

# Файролл. Игра не ради игры

**Автор:**

Андрей Васильев

Игра не ради игры

Андрей Александрович Васильев

Файролл #1

Дружить с рыцарем? Запросто. Враждовать с орками-убийцами? Да как нечего делать. Вступить по случайности в клан? Обычное дело. Ввязаться в какие-то мутные дела, связанные с ушедшими богами? Да о чем речь?! Особенно если ты журналист, который пришел в онлайн-игру за материалом для цикла статей и которого ничем в этой жизни особо уже и не удивишь. Хотя... Кто знает, что будет за следующим поворотом дороги в бескрайнем виртуальном мире Файролла. И самое главное – не забывать, что это всего лишь игра. Наверное...

Андрей Васильев

Файролл. Игра не ради игры

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

\* \* \*

## Глава 1

### Резвящийся мамонт

Наш главный редактор Мамонт (в миру вообще-то Семен Ильич, но за глаза его никто кроме как Мамонтом не называет, ибо велик ростом, могуч телом, зело волосат и громкоголос) всегда умеет удивить сотрудников. То матерно загнет такую тираду, что даже корреспонденты, бывающие в военных частях или и вовсе в горячих точках, поразятся тонкости ее плетения и разнообразию выражений, то с прибывшим в редакцию корейцем по-корейски пообщается, то на корпоративе нижний брейк станцует. И всякий раз на широко открытые глаза издательской братии (а мы-то уж вроде все видали, что только можно) говорит:

– А вы чего удивляетесь? Я еще в лохматом году... – и далее по списку: служил на подлодке, сбивал в Корее «фантомы», снимался в фильме «Курьер» в финальной сцене... И прочее, и прочее.

Вот и сегодня. Звонит мне по внутреннему и говорит:

– Никифоров, ты? Трезвый?

Вот ведь зараза какая. Всего-то один раз пришел бухой – с презентации новой марки виски, затянувшейся до утра, да и было это с год назад. А он все не забывает, наоборот, при каждом удобном случае припоминает.

– Зайди-ка ко мне.

Ну чего. Партия сказала – комсомол ответил: «Есть». Захожу к нему, а он сидит весь набычившийся, прямо как хан Мамай перед Куликовской битвой, и глаз у него такой недо-о-обрый.

– Ты, – говорит, – Никифоров, совсем мух не ловишь в последнее время. Ты мне какой материал сдаешь? Это не материал, а лабуда одна. Вот у других. Петрова, например, операционистом в банк устроилась, месяц отработала и о кадровом беспределе статью написала, как провинциалок на работу берут, испытательный срок держат, денежку такую платят, что они бомжам завидуют, их юным телом

пользуются и увольняют потом за день до окончания этого срока. Севастьянов вообще вместе с полицейскими подпольное казино накрыл. Он, конечно по первости, хотел просто статью написать и только потому это казино около дома своего нашел. Но по пьяни об этом однокласснику проговорился, а тот у него начальник районной службы криминальной милиции. Вот и совместил. Ему в один день и грамоту от МВД дали, и череп вечером проломили обрубком трубы водопроводной – как бонус от казино. Но все равно. Выпишется из больницы – еще и о медицине чего-нибудь наваяет. Как лекарства в больницах воруют или как там гипс криво кладут. А у тебя чего?

– А чего у меня? – стал выстраивать я защиту. – Петрова, между прочим, рубрику ведет «Я пробую сама». Севастьянов – криминальную колонку. А я освещаю светскую жизнь. Там с разнообразием паршиво. Там всего-то вариантов – писать про ругань с мордобоем, как мужчины с мужчинами личную жизнь налаживают да как одни и те же люди по клубам перемещаются с презентации на презентацию. Ну еще варианты: кокс нюхают и раствор по вене пускают. Для разнообразия.

Мамонт хмыкнул:

– Ну это, конечно, да. Оно и по тебе видно – ты то и дело под газом в редакцию приходишь. И, подумав над твоими словами, в баню с тобой я, конечно, не пойду теперь – к тебе спиной даже в портках страшно поворачиваться. Ладно, ладно, шучу. Но статьи твои, если честно, стали совсем уже убитые. Да прямо скажем, дрянь у тебя стали статьи. И по этой причине я тебе сам решил темку подбросить.

Я, конечно, выпал в осадок. Мамонт решил дать тему? Крокодил сказал доброе слово? Его кредо: «Будоражьте свою фантазию, будоражьте. И фактами не забывают разбавлять. А если не хотите – так я тут никого силком не держу». И вдруг сам дает тему! Я начал бояться...

– Значит, так, – продолжил Мамонт. – Все большую популярность набирают виртуальные миры. Ну знаешь, есть капсула, ты туда ложишься, там какие-то проводки к черепу присоединяешь, хлоп – и ты в другой реальности, в железе по самое не хочу и с дубиной... Или там с мечом. Ну, не суть. Народ в этих реальностях, говорят, так осваивается, что у них там теперь жизнь, а тут – так: пожрать, чтобы не помереть, и в туалет сходить. С одной стороны, все это, конечно, чушь полная. С другой – коли такие толпы народа там ошиваются,

стало быть, что-то в этом есть. Вот ты и давай, погрузись, посмотри, повоюй и статью напиши. Очерков шесть-семь, с продолжениями.

– Семен Ильич, – заныл я, – да какой я геймер? И вообще, это Петрову надо отправлять. Пускай пробует на себе, согласно заявленному кредо и купленным билетам. А то как аниматором в Турцию или служанкой к богатым чувакам на Рублевку – так запросто. А как в капсулу – сразу я. И вообще...

– Ты давай не выступай. Петрова только буквы на компьютере знает, и то не все. Давеча клавишу «эни кей» искала. Не нашла, долго плакала. И ты не заливай мне давай. Или ты думаешь, я не в курсе, что вы пару лет назад по сетке какие-то баталии устраивали – отдел на отдел? Значит, чего-то да понимаешь в этих играх.

– А капсулу где брать? Знаю я, сколько она стоит. И плата там ежемесячная мама не горюй небось. Мне чего, самому разоряться?

– Не надо разоряться. Помнишь, на той неделе ко мне ребята в костюмах приезжали? Нет? Ну не важно. Во-о-от, они из компании «Радеон» были, которая эти капсулы и делает. И игру тоже они делают. Ну натурально, они мне одну капсулу и подарили, в виде сертификата на предъявителя. Вот я и подумал – если мне ее подарили, а я сам этой ерундой заниматься не намерен...

Все понятно, старый ты черт. «Джинса», стопроцентная. Что такое «джинса»? Это проплаченный, чаще всего налом, рекламный материал, подаваемый в контексте как неотъемлемая часть статьи или фильма. И заплатили за него мимо кассы прямо тебе. Ну-ну...

– ...и еще аккаунт виковский, аж на полгода. Я вот думаю, что, наверное, такие люди совсем-то уж дрянь ни дарить, ни тем более делать не станут. Так что ты там походи, посмотри и напиши объективную, хорошую – подчеркиваю – хорошую – статью. Но если статья будет не очень, я припомню тебе твое бесконечное пьянство и устрою козью рожу. А может, и просто уволю. Как не оправдавшего... Завтра тебе капсулу привезут, дома будь с двух часов. И погружайся. Сроку тебе на задание – две недели... нет, даже месяц. Но чтобы была статья из шести-семи частей. И про «Радеон» обязательно напиши чего-нибудь. Капсула, мол удобная, спина не болит, задница не преет...

