

История Бессмертного. Книга 1. Поврежденный мир

Автор:

[Андрей Ефремов](#)

История Бессмертного. Книга 1. Поврежденный мир

Андрей Ефремов

История Бессмертного #1

Что если вам скажут, что наша жизнь – это всего лишь чей-то эксперимент? Что если некие Старшие поместили наш мир в стеклянный шар и наблюдают? Что если они настолько могущественны, что могут уничтожить всё, что нам дорого, по щелчку пальцев? Сдаться? Или бороться? Это и предстоит выяснить обычному парню Кириллу, оказавшемуся в нужном месте в нужное время. Внимание, книга доработана в апреле 2022 г.

Андрей Ефремов

История Бессмертного. Книга 1. Поврежденный мир

Данная книга была существенно доработана в апреле 2022 года.

Пролог

Все началось в один прекрасный летний день, в конце июня, когда проходили финальные тесты нового экспериментального оборудования. Оператор проделывал рутинные процедуры и со скучающим видом смотрел на тысячи

символов, мелькающих на голографической проекции. Когда калейдоскоп сменяющих друг друга цифр остановился, и появилось сообщение о завершении всех тестовых процедур, оператор вздохнул с облегчением и потер уставшие, воспаленные от недосыпа глаза. Ну вот, осталось только нажать сенсор ввода, и система автоматически перенастроит принимающую антенну. Ещё мгновение, и закончится эта бесконечная двадцатичасовая свистопляска, и можно будет, наконец, пойти домой, в свою пустую квартиру, чтобы дать небольшую передышку уставшему организму и вернуться на нелюбимую работу через несколько часов.

Как же бесит устройство современного общества, когда всю сложную и нудную работу выполняют одни, а результаты титанических усилий огромного числа людей загибают себе другие. Вот и сейчас нажатием этого сенсора завершится очередной нудный этап, который можно поручить младшим сотрудникам, потом спокойно отправить их домой отдыхать, чтобы не мешали “большим научным дядям” делать открытия.

«Не об этом я мечтал», – подумал Кирилл и мысленно перенёсся в далёкое прошлое.

О космосе мы с братом грезили с самого детства. Мы играли в отважных космонавтов, которые покоряют далекие планеты и спасают мир от инопланетного вторжения, мастерили с друзьями истребители, в кабинах которых путешествовали в другие галактики и вступали в контакт с внеземной жизнью. Но у реальности, как всегда, нет ничего общего с миром детских грёз. Я провалил первый же тест по состоянию здоровья, на который сбежал из дома, никого не предупредив, в 17 лет. Честно сказать, я не сильно рассчитывал на успех. В школу Роскосмоса, которую открыли в 2047 году, принимали самых перспективных молодых людей страны. А я никогда не отличался ни крепким здоровьем, ни хорошей физической формой, да и к спорту не имел особой тяги. Когда после неудачи я вернулся домой, родители, взглянув на меня, даже не стали сильно ругаться. Мой вид говорил обо всем!

Да, в космонавты я не попал, я был обычным подростком, ничего выдающегося. Не самые плохие оценки, но и далеко до отличника. Отсутствие вышеупомянутых физических данных и малообщительный склад характера привлекали ко мне повышенное внимание со стороны школьных “скучающих”. Так я прозвал про себя группу начинающих отморозков, буквально терроризирующих всех, кто хоть немного отличался от остальных. Им было

скучно, и они любили устраивать “охоту” на таких общественных отщепенцев, как я.

Мне приходилось быть постоянно начеку и передвигаться по школе, словно разведчику, заброшенному на вражескую территорию. Никому не нравится, когда его бьют, поэтому первостепенной задачей для меня стало уклонение от опасных для здоровья встреч.

Мне кажется, что это и послужило катализатором к развитию нестандартного мышления, которое потом не раз пригодилось мне в жизни. С каждым годом становилось все сложнее избегать многочисленных ловушек “скучающих”, которые они любили устраивать в самых неожиданных местах. Мне приходилось постоянно продумывать маршрут своего движения по школе и никогда не ходить одним и тем же путём дважды.

Выживать было сложно, но я справлялся. Им редко удавалось меня подловить. Я был постоянно начеку. В выпускном классе они твердо решили меня достать, но приобретённые за годы постоянных унижений навыки намного опережали их фантазию, и за год я не дал им ни единого шанса покуражиться над более слабым соперником. После окончания школы я вздохнул с облегчением.

Мой провал в Роскосмосе не остудил тягу к звездам. Я пошел учиться в Департамент исследования Солнечной системы. Ну как сказать, пошел, заявку на поступление я отправлял в десять разных вузов, среди которых были и более интересные для меня направления, но опять же отсутствие нужных оценок в школьном аттестате открыло передо мной только эту дверь. Институт открыли в 2050 году, после основания первой Российской (второй в принципе) колонии на Луне, на факультет Обнаружения внеземной жизни, перспективнейшей и наискучнейшей специальности! Мы слушаем космос!!!! Да, это моя работа!! Я сижу, направляю антенну на произвольный для непосвященного наблюдателя участок космоса и СЛУШАЮ!!!!

А вот братишка пробился в Роскосмос. Я всегда знал, что у него получится. В отличие от меня, он пошел телосложением и здоровьем в отца. Сашка мог спать на снегу, плавать при температуре воздуха -20 и после этого не получить пневмонию! И при всем при этом у него хорошо был развит не только пресс на животе. С мозгами у брата тоже все в порядке. Он не был тупым качком, над которым все смеялись в бородатых анекдотах. В детстве мы с братом были очень дружны и всегда поддерживали друг друга, но с годами немного отдалились.

Так бывает. Нет, чужими мы не стали. По работе нам приходилось часто видеться, он время от времени приезжал к нам в центр по своим делам и почти всегда находил минутку, чтобы забежать ко мне и поделиться свежими новостями (естественно, только теми, которые позволено разглашать).

И вот сейчас я сижу в сверхсовременной лаборатории, в которой только что закончила свое обновление новая программа по анализу области приема сигнала от потенциально внеземных цивилизаций, и уже пять минут не могу закрыть рот. Дело в том, что после обновления я уловил очень слабый сигнал, который идет с окраины нашей Солнечной системы...

Первое, что я сделал, когда “отвис”, достал телефон и набрал номер брата.

– Саш, как можно быстрее ты должен оказаться в нашей научно-исследовательской станции.

– Понял, – сказал брат и отключил связь, видимо, мой тон не оставлял ни малейшего сомнения, что дело действительно важное.

Пока он едет, надо прикинуть, сколько у меня есть времени. Сейчас 22.43 по московскому времени. Первые, самые нетерпеливые сотрудники подтянутся часам к 6.00, может, раньше. Ведь это обновление мы ждали очень давно, и многие захотят прийти на работу пораньше. Итого у меня есть от 6 до 7 часов, за которые нужно... Что? Что я хочу? Почему не звоню своему начальнику и не сообщаю новости? Да потому что уже завтра начальник будет сидеть на мягком диване, под прицелом десятков камер и сотен фотоаппаратов, и рассказывать, как он зафиксировал первый в истории Земли контакт с потенциально внеземной жизнью. А о простом младшем научном сотруднике Стартовом Кирилле никто и не вспомнит.

Саша вошел в зал управления и увидел меня, лихорадочно набирающего сложную последовательность цифробуквенных обозначений на сенсорах главного компьютера.

– Что у тебя?

– Взгляни на этот сигнал, – сказал я, указывая на отдельно висящую голографическую проекцию, куда я вывел все данные, которые успел собрать за

час с небольшим, пока брат добирался.

Через несколько секунд я заметил, как брови Саши начали медленно, но неуклонно ползти вверх. Через минуту к ним присоединился рот, который открылся в попытке что-то сказать, но слов так и не последовало. Наконец, брат сглотнул и спросил:

– Как давно это случилось?

– Сразу после загрузки обновления, приблизительно в 22.30. Знаю, я позвонил не сразу. Мне потребовалось больше времени, чем тебе, для осознания случившегося.

– Чем ты сейчас занимаешься?

– Перенастраиваю все антенны и спутники, к которым имею доступ. Через 30 минут они развернутся в нужную сторону, это усилит сигнал в несколько сотен раз.

– Ты говорил об этом кому-либо еще?

– Нет, у меня есть еще несколько часов, пока не начнут появляться сотрудники, хочу собрать максимально возможное количество данных.

– У тебя будут проблемы, когда выяснится, что ты никого не стал оповещать сразу после обнаружения сигнала.

– Будут, – согласился я. – Но что ты предлагаешь? Позвонить Сломову и сказать: «Аркадий Денисович, я тут поймал какой-то странный сигнал с окраины нашей Солнечной системы, скорее всего, он внеземного происхождения! Не могли бы вы приехать, встретиться с журналистами и рассказать всему миру о контакте с инопланетянами, да, кстати, меня упоминать не надо, если бы не ваше чуткое руководство, я бы...»

– Хватит, суть твоей мысли я уловил, – прервал меня Саша.

– Прости, перенервничал,

- Кирилл, что мы можем успеть за оставшееся время?

- Не знаю, - вздохнул я, - все будет понятно после усиления сигнала.

- Тогда ждем, - сказал брат и пошел наливать кофе.

Я смотрел на все уменьшающиеся цифры на проекции и уже не мог сдерживать дрожь своего тела. Выброс большого количества гормонов заставлял сердце колотиться с бешеной скоростью. 34... 33... 32...

Саша подошел и встал рядом, он был спокоен как скала. Меня всегда удивляла его способность сохранять хладнокровие в самых сложных ситуациях, да что греха таить, не только удивляла, но и вызывала зависть.

Зависть я подавлял в себе хорошо, мне кажется, Саша даже не подозревал об этом. Я всегда радовался его успехам: с блеском оконченной школой Роскосмоса, его первым полетом на орбитальную станцию РИСПИК (Российская исследовательская станция по изучению космоса). На каждой официальной церемонии, на которой мы были вместе с братом, я делал до жути довольную и гордую физиономию. Но в душе у меня пылал пожар! Ведь мечтали мы вместе, а в космос летает он один.

- 3... 2...1... Перенастройка завершена, - выдала сообщение программа, и мы уставились на возникшую перед глазами голографическую проекцию. А посмотреть было на что! В воздухе появились символы, переливающиеся всеми цветами радуги. Они не были похожи ни на один известный мне язык, но то, что это был какой-то вопрос, было понятно сразу. Под текстом располагалось два символа, также хаотически мигающих разными цветами. Интуитивно я понял - это означает да или нет. Рука срывается с места и с силой пронзает проекцию левого символа. Брат смотрит на меня с изумлением, но мне плевать, я не смог противостоять импульсивному желанию, очень надеюсь, что это означало ДА.

- Какого черта ты творишь? - проорал брат, глядя на меня.

Я не ответил, все мое внимание было направлено на проекцию, на которой непонятные символы стали изменяться на моих глазах и очень быстро преобразились в обычный текст на русском языке.

- Я могу прочесть, что здесь написано, - шепотом сказал я.
- О чем ты говоришь? Я вижу все те же непонятные символы.
- Я могу это прочесть, - ещё раз, намного тише прошептал я.

Когда я говорил последнюю фразу, то повернулся к Саше и по его виду понял: со мной что-то произошло. На лице брата был испуг, хотя видеть у него эту эмоцию раньше мне не приходилось. Мои ноги подкосились. Как я падаю на холодный пол и как Саша подхватывает моё обмякшее тело, сознание уже не зафиксировало.

Глава 1. Путь

Мы подлетали к Нептуну. Еще каких-то несколько дней, и мы достигнем цели! Я смотрел на приближающуюся планету, и сердце мое горело от переполняющих его чувств. Моя мечта сбылась, я полетел в космос, и не просто полетел, а еще и попал в состав экспедиции, которая отправилась к загадочному сигналу, полученному мной пять лет назад. К слову сказать, состав небольшой, всего два человека. Я и мой брат. Бросил взгляд на Сашу, который сидел в соседнем кресле, и на меня нахлынули воспоминания.

Я лежал на мягкой кровати, в воздухе витал приятный аромат кофе и свежей выпечки. От одеяла, которым кто-то заботливо укрыл моё тело, пахло казённой чистотой, какая бывает исключительно в больницах.

- Присаживайтесь, Кирилл Демидович, приборы показали, что вы уже пришли в себя, - послышался приятный голос, и я, наконец, открыл глаза.

Помещение, в котором я находился, было похоже на современную больничную палату, совмещенную с офисом какого-нибудь топ-менеджера крупной компании.

Я лежал на мягкой анатомической кровати, локоть был закрыт термобинтом, из-под которого выходила трубочка капельницы. Проследив, куда она следует, увидел пакет с прозрачной жидкостью, из которого что-то бодро капало. Медицинскую маркировку отсюда не разобрать, так что понять, чем меня пичкают, не представляется возможным.

– Должны же вы были что-то есть все это время, – сказал тот же голос, отвечая на мой незадачный вопрос.

– Какое время? – хрипло спросил я.

В горле пересохло и сильно хотелось пить, но это не помешало мне, наконец, осмотреть своего собеседника. Это был немолодой мужчина. На вид лет 60, хотя если у тебя есть деньги, то современная медицина может сделать очень многое. А деньги у незнакомца были. Дорогой костюм, модные часы, на столе голофон последней модели, волосы уложены по последнему писку моды, а возможно, и вовсе имплантированы от молодого донора.

– Прошло четыре месяца после события, о котором пока знает очень небольшое количество людей.

– Четыре месяца? – переспросил я, и мое лицо вытянулось от удивления.

– Совершенно верно, – спокойно ответил собеседник. – Что вы помните?

Голос мужчины немного дрогнул, ему не удалось скрыть свою сильную заинтересованность, но торопиться с ответом не стоит.

– Где я нахожусь и с кем разговариваю? – не знаю, что случилось после моего контакта со странными символами, но раз я провалялся в коме четыре месяца, то всё очень серьёзно.

Человек напротив, не скрывая сожаления, вздохнул и начал говорить.

– Вы находитесь в Москве, в медицинском крыле здания, которое принадлежит корпорации БОТ.

– Значит, я говорю с Аваловым Виктором Евгеньевичем, – произношу я.

Имя главы “Будущих отечественных технологий” знала вся страна, и хоть я не помнил его в лицо, но чтобы догадаться, кем является мой собеседник, не надо быть гением.

– Вы совершенно правы, – сказал Виктор Евгеньевич. – Очень приятно познакомиться.

Ага, очень приятно ему, подумал я. Главе самой крупной компании России и партнеру страны по космической программе, в исследовательских центрах которого трудятся лучшие ученые страны и разрабатывается самое передовое космическое оборудование, очень приятно познакомиться с 25-летним “космическим связистом”.

– Почему я нахожусь в здании БОТа, а не в Роскосмосе?

– Все очень просто: у нас лучшее медицинское оснащение в Москве. Директор Роскосмос связался со мной через 30 минут после вашего “обморока”, – съязвил он, – и попросил о помощи. Ну и ввел в курс дела, естественно, – многозначительно добавил он.

– Предупреждая ваш следующий вопрос, – сказал Виктор, увидев, как я открыл рот, – ваш брат и директор Роскосмоса оповещены о вашем пробуждении и сейчас направляются сюда.

– Чтобы не рассказывать все дважды, – а рассказывать точно придется, подумал я, – может, введете меня в курс дела? Что произошло за четыре месяца, пока я пребывал в вынужденном отпуске?

Нужно узнать, насколько много ему известно, да и новости послушать.

– Хорошо, – не стал возражать Виктор Евгеньевич. Хотя по лицу моего собеседника пробежала тень недовольства. Не так он планировал провести эти несколько часов, свободных от чужих ушей.

– Но рассказывать мне особо нечего. После того как вы сообщили брату очень интересную новость и потеряли сознание, – он улыбнулся, когда мой глаз непроизвольно дернулся, – текст на проекции изменился, сигнал, который вы обнаружили, пропал, и всё это время мы ждали вашего пробуждения.

Я сглотнул. Во что же это я ввязался? Как повлияет мой импульсивный поступок на дальнейшие события и мою судьбу? Приподнимаюсь на кровати и спрашиваю:

– Можно снять это? – глазами указываю на капельницу. – Уж очень хочется принять душ и поесть.

– Да, разумеется, сейчас я вызову врача, он вас осмотрит, и если сочтет возможным, то вы сможете встать и принять душ.

Виктор нажал на сенсор, расположенный на столе, и продолжил пить свой кофе, булочка на блюде рядом с чашкой была нетронута. Глядя на неё, я вновь ощутил аромат свежей выпечки и только сейчас начал понимать, как сильно хочу есть. В животе раздалось урчание, и мне кажется, что этот звук взорвал тишину комнаты.

– На вашем месте я бы не сильно рассчитывал на сытный ужин в ближайшее время.

Виктор усмехнулся моей вытянутой от удивления физиономии и пояснил:

– Мы не знали, что с вами происходит и как повлияют наши действия на ваше состояние, врачи решили идти по пути наименьшего вмешательства, а если конкретно, просто давали вам все необходимые вещества через вену. Ваш кишечник отвык от приема грубой пищи, так что первое время придется пожить на бульончике.

«И зачем нужно было тащить меня в БОТ с наилучшим медицинским оборудованием, когда меня просто “кормили”?» – подумал я.

Виктор посмотрел на мой расстроенный вид и сказал:

– И последнее, что вам надо знать перед приходом врача.

Он легко поднялся из-за стола, взял небольшое зеркало, стоявшее на прикроватной тумбе, и поднес к моему лицу.

Когда я посмотрел на себя, то едва сдержал крик. Нет, черты лица никак не изменились, я был все тот же молодой человек, что и раньше, но глаза! Я выхватил зеркало из рук одного из самых влиятельных людей нашей страны и с восхищением изучал свои глаза: вокруг бездонно-черного зрачка переливалась всеми известными цветами, ставшая действительно радужной, оболочка глаза. Она приобрела те же свойства, что и загадочные символы.

Струи теплого, бодрящего душа барабанили по коже, а мозг начал прокручивать различные варианты дальнейших действий. Скоро состоится разговор, от которого будет зависеть очень многое. Я понимал, что со мной что-то произошло после соприкосновения с радужными символами. Эти изменения невозможно увидеть, но я знаю, что они есть. И как подсказывает мне проснувшаяся интуиция, ближайшие несколько часов будут решающими.

