на скорую руку сделал бутерброды, заварил кофе, покурил и позавтракав, написал Стасу, что ухожу в игру.

Лёг в капсулу, закрыл глаза. К этим ощущениям уже привык. Открыл глаза и увидел знакомые стены пещеры, где я сражался с Падшим. Встал, уже полный сил, окинул взглядом помещение. Подошёл к трупу Падшего и осмотрел его. Странно, но лута с него не упало. Или он есть? Проанализировав тело, система сама подсказала, где искать. Чуть порывшись в останках, из-под "рёбер" я извлёк небольшой камушек красного цвета с желтоватым свечением, исходящим изнутри. Интерфейс сообщил: *Камень Падшего (уровень 5, редкий). Свойства: неизвестны.* Посмотрим, может, этот красноватый камушек мне сможет помочь в дальнейшем.

В этот момент интерфейс мигнул новым уведомлением: ***Квест "В поисках утерянной Атлантиды" завершён! Вы вошли в легендарный город Древних!***

Награда: +200 XP, Кольцо стража Атлантиды (уровень 4, редкое, +3 к Интеллекту), +50 репутации в Дортмунде.

Ваш уровень: 5! 250/759 XP до следующего уровня.

Я присвистнул – неплохо! Кольцо тут же надел на палец, почувствовав, как голова стала яснее, а мысли – чётче. Теперь я точно готов к новым загадкам.

И вот он, тот момент. Пора вступить в город Древних.

Передо мной было два прохода. Над каждым из них были надписи на латыни: *Exitus* и *Urbs Antiqua Amissa*. Система перевела их как "Выход" и "Древний, затерянный город" соответственно. Хм, куда же мне идти? Такой сложный выбор...

Я вступил в чёрный проход. Я не почувствовал ровным счётом ничего. Словно отключился, провалился в "бессознанию". Очнулся я в каком-то помещении. Оно было похоже на комнату или каюту. Я встал и осмотрелся вокруг. Позади меня была стена – видимо, проход, через который я прошёл, запечатался. То есть выйти обратно я не мог. Только идти дальше.

Как только я вошёл в главный зал, моё дыхание захватило величие и красота этого места. Высокие сводчатые потолки, украшенные древними символами, и мерцающие кристаллы, освещающие зал мягким голубоватым светом, создавали ощущение, что я попал в иной мир. Первые шаги по гладкому мраморному полу отдавались эхом, усиливая ощущение пустоты и таинственности. На стенах зала располагались барельефы, изображающие сцены из жизни древних: их величественные города и грандиозные битвы. Эти изображения выглядели столь живыми, что казалось, будто они вот-вот оживут и начнут двигаться. Я замедлил шаг, всматрива-

ясь в детали. Вдоль стен стояли высокие колонны, каждая из которых была украшена узорами и символами, светящимися слабым светом. Это свечение, казалось, пульсировало в такт моему сердцебиению, создавая ощущение, что весь зал живёт и дышит. Я мог чувствовать, как энергия этого места проникает в меня, наполняя чувством силы и уверенности. Мне показалось, что где-то вдалеке я услышал тихий шёпот, словно стены хранили воспоминания о давно забытых событиях и разговорах.

Подняв взгляд к потолку, я заметил, как свет кристаллов отражается от множества зеркальных поверхностей, создавая фантастические узоры и игру света. Всё это добавляло пространству ещё больше магии и загадочности. Казалось, что я попал в сердце древней цивилизации, которая обладала знаниями и технологиями, о которых современному миру оставалось только мечтать.

На одной из стен я заметил дверь, ведущую в другую часть комплекса. Она была закрыта массивной металлической перегородкой, украшенной теми же символами, что и колонны. Я подошёл ближе и увидел панель, которая, вероятно, служила для активации механизма открытия двери. Но прежде чем перейти к изучению комплекса, я решил посмотреть, что мне предлагает система.

Поздравляем! Вы попали в город Древних!

Вам предложен квест!

Квест "В поисках утерянной цивилизации"

Класс: Эпический

Задача:

– Найти и активировать главный источник энергии города, чтобы включить системы и получить доступ к информации.

– Найти записи или артефакты, рассказывающие о судьбе жителей.

– [Скрытая задача: откроется после выполнения предыдущих задач].

Награда: Вариативно (зависит от количества найденной информации).

Принять: Да/Нет

Само собой, я тут же принял его. После принятия в меню отображался прогресс его прохождения: 0/3 задач выполнено. Система не давала подсказок, но теперь у меня хотя бы есть чёткий план действий. Ну и ладно, где наша не пропадала.

Я оглядел главный зал. В окнах брезжил рассвет... двух, стоп, что? Я подошёл к окну поближе, чтобы убедиться, что у меня не глюки. Вокруг города была вода. Словно город находился посреди океана. И из-за горизонта всходило два солнца. Они располагались недалеко друг от друга, причём одно светило было чуть выше другого. Интересно. Это другая звёздная система? Где я, чёрт возьми?