По логике вещей я после всего этого мамонтовского потока сознания должен был, поникнув главою, пойти и забухать капитально, ну хотя бы для поддержания репутации. Раз говоришь, что я бухарик, буду соответствовать. Но желания квасить не было вовсе. Поэтому я быстренько собрал бумаги со стола, свалил их в ящик этого же стола, сказал соседям по кабинету:

- Адье, православные. Мне Мамонт командировку на месяц выписал. Удавитесь от зависти.

- Надеюсь, в Чечню или в Антарктиду, - язвительно заметила Калерия Георгиевна. Она вела колонку «Наши маленькие друзья» о домашних животных и в миру была известна под подпольной кличкой Крыска - за зубастость, серость и вредность. - Там вам самое место!

- Не-а, - мотнул головой я. - В Сочи, на месяц, о пляжной жизни писать.

- Вот га-а-ад! - выдохнуло полкабинета, и я, помахивая сумкой, из этого кабинета вышел и побежал быстро-быстро, поскольку, если Мамонт меня поймает после того, как большая часть редакции присядет ему на мозг, почему я, наглый мальчишка, в июле, за казенный счет поехал в Сочи, а не они - заслуженные и награжденные, то бить он меня будет больно-больно и долго-долго. А вот нечего мне припоминать тот один раз, когда я поддатый пришел, и давать какие-то «джинсовые» задания, при этом даже не пообещав отстегнуть процентик, хоть бы даже и небольшой.

Работа журналиста немного сродни работе следователя. Сначала ты информацию собираешь, затем перевариваешь, а потом... Вот потом как раз и заканчивается это самое «немного». Следователь эту информацию использует закрыто и против одного человека или, к примеру, группы лиц - если, конечно, имел место предварительный сговор, а вот журналист, напротив, как правило, доводит эту информацию до большинства и тем зарабатывает себе на хлебушек и репутацию. Нет, теперь не репутация надо говорить. Теперь надо говорить «экспириенс» или даже «экспа», то есть опыт, получаемый игроком за выполнение заданий, убийство монстров и прочие игровые действия. Я ж теперь геймер. Черт. Хотя там, в играх, по-моему, и репутация была... К чему это я? Просто, похоже, пришло время собирать информацию.

По дороге домой я вспоминал те немногие РПГ и ММОРПГ, в которые мне довелось играть энное количество лет назад. Нельзя сказать, чтобы я был записным геймером, но, как нормальный подросток, а позже – юноша компьютерной эры, я, конечно, провел определенное количество времени и в социальных сетях, и в форумах, ну и на порносайтах. И не надо свистеть, что туда ходят только извращенцы. Туда ходят все. Не все в этом признаются.

И, разумеется, я играл. В первую очередь, конечно, это были «шутеры». Хотя и РПГ я уделял время, поэтому какие-то базовые знания у меня имелись. Но с тех пор все так изменилось – появились капсулы, виртуальность стала осязаемо реальной.

Кстати, обо мне. Я ж не рассказал о себе совершенно ничего, и это неправильно. Хотя и рассказывать-то... Я уроженец Москвы, разведен, детей нет, живу один. Прожил свои тридцать шесть лет так же, как и большинство моих сверстников. Родился, школа, институт, армия (ну тут да, не как у всех – москвич, с вышкой и в армию ходил...), дембельнулся, пошел работать, женился, развелся – все. В завершение рассказа о себе надо пояснить про армию. Я туда пошел потому, что в тот момент мне было реально пофиг: служить – не служить. Знаете, как бывает: казалось бы, живешь, и жизнь такая полная, насыщенная, а потом вдруг «дзинь» – и как-то сразу ничего. Вот и у меня. Вроде, все было: институт, девчонка, команда КВН, тачка (пусть и не новая, зато «крайслер»), лучший кореш. И вдруг – институт закончил, с ним накрылась и команда КВН, у «крайслера» полетела ходовая, и, увидев прайс на ремонт, я понял, что легче купить новую машину, чем чинить эту. А девчонку я, по закону жанра, застал со своим, как я думал до этого, лучшим другом. Вот такой компот вышел, в лучших традициях банальностей. Одновременно. Все было – и ничего нет. И тут я сделал то, чего не делал никогда: поделился этой чехардой с отцом, и батя мне сказал:

– Иди в войска. Армия весь этот бред из башки мигом выбивает. Когда жрать все время охота, «деды» каждый вечер по башке дают и гадаешь: тряпкой ты, как человек, сегодня очко драить будешь или «дедушка» тебе зубную щетку вручит, как-то по барабану становится, кто с кем спит. Это только в фильмах боец все время о бабе своей думает. А по жизни он думает, как бы пожрать лишний раз и как бы сверх меры работы не привалило. А на флот попадешь – так там вообще сказка. Страшная, правда, очень.

И я пошел в военкомат, чуть не угодил на психиатрическую экспертизу, потому как в квадратной голове военкома никак не могло уложиться, как это москвич с

высшим образованием сам пришел и просит отправить его в армию, мотивируя это тем, что там можно чему-то полезному научиться. Он, бедный, чуть не рехнулся.

Потом приехал «покупатель», и я на полтора года отправился в спецвойска. Вы думаете, морпех или ВДВ? Нет. Я служил в инженерной части. Проще говоря, в стройбате. И вы знаете, батя был прав. Когда постоянно охота жрать, побаливают ребра, по которым вчера с маху саданул сержант Полетаев (основные звери в армии – кавказцы? Может, где-то так оно и есть, я не видел. А вот парни из российской глубинки так любят горожан, а особенно москвичей, так любят... Что аж прямо до реанимации иногда залюбливают), а главная ценность для тебя – рулон туалетной бумаги, поскольку от газет задница чешется, сразу как-то по другому оцениваются утраты «гражданки». Команда КВН распалась – да и черт с ней, жизнь – еще тот КВН, смешнее и злободневней. Машина накрылась – метро вечно и переживет даже ядерную войну. Девчонка твоя ушла к теперь уже бывшему другу – пусть теперь сам с ней мучается. А вот тарелку бы мамино борща, да с косточкой мозговой и такими ма-а-аленькими пирожками...

Но все проходит, дембель неизбежен, да и служить через полгода стало проще. И я вернулся домой в аксельбантах, значках и с дембельским альбомом.

Батя посмотрел, сказал: «Мужик», – и вручил ключи от дедовой квартиры, доставшейся нам по наследству. Отгулял дембель, выпил положенное количество водки, сделал приятное положенному количеству девушек, порадовался, узнав, что мой бывший друг женился на моей бывшей девушке и даже уже развелся с ней, застав через три месяца после свадьбы на ней соседа. Поломал голову, досталась ли она соседу как некий переходящий вымпел. Поискал работу, нашел ее, достал диплом, в котором было написано, что я журналист, сдул с него пыль и пошел работать в газету с названием: «Столичный вестник». И в результате вот сижу, жду капсулу.