Заканчивать водные процедуры не хотелось, но мне дали всего двадцать минут, чтобы привести себя в порядок. Поэтому с неохотой отключил подачу воды и активировал режим сушки. Теплый ветер очень быстро удалил остатки влаги, и уже через несколько секунд, совершенно сухой, я вышел из душевой кабины. К этому моменту в голове сформировалась концепция моего дальнейшего поведения.

Одежда обнаружилась на стуле возле большого зеркала. Заботливые сотрудники больницы выстирали мои вещи и сложили их аккуратной стопкой. Ещё раз взглянув на свои необычные глаза, натянул футболку, от которой приятно пахло дорогим стиральным порошком. В корпорации БОТ не экономят на своих пациентах.

У выхода из санитарного блока меня дожидалась молодая, симпатичная девушка лет 19. По её округлившимся от удивления глазам сразу стало понятно, что высокое начальство не удосужилось предупредить подчинённую на мой счёт. Похоже, придется привыкать к шокированным лицам прохожих или всё время ходить в тёмных очках. Впрочем, девушка быстро взяла себя в руки и неуверенно пробормотала:

– Меня зовут Анна. Кирилл Демидович, следуйте, пожалуйста, за мной, вас ожидают.

Не дожидаясь ответа, девушка повернулась ко мне спиной и быстрым шагом вышла из палаты. Поблуждав немного по коридорам больницы, Анна привела меня в малый конференц-зал и, пропустив вперёд, аккуратно прикрыла дверь. В глаза сразу бросилось панорамное окно, из которого открывается шикарный вид на Москву, но любоваться видами на город сейчас точно не время. В небольшом помещении находятся трое: Саша, директор БОТа и мой непосредственный начальник.

Из ближайшего кресла встает Сашка, крепко пожимает мне руку и обнимает.

– Ну и напугал же ты меня, Кир, – с явным облегчением говорит он, и я вижу, что это не просто слова, ему действительно было страшно за меня. – Как ты себя чувствуешь? – спрашивает брат, глядя мне в глаза.

– Если ты про это, – с усмешкой указываю на свои изменившиеся глаза, – то видят они по-прежнему, особых изменений я не заметил.

– Кроме того, что вы смогли прочитать текст, написанный на неизвестном вам языке? – вступает в разговор человек, сидящий в кресле напротив меня.

– Здравствуйте, Анатолий Васильевич, – как можно более уважительно говорю я и протягиваю руку.

Директор Роскосмоса отвечает на рукопожатие с небольшой заминкой. Он явно не ожидал, что простой младший научный сотрудник будет вести себя столь хладнокровно. Я решил, что надо держаться уверенно, не нагло, но и не мямлить, как первокурсник на экзамене у декана факультета. С Анатолием Васильевичем я лично знаком не был, не по чину, хотя неоднократно видел его на приемах, куда ходил с братом.

– Да, – спокойно отвечаю на заданный вопрос после небольшой паузы я, – кроме этого.

– Что вы хотите за информацию? – спрашивает он.

Вроде совершенно обычный вопрос, но как только эти слова слетают с губ директора Роскосмоса, взгляды всех присутствующих мгновенно тяжелеют, а возникшее в воздухе напряжение можно практически потрогать руками.

- Ничего, - отвечаю я. - Там было написано: "Первый представитель расы получает доступ к общегалактическому языку. Изучить? Да, нет".

В зале наступила абсолютная тишина. На долю секунды в глазах у главы по космосу я замечаю ярость: ох, не я, по его мнению, должен был получить это знание. Молчание продолжалось довольно долго. Наконец Анатолий Васильевич нажал на кнопку сенсорной панели, встроенной в стол конференц-зала. Над столом мгновенно зажглось голографическое изображение переливающегося текста.

- А что написано здесь? - спрашивает он.

- Получить координаты информационного центра? Да, нет, - сглотнув, после секундной заминки взволнованным голосом произношу я.

- Очень хорошо, - говорит Анатолий Васильевич, - что-то в этом роде мы и предполагали. Спасибо за помощь.

Он подает знак Виктору Евгеньевичу, и они выходят из конференц-зала.

- Что-то в этом роде я и предполагал, - тихо повторил я им в спины.

Решение не говорить весь перевод оказалось верным. Умолчал я только об одном. С того момента, как мой палец коснулся символа, всё взаимодействие с внеземным оборудованием переключилось на меня. Общегалактический язык оказался очень информативным, и в небольшом на вид участке текста была помещена информация, в переводе на русский превышающая его в несколько раз. Конец второго сообщения был точно таким, каким я его озвучил сильным мира сего, а в начале говорилось: "Биоэнергетический слепок души зафиксирован, активирован процесс перестройки нервной системы для возможности принятия больших объемов информации".

Что значит слепок души и как перестроилась моя нервная система за эти четыре месяца, я не знал. Поймав взгляд брата, я еле заметно покачал головой, давая понять, что здесь я говорить ни о чем не хочу. Могу дать руку на отсечение, что помещение прослушивается и просматривается.

– Когда меня отпустят?

– Не думаю, что это произойдет быстро, нужно провести множественные тесты и наладить обычное питание, – отвечает Саша.

– Раньше сядем, раньше выйдем, – говорю я и хлопаю брата по плечу. – А теперь рассказывай, что я пропустил, пока валялся в коме.

Звонок от Анатолия Васильевича с просьбой прибыть на место работы будит меня через неделю после выписки из стационара БОТа. Они все-таки решились, подумал я. Единственной причиной этого звонка может быть неудачная попытка учёных получить координаты информационного центра.

Быстро одеваюсь и спускаюсь во двор, где меня уже ждёт машина с логотипом Роскосмоса. Молчаливый водитель доставляет меня к зданию научного центра. Краем глаза отмечаю, что охраны стало значительно больше. Рутинная проверка документов не занимает много времени, и уже через несколько минут я вхожу в лабораторию. Там меня встречает Анатолий Васильевич в компании трёх незнакомых людей.

– Познакомьтесь, – говорит он, указывая на человека на вид слегка за 60. – Это Андрей Сергеевич, руководитель научного отдела. Это Петр Валерьевич, – он указывает на крепкого сложения мужчину лет 40, – начальник охраны. И Александр Иванович, ведущий специалист по программе освоения Солнечной системы.

Оказывается, у нас есть и такая программа. Как далеко смотрит страна: только недавно основали первую колонию на Луне и тут уже освоение Солнечной системы.

Я жму всем руки и ожидаю продолжения. Начинает научник:

– После вашего перевода стало очевидно, что создателем этого сигнала является внеземная форма жизни. Руководство страны поставило задачу...

Дальше я не слушал, было понятно, что сейчас будет произнесена пафосная речь о необходимости ради страны, естественно, собрать волю в кулак и работать...

– У меня есть условие, – перебив патриотический монолог профессора, сказал я.

Научник замолчал и покосился на высокое начальство. Анатолий Васильевич переводит взгляд на меня и вопросительно поднимает бровь. От волнения в горле встаёт ком, но я все-таки умудряюсь сглотнуть и произношу:

– Сколько бы ни было мест, лечу я и мой брат. И это не обсуждается, – уже громче и увереннее произношу я, когда замечаю, что начальник открывает рот, чтобы начать спорить. Я лечу в космос!

Координаты указывали на спутник Нептуна – Тритон. Добирались мы до него 11 месяцев. И это еще, как я выяснил за мои пять лет подготовки, очень быстро. В БОТе разработали межпланетный двигатель, способный развивать колоссальное ускорение при минимальных затратах топлива. Как им это удалось, – естественно, тайна корпорации. Мне пытались объяснить приблизительно, на пальцах, после подписи кучи бумажек о неразглашении, принцип действия. Я честно пытался вникнуть, но после одиннадцатого использования слова квази нано какая-то там непонятная научно-яйцеголовая хреновина лекторы меня потеряли. В общем, незнание принципов работы не помешало нам с братом долететь на этом квазихреновом двигателе до цели.

Если честно, то большую часть работы делал брат, а я старался не мешаться под ногами и выполнял его команды. Нет, за время подготовки меня заставили выучить всё, что связано с устройством, функционированием корабля и ещё очень много всего, что нужно знать космическому путешественнику, эх, как приятно себя так называть. При необходимости я мог самостоятельно развернуть корабль и добраться до Земли, но на деле брат был поставлен капитаном и предпочитал делать практически все сам.

Когда мы вплотную, по космическим меркам, приблизились к Тритону, один из мониторов напротив меня засветился уже знакомым радужным текстом.

– Биоэнергетический слепок души подтвержден, доступ получен. Начинается процесс перестройки атмосферы информационного центра согласно физиологическим потребностям подателя запроса. До завершения работы 10 минут по времяисчислению подателя запроса. Начинается процесс стыковки, – прочитал я вслух.

У корабля отключились двигатели, и мы медленно начали приближаться к поверхности спутника Нептуна.

– Такого я не ожидал, – сказал брат. – На каком же уровне находятся технологии пришельцев, если они запросто меняют атмосферу, отключают наши двигатели и принудительно стыкуют нас с центром?

– На недосягаемом, – пожав плечами, ответил я. – Это было понятно уже после изучения мной общего языка. То, что этот центр передал мне знание языка через всю нашу Солнечную систему, уже говорит о степени развития иномирян.

– Надеюсь, в этом центре будут какие-нибудь ответы, Россия вложила в этот проект огромное количество ресурсов, и это чудо, что другие зачатые союзники не пронюхали истинную цель нашего путешествия.

За неспешным разговором мы всё приближались к поверхности, и уже можно было увидеть корпус центра. Мы двигались к “окну” в корпусе, которое мигало всё той же переливающейся пленкой. Касание передней части корабля радужного энергетического барьера совпало с окончанием отсчета до перестройки атмосферы.

– Как у них все четко, – сказал я брату. – Очень мило с их стороны сэкономить нам время, силы, топливо и нервы.

– Да, – согласился брат, – эта часть нашего путешествия волновала меня больше всего.

Гравитационный захват очень бережно протащил нас сквозь барьер и опустил на палубу большого ангара.

– Приборы показывают, что за бортом атмосфера, как в таежном лесу, идеальное сочетание всех газов, – сказал брат.

– Выходим? – говорю я, вопросительно поднимая бровь.

– За этим и летели, жаль, связи с Землей нет, слишком далеко мы.

– Ты знаешь, а мне почему-то не жаль, – говорю с усмешкой я. – Когда проводили последний сеанс и связь пропала, я впервые за пять лет почувствовал, что меня не подслушивают.

Брат улыбнулся, но ничего больше не сказал. Мы прошли в шлюзовую камеру, и автоматика начала процесс шлюзования. Когда Саша сделал первый шаг на станцию, я не удержался и сказал:

– Вот и стал ты первым человеком, ступившим на внеземную станцию. Как твоё ЧСВ[1 - ЧСВ – Чувство собственного величия.]? Уже видишь возвращение на Землю? В скором времени устанешь раздавать автографы, поклонницы не оставят тебя в покое.

Брат стоял ко мне спиной, и его лица я не видел, но был уверен, что там сияет ослепительная улыбка. Саша сделал несколько шагов и остановился, я последовал за ним. Материал, из которого был изготовлен пол, не был похож ни на что виденное мной ранее. Абсолютно черный, напоминает какой-то неизвестный сплав металлов, но звук при касании полностью отсутствовал. Как будто идешь по мягкому ковру. Как только я сделал пару шагов, на полу появилась переливающаяся нить. Мы проследили направление, она вела к дальней стене ангара.

– Какие они гостеприимные, – говорю я.

– Главное, чтобы это гостеприимство не вышло нам боком, – недовольно бурчит Саша.

Как будем вести себя на станции, мы обсуждали весь наш полет до Нептуна. Было построено огромное количество теорий, как все может случиться. Но что нас встретят, посадят, дадут атмосферу и направят к нужному месту, мы предположить не могли. По идее нам даже скафандры были не нужны, но предусмотрительный брат настоял, чтобы мы облачились по максимуму. Мотивировал он это так: "А если им вдруг захочется откачать кислород!" И ведь не поспоришь, он прав. Хотя шагать в такой объемной конструкции не очень-то и удобно.

Делать нечего, не зря же летели. Мы двинулись вдоль направляющей нас нити, с любопытством осматривая окружающее пространство. К сожалению, ангар был абсолютно пуст, лишь голые стены из серого металла и чёрный пол, на котором горела путеводная нить. Идти оказалось недалеко. Инопланетный маркер привёл нас к неприметному участку стены, на котором обнаружилось четыре отпечатка рук, расположенных в ряд. И только один из них был похож на человеческий.

Три другие явно не принадлежали к роду хомо сапиенс. Первый отпечаток как минимум вдвое больше человеческого, четырехпалый. Второй по размеру сопоставим с нашими, и пальцев пять, но они длиннее и тоньше, чем у людей. Третий отпечаток огромный, длиной не меньше метра. На нем можно различить три утолщения, похожие на пальцы, между которыми имеется что-то напоминающее перепонки. Четвертый отпечаток идеально подходил под параметры обычного человека.

Короткий вопросительный взгляд на брата, тот утвердительно кивнул. Сглотнув образовавшийся ком, с замиранием сердца я подошёл к отпечатку и приложил руку, но ничего не произошло.

– Видимо, тебе придется снять перчатку скафандра, – сказал Саша.

Я послушно отстегнул перчатку и повторно приложил руку. На этот раз эффект последовал незамедлительно. Отпечаток засветился все тем же непонятным радужным светом, и стена перед нами разъехалась в стороны. За ней был узкий коридор, в конце которого обнаружилась комната большого размера, с округлым потолком. В центре, на небольшом постаменте, располагалась полусфера с выгравированными на ней отпечатками.

- Видимо, мы выиграли какую-то гонку, - говорю я брату.

- Я уже думал об этом, когда мы проходили через стену, неспроста там четыре разных отпечатка, похоже, остальные принадлежат другим расам.

- Что будем делать? Судя по всему, это финал нашего путешествия.

- Кирилл, буду с тобой честен, у меня четкий приказ: "При малейшем подозрении на угрозу нашей планете, я уже не говорю о стране, незамедлительно вернуться обратно".

- А если вернуться невозможно? - произношу я, чувствуя недосказанность предыдущей фразы брата.

- Ты и сам все понимаешь, не глупый, - говорит Саша.

Да, не глупый, я знал, на что шел, и понимал, что мы можем не вернуться. Да не просто можем, а МОЖЕМ. Столько всего могло пойти не так! Мы первые, кто летел на такое большое расстояние. Плюс неизвестно, что нам стоило ожидать от инопланетных технологий.

- Ну, так что будем делать? Летим обратно? Ты заподозрил угрозу?

- Я ее заподозрил, когда вырубился двигатель и нас принудительно состыковали со станцией. Похоже, кому-то очень надо, чтобы ты приложил руку к этому отпечатку.

- Ну, так мне кажется, что в информационном центре должна быть информация, - говорю я.

- Ой, Кирилл, да подумай же ты хоть немного, откуда ты знаешь, что это информационный центр?

И действительно, почему я поверил, что нас пригласили в центр и собираются делиться информацией? Наверное, меня захватили мои детские романтические мечты о космосе, о разумных добрых пришельцах, которые развились до недостижимого уровня, и что они тайно наблюдают за более молодыми жителями

галактики, оберегают и направляют их, что они не желают никому вреда и всегда стараются не допустить ненужного кровопролития, что прилет в этот центр будет символом того, что наша цивилизация достигла определенных высот, и с нами можно начинать вести диалог.

– Мою позицию ты знаешь, мы не раз говорили с тобой об этом по пути сюда. Я считаю, что здесь будет что-то вроде канала связи или информации, как его создать. Не зря же мой мозг подготовили к принятию большого количества данных.

– И многочисленные проверки твоего мозга никаких изменений не зафиксировали, – по обыкновению, парировал Саша.

– Как и не зафиксировали никаких изменений с моими глазами, а они есть, просто силами нашей науки зафиксировать ничего не получается, – резонно возразил я. – Что делаем? – повторил я свой изначальный вопрос.

– Пойдем на корабль, надо все обдумать.

Я пожал плечами и, повернувшись спиной к полусфере с отпечатками, сделал шаг в сторону выхода. В этот миг стены зала вспыхнули всеми цветами радуги, и я почувствовал, что не могу пошевелиться. Краем глаз заметил, как брат свалился на пол и не подаёт признаков жизни. Хочу подбежать и поднять его, узнать всё ли в порядке, но мышцы меня не слушаются. Паника липкими щупальцами опутала моё сознание, но времени испугаться всерьёз мне не дали. Неведомая сила, захватившая контроль над телом, развернула меня лицом к полусфере, а руки против воли начали отстегивать перчатку скафандра. Причём у этого дьявольского механизма получилось справиться с задачей на порядок быстрее. За какие-то секунды перчатка летит на пол, а моя рука направляется к отпечатку на полусфере.

Глава 2. Встреча

Как только ладонь коснулась отпечатка, раздался громкий звук гонга, и механический, лишенный малейшего намека на жизнь голос произнес:

– Пятая эпоха завершена! Начинается процесс формирования пространственных окон! До прибытия высших представителей Старших рас осталось 59... 58... 57...

Да что же происходит? Мысли путаются, в голове настоящая каша. Я по-прежнему не могу пошевелиться. Брат лежит на полу, но я вижу, что глаза его открыты и он смотрит на меня непонимающим взглядом. Пытаюсь ему что-то сказать, но голосовые связки тоже отказываются подчиняться моей воле. Похоже, меньше чем через минуту мечта моей жизни осуществится, и я встречу инопланетную расу. Причем не просто обычного такого зеленого человечка, а высшего представителя. Я и собственного президента не видел, а тут сразу попал на галактическое ООН. Что же ждать от этой встречи? И что это за пятая эпоха, которая окончилась после прикосновения к загадочному механизму?

Как бы ответы на эти вопросы не стали нам боком. И не только нам, а всей нашей планете. 3... 2...1... Как только голос произнес последнюю цифру отсчета, из четырех разных участков зала ударил ослепительный свет. Я непроизвольно закрыл лицо руками. И только после того как проморгался, понял, что способность двигаться вновь вернулась ко мне. В тех местах, откуда секундой ранее бил свет, в воздухе висели черные овалы разных размеров. Они были похожи на магические порталы. Такие я видел в играх, которыми увлекался в студенческие и школьные годы. Из порталов начали появляться, сначала я хотел сказать люди, но только к одному из них можно было применить это слово.