Видимо, нужно искать ответы в самом городе. Я поднялся по небольшим ступенькам и подошёл к главному инструмен-

ту управления. Он был похож на наши реальные компьютеры, только с меньшим количеством клавиш, другой их формой и символами, неизвестными мне. Я даже приблизительно не мог понять, за что отвечает какая клавиша. Я тыкнул на рандомную. Вдруг я услышал какой-то странный звук. Кинув взгляд на главный зал, я увидел, как раздвигается стена внизу, открывая что-то массивное, встроенное в пол. Издалека это выглядело как широкая тёмная конструкция, отливающая тусклым серебром в слабом свете зала. Что-то на её поверхности слегка мерцало – то ли кристаллы, то ли металл, я не мог разобрать. По краям я заметил какие-то выгравированные знаки, похожие на те, что видел в туннеле, но они были слишком далеко, чтобы их рассмотреть. Устройство выглядело древним, почти мистическим, и я почувствовал, как по спине пробежал холодок. Что это за штука?

Ещё минут пять я смотрел на него сверху, пытаюсь понять, что это может быть. Те символы... они точно были в туннеле, я их помню. Но без энергии это устройство явно не работает, и я пока не знаю, как его включить.

Я вернулся обратно к главному компьютеру. Ну, тут же должна быть кнопка включения питания – как устройства, так и самого комплекса. Покопавшись минут десять и не найдя таковой в ближайшей доступности, я решил пройтись и изучить остальную часть комплекса. А также я пока не мог понять, как именно мне узнать историю Древних, но теперь у меня есть цель – найти источник энергии.

Я подошёл к той двери, от которой отошёл в самом начале. Я нажал на механизм слева от двери. Он представлял собой вытянутую узкую панель, похожую на маленькую лампу с тремя синими светодиодами-кристаллами в серебристом корпусе. Но никаких кнопок на ней я не видел. Как только между ладонью и панелью оставались считанные сантиметры, прибор засветился на короткое время, и дверь мгновенно раздвинулась. Я удивился, так как основного освещения в комплексе не было. Видимо, все подсветки и механизмы открытия дверей запитаны от резервного источника. Что же случилось с основным, я даже не имел понятия.

Передо мной открылся длинный коридор, слабо подсвеченный лампами, расположенными вдоль потолка. Также по коридору были расположены двери. Я таким же образом открыл одну из них и увидел комнату. Она была похожа на каюту для проживания персонала, только роскошную. Помимо большой кровати, здесь находился шкаф, диванчик, пол был застелен ковролином. Также здесь был выход на балкон, куда я и направился.

Мне открылся просто умопомрачительный вид. Бескрайние просторы океана сводили с ума. С балкона можно было рассмотреть и сам город. Я находился примерно на высоте семнадцатого этажа, причём, посмотрев вверх, я увидел, что нахожусь в башне огромной высоты. Мне было сложно представить, какова её высота. Она была прекрасна, от неё было сложно оторвать взгляд. Но я всё же смог и теперь уже осмат-

ривал другие части города. Так как я видел всего лишь его часть, я примерно понял, что он из себя представляет. Подо мной была длинная платформа, по форме напоминающая молоток, только заострённая с двух сторон. Какова её задача и что находится внутри неё, мне предстояло выяснить. По разные стороны от неё были расположены ещё по одному похожему по форме плато. Они были абсолютно идентичны друг другу, только центральная отличалась. Она была выше, толще, и в середине её края находилось треугольное отверстие, в котором плескался океан.

Я вернулся в коридор. После небольшого исследования я понял, что за остальными дверьми были расположены такие же каюты. Дальше по коридору я идти не стал и вернулся в главный зал.

Теперь я рассмотрел его более подробно. Он был круговой, двухэтажный. На первом ярусе было расположено то неизвестное мне устройство. На втором ярусе находились компьютеры.

Сначала я решил изучить верхний этаж. Пройдясь по кругу, я обнаружил ещё одну лестницу, ведущую вверх. Поднявшись, я обнаружил стеклянные двойные двери. Внутри была комната, по виду и убранству напоминающая кабинет начальника, совмещённый с переговорной. Стены были из стекла с зеркальным эффектом, то есть снаружи кабинета его "внутренности" не было видно. В комнате был большой круглый стол с мягкими креслами. Одно из них явно вы-

делялось: более крупное, с отделкой. Судя по всему, в нём должен сидеть главный. На противоположной от окон стене висела большая прозрачная панель, вероятно, используемая как экран. Потолок был отделан под звёздное небо. Какие-то звёзды горели ярче, какие-то тусклее. И самое интересное, они были расположены на разном расстоянии друг от друга, словно изображая созвездия.

В углу зала была стеклянная дверь. За ней находился стол с компьютером, пара шкафов, тумба и кресло. Кабинет начальника, не иначе. Из него открывался вид на весь главный зал. Блин, из-за отсутствия энергии я не могу нормально изучить город. Надо решать эту проблему. Только как?

Текущие показатели:

Уровень: 5 (250/600 XP до следующего уровня). **Характеристики:**

Сила: 12. Ловкость: 10. Интеллект: 16. Выносливость: 16. Дух: 4.

Здоровье (HP): 210/210. **Мана (MP):** 85/85. **Энергия:** 66/66. **Навыки:**

Физические: "Мощный удар" (2 lvl, 150% урона, 15 MP/10 энергии), "Твёрдая поступь" (2 lvl, +10% скорости).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.