Кстати, не просто сижу, а еще и собираю информацию. Вчера я решил, что ну его на фиг, пожрал и спать лег, а вот сегодня устремился на форумы игры.

Итак, «Файролл». Туча игроков, меч и магия, многообразие рас, специальностей и ремесел. Четыре огромных, просто-таки гигантских игровых зоны с множеством локаций на одном игровом материке и недавно открытый второй материк, пока еще не столь густонаселенный, можно сказать, находящийся в

стадии развития. Море квестов, полная нелинейность процесса, множество НПС – неигровых персонажей, введенных для выдачи игрокам квестов, оказания им помощи, причинения им вреда и просто для создания антуража с целью полного погружения в игровую атмосферу. Со времен памятных мне игр в принципе изменилось одно: вместо монитора (а потом и нейрошлема) и вида от третьего (или иногда даже от первого лица) – стопроцентное погружение в мир игры.

«Ну и где эти самоделкины из «Радеона»? Скоро три часа», – подумал я и немедленно раздался дверной звонок. Я открыл дверь, в квартиру ввалились два сумрачных мастера в фирменных комбезах, один совсем молоденький и один постарше.

– Чего невеселые такие, орлы? – поинтересовался я.

– Чего веселиться? – ответил тот, что постарше. – У вас седьмой этаж, а лифт не работает. На себе перли эту дуру.

Они затащили в квартиру двухметровый ящик, где, по-видимому, и находился сказочный Конек-Горбунок, который помчит меня в чудесный мир, навстречу мечам, магии, роковым красавицам и лихим приключениям.

Спустя час, после передвигания мебели (этот игровой предмет абы как не поставишь, требования по местоположению в пространстве оказались достаточно жесткие) и с помощью мата капсула была установлена. Орлы ушли, а я стал ходить вокруг новой детали интерьера в моей квартире.

Немного побродив вокруг капсулы, внешне напоминавшей то ли ванну, то ли корытце и снабженной проводами и нашлепками, я рассудил:

– Чего ждать? Надо лезть, ибо в эксперименте познается истина.

И сел за компьютер.

Орлы перед уходом объяснили, чего куда пихать и чего как делать. Предупредили и о том, что при первом запуске вся эта тонкая техника будут считывать информацию с моей подкорки для наибольшей комфортности. На мои

опасения о том, что я могу заиграться до полного изумления, пояснили, что в этой разработке предусмотрено отключение от игровой действительности. Когда система поймет, что твой мозг уже на пределе, то тебя неминуемо потянет в сон, все поплывет перед глазами, и координация собьется по полной. Ну а в таком состоянии что ты за игрок? Вот это, конечно, умно придумано. А то знал я таких игроков в былые времена, они заигрывались до того, что чуть не под себя писались и вообще не ели и не пили, по двенадцать – шестнадцать часов проводя в игре. Иной наркоман лучше выглядел, чем они...

При этом сама капсула (мастера называли ее «нейрованна», но слово это мне не понравилось, немелодичное какое-то, поэтому пусть будет «капсула») связана с компьютером, на котором, собственно, ты сначала регистрируешься для создания учетной записи. Меня сразу удивило то, что ты можешь отыгрывать только одного персонажа. В играх моей прекрасной и далекой юности на одной учетной записи вполне можно было иметь пять, а то и больше персонажей. Причем на каждом сервере, а количество тех серверов – у-у-у.

Тут нет. Выбрал – и играй. Качай, развивай, обрастай вещами, друзьями и врагами. Не нравится, надоед – удаляешь его, причем со всем имуществом и историей, полностью, и заводишь нового. Вот такие пироги с котятами.

Итак, поехали.

Первое, о чем спросила программа, не желаю ли я выбрать себе имя. Причем я мог выбрать его из готовых вариантов или же придумать себе позывной сам. Придумывать самому было лень, и я предпочел вариант с готовыми шаблонами.

Имя – это вам не это. Подходить к процессу надо с умом. При рождении нам не дают такой возможности, и порой получается, как у меня. Что именно толкнуло батю – спиртное, атмосферное давление, шок от радости, что я родился, не знаю, но он назвал меня Харитоном. Ох и намучился я с этим именем. Создайте-ка от него уменьшительно-ласкательное. Прониклись? То-то. Школа, институт, а уж армия... «Харя» далеко не самое поганое прозвище из тех, что я носил.

Я ввел первую букву своего собственного имени, и программа выкинула мне на выбор целый столбец псевдонимов. Мой глаз в результате зацепился за имя «Хейген». Что-то мне в нем понравилось, и я как человек, доверяющий интуиции, подумал: «Нормальное имя». Уж всяко лучше моего собственного.

Раса – человек. Это я решил еще в юности, без всяких «Файроллов». Эльфы – жидковаты, гномы – страхолюдны, полурослики – мохноноги. Ну про орков, троллей и гоблинов вообще не говорю – это от лукавого. Нет, у этих рас много поклонников, да оно и понятно – кто любит леденец сладкий, а кто и хрен едучий. Но я в игре – только человек, это осознанный выбор жизненной позиции.

Вот, собственно, и все. В отличие от игр моей юности, класс и специализация в «Файролле» выбирались после начальной локации, в которой нет агрессивных монстров и невозможно убийство игрока игроком. Локация, кстати, носила забавное название «Нублэнд» (разработчики-то с юмором, понимаешь). Сам игрок определял, кем он будет, шел к нужному ему мастеру-наставнику и брал у него квест на класс. Хочешь быть магом – найди мага-наставника – бери квест. Хочешь быть вором – получи задание. А там – украл, выпил, в тюрьму. Хочешь быть героем – будь им! Очки характеристик распределялись привычным образом – получил уровень, сам и распределил. Но следует заметить, что мультиклассов в «Файролле» не было, выбрал себе специальность – и все. Качать ты будешь только ее. Никаких там архетипов вроде маг-вор или воин-клирик.

Полностью проигнорировав настройки внешнего вида персонажа, согласившись с тем, что программа спроецирует его с моей собственной внешности (пофиг, я на себя и в зеркало не каждый день смотрю, а мнение окружающих меня таких же компьютерных персов мне глубоко до лампы), и отказавшись от чтения цифровой макулатуры, я услышал некие торжественно-протяжные звуки, напоминавшие оркестр пьяных волынщиков, и хмыкнул, увидев сообщение о том, что персонаж Хейген создан.

– Ну и слава богу. Начнем помолясь, – сказал я, залег в ванну-капсулу, произвел манипуляции, описанные орлами-доставщиками, и увидел яркий свет, по-видимому, означающий вхождение моего персонажа в игру.

## Глава 2

### О дивный новый мир

– О, Белоомут! – такой была моя первая реакция на мир Файролла. Из света меня выплюнуло на довольно узкую улочку с приземистыми деревянными домишками, которая напомнила мне поселок городского типа Белоомут, где в детстве я прекрасно проводил летние каникулы и где вполне себе современные дома соседствовали вот с такими же халупами и деревенскими избами. На мгновение повеяло разнотравьем, вечерними кострами, печеной картошкой и запахом пыли из-под велосипедных колес.

Обернувшись, я посмотрел на то место, откуда сюда выпал. Это была резная арка с переливающейся перламутрово-жемчужной пленкой.