Из огромного портала вышел дракон. Красный окрас чешуи, крылья, пар из ноздрей, длинные зубы и большие когти на лапах. Все было таким же, как описывали фантасты в своих романах. Из портала поменьше вышел орк. Зеленая кожа, клыки, торчащие изо рта, выше меня на полторы головы, весь перевитый тугими канатами мышц, которые оказались видны даже через некое подобие защитного доспеха, покрывающего могучее тело пришельца. В общем, типичный орк, в моем понимании. Два оставшихся портала по размеру были одинаковы. Из одного из них вышел эльф. Внешне он очень напоминал человека, но так как у него была короткая стрижка, то типичные острые уши эльфа можно было заметить без труда. На нем также имелся скафандр, другого слова у меня подобрать не получилось. Сделан он из неизвестного металла, который легко гнулся во время движения. Опять же, то, что на эльфе скафандр из металла, – это мое предположение, на самом деле материал, из которого он сделан, может оказаться чем угодно. Последним была человек. Да, именно была. Единственная девушка в нашей странной компании. Хотя в том, что дракон является мужчиной, я до конца уверен не был. Девушка оказалась умопомрачительно

красива. Стройное тело было обтянуто на вид очень прочной, матово-черной, не дающей никаких бликов броней. На бедре имелось небольшое утолщение, из которого торчала рукоятка, по-видимому, какого-то оружия.

Собравшиеся лю... хм, наверное, лучше сказать разумные, посмотрели друг на друга, на меня, и по залу раздался оглушающий хохот.

– Не думал, что ваша раса сможет выиграть хоть одну эпоху, Миранэ, – пробасил дракон. – К слову сказать, это случилось очень не вовремя, терять лидерство в совете четырех очень не хотелось. Мы давно ждали окончания эпохи, в этот раз она что-то сильно затянулась.

Отсмеявшись, дракон обратился уже ко всем одновременно.

– Ну что, перейдем к самому интересному? Давайте посмотрим, насколько сильно отстали представители оставшихся рас? Миранэ, так как центр теперь подчиняется тебе, не могла бы ты попросить его создать нам более комфортную обстановку, – сказал дракон. – И помести в стазис нашего маленького друга, с ним мы поговорим несколько позже, – кивнул он в мою сторону.

Девушка ничего не ответила, но вокруг полусферы из пола начали появляться ложементы разных размеров, подходящих по анатомии каждому представителю Старших.

– Могла бы сделать что-то более удобное, – с надменностью проговорил эльф, укладываясь на свое ложе. – Ах да, я же забыл, ваша раса первый раз пользуется центром, ему нужно давать конкретные указания, чем больше подробностей ты представишь, тем лучше будет результат, – с ехидной улыбкой добавил эльф.

Девушка опять промолчала, мне показалось, что она была удивлена не меньше, чем все здесь присутствующие, и еще не отошла от первоначального шока.

Тем временем, не обращая внимания ни на меня, ни на лежащего на полу брата, словно мы были пылью под ногами, пришельцы молча направились к своим ложементам. Воздух вокруг меня уплотнился, вновь лишая возможности двигаться, а рядом, прямо из пола, за считанные секунды материализовалось футуристическое кресло.

Я почувствовал, как ноги отрываются от пола и против воли делают несколько шагов вперед. Отказаться от такого “приглашения” присесть я, естественно, не смог, хотя прилагал максимум усилий. Моя рука начала движение к отпечатку, который располагался на правом подлокотнике кресла. Я вновь попытался остановить противоправное воздействие на мой организм, но движение руки даже не замедлилось.

Когда ладонь коснулась отпечатка, я ощутил легкое тепло, которое тут же сменилось резкой, но незначительной болью в указательном пальце. Им для чего-то нужна моя кровь, надеюсь, что безумные земные уфологи ошибаются, и пришельцы ограничатся взятием образца крови и не начнут никакие другие исследования. Вот почему в такой момент я думаю о всякой ерунде? Но отогнать от себя видение одного такого “похищенного”, что дал интервью для какого-то малобюджетного канала, с полной уверенностью заявляющего про ректальные исследования, которые проводили с ним пришельцы, мне удалось с большим трудом.

Все мои мысли выветрились из головы, когда проснулся металлический голос:

– Образец ДНК получен, начинаю расшифровку генетической памяти расы. Загрузка данных в мозг представителей совета произойдет через 59... 58... 57...

Это что получается, по одной капле крови они могут произвести анализ человеческой истории с начала времен? Слишком мало информации можно получить из обрывков фраз. Интересно, каково сейчас брату? Он вообще лежит на полу и не понимает ни слова из сказанного, он даже не видит всех участников. В его поле зрения попадают только орк и девушка.

Отсчет закончился, и взгляды всех участников импровизированного саммита остекленели. Прошло, наверное, не менее десяти минут, прежде чем я заметил шевеление пришельцев. Первым очнулся дракон.

– Немыслимо, – переводя взгляд с меня на Миранэ, произнес ящер. – Такого еще не случалось, было, конечно, что одна раса была полностью уничтожена к моменту окончания эпохи, но чтобы осталась только одна... Да не просто осталась одна, а еще и не сохранилось даже памяти, что планету раньше населяли другие разумные. Упоминания о нас хотя бы сохранились в исторических хрониках, – усмехнулся дракон, – а кости до сих пор находят и

складируют в палеонтологических музеях. А информация о ваших расах, – он кивнул на орка и эльфа, – осталась лишь в мифах и всевозможных фантастических книгах. Твои соплеменники в этот раз оказались очень кровожадны, Миранэ, если ты помнишь историю, то именно ваша раса была полностью уничтожена в третьей эпохе, а во второй они были бесправными рабами, а в первой...

– Я помню историю, – наконец не выдержала издевательств над собой девушка.

Миранэ первый раз заговорила, голос у нее был мягкий, но решительный.

– Оо, я смотрю, у кого-то прорезались зубки, – опять съехидничал эльф. – Ты меньше часа получила лидерство в совете и уже начинаешь огрызаться?

– Наше право находиться в совете заработано предками очень давно, – с вызовом произнесла девушка. – Все наши предки согласились с тем, что заключить мир и создать совет старших рас намного выгоднее, нежели тысячелетние изнуряющие войны. Гораздо разумнее создать эту искусственную систему общими усилиями и решать вопрос о лидерстве в совете четырёх, будет эволюция, а не коррумпированные выборы.

– Тут она тебя уела, Тар, – со смешком произнес орк.

– Мое имя Тарантиваэль Гронг, – с достоинством произнес эльф.

– Ну, я и говорю, Тар, – не прекращая улыбаться, произнес орк.

Эльф хотел что-то ответить, но в разговор вступил дракон.

– Ладно, хватит пререкаться, давайте заканчивать, – его взгляд переключился на меня, и он продолжил, – По традиции, тот, кто активировал центр, выбирает, как умрет население эпохи. У тебя есть 10 минут. Время пошло.

Поле, удерживающее меня, пропало, и единственное, что я смог произнести:

– Как умрет? Почему умрет?

– Миранэ, сама разбирайся со своими аборигенами, – недовольно произнес дракон. – Я хочу узнать, как это у вас получилось уничтожить три расы.

Взгляд его затуманился, и я понял, что он опять изучает хроники, эльф и орк последовали его примеру, а девушка посмотрела на меня и произнесла:

– Поднимай своего соплеменника и садитесь, 10 галактических минут – это 30 минут по вашему, за это время я введу вас в курс событий, хоть умрете просвещенными, – тихо добавила она.

Брат начал шевелиться, я подскочил к нему и помог подняться. Рядом с нами появилось два кресла, молча указав ему на одно, плюхнулся в соседнее. Саша с любопытством рассматривал тех представителей Старших, кого не мог видеть, но когда перевел взгляд на меня, увидел в глазах страх, и выражение его лица с заинтересованного сменилось на тревожное:

– Что происходит?

– Вот эта девушка нам сейчас все и объяснит, – кивнул я в сторону Миранэ. – Можно сделать так, чтобы мой брат тебя понимал?

Та кивнула, и на подлокотнике Сашиного кресла появился переливающийся круг диаметром три сантиметра.

– Это универсальный переводчик, прикрепите его на область виска.

– Ты меня понимаешь? – спросила девушка, обращаясь к Саше, когда я выполнил все необходимые действия, и брат утвердительно кивнул.

– Очень хорошо, – сказала Миранэ и начала говорить.

Говорила она долго, по крайней мере, минут двадцать из отпущенных нам Старшими тридцати. Картина вырисовывалась довольно плачевная. То, что мы не одиноки во Вселенной, мы поняли пять лет назад, но вот причина отсутствия всяческих контактов со стороны других космических цивилизаций нам открылась только сейчас. Как оказалось, наша звёздная система создана искусственно, на самом окраинном участке галактики, и всякие контакты с нами

были попросту невозможны, но об этом чуть позже.

Все началось много десятков тысяч лет назад. Четыре расы, которые на тот момент были наиболее развиты, не смогли ужиться, и началась война, которая длилась не одну тысячу лет. В эту войну периодически вовлекались менее развитые цивилизации, образуя и расторгая многочисленные альянсы. Люди были наименее развиты из большой четверки, но победить их никак не получалось. В какой-то момент лидеры Старших тайно встретились, они, наконец, поняли, что силой оружия победить ни у кого не получится и нужно искать другие пути преодоления кризиса между цивилизациями. После многочисленных споров было решено создать совет старших рас. Ранее непримиримые враги прекратили военные действия по отношению друг к другу и совместно разработали концепцию эволюционной эпохи.

Суть ее заключается в следующем: совокупными усилиями четырех старших рас была создана звёздная система. Создана она была полностью автономной, никакие сигналы извне не могли преодолеть барьер, ограничивающий систему от остальной Вселенной. Был сконструирован мощный, самообучающийся искусственный интеллект, который поместили в центр управления. Он следил за тем, чтобы никто не смог проникнуть в систему до её окончания и вмешаться в ход эволюции.

Затем каждая раса выбирала лучших, с их точки зрения, представителей. Из их генного материала выращивали клонов с измененной памятью и высаживали на различных участках планеты, причем так, чтобы на каждом континенте было изначально равное количество представителей каждой расы. Вместе с разумными планету заселяли различными животными и полуразумными видами, наиболее типичными для каждой цивилизации. Потом все улетали, и ИИ[2 - ИИ – Искусственный интеллект.] центра блокировал систему до окончания эпохи.

Первая раса, которая достигнет центра и пробудит управляющую полусферу, объявляется победителем эпохи. Это дает расе-победительнице главенствующую роль в совете. Не абсолютную власть, конечно, если по спорному вопросу три оставшиеся расы проголосуют против, то главенствующей придется смириться. Далее аборигены выбирают, как умрет все население, через пространственное окно их забрасывают на планету, и они благополучно умирают вместе со всеми. Центр какое-то время очищает систему от продуктов жизнедеятельности эпохи, подготавливая ее к следующему заселению, и цикл повторяется снова.

– И что, нет никакой возможности сохранить население эпохи? Например, не убивать нас, а переселить на ваши планеты?

– Нет, – холодно отвечает Миранэ. – В ваш генетический код изначально внесены существенные изменения. Работоспособность мозга клонов значительно ограничена, так же как и продолжительность жизни, наши тела живут тысячелетия, в то время как вы за столь короткий срок не сможете освоить и 20 % от минимально необходимых жизненно важных знаний нашей цивилизации.

Все понятно, для них мы просто мусор, на который не стоит обращать внимания.

– Ну, тогда я хочу, чтобы все произошло безболезненно. Пусть это будет какой-нибудь невидимый газ или что-то в этом роде, пусть все просто уснут и не проснутся, – твердо произношу я. – А оставшееся время я хочу провести со своим братом.

Девушка с уважением посмотрела на меня, кивнула и погрузилась в изучение хроник эпохи. Этой тоже интересно, подумал я. Наши кресла развернулись друг к другу, тело уже привычно перестало отвечать на мои попытки пошевелиться. Но в этот раз говорить мы могли.

– Ну вот, похоже, и финал, – говорю я Саше.

Тот удивленно смотрит на меня и спрашивает:

– Почему ты не попытался переубедить их?

– А смысл, Саш? Ты не мог понимать, что они говорили о нас, пока лежал на полу. Мы для них хуже муравьев. Вот ты думаешь о чувствах муравья? Нет? Вот и они нет. Старшие даже с этой девушкой говорили свысока, они даже ее не считают за равную.

– А почему сон, Кир?

– Не знаю, я всегда думал, что если будет возможность выбрать свою смерть, то выберу сон. Просто уснуть и не проснуться, поймал, блин, сигнал, романтический

лопух.

– Да ты-то тут причем? – говорит брат. – Если бы ты его не обнаружил, то засекала бы Калифорния или Китайская империя. Думаешь, они не пожелали бы добраться до этого сигнала?

– Скорее всего, они добрались бы туда раньше, чем мы, – с усмешкой произнес я.

Наш разговор прервал громкий хохот дракона. Все представители старших рас вышли из транса и удивленно уставились на него. Отсмеявшись, он проговорил:

– У нас есть традиция – оставлять самое смешное из хроники на сладкое, а самое смешное для нас – это смотреть, как изменились названия рас в конце эпохи. Летят-то они туда с четким знанием, как себя называть. Ну, вот я и посмотрел в памяти этого хм..., как он себя называет, человека, с кем он нас ассоциирует и как это называется.

Дракон выдержал театральную паузу и проговорил:

– Ты, Тарантиваэль, у нас эльф, ты, Гронг, – орк, я – дракон.

После небольшой паузы зал взорвался от дружного хохота. Даже Миранэ слегка улыбалась.

– Интересно, как могли настолько измениться названия рас? – со слезами на глазах проговорил эльф.

– Это еще не худший случай, – парировал дракон. – Загляни в архивы и посмотри результаты четвертой эпохи, несколько десятков веселых минут тебе обеспечены. Ладно, посмеялись – и хватит, – резко сменил тему дракон. – Он выбрал свою смерть? – вопросительный взгляд в сторону Миранэ. Та кивнула. – Объявляй его решение центру, и пора по домам, нам еще готовиться к началу шестой эпохи.

Девушка сконцентрировалась и начала передавать команду центру. Как же может все так закончиться, кем они себя возомнили? Богами? Как могут они так играть с живыми созданиями, или они думают, что если у нас изменен генотип,

то мы не можем чувствовать и недостойны жить? Внезапно, когда я уже потерял всякую надежду, поток моих мыслей оборвал механический голос искусственного интеллекта:

– Запрос отклонен, выполнение данного запроса является нарушением пункта 1030.5 концепции об эволюционной эпохе.

– Огласить пункт 1030.5, – произнесла Миранэ в ответ на недоуменные взгляды всех собравшихся. Девушка выглядела столь взволнованной, что произнесла команду вслух. Видимо, шокирована она была не меньше, чем мы с Сашей, уже прощающиеся с жизнью.

Вместо скрипучего механического голоса в воздухе появилась голограмма четырех разумных. Далее мы услышали следующее:

– И последнее, первый совет старших рас вводит одно условие. Если по окончании эпохи остается только одна раса, то ей предоставляется шанс. Те, кто смог полностью уничтожить всех представителей других цивилизаций, доказали свое желание жить, и им представится такая возможность. Чтобы выжить, им нужно за 10 галактических лет внедрить в свое общество и полностью пройти проект Альфа.

Глава 3. Подготовка

Переливающийся всеми цветами радуги тоннель закончился, и я очутился на большой поляне. Солнце ярким светом заливало всё вокруг. Я осмотрелся. На границе видимости угадывался лес. Зеленая трава была мне по колена. Сорвав травинку, сунул ее в рот, хм, горько. Все как в реале. Перед лицом всплыло окно системного сообщения:

– Введите свой ник.

Да, я в игре. Проект АЛЬФА оказался виртуальной игрой с полным погружением. Но начать хочется с событий пятилетней давности.

- АЛЬФА? - удивился дракон. - Игра? Развлечение для жителей галактики?

- Да, - механически произнес ИИ центра. - Изначально проект Альфа создавался как способ оценки личностных качеств индивида и популяции в целом, и только намного позже из него сделали популярную игру. Я знал, что в живых осталась только одна раса, и давно адаптировал игру для человечества, все названия переведены на языки населения планеты. Игра не будет подключена к галактической сети, все представители иных рас будут присутствовать в качестве неигровых персонажей и управляться ИИ, ответственными за игру.

- И что будет, если у них получится пройти Альфу? - вступил в разговор орк.

- Если люди выполнят необходимые условия, то совет обязан признать человечество младшей расой и после освоения ими Солнечной системы принять в малый галактический совет. А старшим расам будет необходимо создать новую систему для программы эволюционной эпохи.

А вот это уже интересно, подумал я. Это действительно дает нам шанс на спасение. Но Старшим эта информация очень не понравилась. Судя по их лицам, создание новой системы будет стоить огромное количество денег и ресурсов. Правда, я вообще без понятия, как можно создать целую звёздную систему, но это уже мелочи, никак не относящиеся к делу.

- Мне бы хотелось узнать цель игры и как можно получить к ней доступ, - нарушил всеобщее молчание я.

- Какой шустрый, - прокомментировал мою реплику эльф. - Значит, жить очень хочет...

- Цель проекта Альфа неоднозначна, - перебил его механический голос ИИ. - Альфа - это не ваши примитивные линейные игры: пойдя из пункта А в пункт Б. Альфа - это живой динамически изменяемый мир. Мир, который подчиняется своим законам и меняется в зависимости от поступков игроков и который вам придется изучать самостоятельно. За распространение полученных данных в вашей так называемой сети будет наложен штраф. Анализ вашего общества показал, что никакие запреты не остановят людей от слива информации в так называемую сеть. Все равно найдутся индивиды, которые будут распространять

полученные данные. Возможно, штраф на вход в игру немного поумерит их пыл. Первое предупреждение – это бан[З - Бан – от английского ban запрещать, объявлять вне закона.] на 7 дней, второе – на 30 дней, и последнее предупреждение – пожизненный. Те же штрафные санкции распространяются и на тех, кто эту информацию читает. В конструкцию капсулы встроен биоэнергетический сканер души. Он анализирует память входящего в мир АЛЬФА игрока и закрывает доступ тем, кто получил информацию неигровыми способами.

– А если какой-нибудь игрок напишет об игре на форуме, потом телевидение раздует из этого сенсацию, а человек услышит случайно, по головизору?

– Это ничего не меняет, – отвечает ИИ. – Если вся ваша планета узнает об игре таким способом, то вы будете обречены на смерть. Обратный отсчёт до уничтожения населения эпохи будет запущен после окончания этого разговора.