Запах детства побыл немного рядом и ушел, потому что вслед за мной в игру вывалился какой-то мужик в жутко экзотическом рванье, зыркнул на меня свирепо, сообщил:

– Эй, дятел, ты чего на проходе встал? – и куда-то побежал.

Перевел взгляд на себя и понял, что и я одет не лучше. Да и вообще слово «одет» к этим живописным обноскам подходило слабо. Видели в фильмах про Владимирскую Русь калик перехожих? Вот такая же ерунда, только без гуслей. Драная рубаха из холста... или рогожи, пес его знает. Те же портки и нищенская сума с деревянной кружкой для воды и парой кусков хлеба внутри. Еще бы запах – и как есть бомж. Хм, судя по пресс-релизу, в мире Файролла можно отыгрывать хоть кого. А бомжа отыгрывать можно или нет? И какие умения развивать? «Попрошайничество», «Поиск жестяных банок», пассивное умение «Духан», выводящее противника из строя на пять минут? Шутка юмора, конечно. Хотя один популярнейший интернет-портал сообщает, что именно бомжи – лучшие эрпэгэшники. Они все время шарят по всем углам и закоулкам, ищут лут – это игровые предметы, выпадающие из монстров, коробок, кувшинов и из множества других мест, созданных время от времени большой фантазией разработчиков, и, найдя какую-либо вещь, примеряют ее, оставляя себе лучшую. Ну да ладно. Мы воина будем качать по возможности сильного и мускулистого бойца и танка, опору группы, надежду сырых, убогих и обездоленных. Варвара качать будем или паладина. Хотя тут паладинов вроде нет. Видно будет, как дойдем.

И я двинулся по улочке вперед.

– Эй, приятель, не хочешь к нам в группу? Пройдемся по Нублэнду, квесты поделаем, пару-тройку уровней поднимем.

Обернувшись, я увидел крепко сбитого мужичка-гнома с клочковатой бородой, в более-менее приличных кожаных шмотках и еще двух таких же бомжеватых, как и я, ребят.

– Давай к нам, – снова сказал мужичок, судя по надписи над ним, по имени Фрори. – Сейчас еще одного найдем и пойдем активно качаться. Где какие квесты, я знаю, все будет красиво. Ну а потом в Эйген двинем.

«Эйген, Эйген, – вспоминал я гайды, спешно прочитанные на форуме игры. – А, это город, в который игроки попадают из Нублэнда».

– Да не вопрос, – сказал я мужичку. – Кидай группу. Только сразу, чтобы без недопонимания: я буду воина качать.

– Не проблема, – ответил гном. – Качай, кого хочешь. Группу лови.

Во всплывающем окошке появилась надпись:

«Фрори предлагает вам присоединиться к его группе. Принять?»

Я, конечно, согласился.

«Вы присоединились к группе. Лидер – Фрори».

– Слушай, мы прямо сейчас бежим или... – спросил я теперь уже у лидера.

– Нет, говорю же, сначала еще одного найдем, а потом пойдем, – ответил мне гном, внимательно вглядываясь в проходивших и пробежавших мимо нас игроков. Надо заметить, поток вновь прибывших не ослабевал, и цифры статистики о посещаемости игры, в которые я сначала не слишком поверил, теперь не казались мне такими уж дутыми.

– Ну и славно, я тогда в настройках покопаюсь, вон там, в уголке.

Я отошел к плетню, за которым стоял дом, присел под него и вызвал меню характеристик.

«Базовые характеристики персонажа: сила – 1, интеллект – 1, ловкость – 1, выносливость – 1, мудрость – 1».

«Ну прямо Чак Норрис», – подумалось мне. Негусто. Ладно, сейчас с этим гномом повоюем, уровни приподнимем, а там видно будет. Что он не альтруист – это понятно, и какой-то интерес у него есть. Но на всякого хитреца есть свой винт с левой резьбой. Как там у классика? «Бери сокровище, сеньор Торрес, и неси его поближе, а там поглядим».

Пока я химичил с информацией и рассуждал о жизни, она, то есть жизнь, не стояла на месте. Мимо по-прежнему проходили вновь прибывшие в Файролл граждане, наводя на мысли о параде рубищ, причем рубища различались цветом, дырами и конфигурацией заплаток – на дизайнерах администрация явно не сэкономила. И кстати, одного из этих экзотических босяков заловил наш славный предводитель Фрори. Увидев, что я на него смотрю, гном призывно помахал лопатообразной ладонью:

– Эй, боец, иди сюда. Все, группа собрана, пошли квест брать, к тетушке Дорис. Ее озерные гоблины одолевают, жизни не дают и по ночам шумят. А тетушку уважать надо и ценить. Так что сейчас мы этим гоблинам будем филиал ада открывать.

– Это, конечно, здорово, – тут же сказал ему я. – Только чем их уничтожать-то будем? Руками голыми?

– А, ну да, – погрустнел Фрори. – Нет же у вас ничего. И денежек нет. Что, ни у кого нет? Ну, я так и думал. А давайте я вам сейчас за свой счет куплю по дубинке – тут неподалеку магазин имеется. У меня там и скидка нормальная. Ну а вы за такое мое доброе отношение к вам весь сегодняшний лут мне отдадите.

Ах, молодец! Вот так бизнес и делают. Сами судите – группа из пяти рыл, которая за шесть-семь часов боя наберет как минимум уровня два-три и, соответственно, много пусть и дешевого, но все-таки ликвидного лута. Попасться тут неделю-другую таким макарон, вербуя вновь проходящих и снабжая их копеечным снаряжением, – и вот тебе стартовый капитал. Плюс

капающий опыт. И все совершенно безопасно. А выбора особого нет, если откажется кто, на его место пулей прилетят другие желающие. И потом, перед уходом из Нублэнда, сказать: «Простите, парни, у меня тут дело, прям важное такое, что труба». И собирать новую группу. Ну а если вдруг кто из тех, кого он окучил, в люди выбьется, так прийти и скромно сказать: «А помнишь, как я тебе твою первую дубинку купил...» И слезу смахнуть.

Чую, что у этого представителя подгорного народа корни-то в колене Израилевом...

Двое согруппников сразу радостно заорали, что он хоть и гном, конечно, но человек и что они согласны, а вот еще один, эльф по имени Ойголинн, которого Фрори вербанул последним, явно прикидывал выгоду и убыток. Но и он кивнул головой. Ну коли все согласны, так и я – за. Впятером веселее, чем одному.

Надо отметить, что все-таки здорово тут все сделано, реалистично. После того как мы дружно согласились отдать весь лут нашему предприимчивому гному, тот нас быстренько отвел в местный супермаркет (товаров в лавке было вроде и много, но все какие-то неказистые. С другой стороны – чего ждать от нубятника? Элиток и раритеток?) и купил нам самые незамысловатые дубинки.

«Простая дубинка. Одноручное оружие. Урон: 6 – 10. Тип урона – дробящий. Прочность – 80/80».

Затем гном торжественно сказал:

– Вы взяли в руки свое самое первое оружие в мире Файролла. Запомните этот момент и не забывайте его никогда!

Фрори еще раз укрепил мое мнение о том, что если я или кто-нибудь из моих нынешних соратников станет серьезным героем в этом мире, то рано или поздно он ввалится в нашу жизнь, как черт к монаху.

Тетушка Дорис жила в премиленьком небольшом домике, минутах в семи ходьбы от живописного озера. Фрори постучался в резную ореховую дверь и, входя в домик, тихонько скомандовал:

– Ноги вытирайте! Не дай бог наследим, вообще квеста не увидим. У нее на чистоте бзик порядочный.

Внутри домика было не просто чисто, там было стерильно, как в какой-нибудь операционной. Сама тетушка Дорис оказалась миниатюрной старушкой с седенькими буклями в накрахмаленном передничке и белом чепчике. Выглядела она очень утомленной.

– Как дела? – гаркнул Фрори. – Как здоровье, тетушка Дорис?

– Ох, любезный гном, да не очень-то, – грустно откликнулась хозяйка. – Не сплю почти, каждую ночь этот гвалт, шум.

Фрори толкнул меня в бок и прошипел:

– Спроси почему. Я этот квест уже делал, мне его не выдадут.

Ну конечно ты его делал. Что-то мне подсказывает, что здесь ты не в первый раз...

– А откуда шум-то, тетушка? – включился я в беседу. – Кто спать не дает?

– Так гоблины озерные, – всплеснула руками старушка. – Они, окаянные. Притащились невесть откуда, в озерце около моего дома поселились и, что ни ночь, – шумят и безобразничают, да громко так, что не уснуть. В окно стучат, рожи строят, а давеча на крышу один залез и давай по ней бегать, а остальные на него посмотрели – и туда же. Потом корыто старое откуда-то притащили и принялись в нем с крыши съезжать всей оравой и орать, что бобслей, мол, бобслей. Что за бобслей такой? Ругательство, поди, какое гоблинское. Мучение одно. Чуть всю черепицу на крыше не разворотили.

Старушка тихонько заплакала, утирая слезинки белоснежным платочком, который она достала из рукава.

– Тетушка Дорис, давайте мы вам поможем и ту ораву гоблинскую шуганем так, что они ваш дом стороной обходить будут, – предложил я.

– Ой, ребятки, помогите. – Добрая старушка с надеждой посмотрела на нас. – Только как же я вас отблагодарю – у меня нет ничего.

– Да ладно, – улыбнулся я. – Мы пионеры-тимуровцы, хорошим людям просто так помогаем, безвозмездно, то есть даром.

«Вам предложено принять задание «Приструнить хулиганов». Условие – убить 10 озерных гоблинов, чтобы остальные покинули озеро около дома тетушки Дорис. Награды: 200 очков опыта; 3 ватрушки тетушки Дорис; 3 яблока из сада тетушки Дорис. Принять?»

После того как все получили квест, мы еще раз заверили милую старушку в том, что гоблинам не жить, и вышли из ее домика.

– Тут и другие квесты есть, но они лажовые, – заметил Фрори. – Сходи туда, сходи сюда. Отнеси письмо, бочку водой наполни, рукоятку для косы сделай. Ни дубиной помахать, ни адреналин по венам не разогнать. А вот гоблинов побить – милое дело. И экспа, и веселье!

«И лут более-менее приличный на фоне прочего», – додумал я его фразу до логического конца.

Так, за разговорами, мы добрались до берега озера, в котором поселились беспокойные гоблины и у которого суетились с оружием два игрока.

– Значит, так, – Фрори махнул короткопалой рукой, – вот озеро, в нем гоблины. Мы их подманиваем сюда, по одному, и потом давим их всем коллективом.

– А чего по одному? – спросил Ойголинн. – Может, сразу нескольких?

– Несколько никак не получится, – возразил ему Фрори. – Они только по одному из озера лезут. И потом, слабоваты вы еще против них. Вы все нубы, а они третьего уровня. Так что табором будем бить. Ну и потом – тут же очередь на их убийство есть.

«Верх политкорректности, – отметил я про себя. – Очередь на убийство. Прямо название для детективного романа».

– Эй, братва, – заорал Фрори нашим коллегам, стремящимся, как и мы, уничтожить некоренных жителей водоема. – Кто последний в очереди гоблина гнобить?

– Я, – ответил эльф с гордым и труднопроизносимым именем Эуарденалил. – А вы одного зубастого впятером убивать будете?

– Ну да, – ответил Фрори. – Только чего это одного? Нас пятеро, и гоблинов мы будем давить пятерых, одного за другим. Все по-честному.

– Фига себе по-честному! – возмутился подошедший вслед за нами гном Форин – еще один отважный охотник на нечисть. – Это сколько нам ждать, пока вы пятерых завалите?

– Да уж не дольше, чем пока ты одного прибьешь, – парировал Фрори. – Вон мы сколько уже стоим и языками треплем, а тот лишенец все никак одного гоблина не добьет!

И правда, игрок по имени Зубилофф все время, пока мы общались, безуспешно пытался прикончить ушастого и зубастого нарушителя тетушкиного покоя. Зубилофф орудовал сучковатой палкой и время от времени попадал по гоблину, снося ему часть жизни. Гоблин же, вертась, как юла, и гримасничая, время от времени пытался ухватить Зубилоффа острыми, как иголки, зубами и периодически добивался успеха.

– Тут тотализатор можно открывать, – хмыкнул Ойголинн. – И ставки принимать.

Фрори задумчиво на него посмотрел, и в его глазах мелькнули отблески золота. Похоже, наш предприимчивый гном всерьез задумался над, казалось бы, шуткой Ойголинна.

Эльф же, с интересом наблюдая за битвой человека и ушастого нелюдя, объяснил нам, что гоблины бывают трех видов – озерные, лесные и горные.

Озерные представители для игроков самые безопасные, поскольку они не агрессивны, по крайней мере, пока ты их не тронешь. Занимаются эти товарищи в основном разнообразными пакостями, например, кинуть в игрока грязью или

на спину плюнуть, питаются водорослями, улитками и прочей озерной живностью. Место их обитания – стационарные водоемы, в проточной воде они не живут. Очень охочи до всяких блестящих штук, на что мы их и будем сейчас подманивать.

Лесные гоблины – это уже другая сказка. Они достаточно злобные, опасные, особенно если навалятся большой толпой, и вдобавок ко всему еще и вечно голодные каннибалы. Им человека съесть или гнома – милое дело. Хотя, по слухам, они едят все, что подворачивается под руку, вроде как даже камни. Проживают они в лесах, и наткнуться на них можно в любом месте Файролла.

Горные гоблины – самые немногочисленные представители этой народности, людям на глаза показываться не любят, зато с огромной охотой спустят горную или снежную лавину, заприметив вас на каком-нибудь склоне. И будут тому искренне радоваться.

– Ты откуда столько знаешь-то? – с уважением посмотрел на Ойголинна я.

– Изучил материалы на форумах, – с достоинством ответил эльф. – Надо знать игру, чтобы добиться в ней какого-нибудь результата.

В это время Зубилофф как-то особенно изловчился, хэкнул и добил-таки гоблина. Тот пискнул, пару раз дернулся и испустил дух, раскинув ручки-ножки по траве-мураве.