Когда проект будет запущен на Земле, надо будет уехать в самую глушь и минимизировать контакт со всеми источниками информации, сразу же оформилась мысль у меня в голове. И судя по задумчивому виду Саши, он пришёл к тем же выводам.

– Далее, – продолжил ИИ, – сейчас в твой мозг будет загружена информация по созданию капсул для подключения к игре. До начала игры у вас не будет никакой информации, кроме той, что сообщу вам я. Делиться ли этой информацией с другими представителями вашего народа – решать вам. Капсулы универсальны, при первом входе делается слепок души и привязывает его к игре. В дальнейшем человек сможет зайти в игру из любой капсулы. Капсула подключается только к источнику энергии. В капсулу можно загрузить запас пищи на срок от 48 до 96 земных часов. Через 96 часов принудительный выход из игры на срок не менее 8 часов. Сон в игре не заменяет реальный. Удаление физиологических отправлений вашего организма при длительном погружении производит автоматика, считывая потребность с помощью биоэнергетического сканера.

Не хочу знать, как будет реализована данная функция. Главное, чтобы после выхода из игры не оказаться кхм... мягко говоря, обоср... обгаженным. Вновь мелькнула очередная дурацкая мысль.

– Я адаптировал проект капсулы под возможности вашей науки. Человек может создать только одного игрока в мире АЛЬФА. Удалить или изменить что-либо невозможно. Время в мире АЛЬФА совпадает с земным. И последнее, при входе в игру всем игрокам будет объявлено о серьезных штрафах, если они решат выкладывать в планетарной сети любую информацию об игре. Ваша сеть довольно примитивна, и на отслеживание информации много ресурсов не потребуется.

– Да кто будет играть в игру с такими жесткими требованиями?

– Играть будут все, – безапелляционно произнес ИИ. – Ежедневное нахождение в игре не менее четырёх часов замедляет процесс старения, а нахождение в игре более 12 часов в день оказывает омолаживающее действие. Но, как обычно, есть условие. Постоянное движение вперед. Не будет никакого эффекта от игры, если игрок будет заходить в мир АЛЬФА и 12 часов пить в кабаке. У него должен быть постоянный прогресс в уровнях, знаниях и умениях. А теперь прошу ваши вопросы, то, что вам можно будет узнать, я сообщу, что нельзя – промолчу.

– В игре наверняка есть игровая валюта, возможно ли купить игровую валюту за реальные деньги? – спрашиваю я.

– Никакого доната, – отвечает ИИ.

– Что насчет ощущений в игре? – подключается к беседе брат.

– Все как в жизни: игрок чувствует боль, страх, удовольствие.

– Насколько я понимаю, спрашивать об игровой механике, классах и тому подобное не имеет смысла? – уточняю я.

– Не имеет, – мгновенно обломала железака.

– Ну, хотя бы скажи, есть ли в игре магические классы, – с мольбой в голосе произношу я.

– Отвечу так. С точки зрения вашей науки, игра практически не имеет никаких ограничений.

«И что бы это могло значить?» – задумался я. Есть у меня идея, о чем говорит железяка, но надо будет все обсудить с братом.

– Для убедительной рекламы игры мы должны знать хотя бы тему, – попытался настоять на своём я. – Сообщи хоть что-нибудь, как мы сможем заинтересовать людей? Игра очень крутая, заходите и сами все узнаете! Я предполагаю, что капсула по нашим деньгам будет стоить недешево, и чтобы люди начали их покупать, игре нужна реклама.

Я закончил свой недолгий спич и стал ждать решения ИИ. Мне казалось, что он молчит, по крайней мере, несколько часов, но, наконец, прозвучал ответ:

– Хорошо, твои доводы убедили меня, да, ты правильно понял: для изготовления капсул требуются редкие и дорогие элементы. Но это только ваши проблемы, как вы будете привлекать игроков, можете раздавать капсулы бесплатно, за счет государства. Но, зная вашу алчность, я очень сомневаюсь, что хоть одна капсула уйдет в чье-нибудь пользование бесплатно. Я наблюдал за вами всю эпоху, и это свойство человечества впечаталось в ваш генотип. Тема игры – магический средневековый мир. Это все, что вам нужно знать перед началом проекта. Я и так сказал больше, чем следовало.

Вот тут он попал в точку, алчность нам действительно свойственна, страна заработает огромные деньги на производстве капсул. Я не согласен с ИИ, капсулы будут раздавать бесплатно, благотворительность никто не отменял, но их будет очень мало. И так как алчность свойственна и мне, нужно постараться не обделит себя любимого. Для подготовки к игре понадобится немаленькая сумма. А то, что я буду играть, я решил уже давно. Ну как давно, минут 20 назад, когда только начинался разговор о проекте Альфа. Невероятно, кажется, что это было уже в прошлой жизни.

– Ещё вопрос, 10 галактических лет – это 30 земных?

– Да.

– Миранэ, какой лучший результат по прохождению проекта АЛЬФА ты знаешь? – не смог не задать такой вопрос я.

Девушка на несколько секунд задумалась, видно, консультировалась с ИИ, может ли она предоставить мне информацию.

– Неинформативный вопрос, каждый раз сроки прохождения сильно разнятся, в среднем от пяти до одиннадцати лет – сказала она, вселяя в меня искру надежды.

– Но у нас не запрещено делать гайды[4 - Гайды – описание прохождения игры и подробный план развития персонажа.] по прохождению и размещать информацию в общем доступе, – добавляет девушка, выливая на мою искорку ведро воды. Разницу в прохождении игры с гайдами и без, путем своих проб и ошибок, я знал очень хорошо. – Правда, от сезона к сезону игра меняется, и гайды по прошлым версиям очень часто отличаются от текущей.

И все-таки искра надежды не угасла полностью.

– Мы готовы отправляться домой, – грустно произношу я. – Включайте ваш таймер и открывайте пространственное окно, – наглеть – так наглеть.

– А вот это вряд ли, – пробасил дракон. – Так как ваша ликвидация откладывается, добирайтесь своим ходом, надеюсь, с вашим летательным средством ничего не случится, и вы благополучно доберетесь до планеты, – со злорадной улыбкой добавил он.

– Тут он прав, – сказал ИИ. – Когда вы сядете в свой корабль, я загружу в мозг Кирилла всю необходимую документацию. Не смеем вас больше задерживать.

А вот это удар под дых, я не могу сказать со 100 % уверенностью, что мы благополучно доберемся до Земли. Поле, удерживающее нас, пропало, и мы с братом поспешили удалиться. Как только я уселся в своем кресле, почувствовал нарастающую головную боль. С каждой секундой мне было все сложнее сдерживать крик. И в один далеко не прекрасный момент сознание сжалилось надо мной и отключилось.

Пробуждение нельзя было назвать приятным. Голова у меня просто раскалывалась. Боль была пульсирующая, как будто маленький человечек сидел в моей голове и бил по мозгам совсем не маленькими кувалдами. Услышав мое кряхтение, брат, лежавший в соседнем кресле, проснулся и настороженным

голосом спросил:

- Как ты?

- Помимо отпечатков кувалды на моих мозгах, вполне норм.

Саша непонимающе глядел на меня, хлопая глазами. Видимо, он серьезно опасался, что мне перегрузили мозг, и я съехал с катушек.

- Голова сильно болит, - уточнил я. - Только не говори, что я опять провалялся четыре месяца, - с надеждой в голосе произношу я.

- Нет, мы летим домой сутки. Ну как, информация о капсулах получена?

Хм, вот почему я не спросил, как извлечь из памяти загруженную в мозг информацию? Как только начал думать о капсулах подключения к проекту АЛЬФА, перед глазами начали мгновенно мелькать фрагменты каких-то колонок с цифрами, названия химических элементов, количество различных металлов, но тут головная боль резко усилилась, меня замутило, и поток информации иссяк.

- Что-то есть, но когда я об этом думаю, головная боль резко усиливается, видимо, нужно дать отдых моим многострадальным мозгам. У нас есть обезболивающее?

- Твоим мозгам нужен не отдых, а хорошая взбучка за то, что они отключились шесть лет назад в одной лаборатории, - с суровым видом произнес Саша, но тем не менее полез за аптечкой.

Я растворил таблетку в воде и залпом выпил весь стакан. Средство подействовало уже через пять минут, боль отступила, и можно, наконец, начинать думать, что мы будем со всем этим делать.

- Я прихожу в норму, - сказал я Саше. - Ты уже обдумал ситуацию, в которой мы оказались, пока я был в отключке?

- Да, после того как корабль лег на курс до Земли, у меня было время подумать.

- Не поделишься соображениями?

Брат вздохнул и начал говорить:

- То, что все население умрет через 30 лет в случае провала, говорить нельзя, по крайней мере, всем. Это вызовет ненужную панику. Надо все обсудить и составить четкий план. Информация об омоложении – это наш козырь. Это отбивает затраты на наше путешествие, но информацию нужно суметь грамотно преподнести. Заинтересовать население мы сможем. Насколько я понял, ты уже четко решил играть?

Я тут же кивнул.

- Я тоже решил играть, и на подготовку нужны будут деньги.

Два брата, два акробата, блин, мысли у нас с Сашкой работают в одном и том же направлении.

- Мы не знаем, можно ли идти к загадочной цели игры вместе, но если эта игра хоть немного похожа на ММОРПГ, в которые мы рубились в детстве, то такая возможность как минимум не исключается. Там одиночка мог достичь куда меньших результатов, чем игрок в клане. Ты что-нибудь знаешь про проекты виртуальной реальности на Земле? – поинтересовался брат.

- Глубоко в тему я не погружался, знаю, что у нас совместно с американцами идут какие-то исследования, есть игры с вирт-шлемами, но я уверен, что они и рядом не стояли с виртуальной реальностью иномирян.

- Я тоже не слышал об успехах в этой области, – сказал Саша. – Теперь о минусах. Боль. Это большой минус, тем более что в мире есть магия. Я думаю, гореть заживо будет не очень приятно.

Я задумался, а ведь Саша опять прав, а я вновь погряз в романтических мечтах, но теперь уже о спасении человечества. Что я такой крутой геймер, с лёту разгадываю все загадки и спасаю мир. А ведь Миранэ мне сказала, что с гайдами лучший результат от трёх до одиннадцати галактических лет.

– Осознал? – сказал брат, увидев мой потускневший взгляд. – Теперь второй минус, из разговора с ИИ я понял, что мы сможем играть только за человека, другие расы выбрать будет нельзя.

– Я тоже так подумал, ИИ четко сказал, что другие расы будут отыгрывать НПСы[5 - НПС от англ. NPC (Non – Player Character) – неигровой персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер.]. Но полностью исключать такую возможность я бы не стал.

– Вот и я сделал такой же вывод, и это минус, я думаю, многие парни мечтали стать накачанными зеленокожими воинами, а девушки перевоплотиться в прекрасных эльфиек.

– Можно, конечно, еще отыскать много плюсов и минусов, но основные я назвал.

– Будем думать, как подать все, что мы узнали, нашему государству. Сколько у нас времени до первого сеанса связи?

– Приблизительно три месяца.

– Времени предостаточно, – говорю я, потирая все еще ноющие виски.

Мы решили, что не стоит доверять передачу важной информации дальней связи, и после возобновления контакта с Землей на вопрос: «Как все прошло?» – мы ответили: "Не по голофону". Это давало нам время отшлифовать все шероховатости в измененной истории событий. В те часы, когда связь отключалась, брат учил меня, как обмануть детектор лжи. То, что нас подвергнут этой процедуре, он не сомневался. А вот с Земли новости не очень порадовали. Калифорния и китайцы проследили, в каком направлении мы улетели, и хотя знать конечную точку они не могли, но, сопоставив время полета с ускорением двигателя, можно приблизительно судить о дальности полёта. В общем, ждать нам усиленной охраны, в ближайшее время, думаю, многочисленные шпионы будут пытаться добраться до нас.

Корабль, который собрал Роскосмос совместно с БОТом, приятно удивил: за весь полет ни одной внештатной ситуации. Мы благополучно приземлились на

космодроме, и уже несколько минут спустя молчаливые охранники проводили нас в припаркованный рядом аэрокар. Каких-то десять минут, и мы уже заходим в салон самолёта, который доставил нас в Москву.

По прилете нас взяли в кольцо охраны, посадили в бронированный фургон и доставили в главное управление Роскосмоса. Количество охраны превышало все разумные пределы, хотя объективной причины для этого я не видел.

Нас провели в небольшой зал, в котором сидели три человека: директор Роскосмоса, директор БОТа и президент РФ. Ну вот, а я сожалел, что с президентом не знаком, опять не вовремя полезли в голову дурные мысли мне. Не дожидаясь приглашения, мы сели напротив них, и брат на правах капитана начал рассказывать отредактированную и выученную наизусть историю.

До того, как мы зашли в зал с полусферой, мы решили ничего не придумывать, мало ли что могла зафиксировать автоматика корабля, который сейчас, скорее всего, уже разбирают по винтикам и все тщательно изучают. Брат описал наш разговор возле полусферы, но мы решили, что нельзя врать о нашем возвращении на корабль и серьезных раздумьях, опять же из-за автоматики. В нашей версии над полусферой висело окно с текстом: "Первый представитель расы, добравшейся до центра, получает доступ к проекту Альфа для своей цивилизации, который определит, достаточно ли развита раса. В случае успеха за расой закрепляется звание "младшей". Это позволит расе после освоения своей системы вступить в малый галактический совет. В случае поражения на нашей планете распылят специальный газ, который положит конец нашему пребыванию в этом мире». Мы посчитали, что не стоит доверять сильным мира сего информацию о том, что мы всего лишь генетически измененные потомки старших рас, с представителями которых мы встретились и которые держат нас за насекомых.

Далее Саша пересказал разговор с ИИ, естественно, опуская тот факт, что, кроме нас и ИИ, там было еще четыре представителя других цивилизаций. Когда брат поведал всем собравшимся об омоложении, я заметил сначала расширенные от удивления глаза собравшихся, а потом отстраненный вид. Видимо, осознают, какие возможности открывает данная технология, или подсчитывают, сколько можно на этом заработать. Саше даже пришлось сделать паузу, чтобы не пришлось повторять следующую часть рассказа. Когда внимание глав нашей страны вернулось в продуктивное русло, Саша закончил рассказ. И прежде чем кто-то из собравшихся вымолвил хоть слово, в разговор влез я.

- Мы хотим 1 % от продажи капсул, - уверенно произношу я.

- Но...

- Каждому, - обрывает на полуслове директора БОТа брат.

Далее последовали многочисленные допросы обо всем! Мы сидели в разных комнатах, отвечали на одни и те же вопросы, но наши показания всегда совпадали, а автоматика не могла зафиксировать ложь. И наконец через месяц нам поверили. С выдвинутым мной ультиматумом сильные мира сего согласились. Мы уволились из госконтор и подписали контракт с государством. Там было прописано всего два условия: мы должны предоставить все данные по созданию капсул виртуальной реальности и получаем за это по 1 % с продажи готовых изделий, всю остальную работу по изготовлению, пиару и всем другим мелочам берет на себя Российская Федерация.

Потом было полгода ада. Оказалось, что извлечение из моего мозга сразу всей информации приведет к немедленному отмиранию коры. И поэтому яйцеголовые всезнайки, которые словно пираньи кружили вокруг беспомощной жертвы, вытаскивали из моей черепушки каждый день по чуть-чуть. Когда процесс проходил слишком активно, у меня начиналась сильнейшая головная боль, купировать которую не получалось даже таблетками.

Эти полгода я пережил с трудом. В результате устройство капсул оказалось настолько сложным, что наладить их массовое производство в ближайшее время не представлялось возможным. Нужно было создавать большое количество заводов, закупать много редких элементов у других стран или налаживать производство в собственной. И чтобы ускорить процесс, президент решил "слить" информацию про омоложение странам, у которых были необходимые элементы, и просто богачейшим людям планеты. Их собрали за закрытыми дверями Кремля и открыли истинную цель нашего полета, предоставили меня, ну как меня, мои глаза, в качестве доказательства и рассекретили некоторые данные, полученные после всестороннего изучения нашего корабля.

Этого оказалось достаточно, чтобы все собравшиеся поверили. РФ выдвинула одно условие. Игра стартовала в России и лишь через две недели во всем остальном мире. На этом условии настояли консультанты, мотивируя это тем, что самые большие бонусы нового проекта становятся доступны в самом начале

и уменьшаются со временем. Денежные и ресурсные вливания хлынули в проект широким водопадом. Но, даже учитывая такую помощь, проект Альфа удалось запустить только через четыре года, уж слишком сложным, хоть и адаптированным к земным технологиям, оказалось устройство капсул.

За год до старта проекта, когда было изготовлено и хранилось на складах некоторое количество капсул, наша страна выступила с мировым объявлением.

Это объявление попросили сделать нас. Мы рассказали про цель нашего полета, про контакт с центром, разговор с ИИ. Далее президент объявил, что для победы нам нужно пройти проект Альфа за 25 лет. Естественно, умалчивая о том, что будет, если мы не справимся. Спустя 10 минут после выступления президента по всем каналам мира начался пиар игры. Описывался яркий красочный мир, полный возможностей. Виртуальная реальность, не имеющая аналогов. Нам обещали увлекательные приключения, магические схватки, разгадки тайн, свержение королей и многое другое. К тому моменту, когда пошла массивная рекламная кампания, первые добровольцы уже окунулись в виртуальный мир проекта Альфа. Правда, при входе игра сформировала для них предупреждение, что если они хотят войти в мир игры до массового запуска, то они теряют возможность получать достижения, классы и многое другое, им становится доступна как бы тестовая версия игры. Подстраховалась, железяка проклятая.

Интересно, как много об игре уже смогли узнать добровольцы? Первые капсулы были построены полгода назад. Может быть, многие толстосумы уже выбрали себе по капсуле и молодеют? Именно такие мысли не давали мне покоя. Как же много не спросили мы у ИИ. Допустит ли он, чтобы играть начали не одновременно, будет ли эффект омоложения, если игрок не сможет получить класса? Сколько вопросов, на которые нет ответов.

Когда правительство открыло предзаказ капсул, на наши счета начали капать деньги, да не просто капать, деньги полились к нам бешеными темпами. Мы ради любопытства залезли на рекламный сайт и посмотрели стоимость капсулы. После увиденного наши рты долго не закрывались. Капсула стоит один миллион рублей. Это получается, что с каждой продажи капсулы мы с братом получаем по десять тысяч? На страничке с предзаказами наш шок многократно усилился. Сто тысяч предзаказов! И это только в нашей стране! У меня даже калькулятор отказался показать получившуюся сумму. И как это государство пошло на такую денежную утечку? Ах да, это же официальный доход, я забыл вычесть подоходный налог в 16 %.