– Давай, ушастый, забрасывай блесну. – Фрори показал Эуарденалилу пальцем на лежащую на берегу леску со здоровенной привязанной к ней медяшкой. – Не задерживай очередь. Теперь вы, – Фрори оглядел нас. – Помните, что правило последнего удара – ну, кто последний вдарил, того и экспа – в группе не действует. Тут опыт распределяется равномерно. Я гоблинов буду на себя натравливать, чтобы они только меня атаковали, поскольку у меня и уровень выше, и опыта боевого больше, ну а вы их глушите во всю ивановскую. В пять дубинок мы их как орешки будем щелкать. А бранные останки, как и договаривались, мне.

Во всплывающем окошке появилась надпись:

«Лидер группы установил правила распределения добычи – только лидеру группы».

Через пять минут пришла и наша очередь устраивать геноцид гоблинскому озерному поголовью. Фрори забросил леску с блесной, на поверхности озера сначала появились пузырьки, потом небольшой водоворотик, а после в паре шагов от берега показалась голова гоблина, ушастая, склизкая и морщинистая. Он вертел глазами и пытался понять, где та блестящая штучка, которую он заметил под водой.

Фрори подтянул к себе блесну и помахал ею, привлекая внимание гоблина.

– Дай! Мое! – квакнул тот и поскакал в сторону гнома.

Бородач кивнул головой и, когда гоблин приблизился к нему, обрушил на него дубинку.

– У-у-у, – жалобно завыл озерный житель и попытался куснуть нашего лидера группы за плечо.

Четыре дубинки обрушились на него со всех сторон, полоса жизни гоблина резко ушла в красный цвет, и через пару секунд он, подвывая, испустил дух.

– Минус один, – констатировал Фрори. – Продолжим, джентльмены.

Блесна, сверкнув, скрылась под водой.

Таким макаром, снова и снова занимая очередь, мы сделали пару кругов. И вот на третьем круге почти сразу воспоследовало:

«Вами получен уровень 2! Доступных для распределения очков: 5».

Судя по довольным лицам моих соратников, они тоже апнулись – повысили уровень. Фрори, глянув на наши рожи, заорал:

– Чё расслабились, вон гоблин уже из-под воды лезет!

И мы продолжили бойню.

Часа через три достигли еще одного уровня, и гном сразу после этого изрек:

– Все, с этими пора заканчивать. Они опыта не так уж и много дают, а с учетом группы и апнутых уровней их тут черт знает сколько еще надо кошмарить. Ну что, сдадите квест и лося гонять пойдём.

Мы направились к домику, на крыльце которого, приложив ладонь ко лбу, стояла тетушка Дорис.

– Ну что, тетушка, – бодро заявил Фрори. – Не будут тебя больше гоблины беспокоить, перебили мы их.

– Ох, молодцы какие! – Старушка была готова пуститься в пляс. – А я вот вам тут вкусненького приготовила!

«Вами выполнено задание «Приструнить хулиганов». Награды: 200 очков опыта; 3 плюшки тетушки Дорис; 3 яблока из сада тетушки Дорис».

Мы поблагодарили добрую женщину и, хрустя яблоками, пошли прочь от ее дома к центру местного поселения.

– Так, посидите тут, опыт раскидайте. – Доведя нас до центральной площади безымянной деревеньки, Фрори тут же устремился к лавке, лут сбрасывать.

Ну-с, что мы имеем? Десять баллов. Распределяем.

«Базовые характеристики персонажа: сила – 6; интеллект – 1; ловкость – 2; выносливость – 5; мудрость – 1».

Основную массу я ввалил в силу и выносливость. Качать я буду мечника, там эти категории основные. Единицу только в ловкость кинул – и все. А уж без ума как-нибудь проживу. Сила-то есть... Ну или будет...

Лосиная охота, если честно, отличалась от битья гоблинов ну разве только тем, что лоси были намного симпатичнее склизких зубастых ушастиков, и их убивать

было как-то даже жалко. Но что поделаешь – судьба у них такая. Ну и еще за зверями периодически приходилось бегать, но это решалось правильной расстановкой группы. И квеста на них, на лосей, никто не давал. А вообще это было забавно. Охота перемежалась воплями:

– Вон он побег, держи его!

– Гони лося!

– По ногам его, по ногам!

– Ы-ы-ы!

Почти стемнело, когда практически одновременно мы все апнули четвертый уровень. После этого Фрори выдал:

– Ну все. Все с четвертым уровнем, чего хотели – вы сделали, что я вам обещал – тоже сделал. Пора вам в большой мир. Давайте-ка я вас к дороге отведу. Я и сам бы с вами пошел, но дела тут еще кое-какие держат. Вот с ними сейчас разберусь – и тоже в путь!

Мы прошли через лес, на который спускались сумерки, и вышли к дороге из... желтого кирпича.

– Вот и дорога в город, – сказал Фрори. – Двигайтесь все время прямо и дойдете. Удачи!

И гном скрылся в наступающей темноте.

– С вами было приятно иметь дело, парни, – сказал я своей уже бывшей группе и вышел из нее.

«Эйген – это, конечно, здорово, но завтра, – решил я. – Однако пора бай-бай».

Я посмотрел в спины соратников, решивших сегодня добраться до города, заныкался под дерево недалеко от дороги, кинул еще три единицы характеристик в силу и две в выносливость и нажал кнопку логаута.

## Глава 3

### В большом мире

Утро все всегда расставляет по своим местам. Бывает ведь так – возникшая днем проблема к вечеру начинает разжижать разбухший от попыток ее решить мозг. На ум приходят какие-то запредельно бредовые варианты, которые даже условно вменяемый человек не сочтет здоровыми, постоянно бродят мысли: «Ну за что это мне!» и «Где ж я так нагрешил-то?». Потом ты ложишься спать со словами: «Ну и пес с ним, утро вечера мудренее». И это правда. Утром из всего общего количества разумных, приемлемых и откровенно бредовых вариантов выкристаллизовываются один-два пути решения этой самой проблемы и приходит время действовать. По крайней мере у меня – так.

А тут ситуация была гораздо лучше. Проблемы никакой не было, и, проснувшись утром, я стал анализировать свой первый день в игровом мире. Итоговый баланс был таков – прикольно. Хотя и неизвестно, что держит в этом Файролле такое количество народу. Нет, насчет школьников и людей с ограниченными способностями все понятно: первые могут в достаточной мере реализовать свои комплексы пубертатного периода – непомерное эго и либидо. Вторые получают то, чего нет по тем или иным причинам в реальной жизни, – безногие ходят, немые говорят, да и просто ради общения на равных – без отводимых в сторону глаз, без зачастую фальшивой супервнимательности. Свои среди своих. За одно это, пожалуй, «Радеону» стоило плюшку в статье отвалить.

Ну а остальные-то? Там же огромные тучи совершеннолетнего, дееспособного и зачастую обеспеченного народа. Они-то что в игре делают? Ну да, красиво. Реалистично. Атмосферно, наконец. Но елки-палки, таких игр много. Почему именно в «Файролле» народ зависает навсегда? Вот в этом, как говорила Маша из мультфильма «Маша и Медведь», надо разобраться.

Поев, я стал укладываться в капсулу, ибо пришло время, плюнув на нубятник, шагнуть в большой мир.