И все-таки они знают, что будет, если мы провалимся, и ставят настолько неподъемный ценник. Ну, где логика? Нет, я уверен, что вскоре цена на капсулу существенно снизится, но время будет упущено. Насколько я знаю из своего опыта, самые вкусные плюшки действительно можно урвать лишь на старте, за изучение чего-то нового. И чем больше времени пройдет после релиза игры, тем меньше будет этого нового. И кто получит все стартовые бонусы? Толстосумы и их отпрыски, не знающие истинную цель игры и воспринимающие её как развлекательное путешествие и способ омоложения, а не истинные геймеры, которые костями лягут, но пройдут эту чертову игру. Нет, с этим решением нашей страны я категорически не согласен.

С того дня мы начали готовиться к игре. Как много можно всего успеть, когда у тебя неограниченное количество денег. Мы выбрали самую глухую местность, какую смогли найти. И оплатили постройку в указанном месте двухэтажного дома. С пометкой: чем быстрее, тем больше оплата. Дом собрали, отделали и заставили мебелью по нашим предпочтениям за полгода. Мы установили самые мощные энергоприемники и энергонакопители, которые можно купить гражданскому населению. Оплатили подачу энергии из космоса на энергоприемник. Энергонакопители могли вместить в себя энергии на шесть месяцев работы без подзарядки. Аэротранспортом заказали переброску тяжелого оборудования. Рабочие вырыли нам большой подвал, обшили его термоизоляционными материалами и заполнили его модной, новой фишкой – сухим льдом. Этот лед сохранял отрицательную температуру очень долго, и можно было не заморачиваться с большими холодильниками, потребляющими много электричества.

Подвал соединили с домом. Мы сделали огромный заказ в ближайшем гипермаркете, в котором запаслись разнообразными продуктами на все случаи жизни, с доставкой на дом. В общей сложности с таким запасом можно прожить два года. Не забыли мы и про питательную смесь для капсул, хорошо, что она не портится, взяли мы с запасом. На дом установили новейшую систему защиты. А брат через старые связи приобрел радар и подключил его к системе «умный дом». На «умный дом» мы подключили и защиту. При обнаружении опасности дом закрывается металлическим куполом, который не выдержит разве что атомный взрыв. Мы были полностью готовы за два месяца до официального старта. И тут началась информационная подготовка. Были прочитаны тысячи гайдов по прокачке в сотнях различных популярных и не очень РПГ. Мы изучали все доступные материалы по классам, профессиям, навыкам. Часами обсуждали различные тактики и стратегии. Обдумывали варианты одиночной и групповой

игр и тысячи других мелких вопросов.

И вот этот день настал. Сегодня официальный старт игры. Мы заплатили кучу денег за доставку наших капсул вне очередей и максимально быстро. Я, 36-летний парень, получивший этот сигнал, открываю свою капсулу и вижу разноцветную гелеобразную субстанцию. Из инструкции, приложенной к капсуле, я знаю, что в нее надо заходить полностью обнаженным. С нетерпением сбрасываю с себя одежду и ложусь в капсулу. Гель охватывает мое тело со всех сторон. Крышка капсулы закрывается, перед глазами всплывают буквы, переливающиеся всеми цветами радуги: "Желаете войти в мир Альфа? Да? Нет?"

«Конечно "да"», – думаю я. Иконка вспыхивает ярким светом в ответ на мою мысленную команду. Перед глазами возникает переливающийся тоннель, по которому я лечу в загадочный мир проекта Альфа.

Глава 4. Игра

Мысленно ввожу давно придуманный ник и нажимаю «подтвердить». Перед глазами возникает сообщение:

– Добро пожаловать в мир АЛЬФА, Кирик! В случае разглашения информации о механике игры на сетевых порталах к вам будут применены штрафные санкции. Приятной игры!

Этот ник я использовал во всех играх, в которые играл раньше. Так ласково в детстве называла меня мама. Как жаль, что мы так мало были вместе. Тяжелая болезнь забрала ее из нашей семьи, когда мне исполнилось 10 лет. Ладно, некогда отвлекаться на грустные мысли, пора разбираться с интерфейсом игры.

В левом верхнем углу замечаю две шкалы. Красная и желтая. Сфокусировав зрение на красной, получаю дополнительную информацию: Жизнь 80/80. Ага, взаимодействие с интерфейсом отличное, достаточно всего лишь осознанного взгляда. Жёлтая шкала оказалась запасом сил и насчитывала 100 единиц.

И все? А где мана? Это же магический мир! Ладно, с этим разберемся позже. В правом нижнем углу имеется несколько иконок. Мысленно перевожу взгляд на первую, и тут же открывается окно характеристик:

Имя: Кирик

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Жизнь: 80/80

Запас сил: 100/100

Раса: Человек

Класс: Не получен

Специализация: Не получена

Основная профессия: Не изучена

Вспомогательная профессия: Не изучена

Характеристики персонажа:

Сила 5

Ловкость 9

Телосложение 8 Грузоподъемность 6 кг

Выносливость 10

Умения: Нет

Навыки: Нет

Свободных очков характеристик: 0

Свободных очков навыков: 0

Для начала негусто. Перевожу взгляд на параметр сила, и система тут же выдаёт короткую справку:

- Сила – характеристика, которая отвечает за урон, наносимый оружием ближнего боя, и грузоподъемность персонажа.

Тут всё стандартно, поехали дальше.

- Ловкость – характеристика, которая отвечает за урон, наносимый оружием дальнего боя, повышает критический урон для оружия любого типа и шанс увернуться от атаки.

Тоже ничего нового.

- Телосложение – характеристика, которая отвечает за физическую защиту и грузоподъемность персонажа.

- Выносливость – характеристика, которая отвечает за запас сил и грузоподъемность персонажа.

Доступное описание весьма скудное, да и различных параметров в этой игре маловато. При подготовке мы с братом изучали игры, в которых все на порядок сложнее. Но преждевременные выводы делать не стоит. Все может оказаться не так просто, как выглядит на первый взгляд.

Мысленно нажимаю на вторую иконку. Передо мной открывается окно инвентаря, в котором имеется целых 50 ячеек. В одной из них лежит потрепанная рубаша, в следующей – такие же на вид, неказистые шорты, в третьей – простые кожаные ботинки. Над инвентарем располагается мое объемное изображение. Концентрирую взгляд на рубаше, и тут же появляется описание:

Название: Простая поношенная рубаша

Тип: Одежда

Класс: Обычный

Прочность: 10/10

Требования: нет

Цена: 0

Никаких дополнительных параметров на рубаше нет, впрочем, они не обнаруживаются и на другой моей одежде. Мысленной командой переношу вещи из инвентаря на мое изображение. Одежда тут же исчезает из ячеек инвентаря и появляется на теле. Закрыв окно, осматриваю себя. Мдаааа, первый парень на деревне. Ну, ничего, это поправимо.

Мысленное касание следующей иконки открывает окно активных и пассивных навыков. Окно пустое и темное. Все правильно: нет класса – нет навыков. Затем идёт вкладка с умениями, тоже пустая. Последняя иконка – это карта местности. Конечно, картой пока это назвать сложно. Огромное море затемненной территории и маленькая точка, практически незаметная глазу, по-видимому, обозначающая мое местоположение. При попытке увеличить масштаб на области, в которой я оказался, всплывает сообщение:

- Вы не можете увеличить масштаб территории карты, которой у вас нет.

Очень хорошо, буду иметь в виду. С интерфейсом вроде все понятно. Пора начинать предпринимать активные действия, а то уже 5 минут, как копаюсь, а

пока не сдвинулся с места. Если честно, я думал, что окажусь в какой-нибудь “песочнице” с тысячами других игроков, но на деле все оказалось не так. Вокруг только заросшее травой поле, виднеющийся вдалеке лес и полное отсутствие других игроков. Раз в наличии имеется лишь один ориентир, буду двигаться в том направлении. Сказано – сделано.

Выбрав направление движения, спокойно зашагал вперёд. Управляемость персонажем восхитительная, и это я не говорю о чувствительности, ощущается каждая травинка, что касается ноги, вот что значит полное погружение. А воздух! Как же легко дышится, в Москве я никогда не чувствовал такого чистого воздуха. Схожие ощущения мы с Сашей испытали, когда перебрались в нашу глушь. Там, где еще осталась нетронутая российская природа, не загрязненная присутствием человека, который называет себя разумным. Но даже там не дышалось так легко, как сейчас. Я не смог сдержать порыв и побежал изо всех сил. Через две минуты бега перед глазами появились багровые пятна, я, не понимая, что происходит, начал останавливаться, но не успел. Контроль над персонажем был потерян, ноги подкосились, и я рухнул в траву.

Игровое тело не слушалось команд, и в попытке разобраться в ситуации я начал рассматривать интерфейс игры. Причина выяснилась сразу, как только я взглянул на шкалу запаса сил. Она тревожно мигала красным и застыла на отметке 4 единицы. Вот и первая наука: не доводи запас сил до 0. Пока я лежал на земле и наблюдал, как медленно восстанавливается запас сил, увидел среди зелёных травинок красную ягоду. Система тут же выдала пояснение, что мне удалось обнаружить полевую землянику, а потом выдала сразу два более интересных сообщения:

– Вам доступно умение идентификация, желаете изучить?

– Вам доступно умение наблюдательность, желаете изучить?

Желать-то я, может, и желаю, вот кто бы еще мне сказал, сколько можно получить умений? После мысленного запроса система выдает новую информацию:

– Идентификация – способность, позволяющая игроку получать справку о предмете.

Так, с этим понятно, брать надо, без этого навыка никак нельзя. Всю информацию о мобах[6 - Моб – агрессивное или неагрессивное животное, либо любое другое существо, управляемое искусственным интеллектом игры.] и луте[7 - Лут – внутриигровые ценности, получаемые игроком после убийства мобов или других игроков.] нужно уметь добывать самому. Качать, по любому качать.

– Вы изучили умение идентификация. Идентификация: уровень новичок 1/5000. Умения 1/10.

Это нужно 5000 идентифицированных предметов для перехода на новый уровень умения? Жестко. Сколько же потребуется для дальнейшего роста? И сколько всего этих уровней? Вопросы, одни вопросы. И что это значит – умения 1/10? Это всего 10 умений за всю игру? Опять вопросы. Будем разбираться по ходу прохождения и делиться информацией с братом. В начале игры говорилось только о штрафах при “сливании” информации в сеть, о разговоре двух братьев про игру речи не было. А вообще это надо проверить, после первого погружения мы совсем немного поговорим об успехах в игре и посмотрим, будут ли штрафы. За малый объем много снять не должны. Ладно, что там с внимательностью?

– Внимательность – умение, позволяющее видеть и замечать больше. Модифицируемое.

Еще одна загадка. Что значит модифицируемое? Нужно записать все вопросы, чтобы не забыть. После того как эта мысль возникла в голове, на краю поля зрения замигал восклицательный знак. Я перевел взгляд на него, и тут же выскочило новое окно:

Личный дневник игрока. Текущие записи:

1. Что значит модифицируемое умение?
2. Сколько всего уровней умений?
3. Сколько всего умений можно получить за игру?

Даже так? Очень удобно. Стоит подумать, что тебе нужно, как это появляется в твоём интерфейсе. Теперь я немного начал понимать, что говорил ИИ о том, что, с точки зрения нашей науки, в игре можно все. Немного подумав, подтвердил желание получить навык внимательность. Лишним точно не будет, может, клад какой найду или тайник.

- Внимательность: уровень любитель 1/2000.

А градация у модифицируемых умений несколько отличается от обычных, но для вдумчивого анализа требуется больше информации. Ситуация прояснится, когда я получу ещё парочку умений.

Пока я разбирался с новой информацией, запас сил восстановился полностью. Я заметил, что, когда значение шкалы достигло 10 единиц, я смог сесть, а когда перевалило за 15, персонаж получил возможность медленно идти. Сделав в голове нужные зарубки, я продолжил путь к лесу, по пути заглядывая под каждый куст и внимательно осматривая все вокруг. В результате собрал 10 ягод полевой земляники, 5 ягод малины и 2 гриба с пометкой системы: используется в зельеварении и кулинарии.

Предметы одного типа система складировает в одну ячейку, что существенно экономит место. Благодаря множеству насекомых, которых получалось распознавать на ходу, прокачал идентификацию на +15. В качестве теста даже прихлопнул несколько из них, в надежде получить опыт, но его действие не привело к его увеличению, и я оставил это занятие.

Внимательность прокачалась всего на 2 пункта. Это произошло, когда я обнаружил малину и гриб. Согласно разработанному с Сашей плану, я забросил несколько камней в инвентарь, заполнив грузоподъемность персонажа до предела, и приступил к эксперименту по увеличению характеристик. С таким грузом я плелся до леса целую вечность, вместо десяти минут в лёгком темпе. Шкала запаса сил постоянно уходила в красную зону, и мне приходилось останавливаться, чтобы дождаться её восстановления.

К какому-то конкретному результату мои старания не привели, и уже на подходе к лесу я подумал, что хорошо бы иметь возможность визуализации прогресса прокачки характеристик. В ответ на эту мысль замигала иконка в правом нижнем углу. Открыв которую, я улыбнулся. Под каждой характеристикой

появилась шкала прогресса:

Сила 5 (5 %)

Ловкость 9 (1 %)

Телосложение 8 (5 %)

Выносливость 10 (9 %)

Даже прогресс ловкости появился. Неужели система приняла постоянные наклоны за тренировку этой характеристики? Но стало понятно главное – прогресс идет очень медленно. Или я что-то делаю не так, или все как раз именно так, как и задумано. Будем разбираться.

Неожиданно я подумал, как бы хорошо было получить 1000 золотых. С надеждой открываю инвентарь, но там все так же пусто, как и было секундой ранее. Ну и ладно, не очень-то и хотелось! Но попробовать стоило. Значит, система открывает только те возможности, которые разрешены игровой механикой. В принципе этого стоило ожидать, вряд ли настолько продвинутый ИИ игры позволит игрокам жульничать. Но в русском геймере я не сомневаюсь, по любому кто-нибудь обнаружит хоть один баг.

У самой кромки леса я всё же выбросил камни из инвентаря. Прокачка характеристик таким способом идет очень медленно, и лучше пока не тратить времени. Нет, если мы не найдем другого способа, то придется воспользоваться и этим, очевидным для всех геймеров.

Чтобы восстановить запас сил, я уселся у дуба, который вырос на небольшом удалении от лесного массива, скрестил ноги в позе лотоса, закрыл глаза и задумался. Как же получить класс? Причем в окне характеристик написано именно получить, а не выбрать. Без класса прокачка невозможна. Нет, на начальный этап игры отсутствие класса не оказывает особо сильного влияния. Для начала можно усилиться за счет прокачки характеристик тренировками, а очки, получаемые за взятие уровней, оставлять про запас, но долго такая схема работать не сможет. Скорее всего, чем выше значение какой-либо характеристики, тем сложнее ее прокачивать.

Но чтобы начать продвижение по уровням, нужно как минимум какое-нибудь оружие. Сделать самому? В принципе возможно, отломать палку от дерева и сделать дубину. Но я думаю, если бы все было так просто, то при входе в игру нам давалась бы возможность самим выбрать класс игрока и предпочитаемое оружие. Так ничего конкретно не решив, я уже хотел было открыть глаза, как получил очередную системку:

- Вам доступно умение отдых, желаете принять?

Так, мне нужны подробности.

- Отдых - умение, которое ускоряет естественную регенерацию всех шкал персонажа. Модифицируемое.

Беру, это базовое умение, которое значительно облегчит жизнь на начальном этапе игры. Мы с братом были почти уверены, что умение можно получить таким способом.

- Вы изучили умение отдых. Отдых: уровень любитель 5/200 минут. Умения 3/10.

Градация подтвердилась. У модифицируемых она начинается с любителя, у обычных - с новичка, но для полной уверенности надо получить еще хотя бы одно обычное умение. Я встал и направился вглубь леса, не забывая внимательно осматривать каждый куст. Наградой мне стали еще четыре гриба, очень похожие на мухоморы, но лут есть лут, может, они чего-то да стоят. Идентификация подросла на +2, а вот внимательность, к моему сожалению, не увеличилась.

Мне нужно увидеть мобов хоть издалека, чтобы понять дистанцию, с которой я могу их идентифицировать, и, возможно, мне откроются их уровни и количество жизней, чтобы прикинуть, смогу ли я с ними справиться. Но по мере удаления от поляны жизнь в лесу как будто вымерла, даже грибы пропали.

И все-таки не зря я усиленно крутил головой во все стороны. Когда проходил возле очередного дерева, то разглядел еле заметный след протоптанной когда-то тропинки. К внимательности прилетело +1. Немного подумав, решил пойти в сторону, где леса становится немного меньше, а солнечного света гораздо больше. Через пять минут я вышел на небольшую лесную поляну. Надо поискать

на ней ягоды, может, найдутся другие виды и прокачаются идентификация с внимательностью.

Но вышло все иначе. Когда я дошел до середины поляны, из кустов напротив раздался сначала треск, а потом грозный рык. Не успев толком испугаться, я увидел, как на поляну выбежал громадный белый волчара. Полтора метра в холке, длинная белая шерсть, острые жёлтые клыки и длинные когти, которые зверь выпустил из своих лап. Хотел найти моба, Кир? Пожалуйста! Волк остановился в десяти метрах от меня, оскалился и угрожающе зарычал. Пинками загоняя панику на задворки сознания, я сконцентрировался на противнике.

- Личный страх.

Выдала короткую справку система. И никакой шкалы жизни или другой полезной информации.

Того, что я боюсь волков, не знал никто, кроме моего деда. Ни я, ни дед никогда не обсуждали тот случай, который произошёл со мной в лесу возле деревни, где он жил. Мы не сказали даже отцу. Тогда папа привез меня погостить к дедушке, у него было много работы, а Саша, как обычно, тусовался в спортивном лагере. Я дико обижался на отца из-за того, что он сбегивал меня деду в глушь, где нет даже элементарного головизора, не говоря уже о выходе в сеть. Как-то от скуки с соседским парнем, таким же городским, как и я, мы забрели в лес и начали ломать себе палки для будущих луков. Мы хотели играть в королевских стрелков. Идея настолько захватила, что мы не заметили, как в поисках лучшего материала для луков свернули с натоптанной тропинки. Когда до нас дошло, что мы заблудились, солнце уже садилось, и начинало темнеть.

Вспомнив рассказы местных о хищниках, которые иногда забредают к окраине деревни, решили, что оставаться на земле небезопасно, и залезли на дерево. Как же вовремя мы это сделали! Через пять минут к нашему укрытию вышли три волка. Всю ночь они ошивались в округе и периодически царапали кору дерева своими острыми когтями. В эти секунды сердце замирало. Казалось, что звери сейчас поднимутся по стволу дерева, словно кошки, и съедят нас.

В предрассветной мгле мы увидели отблески огня и начали кричать. Через три минуты мы услышали оглушительный выстрел и жалобный скулеж. Еще через две минуты дед разжимал мои окоченевшие пальцы и с трудом отрывал их от

дерева. Когда он пронесил меня мимо убитого волка, я успел разглядеть безжалостную ярость, застывшую в остекленевших глазах. Эту ярость я вижу сейчас в глазах этого белого волка.

Первым моим желанием было забраться на дерево или спрятаться, или вообще убежать. Но я сумел взять себя в руки и остаться на месте. Я вспомнил, что это игра. Игра, от которой зависит судьба нашей планеты. Что об этом знает очень мало людей, и если сейчас поддаться панике, то шансов у человечества станет на один меньше. Волк не стал дожидаться, пока я соберусь с мыслями. Мощные мышцы на его лапах напряглись, и он прыгнул, целясь своими когтями мне в голову. Расстояние до противника небольшое, и я не придумал ничего лучшего, как завалиться на спину, пропуская зверя над собой.

Маневр удался, не без потерь, конечно, пролетая надо мной, волк открыл живот, и я успел пнуть его ногой, придавая дополнительное ускорение, а он, в свою очередь, смог сильно поцарапать мне левое плечо. Замигало какое-то сообщение, но я отмахнулся от него и встал на ноги.

Развернувшись в сторону отлетевшего на несколько метров волка, я почувствовал, что по левому плечу течет что-то теплое, но отвлекаться не было времени. Нужно что-то срочно придумывать, иначе он быстро мной пообедает, и на этом спасение мира для меня будет закончено. Я вытянул в сторону волка неповрежденную руку и подумал: чего боятся волки? В сознании всплыл документальный фильм, в котором путники, разбившие лагерь в лесу, разожгли огонь и отпугивали им волков. Вот оно – огонь, мне нужно поразить его огнем. И как только эта мысль промелькнула в голове, с моей вытянутой руки сорвалась огненная стрела. Она врезалась волку в грудь, и он исчез во вспышке пламени, а на меня посыпались системные сообщения:

– Вами получен класс: боевой маг.

– Вами получена специализация: огонь.

– Вами изучено заклинание огненная стрела. Необходимо пройти обучение заклинанию.

– Получено достижение: вы первый боевой маг огня мира АЛЬФА. Бонус за достижение: все заклинания огня усилены на 5 %.

- Разблокирована характеристика интеллект: интеллект 15.
- Разблокирована характеристика мудрость: мудрость 10, мана 100/100.
- Разблокирована редкая характеристика воля: воля 1.
- Получено достижение: вы первый из играющих победили личный страх, все игроки мира АЛЬФА получили уведомление о полученном достижении. Желаете остаться инкогнито?
- Вам положена награда. Получить?
- Разблокирован чат.
- Умение отдых модифицировано в умение медитация.

Голова кружится от полученной информации. Начнем разбираться по порядку: Боевой маг – редкий класс (вся доступная информация). Специализация: огонь – сильная и опасная стихия, требующая к себе уважения. Какое-то туманное описание, ладно, оставим это на потом, как и обучение заклинанию. С достижением все понятно, усиление – это хорошо.

Интеллект – характеристика, ответственная за силу магического урона.

Мудрость – характеристика, ответственная за количество маны персонажа.

Воля – редкая характеристика, отвечающая за принятие правильных решений в сложных условиях.

Да, я очень желаю остаться инкогнито!!!! Мне не хочется привлекать внимание к своей персоне уже в первый день официальной игры. Понятно, что достижение не скрыть, в разблокированном чате, который появился в поле зрения снизу, ярко-красным горит сообщение о полученном достижении. Хорошо хоть ника нет.

А вот награду я получить хочу. Иконка инвентаря мигнула. Мысленным приказом я открыл окно инвентаря и увидел в ячейке оранжевую сферу.

Название: Сфера огня

Тип: Оружие

Класс: Масштабируемый[8 - Масштабируемый предмет – предмет, который увеличивает свои характеристики вместе с ростом уровня игрока.]

Прочность: Неуничтожимый

Урон 7-8

Интеллект +3

мудрость +5

Мана +50

Невозможно украсть/сломать/потерять

Требования: Боевой маг огня

Цена: договорная

О-Х-Р-Е-Н-Е-Т-Ь, получить масштабируемый предмет на первом левеле – это что-то нереальное. Ведь теперь мне не надо заморачиваться с оружием для моего персонажа на очень долгое время, если не навсегда! Я не знаю градацию классов предметов в мире Альфа, но если брать за пример РПГ нашей планеты, то круче масштабок обычно бывают только эпикки высоких уровней!

Так вот, значит, как работает система: сначала доступны только базовые характеристики, а далее, в зависимости от ситуации и действий игрока, открываются другие, ранее недоступные характеристики. Продуманность игры

поражает. Развитие каждого игрока будет идти по собственному, уникальному пути, и предсказать исход в схватке с другим игроком будет очень сложно.

Перед глазами высветилось сообщение о победе над личным страхом второго игрока, ник также отсутствовал. Надеюсь, это Саша. Через три минуты прошла информация о третьем призёре данного достижения, на этот раз обладатель не стал скрывать свой ник: Призрак. Надо будет запомнить, если встретимся, нам будет, о чем поговорить. А ведь мне нереально повезло, просиди я в медитации подольше всего на несколько минут – и всё, не было бы у меня масштабки!

Вызываю справку об измененном умении:

– Медитация – умение, ускоряющее восстановление запаса сил, жизни и маны.

С этим все понятно, пока не было маны, я просто отдыхал и восстанавливал запас сил и жизни, а с появлением еще и маны я начну медитировать, ведь считается, что мана – это есть духовная сила.

Пора разбираться с заклинанием, открыв инвентарь, я посмотрел на полученную сферу. Сразу обратил внимание, что название «сфера огня» написано красным цветом, а на одежде название «простая поношенная рубашка» было написано белым. Видимо, разные классы предметов различаются и по цветовой системе. Обычные – белые, масштабки – красные.

Я переместил сферу огня в активную зону, и она тут же появилась в правой руке. Удивительно, сфера как будто прилипла к ладони, в то время как пальцы оставались свободными, и мне не приходилось сжимать ее. На поверхности сферы я обнаружил пять небольших углублений, совпадающих по размеру с отпечатками моих пальцев. Располагались они так, чтобы к каждому отпечатку было удобно прикоснуться определенным пальцем. Сфокусировав взгляд на сфере, я получил дополнительную информацию от системы:

– Сфера огня 0/5 заклинаний.

Внимательность и идентификация выросли на +1. Понятно, значит, полученные заклинания нужно привязывать к определенному отпечатку, и когда их наберется большое количество, будет удобно переключаться между ними. Я опять поразился продуманности и удобству игры.

Мысленно тянусь к иконке с навыками, которая сменила название на заклинания и пассивные навыки. В разделе заклинаний оказалось три вкладки: атакующие заклинания, защитные заклинания, бытовые заклинания. Перехожу к осмотру ветки атакующих заклинаний. В самом низу страницы виднеется иконка с огненной стрелой. Сверху проходит пунктирная линия и располагаются десять пустых окошек. Выше еще одна линия и девять пустых окошек, потом восемь, шесть и четыре. Слева, на уровне этих окошек, стоят римские цифры I, II, III, IV, V.

Возможно, это какой-нибудь ранг заклинаний или что-то в этом духе. Похоже, с ростом уровня заклинаний уменьшается количество слотов для изучения, надо подбирать их с умом. Слева от моей огненной стрелы написано: врожденное. Ох, что-то мне подсказывает, что потенциал у моего врожденного заклинания побольше V ранга, но надо все проверить!

Пробежался по другим вкладкам с заклинаниями, у защитных все аналогично атакующим, только отсутствует врожденное заклинание. У бытовых вообще нет рангов, и на открывшейся вкладке, кроме 30 пустых окошек, ничего нет. Вывожу подробную информацию об огненной стреле:

Заклинание: Огненная стрела. Модифицируемое.

Тип: Активное.

Класс: Врожденное.

Навык владения: Начинающий 1/10. 0/100 применений.

Урон: 2-3 (Магия огня).

Требование маны: 20.

Становится все интереснее. Для заклинаний существует своя градация, и опять это слово – модифицируемое. Впрочем, тут у меня есть предположение. Я думаю, что модификация умений и заклинаний может идти по двум вариантам. Первый – при достижении максимума в развитии умения или заклинания оно модифицируется во что-то более сложное. И второй, который со мной уже произошел, – после разблокировки какой-нибудь характеристики, завязанной на

умение, оно изменяется.

Мысленно нажимаю на иконку заклинания. Перед глазами всплывает сообщение:

- Желаете пройти обучение заклинанию?

А то! Конечно, желаю. Перед глазами вновь появляется надпись:

- Переместите заклинание в активную зону.

Ага, значит, мне нужно прикрепить заклинание к одному из отпечатков на сфере. Мысленно касаюсь иконки с заклинанием и большим пальцем дотрагиваюсь до отпечатка на сфере. В результате на отпечатке большого пальца появляется изображение огненной стрелы. Перед глазами появляется рисунок, напоминающий знак @, только витков у спирали на рисунке больше. Рисунок перед глазами исчезает, и появляется проекция человеческой руки. Рука делает три спиральных витка, которые остаются висеть в воздухе, затем отодвигается от полученного рисунка и резким выпадом пронзает центр магического конструкта.

Так вот, значит, как в игре реализована активация заклинаний. Должен заметить, что сделано это довольно оригинально. Для игры, спроектированной другой цивилизацией, было бы слишком просто активировать заклинание путем мысленного тыкания в иконку или выкрикивания названия. Я уверен, что это самый простой рисунок заклинания, дальше будет сложнее.

Надо пробовать! Мысленно собравшись с силами, я встал в величественную, по моему мнению, позу, поднял руку со сферой огня и начал повторять увиденный мной рисунок. К моему удивлению, ничего не произошло, спираль, вырисовываемая мной, никак не хотела оставаться видимой. Я попробовал нарисовать заклинание еще несколько раз, но результат был все тем же. И тут до меня дошло. Свободной от сферы рукой я стукнул себя по лбу, чтобы голова работала лучше, и нажал на отпечаток большого пальца на сфере. Запас маны тут же уменьшился на 20 пунктов.

Заработало! С восхищением подумал я и начал воспроизводить узор заклинания. На этот раз спиральная линия, выводимая мной, осталась видна. В начале третьего витка я поспешил. Рука дернулась, и рисунок заклинания пропал. Ману

мне так и не вернули! Значит, мана тратится даже в случае неудачного каста. Я начал вторую попытку. Узор я нарисовал удачно, но, видимо, слишком далеко отодвинул от него руку, и каст опять сорвался. Ладно, дубль три. На этот раз все получилось, я учел все прошлые ошибки. Когда узор был готов, я немного отодвинул от него руку и резким выпадом пронзил центр рисунка. Сфера полыхнула огнем, и из нее вырвалась огненная стрела. Ну, если, конечно, то, что полетело в ближайšie кусты, можно назвать стрелой. Когда стрела летела в волка, это действительно была стрела: длинная, с острым наконечником, оранжево-красного цвета, и она полностью была объята сине-зеленым пламенем. То, что полетело в кусты, напоминало еле тлеющий черно-оранжевый уголек. Видимо, ранее мне продемонстрировали полностью прокачанное заклинание. Есть к чему стремиться.

Стрела, пущенная в волка, выглядела довольно внушительно. Перед глазами всплыло системное сообщение:

- Вам доступно умение - Владение магией огня. Желаете принять?

Так, а если подробнее: Владение магией огня - умение, отвечающее за силу и точность заклинаний огненной стихии. Это тоже берем, усиление никогда не повредит. Да, желаю.

- Владение магией огня: уровень новичок 1/50000. Умения 4/10.

Вот и подтверждение моей теории про умения. Надо посмотреть на свой прогресс.

Имя: Кирик

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Жизнь: 80/80

Мана: 200/200 (+50)

Запас сил: 100/100

Раса: Человек

Класс: Боевой маг

Специализация: Маг огня

Основная профессия: Не изучена

Вспомогательная профессия: Не изучена

Характеристики персонажа:

Сила 5 (5 %)

Ловкость 9 (1 %)

Телосложение 8 (5 %) Грузоподъемность 6 кг

Выносливость 10 (9 %)

Воля 1

Интеллект 18 (0 %) (+3)

Мудрость 15 (0 %) (+5)

Умения:

1. Идентификация. Уровень: новичок 19/5000.
2. Внимательность. Уровень: любитель 5/2000.

3. Медитация. Уровень: любитель 5/200 минут.

4. Владение магией огня. Уровень: новичок 0/50000.

Заклинания:

1. Огненная стрела. Уровень: Начинающий 1/10. 1/100

Свободных очков характеристик: 0

Свободных очков заклинаний: 0

Уже что-то. На поляне я задержался на четыре часа. Решил, что, прежде чем искать приключения дальше, мне нужно потренироваться в создании огненной стрелы. Нужно довести процесс каста если не до автоматизма, то исключить неточности и срывы во время плетения заклинания. Я решил называть процесс каста именно так, а то «рисовать рисунок заклинания» звучит как-то не очень.

Благодаря масштабке мудрость персонажа увеличилась на +5, что дало +50 к мане, и еще +50 прилетело за счёт дополнительного свойства сферы. Теперь шкала маны поднялась до 200 единиц, что хватит аж на 10 кастов.

Так и пошло: 10 кастов в разные стороны, потом забег по поляне и, когда запас сил заканчивался, 20 минут в медитации. Пока восстанавливались показатели, я задумался, почему у меня именно такое значение характеристик. Объяснение этому, на мой взгляд, было только одно – состояние моего реального тела. Я никогда не был особо сильным, вот и результат – сила равна пяти. Пятнашка в интеллекте немного удивила, никогда не замечал в себе особой тяги к наукам. Возможно, помогли школьные годы, когда приходилось напрягать извилины, чтобы не встретиться со “скучающими”, а если это всё же случалось, то на бегу уворачиваться от летящих в меня предметов. Хотя если подумать, то и в универе я учился довольно ровно, когда не погружался с головой в очередное вирт-приключение, конечно. Мда, видимо, система оценивает и потенциал. Если бы не моя врождённая лень, по всей видимости, я мог бы достичь в жизни гораздо большего.

По поводу мудрости у меня, конечно, нет четкой уверенности, но я всегда любил читать, может, в этом причина моей десятки в мудрости? Вот так, полностью уйдя в свои мысли, я не заметил, как навык медитация уперся в свой потолок, и перед глазами выскочила системка:

- Уровень умения медитация повысился.

Надо что-то придумать с отображением системных сообщений, если оно вылезет перед глазами во время боя, то это может сбить концентрацию, да и вообще отвлекает. Что бы такого придумать? Надо сделать отдельную иконку с системными сообщениями в правом нижнем углу, и, когда приходит новое, надо, чтобы оно не мелькало перед глазами, а сразу сохранялось там. Если есть непрочитанные сообщения, пусть иконка светится красным. Открываю вкладку с умениями и смотрю на медитацию.

- Медитация. Уровень: Специалист 0/400 минут.

Так, медитацию в уровне поднял, теперь за минуту восстанавливается не 10, а 12 единиц маны. Пора двигаться дальше, а то времени уже прошло много, а я все еще первого уровня, скоро солнце начнет садиться, и оставаться в лесу что-то не хочется. Кстати, надо посмотреть прогресс характеристик, не зря же я носился по поляне. Телосложение подросло на 4 %, а выносливость – на 10 %. Надо думать над прокачкой, уверен, что можно найти какую-нибудь хитрость, но прогресс идет, хоть и медленно.

На самой поляне, к сожалению, ничего полезного не обнаружилось. За кустом, в котором прятался мой личный страх, начиналась хорошо заметная тропинка. Сделав несколько шагов по ней, остановился. Что-то не так, куст выглядит помятым, да и несколько веток сломано, как будто через него кто-то продирался.

Иконка с системками замигала. Значит, система услышала мои мысли и интерфейс перестроился. Очередная системка сообщила об увеличении внимательности на +3. Игра становится все интереснее. Значит, прогресс умения зависит в том числе и от того, что конкретно я смог угледеть.

Осторожно раздвинув кусты в том месте, где я углядел обломанный сук, обнаружил внутри свободное пространство. В центре лежал маленький белый

волчонок и тихонько посапывал. Продираясь через куст, я сильно шумел и разбудил зверька. Просыпаясь, он смешно подергал ушками и насторожился, увидев вместо мамы человека. Глаза его подозрительно сузились, шерсть на холке начала подниматься дыбом, оголились молочно-белые зубки, и послышалось порывание. Я не знал, что предпринять, оставить его здесь одного нельзя, он не выживет. Левая, не занятая сферой рука тянется к волчонку, а губы шепчут:

– Я не причиню тебе вреда.

Но волчонок лишь оскалился ещё сильнее, он не доверяет мне. Рука приближается к его мордочке, и тут он кусает меня за запястье. Его зубы впиваются мне в руку, со стороны может показаться, что клыки небольшие и не могут причинить особого вреда, но мне так не кажется. Уровень жизни просел на треть, а иконка с системками призывно замигала, некогда, потом посмотрю.

Боль в игре неприятно удивила: сначала довольно чувствительная царапина во время моего первого боя, теперь укус. Я чувствую каждый клык, впивающийся в мои кожу и мышцы. Нет, в реале меня собаки не кусали, но я подозреваю, что если бы это случилось, то чувства были бы схожие.

– Я не причиню тебе вреда, – уверенно повторяю я, в то время как кровь стекает по зубам волчонка, пачкает его белоснежную шерстку на мордочке и капает на землю.

Шкала жизни опустилась уже до отметки 30 единиц. Перед глазами замелькали алые пятна, картинка начала терять резкость, а волчонок все не отпускал мою руку.