Свет отсверкал, и я обнаружил себя сидящим под деревом. Встав, огляделся вокруг. Неподалеку был все тот же лес, где сновала всяческая живность, чуть поодаль два эльфа бодро расстреливали из луков бобра, которого невесть как занесло сюда из его запруд.

– Эй, эльфозы. Вы ж вроде защитники живой природы? Почто зверюшку гробите? – крикнул им я.

– Давай иди отсюда, – заорал один из эльфов. – Тут Гринписа нет.

– Мы темные, нам можно, – более вежливо сообщил второй.

– Живодеры вы, – ответил им я. – И изуверы. Вы его хоть холодняком добейте – чего так зверюшку мучить!

Бедный бобер был истыкан стрелами, как дикобраз, но ни одна из них не нанесла критического удара, а потому животное никак не могло отбросить свои цифровые коньки. Крови, конечно, не было – гуманизм в действии – и предсмертных писков бобер не издавал по той же причине, но все равно это резало глаз.

– Иди ты в... Ну ты понял! – сообщил мне невежливый эльф. – Ему не больно, а мы качаемся.

Поняв, что их не переделать, я плюнул и пошел по дороге из желтого кирпича навстречу приключениям.

Надо отметить, что мир Файролла, естественно, был бесшовный, в нем не было надписей: «Ожидайте. Уровень грузится». Вот и Нублэнд, эту безопасную колыбель игрока, где его никто не обижает и ему почти ничего не угрожает, от большого мира ничего не отделяло. Граница, насколько мне было известно, пролежала в том месте, где кончался лес и начиналось поле, за которым возвышались стены города Эйгена.

Нельзя сказать, что по дороге мне было скучно идти, поскольку тут все время что-то происходило.

Сначала меня остановила заплаканная девчушка лет шести-семи в розовом платьице и жалобно спросила:

- Дяденька, вы мне не поможете?

- Что случилось, малышка? - принял я горделивую позу отважного и смелого защитника маленьких девочек.

- Меня зовут Мэри. У меня барашек потерялся-а-а! Мы всегда вместе были, а он потерялся-а-а! - Из глаз девчушки снова хлынули слезы.

- Не вопрос, сейчас найдем! - пообещал я.

«Вам предложено принять задание «Найти барашка Мэри». Условие - найти и спасти потерявшегося барашка Мэри Сю по имени Шон. Награды: 300 очков опыта. Принять?»

Мне не слишком понравилось слово «спасти», но выбора особо уже не было, поскольку Мэри смотрела на меня с такой надеждой...

Надо отметить, что белоснежный барашек был неподалеку. Совсем. Он находился на ближайшей поляне, но не один.

С барашком время на поляне коротали штук пять зайцев, если, конечно, эти здоровенные образины с красными глазами, длинными ушами и наглыми усатыми мордами, да еще и седьмого уровня, можно назвать зайцами. Они развлекались тем, что отвешивали барашку оплеухи и смотрели, как он летает от одного к другому.

Я наблюдал за этой вакханалией и прикидывал, чего же такого могли напихать в сигареты разработчиков, что они сварганили такой сюрреализм.

- Дядь, помоги Шону! - подергала меня за рукав девочка.

- Ага, - ответил я ей. - Если я ему помогу, кто потом мне поможет? Не повезло твоему барашку, попал твой барашек, как кур в ошип. Пошли-ка отсюда поживее, пока и нам не прилетело.

Мэри разрыдалась, и этот звук привлек внимание зайцев. Они уставились на нас и, казалось, прикидывали – прибить или нет. Не дожидаясь принятия решения, я схватил Мэри в охапку и побежал к дороге. Там я быстренько отказался от квеста, вручил рыдающей девчужке яблоко и, не оглядываясь, пошел дальше. Было мне немного совестно, но этих зайцев я испугался – будь здоров. Седьмой уровень, шутка ли. Хорошо, что за мной еще не погнались.

В это время слева раздался треск веток, я отскочил в сторону и достал дубинку. Из кустов вылетели человек пять игроков, бегом пересекли дорогу и скрылись в придорожных зарослях с другой стороны.

За ними гнался седой старик с развевающейся бородищей, в каких-то немислимых сапогах и с дубиной в руках. Он углубился в лес, ориентируясь на треск веток под ногами преследуемых.

– Ишь ты, – покачал я головой и пошел дальше.

Через три минуты ситуация повторилась и забавная группа вновь пересекла дорогу, мчась уже в обратную сторону.

– Надо же, иду-то всего ничего, а за ними все гоняются и гоняются. Какая у людей жизнь интересная! – позавидовал я им.

Когда группа пробежала мимо меня в третий раз, я поймал одного из них за рукав.

– Слышь, браток, – обратился я к нему, – вы чего бегаєте-то? Это квест какой? Может, я с вами?

– Ты чего, дурак? – уставился на меня нервно перебирающий ногами игрок по имени Мастик. – Спасаемся мы от этого, с бородищей. Мы в лес зашли и хотели по дубинке выломать. А этот откуда-то из чащи появился и говорит: «Ах вы, такие-сякие». И давай нас бить своим дрекольем. «Вы, – говорит, – ни черта пользы не приносите, только лес ломаете да портите. А ну, валите отсюда, пока не поубивал всех». А-а-а!

Мастик увидел выбегающего из леса старика с дубиной наперевес и рванул с места с дикой скоростью.

Старик остановился около меня и с подозрением оглядел мое оружие.

- Фабричное изделие, - сразу сказал я. - Штамповка.

- Смотри у меня, - пригрозил старик с ником «Лесник» и снова скрылся в чаще.

- Очуметь! - только и сказал я.

Вскоре я дошел до границы леса, где, собственно, и кончалась стартовая локация и для порядка был посажен гном, который лениво предупредил меня:

- Приятель, если ты пойдешь по этой дороге дальше, то для начала попадешь в город Эйген, а куда тебя потом занесет, никто не знает. Но обратного пути сюда тебе уже точно не будет. Если остались недоделанные дела какие - доделай их, прежде чем покинуть эти места.

- Нет тут у меня никаких дел. Спасибо за предупреждение, пойду я.

- Тебе видней, тебе жить, - сказал равнодушно гном. - Удачи в Эйгене.

Город оглушил меня. Я вошел в ворота и так в них и застыл. В Нублэнде было как в захолустном городке, который я уже упоминал: тихо, спокойно, благообразно. Старшие тихонько работают, младшие шалят, мучая кошек... или там бобров. Приглушенные тона, мягкие краски...

А Эйген как большой город, который никогда не спит: шум, гам, все бегут, все спешат.

«Добро пожаловать в город Эйген!

Эйген - город, овеянный веками, славный силой великих королей, умением великих мастеров, храбростью великих воинов. Он упоминается в самых старых летописях Семи Королевств...»

И я с интересом начал читать довольно занимательную историю этого населенного пункта, построенного какую-то немыслимую бездну веков назад. Когда-то он был просто крепостью, потом стал оплотом монархии, а сейчас, по ходу, вообще является городом-героем.

«А неплохие авторы на них работают, – отметил я про себя. – Связный текст, нескучный, хорошая подача».