– Действуй, раз решил, – говорю я волчонку. – Я все равно не причиню тебе вреда.

Тело персонажа завалилось на спину, и единственное, что мне остаётся, – это смотреть, как заканчивается жизнь. 7...6... вот, похоже, и моя первая игровая смерть. Когда уровень жизни опускается до пяти единиц, боль внезапно прекращается. Я чувствую, как зубы волчонка отпускают мою руку, а затем что-то теплое и шершавое прикасается к ранам. От этого прикосновения боль мгновенно проходит, и тепло распространяется сначала на область укуса, а

потом и на всю руку. Тепло нарастает, через несколько секунд оно становится обжигающим, и я уже с трудом могу сдерживать крик. В тот момент, когда сил терпеть уже не остается, жжение резко прекращается, и картинка перед глазами гаснет.

Первое, что я увидел, когда открыл глаза, – мордочку волчонка. Он взгромоздился мне на грудь и, смешно наклонив голову в сторону, смотрел на меня угольками своих глаз.

– Ну и зачем было это делать? – с укором в голосе попытался отчитать я волчонка.

Тот не ответил, но и глазеть на меня не перестал. Полоска жизни вернулась к максимуму, поэтому я осторожно сел на землю и посмотрел на свою руку. Сказать, что я был удивлен, это ничего не сказать. На моей левой руке появилась татуировка волчонка. Такой четкости и точности прорисовки невозможно добиться на Земле. Он выглядит как живой. Волчонок устроился на моем предплечье, а передние лапы с выпущенными когтями вытянул вперед и как бы вонзил их в раны на моем запястье, которые, к удивлению, так и не исчезли. При этом волчонок улыбается мне. Ничего, мол, заигрался я немного, извиняй, хозяин. Надо разбираться с системками:

– Вам нанесен урон 10 белый волчонок.

У вас открытое кровотечение 5 единиц жизни в секунду.

Вам нанесен урон 10 белый волчонок.

Вам нанесен урон 10 белый волчонок.

Вам нанесен урон 10 белый волчонок.

Волчонок признал вас другом. Поздравляем, вы получили спутника.

Поздравляем, вы первый игрок, приручивший питомца, вам полагается награда. Получить?

Вам доступно умение стойкость. Желаете принять?

Питомец! Отлично. Вместе с помощником прокачиваться будет гораздо проще, ведь пока маг кастует заклинания, он уязвим, а волчонок сможет меня прикрывать. В интерфейсе добавилась новая иконка, посмотрим:

Спутник. Белый волк

Имя: Не назван.

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Жизнь: 50/50

Запас сил: 80/80

Сила 10

Ловкость 15

Телосложение 5

Выносливость 8

- Внимание! Питомца можно отозвать, в этот момент он находится в вашей татуировке и использует 10 единиц запаса сил. При смерти питомца он теряет один уровень. Вызвать питомца после смерти или после отзыва можно через 8 часов.

- Вами получен пассивный навык дрессировка.

Дрессировка - пассивный навык, позволяющий мысленно отдавать команды своему питомцу. Что ж, награда, конечно, не масштабка, улыбаясь, подумал я,

но управление питомцем с этим навыком станет намного удобнее. Дрессировка 1/1000. Интересно, сложно получить этот навык в обычных условиях? Ладно, что там со стойкостью?

- Стойкость - умение, позволяющее снизить болевые ощущения.

А вот это очень хорошо, я надеялся, что боль можно будет уменьшить. Опыт с волчком показал, что боль в игре неотличима от реальной.

- Стойкость: 1 % 2/180 минут. Умения 5/10.

Это мне надо три часа терпеть боль, чтобы прокачать стойкость на 1 %? Похоже, игру создавали мазохисты. Хотя если посмотреть с другой стороны, то все логично. Игра рассчитана на очень длительный период прохождения, это сразу видно. Чтобы получить второй уровень умений, в обычных земных играх нужно совершить несколько действий, занимающих от силы часа четыре. В Альфе для перехода на второй уровень нужно потратить много дней, а то и недель. И весь этот прогресс будет сопровождаться болью. Те, кто не сможет ее терпеть, будут тусоваться в безопасных зонах и либо бегать в черте города с разными заданиями типа принеси—подай, получая за это крохи опыта, либо будут фармить[9 - Фармеры, от англ. farmes - название людей, которые пытаются заполучить ценные предметы, эксплуатируя скучные и обыденные элементы игровой механики, или выполняющие одни и те же действия для накопления определенного ресурса.] низкоуровневых мобов недалеко от города. С такими раскладами большинство предпочтёт дистанционное оружие, и на танков[10 - Танк - игровой класс, который отвлекает агрессию монстров от других игроков и вызывает её на себя.], скорее всего, будет огромный спрос.

Не думаю, что человечество достигнет больших успехов в игре, если все случится так, как я описал. Я уверен, что продуманность Альфы касается всего. Мне кажется, что игру реально пройти либо в одиночку, но это будет очень сложно, возможно, справится и небольшое пати[11 - Пати от англ. party - группа игроков, которые собрались для совместной игры.], что будет чуть менее сложно, но, скорее всего, нужен большой клан. Проблема в том, что союзников желательно подбирать с самого начала, чтобы идти все время вместе. А кто начал играть с самого начала? Правильно, те, у кого есть свободный миллион. В основном это золотая молодежь, которая будет развлекаться и веселиться в игре с полным погружением и вседозволенностью, а также богатенькие старички, целью которых будет прогресс ради омоложения. Очень хочу

ошибаться, но реальность редко бывает справедливой.

Если честно, то я уже начал жалеть, что мы не открыли истинную цель игры. Но на этот счет у меня есть определённые мысли. Если за полгода—год правительства стран не снизят цены на капсулы и не сделают их доступными для всех, придется поделиться информацией с широкой общественностью. Нам нужны сильные игроки, а реально хорошие геймеры редко имеют в кармане много денег. Еще я уверен, что по мере прохождения игра даст выбор всем игрокам, и от выбора большинства будет зависеть наша судьба. Не думаю, что настолько развитые цивилизации примут в свои ряды, пусть и на правах младшей расы, дикарей, которые с первых минут получения условного бессмертия начнут резать друг друга.

Иконка системок мигнула, а в левом верхнем углу, под маной, появилась полоска, заполненная на четверть. Новую шкалу система обозначила как сытость. И находится она в красном секторе на 25 %. После мысленного запроса ситуация прояснилась:

– Внимание, вы голодны, когда параметр сытости упадет ниже 20 %, все ваши характеристики уменьшаются на 50 %.

Вот этого еще мне не хватало. Так, сколько прошло времени от начала игры? Семь с половиной часов? Значит, у меня есть примерно полчаса до того, как система порежет мои характеристики. Пора выдвигаться. Надо найти какой-нибудь город, и вообще, где другие игроки? Такое море предзаказов, не может быть, чтобы народ забил на игру. Но для начала надо дать имя пету. Немного подумав, решил, что раз это был личный страх, пусть его зовут Страх. Система подтвердила присвоение имени белому волчонку. Всё, теперь точно в путь.

По тропинке, начинающейся от кустов, в которых я нашёл Страх, мы прошли метров десять, когда на пути возникло переливающееся окно портала. Сфокусировав на нем взгляд, я прочитал:

– Выход в общий мир.

Если там общий мир, то где я нахожусь всё это время? Подумал я и шагнул вперед. Ощущения от телепортации довольно приятные, как будто падаешь с небольшой высоты, но знаешь, что приземлишься на что-то мягкое. Миг – и

картинка перед глазами сменяется, а система выдаёт очередную порцию информации:

- Генерация персонажа окончена.

- Вами получено задание: Встреча со старостой. Тип: классовое. Цель: прийти на встречу со старостой завтра в 10 утра. Награда: информация.

- Вам начислено 50 очков репутации Альфа.

Так локация, где я был, – это всего лишь генерация персонажа? Видно, пришельцы не в курсе, что в земных играх эта процедура проходит очень быстро, и игрок сам выбирает себе класс и специализацию. Но так намного интереснее, ты будешь играть не за того, за кого тебе хочется, а за того, кем ты достоин быть. И твой билд[12 - Билд – индивидуальный план прокачки игрового персонажа.] будет построен не на удачном выборе навыков и заклинаний из готовых списков, а на основе реальных знаний и умений. Интересно, какой класс присвоили тем, кто убежал от личного страха? Надо будет это выяснить. Да, и что еще за репутация Альфа?

- Все ваши действия и решения в мире Альфа приводят к увеличению или уменьшению репутации. Чем выше репутация, тем уважительнее к вам относятся неигровые персонажи. Они могут сделать вам скидку или поверить на слово, при отрицательной репутации вас могут не пустить в город или деревню, торговец может отказаться продавать вам товар.

С репой все понятно, тут всё как в обычных РПГ. Выполняй квесты, прокачивай репутацию, и будут тебе счастье, уважение и почёт от местных жителей.

Портал выбросил меня у края леса, метрах в ста виднеется деревня, окруженная деревянным частоколом, высотой метров десять. Солнце уже начало клониться к закату, так что стоит поторопиться, обычно ворота на ночь закрываются, а ночевать в лесу очень не хочется.

Вот тут я первый раз увидел других игроков, которые азартно бегали по полю, размахивая оружием. Страх наострил ушки и умчался вперёд, разглядев в траве мелкого грызуна. Останавливать пета не стал, пусть охотится, вряд ли возле деревни может встретиться кто-то опасный. Светить своими магическими

способностями не стал, налетят толпой и замучают вопросами, поэтому просто направился в сторону ворот. На частокоче замечают часовых, которые, позёвывая, осматривали округу.

– Вы находитесь в мирной зоне. Внимание, в локациях с данным статусом невозможно умереть.

Значит, урон нанести можно, но убить нельзя, это и хорошо и плохо одновременно. Надеюсь, что игра окажется такой же продуманной, как и раньше, ведь сильную боль можно причинить и не убивая.

Как только мы пересекли границу мирной зоны, сфера огня переместилась в поясничную область, туда, где, по идее, должен располагаться ремень, и зависла на одном месте. Пусть так, подумал я, теперь она не привлекает внимания, да и руки свободны.

У ворот дежурят два охранника. После запроса к системе появляются окошки с небольшим описанием:

– Олов 25 уровень.

– Полов 24 уровень.

Братья что ли? Оба одеты в кожаные доспехи, достаточно хорошего на вид качества. На головах по небольшому железному шлему, немного напоминающему цветочный горшок. На поясе у Олова висит короткий меч, у Полова – дубина. Смотрят на меня с пренебрежением. Олов скучающе спрашивает:

– Имя, цель визита в Пограничный?

– Кирик. У меня назначена встреча со старостой на завтра. Да и ночевать в лесу нет особого желания, – уверенно заявил я.

– Откуда у такого оборванца деньги на ночлег? – с подозрением говорит Олов. – Сегодня и так пропустили слишком много подобных тебе.

– И много народу появилось? – спрашиваю я, лучше узнать заранее, сколько в деревне игроков.

– Так кто же их считает, но появлялись и уходили человек сто, не меньше. Верно я говорю, Полов? – второй охранник утвердительно кивнул.

– Но со зверушкой ты первый, – продолжил Олов. – Смотри, чтобы никого не покусал, иначе будут проблемы.

Хм, сто игроков, и ни один не смог получить пета. Видимо, такая возможность предоставляется только тем, кто справился со своим страхом. А вообще народу меньше, чем я ожидал, видимо, игроков раскидало по таким стартовым деревенькам, чтобы избежать перенаселения.

– Денег нет, – признался я, – но человек я неприхотливый и не претендую на место в доме, мне хватит и сеновала. Крышу над головой и ужин могу отработать. Если подскажете, к кому обратиться, буду благодарен.

С нпс желательно не ссориться и всегда говорить уважительно, это может активировать какой-нибудь скрытый квест.

– Отработать, говоришь, – задумчиво протягивает Олов. – Что-то больно хлипкий ты, верно, Полов? – Тот опять кивнул. – Топор-то хоть удержишь в руках?

– Удержу, – с уверенностью произношу я.

– Ну, тогда ступай к Валентине, отсюда по центральной дороге третий участок слева. Женщина она одинокая, работы во дворе много, если справишься, то и накормит, и напоит, и на сеновале переночевать разрешит.

– Вам доступно задание: Поиск Валентины. Тип: обычное. Цель: найти участок Валентины и предложить ей свою помощь. Награда: возможность заработать ночлег и еду.

Хорошая награда, ничего не скажешь, с улыбкой на душе думаю я. В правом нижнем углу появилась еще одна иконка. Это оказался журнал заданий. Мне пришла в голову мысль, что постепенное проявление деталей интерфейса очень

удобно. Если бы все было доступно сразу, то на первичное ознакомление ушло бы много времени, а так в зависимости от ситуации, в которую попал, проявляются те или иные элементы, с которыми быстро знакомишься и идешь дальше.

– Спасибо, – искренне благодарю я Олова, без рекомендации квест могут и не дать, а так есть на кого сослаться, что поможет завести разговор.

Парочка открывает ворота и пропускает нас в деревню. Чтобы не светить пета, решил его отозвать. Сегодня я никаких вылазок не планирую, мы с братом договорились на ночь выйти в реал. А к утру восемь часов до призыва пета уже истекут. Страх жалобно посмотрел на меня и исчез, татуировка сразу стала теплой, а мой запас сил уменьшился на 10 единиц.

Пока я не добрался до нужного дома, видел других игроков, ковыряющихся на соседних участках. Одежда у всех стартовая, неказистая. С вооружением беда, у одного игрока на поясе увидел самодельную дубину, видимо, он поддался порыву при генерации персонажа и соорудил её из подходящей по размерам ветки. Хорошо, что я все-таки удержался, а то сейчас ходил бы с классом воин и специализацией дубинщик. Надо потом расспросить народ, они до страха хоть дошли, или их выкинуло в общий мир раньше?

Уровни у игроков в основном первые. Неужели за целый день они не успели прокачаться? Странно как-то. Пока шёл по деревне, мне попался лишь один парень со вторым левелом, остальные – такие же единички, но где есть один, там и второй, и третий нарисуются.

Дом Валентины ничем не выделялся среди общего деревенского пейзажа и выглядел довольно крепким, но небольшая запущенность сразу бросалась в глаза. Краска кое-где облезла, на одном окне ставни отвалились, доски ступенек прогнили и требуют замены. Наверное, еще кучу всяких мелочей можно найти при осмотре. Валентины нигде не было видно. Постучал по калитке, и из окна тут же выглянула женщина. На вид за 45, приятное лицо, длинная тугая коса, на голове повязана косынка.

– Чего надо? – не очень приветливо спрашивает она.

– Здравствуйте, вы Валентина?

– И тебе не хворать, да, Валентиной меня зовут.

– Я только прибыл в город, завтра у меня назначена встреча со старостой, но мне негде остановиться на ночь. Олов сказал, что вам требуется помощь. Мне бы что-нибудь поесть и поспать несколько часов на сеновале, готов выполнить все ваши поручения, – на одном дыхании произношу я.

– Олов слишком много болтает, – с раздражением произнесла она. – Да, работы у меня много, а день скоро закончится, если управишься до заката, так и быть – накормлю и даже одеяло на сеновал принесу.

Одеяло, конечно, хорошо, но через несколько минут система повесит голодный дебафф[13 - Дебафф – Любое негативное воздействие на игрока или моба.].

Надо проверить репутацию, может, мои 50 единиц что-нибудь да значат?

– Я с утра ничего не ел, и у меня осталось мало сил, боюсь, до наступления темноты не справлюсь. Может, сделаем так: вы меня покормите, а я не лягу спать, пока не выполню все ваши поручения? – затаив дыхание, произношу я.

– Ишь, какой шустрый, – задумчиво произносит женщина. – Хорошо, поверю тебе, больно худющий ты, того и гляди с голоду помрешь, но смотри, если обманешь, в Пограничном тебе больше никто не поверит, уж об этом я позабочусь.

– И в мыслях не было, – совершенно честно отвечаю хозяйке.

– Проходи за дом, там стол и скамейка под навесом, жди там.

– Задание «Поиск Валентины» выполнено, – ожила система.

Захожу на участок, закрываю за собой калитку, затем делаю три шага по направлению к дому, но останавливаюсь. Что-то не так с калиткой.

Оборачиваюсь и осматриваю заднюю створку. В правом нижнем углу что-то сверкнуло. Присаживаюсь на корточки и вижу рисунок, который испускает чуть заметное синее свечение. Рисунок небольшой, сантиметра 3-4 в диаметре.

Изображён круг, а от него три линии, центральная направлена вверх, а боковые под небольшим углом в разные стороны. Перед глазами вновь вылезает системка. Вот же ж гадство, вроде изменил отображение, или в мирной зоне все

надо заново настраивать, ладно, потом.

- Вам доступно задание: Знак. Тип: необычное. Цель: узнать у Валентины про нарисованный знак. Награда: неизвестно.

- Внимательность +2.

- Ты чего там потерял? – с подозрением кричит, высунувшись из окна, хозяйка.

Чтобы не кричать на всю улицу, подошёл к окну и прошептал:

- Я кое-что увидел, там, внизу калитки.

- Нет там ничего, и не было никогда. Калитка как калитка, – немного взволнованно проговорила она. – Ступай, сейчас еду принесу.

Задание я, естественно, принял и, пока шел по ухоженному саду Валентины, задумался. Она точно что-то знает про знак, ее выдал взволнованный голос. Но женщина не хочет об этом говорить. Почему? Все логично: кто я такой, чтобы по первому требованию мне раскрывали все секреты. Значит, буду качать с ней репутацию, а потом поговорю еще раз.

Дебаффа всё же удалось избежать, очень скоро из дома показалась Валентина с подносом в руках. На подносе стояла тарелка с картошкой, от которой шел пар. Рядом лежали огурцы, зеленый лук и полбуханки хлеба. Даааа, ИИ очень хорошо адаптировал игру для землян. Или у них тоже принято картофанчиком питаться? Мне хотелось верить, что картошка с луком – это чисто наше, русское. Как только еда оказалась перед моим носом, я набросился на нее так, как будто не ел пару недель. Приятным сюрпризом для меня был кусок хорошо прожаренного мяса, спрятанного под картошкой. Про вкус не буду ничего говорить, в жизни не ел ничего вкуснее. Хозяйка ушла в дом и через пять минут вернулась с кувшином и стаканом. Наполнив стакан, я делаю глоток – квас, холодный и освежающий, божественно. Опустошив тарелку, – как-то подозрительно быстро кончилась еда, – я сыто откинулся на спинку скамейки.