– Чего встал на проходе? – пробасил кто-то сзади меня и оттолкнул сторону. Этим кем-то оказался здоровенный гном по имени Гнорин, за ним рядом топотало еще шесть его соплеменников.

– Чего, не терпится Белоснежку найти? – поинтересовался у него елейным голосом.

– Чего, зубы во рту жмут? – уточнил Гнорин.

– Да нет, – честно сказал я.

– Ну и не выпендривайся. Если сильно толкнул – извини. Я все-таки гном.

– Я вижу, – сказал я. – Не слепой.

– А где тут таверна? Или пивная? Или еще какое место, где пиво подают? – спросил у меня Гнорин. – Ты не в курсе?

– Я-то откуда знаю? Сам только что сюда пришел.

– Ладно, по запаху найдем. Бывай.

И ватага гномов устремилась по центральной улице, ведущей от ворот. Один за другим. Затылок в затылок, под звон бутылок.

«Ну и народ мне нынче попадается, – подумал я. – Эльфы – садисты, гномы – алкаши... Прямо как в плохой фэнтези-книге».

И сам пошел по той же улице, с интересом озираясь по сторонам. Город был, конечно, прорисован офигенно. Дома, деревья, памятники, жители – все как настоящее. Если бы я не знал, что все – это цифровой код, то был бы уверен, что я и впрямь в каком-то средневековом европейском городе. Причем территория явно была огромна – встречались и совсем пустынные места, и улочки, забытые игроками, я видел пару площадей с какими-то шатрами, храмы и вроде как даже здание театра. Хотя, может, и суда, кто его знает.

Вот так, озираясь и восхищаясь, я добрел до места, название которого и без указателя мог сказать – торговая площадь.

Много народу, шум, гвалт. Кто-то что-то продает, кто-то что-то покупает, и все одновременно говорят, кричат и суетятся.

– Куплю лук на тридцать пятый – тридцать седьмой уровень. Раритетку или эпик. Дорого.

– Продам эликсиры – на здоровье, на ману. Зелья концентрации! Яды! Если яды покупают оптом – скидка!

– Приготовлю еду из ваших ингредиентов. Приготовлю бесплатно! За отдельную плату съем ее с вами!

– Вот клинок восточный, из Синда, острый, как бритва, и длинный, как... как жизнь, э!

– Глазки пауков, свежедобытые, серенькие! Для ремесленников!

– Есть рыба! Свежая, живая! И неживая, вяленая тоже есть! Рыба – есть!

– Зюзюка! Зюзюка жихарская, с крылышками!

И кругом лавки, лавки, лавки. С флагами, плакатами и вроде как даже с баннерами. В общем, хорошая площадь, очень хорошая, но одно в ней плохо – денег у меня нет. Впрочем, судя по выкрикам из толпы, набившейся на площадь, не у меня одного.

Ко мне подскочил невысокий пацанчик.

– Приятель, дай десяток золотых, на куртку не хватает, – выпалил он мне в лицо. – Меня тут все знают, все отдам. Сейчас куртку куплю, пойду набью лута и отдам. Пятнадцать отдам!

Выдав всю эту белиберду, он уставился на меня и вроде как даже протянул руку.

Признаюсь, удивить меня трудно. Я журналист, да еще и в армии отслужил, так что человек или явление, вызвавшие мое удивление, как минимум достойны уважения.

– О как, – прокашлялся я. – Ты вот что, браток. Неправильно ты деньги сшибаешь. Ты без фантазии все это делаешь и непрофессионально. Лучше табличку напиши: «Отстал в развитии. Помогите, кто чем может, на логические тесты, чтобы догнать его». Тут, по ходу, таких еще нет, так что можешь снять сливки.

– Денег дашь? – нетерпеливо спросил пацанчик, похоже, вообще меня не слушавший.

– Нет, – коротко ответил я, и его как ветром сдуло. – Офигеть, – только и сказал я.

Без денег тут делать нечего – это было мне предельно ясно.

Надо, однако, выбираться на простор и как-то эти денежки зарабатывать. Одежда какая-никакая есть, дубинка есть, терять вообще нечего – чего тянуть? Вызвав карту, я определился, где выход из города, и направился в ту сторону.

Прямо за городскими воротами начинался лес. Ну не то чтобы лес, так – перелесок. «А вот интересно, – думал я, входя под сень деревьев, – в средневековых городах тоже лес начинался прямо за городскими воротами? Ну если судить по кинофильмам и сериалам – точно нет. Там, когда эти города осаждают, захватчики (или освободители, в зависимости от сюжета) сначала бегут по равнине и только потом живописно карабкаются на стены, дабы предать этот самый город огню и насилию. Или освободить от власти тирана.

Вряд ли это для красоты съемок придумывали. Опять же, у городских стен, наверное, поселения какие-нибудь были, да и животных где-то пасли. В игре пасти никого не надо, и ходить далеко игрокам, наверное, лень – вот и подвели чащу прямо под стены».

Лес был красив. Он был похож и не похож на настоящий. Похож красотой пейзажа, травой-муравой и чистым воздухом. Отличный лес – и абсолютно нереалистичный. В настоящем я бы уже раз пять о коряги споткнулся, комар бы меня зажрал и бумажки с банками и бутылками везде были бы разбросаны. Хотя... Такой вот виртуальный лес мне нравился даже больше. Чистенько, аккуратненько, комфортно. Тем более, мне начали попадаться и объекты, которые должны были принести опыт и деньги. Вон, заяц-выбегает проскакал – опыт, мех, мясо. Барсук-трудяга прошуршал, змейка-затейница поползла. Ну что, фауна, пришел человек – ваш погубитель. Мне всех вас очень жалко, но себя жальче еще больше: и портки у меня дырявые, и уровень у меня маленький! Вот и получается, что коли человек – царь природы, то пришло время природе выплачивать оброк... Ну или там дань...

Я доблестно долбил зверюшек часа четыре и аж два раза апнул уровень. Сумка разбухла от хлама, остающегося от уже неживого животного мира. Причем если сначала я брал все останки несчастной живности, то в последний час – только кожу, рассудив, что уж ее-то я точно продам, а вот мясо того же барсука – не факт.

После того как уровень апнулся во второй раз, я решил приостановиться и раскидать очки.

«Базовые характеристики персонажа: сила – 10; интеллект – 1; ловкость – 2; выносливость – 7; мудрость – 1. Доступных для распределения очков: 10».

Ну коли решил качать танка, значит, будем качать танка. Шесть единиц вбил в силу, три в выносливость, одну в ловкость.

«Передохнули – и продолжим», – сказал я себе и обрушил дубинку на сдуру пробежавшего мимо зайца. Косой, не ожидавший от жизни и судьбы такой подлянки, как-то грустно екнул и испустил дух. Я нагнулся подобрать шкурку и услышал за спиной довольно гнусный голос:

– А ведь это был мой любимец. Я его еще зайчиком помню. Я ему травку косил, с рук его кормил. А ты его взял и убил. И что с тобой теперь делать?

Конец ознакомительного фрагмента.

----

Купить: [https://tellnovel.me/ru/vasil-ev\\_andrey/fayroll-igra-ne-radi-igry](https://tellnovel.me/ru/vasil-ev_andrey/fayroll-igra-ne-radi-igry)

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)