- Бонус от еды: Сила +3, Выносливость +3. Длительность 2 часа.

Сообщила радостную весть система. Вот теперь, когда полоска сытости на 100 %, а бафф добавил бонусные очки к характеристикам, можно и поработать.

– Какие будут поручения? – спрашиваю у хозяйки. Она не реагирует, продолжая смотреть на мое левое предплечье. – Что-то не так? – уловив её интерес, уточняю я.

– Нет, все в порядке, – пренебрежение в ее голосе сменяется на уважение, – просто я не часто видела человека, получившего себе спутника. Это сейчас редкость. Магия в нашем мире умирает. Вот уже несколько тысяч лет магов рождалось все меньше и меньше, пока их количество не сократилось настолько, что их перестали считать главенствующей силой. У эльфов их вроде осталось больше, но они и живут дольше; драконы от этой напасти пострадали гораздо меньше, они все в той или иной степени владеют магией; шаманов у орков тоже стало значительно меньше; про остальные, более мелкие народы сказать ничего не могу, уж больно далеко от нас находятся их земли. Но даже во времена магического расцвета количество спутников было минимально, я уже не говорю, что спутники могут быть только у магов.

Закончив говорить, она строго посмотрела на меня. А что я? Я не стал отпираться.

– Да, я маг, – думаю, пока не надо светить приставку боевой, для начала нужно самому разобраться, что это значит. – И я думаю, что вам известно больше насчет знака на вашей калитке.

– Повторяю, на моей калитке нет никаких знаков, – с уверенностью произнесла Валентина. – Возможно, я знаю, о чем ты говоришь, но сначала посмотрим, как ты держишь свое слово. Видишь вон те бревна, – она указывает на несколько сухих деревьев, лежащих в самом углу ее участка. Я киваю. – Их притащили такие же оборванцы, как и ты, что пришли сегодня в нашу деревню. Их надо очистить от сучков, распилить, наколоть, уложить в поленницу. Инструменты возьми в сарае. Потом натааскай воды во все бочки на участке. Когда закончишь, можешь поспать на сеновале, одеяло туда я отнесу.

И, не сказав больше ни слова, она удалилась.

– Вам доступно задание: Помощь Валентине. Тип: обычное. Цель: выполнить все задания Валентины. Награда: ночлег и еда.

Ну и работенки мне привалило, ладно, сам виноват, согласился, не зная объема работы. Слово надо держать, тем более женщина поверила мне и выдала очень вкусный аванс. Открыв сарай, обнаружил там множество разнообразных инструментов. Нашелся и искомый топор.

Название: Простой топор лесоруба

Тип: Оружие

Класс: Обычный

Прочность: 15/45

Урон 1

Требования: Нет

Цена: 5 медных монет

– Идентификация +1.

В общем, из сарая я вышел с +24 к идентификации. Кроме топора и пилы трогать ничего не стал. Не хватало ещё, чтобы меня посчитали вором. Сваленные в дальнем углу участка брёвна система определила как сухую сосну. Вновь мелькнуло сообщение о повышении идентификации. Так, постоянное мельтешение строчек текста перед глазами начало раздражать. Поэтому все системки о повышении умений перевести в фоновый режим, если будет интересно, залезу и посмотрю.

Ладно, хватит прохлаждаться, топор в руки – и работать. Что там у нас с прочностью дерева? Тут же всплывает информация:

– Сучок сосны 100/100.

Работать топором я умею, спасибо деду. Привычным движением делаю замах и с силой опускаю его на сучок. Результат откровенно паршивый.

- Вы нанесли урон сучку сосны 9.

Так, сила у меня под баффом $8 + 1$ урон топора, получаем 9. Замахиваюсь второй раз, стараясь, как и положено, попасть в то же место, но рука дрогнула, топор отскочил и шарахнул меня обухом по голове.

- Вы получили критическое повреждение 27 единиц. Внимание, вы оглушены, время действия негативного эффекта 1 минута.

Сажу на траве и потираю ушибленный лоб. Черт, как же больно! Потратив весь запас малины и земляники, восстановил шкалу жизни и продолжил работать, но уже с поправкой на игровую механику. Опыт - великая сила. С первым сучком удалось справиться за три минуты. На пятом закончился запас сил. Надо попробовать восстановить шкалу квасом, который я предусмотрительно оставил про запас.

Идея оказалась здоровой. Уже после первого глотка прохладного напитка шкала начала заполняться. Всего пять глотков - и запас сил снова полон. Отлично, схема рабочая.

Так и пошло. Через час система предложила получить профессию лесоруб, повышающую урон, наносимый по деревьям, но я отказался, наверняка для мага найдутся занятия поинтереснее. А вообще как-то долго система думала, прежде чем предложить мне профу. При генерации все происходило гораздо быстрее, может, чтобы получить профессию, нужно приложить значительно больше сил? Проверим.

За полтора часа обрубил все сучки, а распиливать брёвна начал, когда уже почти стемнело. Кваса осталось совсем немного, еще чуть-чуть - и работа замедлится, да и бафф скоро закончится. В общем, провозиться пришлось еще часа два, плюс полчаса перетаскивал чурбаки в поленницу. Воду таскал уже на пределе сил и потратил на эту несложную, по сути, работу целый час. Мда, характеристики нужно срочно повышать, чувствую себя слабаком. И почему это я так мало уделял внимания своей физической форме в реале? Всё моя лень. Сейчас было бы намного проще.

На негнущихся ногах, шатающейся походкой пошел в сарай, куда Валентина, как и обещала, принесла пуховое одеяло. Закопавшись в приятно пахнущее сено, взглянул на свой дневной прогресс и улыбнулся. Сила подросла до 60 %, телосложение – до 45 %, а выносливость – аж до 80 %. Маловато, конечно, но это ведь мой первый день. Все, пора на выход, завтра нужно многое успеть.

– Внимание, выход из мира АЛЬФА через 10... 9... 8...1... Выход.

Крышка капсулы бесшумно открывается, и автоматика «умного дома», зафиксировав движение, включает в комнате слабый свет. С тревогой привстаю с ложементы, пытаюсь оценить своё состояние. Что удивительно, чувствую себя отлично, да, усталость есть, но это приятная усталость, как будто провел хорошую тренировку в спортзале. Самое удивительное, что за целый день не затекла ни одна мышца, хотя я неподвижно лежал в капсуле часов десять, спасибо технологиям Старших.

На теле осталось незначительное количество геля, быстро в душ – и к холодильнику. Еда в игре и искусственное питание – это, конечно, хорошо, но желудок требует к себе внимания. На кухне меня уже ждал Саша. Настроение у него хорошее, сидит, улыбается, трескает разогретый ужин. Присоединяюсь к нему, пока не поем, думать ни о чем не могу.

– Ну что, как договаривались, небольшой рассказ друг другу об успехах? А завтра проверяем, есть ли штрафы? – спрашивает брат, когда я откладываю вилку в сторону.

После того как я набил желудок, потянуло в сон, поэтому просто кивнул брату, и тот начал говорить. Его рассказ занял от силы минуты три, брат передал лишь самую суть. Я тоже кратко поведал ему о своих похождениях, но так как сил ни у кого не осталось, мы быстро разошлись по своим комнатам.

Как же хорошо в кровати. И никакая солома не впивается в бок и не лезет в лицо. Всё же я городской житель и привык к определённым комфорту. Пока морфей не забрал меня в свои сладкие объятия, успел обдумать то, что услышал от Саши.

Начало его истории было похоже на моё. Он оказался на поляне, ознакомился с интерфейсом, причем, похоже, мое предположение о значениях характеристик подтвердилось: у него высокие показатели силы, выносливости и телосложения. Брат получил несколько умений, причем, по его словам, это было не так уж и легко. Он долго исследовал поляну, на которой появился, открыл внимательность и идентификацию. А вот со страхом Саша не справился. Брат не стал описывать ситуацию, в которой оказался, но по обрывкам фраз я догадался, что кому-то требовалась защита.

В руках Сашки появились меч и щит, и он без колебаний вступил в бой, но без должного опыта победить противника не смог. Мы, конечно, пытались освоить базовые приёмы владения холодным оружием во время своей подготовки, но времени на это было немного. В общем, из-за отсутствия навыка боя на мечах страх его достаточно быстро уделал. Очнувшись на границе леса, он увидел системку, что ему присвоили класс воин-защитник. Специализация – меч и щит. К сожалению, брат попал в другую деревню. Но так как он выбрался из локации генерации персонажа значительно раньше меня, Саша успел получить второй уровень на квестах в деревне. К слову, староста поселения его на встречу не пригласил. Уже засыпая, подумал, что в игровом прогрессе я Сашку обошел, все-таки как геймер я крут.

Будильник выдернул меня из сладкого мира грез в восемь утра. Я выделил себе час на завтрак, который совместил с просмотром свежих новостей в сети. Шумиха, которая поднялась год назад после нашего с братом заявления о том, что мы не одиноки во Вселенной, уже поутихла. Люди приняли факт, что есть цивилизации намного более развитые, чем мы. Как быстро мы адаптируемся к новому мироустройству. Да, есть другие расы, они не стремятся прилететь и всех поубивать, ну и ладно, главное, что моя жо... в тепле и комфорте. Нет, надо сказать всем, что будет в случае нашего проигрыша в проекте Альфа. Может, если угроза нависнет над каждой жо... то, может, эти самые жо... почешутся, и это к чему-нибудь да приведет.

Что-то я завелся. Надо поговорить с братом на эту тему. Нам нужна надежная команда, которая в курсе, к чему приведет провал. Да и вообще надо подтягивать опытных геймеров, хоть и без объяснений. Денег у нас предостаточно, капсулами обеспечим.

А новости сейчас крутились вокруг старта игры. Игроки наперебой кричали о нереальной крутости игры, о том, что там все как в жизни. Некоторые

плакались, что умирать больно, и они в игру больше ни-ни. Пока разогревал завтрак, полазил по форумам. Смотрю, народ проникся неразглашением, информации по игре крохи, в основном обычный флуд, через пять сообщений переходящий в совершенно другую плоскость, нежели изначальная тема.

Но информацию о страхе слили. Видно, те, кто решил больше в игру не заходить. И я выяснил, какие классы дают тем, кто пытался убежать от страха. Одному дали крестьянина, другому – повара, третьему – уборщика. Когда я это прочел и представил, как какому-нибудь мажору, у которого несколько миллиардов на счету, дают класс уборщика, то не выдержал и заржал так, что разбудил брата. Он недовольно спустился из спальни и поинтересовался, что меня так развеселило. Я быстро пересказал новости, но брат отреагировал более сдержанно, посоветовав не лазить в сети, чтобы не нарваться на штраф. Замечание дельное, и я ему, естественно, последовал.

– Какие планы на сегодня? – наливая себе кружку кофе, спросил Саша.

– Надо квесты[14 - Квест – задания.] выполнить, разузнать, что там насчет магии, и качаться идти. Давай поговорим после того, как выясним, есть ли штрафы при личном обмене информацией.

Саша кивнул и побрел к холодильнику.

– Да, и еще, нужно собирать команду и вводить ее в курс дела, полностью, – после паузы добавил я. – И через какое-то время нужно полностью ввести в курс и весь мир. Ничего не отвечай сейчас, подумай. Мне кажется, что пока над человечеством не нависнет угроза полного уничтожения, то это самое человечество будет сидеть на попе ровно и ни хрена не делать. Я уже видел большое количество нытиков в интернете, которые испугались боли и заявили, что в игру больше не пойдут.

– Насчет мира подумаю на досуге, что-то в твоих словах есть, по поводу команды согласен, нужны проверенные люди, у меня на примете есть два человека, которым я могу довериться. А у тебя?

– У меня трое. И у них есть опыт ММОРПГ, институтские друзья, играли вместе.

– Мои без опыта игр, но люди надежные, военные, не подведут.

– Итого предположительно семь человек, нормальная такая пати. Думаю, после того как введем их в курс дела, проблем с мотивацией не будет ни у кого. Твои военные не сольют информацию начальству, да и вообще играть придется много.

– Бывшие военные, – уточняет брат. – И бывшие, потому что не сложились отношения с “кристально чистым” начальством.

– Тогда, думаю, проблем не будет, давай планировать встречу через два дня. Пусть все подтягиваются в ближайший к нам город, своим я сейчас кину координаты и дату встречи.

– И что, они вот так бросят все и сорвутся? – с недоверием в голосе спрашивает брат.

– В письме я напишу про красный уровень тревоги, и они, да, бросят все и прилетят. К тому же Лешке с Сонькой сейчас делать все равно нечего, у них только закончился медовый месяц, а Влада вообще легка на подрыв, когда увидит сообщение про красный код, то в эту же минуту уйдет с работы и поедет в аэропорт.

– Да что за красный код такой?

– Это условная фраза, которая в нашем клане, да и потом в жизни, означала, что одному из нас срочно нужна помощь. А твои военные смогу бросить дела?

– А военным куда скажут, туда они и едут, – с загадочной улыбкой произнес брат.

– Вот и отлично, я своим отпишу – и в игру, время почти 9, когда вынырну, не знаю, может, аккурат перед встречей.

Глава 5. Пограничный

Первое, что я сделал, когда вошел в игру, – это проверил все системки. Никакой информации о штрафах не было. Значит, игроки спокойно могут делиться информацией во время личной встречи. В принципе, я сильно сомневался, что за это будут какие-нибудь штрафы. Логика тут, как и везде в мире Альфа, есть, чтобы получить информацию об игре, нужно сделать хоть что-то! Пусть это что-то будет банальным отрыванием задницы от дивана и походом к соседу в гости. Уже что-то. А то народ привык сидеть в своих креслах, тыкать по экрану или голопроекции пальцами и требовать, чтобы им все рассказали и показали. А потом еще и оставляют свои мудрые замечания типа: «Не, автор полный нуб, лошара вообще, ну кто так делает» или «Да нууу, что-то это как-то слишком заморочено, вот тебе делать нечего – такой фигней заниматься». А вот если ему удастся уговорить соседа поделиться информацией об игре, и он скажет ему свое гениальное мнение лично, то можно получить за это в лоб. И вообще сеть слишком сильно разбаловала нас вседозволенностью.

Радужный тоннель закончился, и уже через несколько секунд я выходил из сарая. Валентина осматривала доверху наполненную поленницу и что-то ворчала себе под нос. Нарочито сладко зевнув, я подошел к ней и поздоровался. Женщина неопределенно хмыкнула в ответ и спросила:

– Поспать-то хоть удалось? Аль всю ночь провозился?

– Да, на сон времени немного осталось. Вы довольны работой?

– Да, работа выполнена качественно, иди за стол, сейчас принесу завтрак.

Перед глазами всплыло сообщение: задание «Помощь Валентине» выполнено. Награда: опыт 15, еда и ночлег. Репутация с Валентиной +1. Текущая репутация нейтральная 1/10.

А вот и первый опыт, странно, что его не прописывают в условиях задания, скорее всего, количество опыта зависит от качества выполнения задания. Эх, сколько же вопросов. Залезаю в дневник. Напротив вопроса о модифицируемых умениях стоит восклицательный знак. Это что-то новенькое, а если подробнее?

– Ваше умозаключение о модифицируемых умениях верно, вам доступен пассивный навык логика. Желаете принять?

Конечно, желаю! Это что же, я сам себе смоделировал квест и, выполнив его, получил награду? Надо будет разбираться.

– Логика: пассивный навык, помогающий видеть связь в, казалось бы, не связанных между собой событиях.

– Логика 1/1000.

Что ж, полезный навык. Пока я ковырялся в интерфейсе, хозяйка вернулась с подносом. Там оказалась одуряюще вкусно пахнущая яичница из трех яиц, посыпанная мелко нарезанным зеленым луком, рядом лежали четыре полоски обжаренного до золотистой корочки бекона, с которых аппетитно стекали капли жира. На подносе также лежал кусок свежего хлеба и стоял стакан молока. Со словами «как же я хочу научиться так готовить» набросился на угощение. Еда вновь исчезает подозрительно быстро, а бафф прибавляет по две единицы к силе, выносливости и телосложению на два часа.

– Значит, хочешь научиться готовить? – спрашивает Валентина, незаметно приблизившись к столу. – Могу научить.

– Вам доступна основная профессия Повар. Желаете начать обучение у Валентины?

От этой системки я немного опешил, что-что, а профессию повара я брать точно не хочу. Когда я думал о профессии, то хотел получить что-нибудь полезное, связанное с алхимией, рунами или зачарованием предметов.

– Когда я говорил, что хочу научиться готовить, то не имел в виду получить профессию повара. Мне бы научиться немного готовить, ведь я часто буду находиться в походах, и умение вкусно готовить всегда пригодится и мне, и отряду.

Лицо ее сначала нахмурилось, но к концу предложения вновь приобрело благодушное выражение. Уфф, вроде выкрутился.

– Да, умение хорошо готовить в походе незаменимо.

– Вам доступно задание «Помощник». Тип: обычное. Цель: в течение недели помогать Валентине по хозяйству. Награда: ночлег, еда, умение приготовления пищи.

Надо брать, умение действительно полезное, жалко, конечно, занимать шестой слот из десяти, но я уверен, что количество умений можно будет увеличить.

– Согласен, – произношу вслух я, – только вы еще рассказываете мне про вашу калитку.

– А чего про нее рассказывать? – пожимает плечами Валентина. – Живет тут недалеко один странный эльф, пару недель назад пришел он к нам в деревню и начал всем рассказывать что, мол, видение у него было, что скоро в наш мир придут бессмертные, которые либо спасут нас, либо повергнут наш мир в хаос. Говорил он еще много, но я услышала только это. А потом его стали замечать возле наших заборов. Он бродил и что-то чертил в воздухе своим посохом. Когда я увидела, что он склонился у моей калитки, то подбежала и прогнала его, но когдаглянула на неё, там ничего не было, и я подумала, что он не успел ничего нарисовать.

– Похоже, все-таки успел, – задумчиво произношу я. – Значит, увидеть рисунок может только маг.

– И что там нарисовано? – с интересом спрашивает Валентина.

– Небольшой рисунок, похожий на солнце. А где мне найти этого эльфа?

– Охотники говорили, что видели его дом в лесу, на западе.

– Задание «Знак» обновлено: отыщите эльфа, который оставил знак на калитке Валентины.

Так, это уже интересно, эльф рассказывал, что скоро в мир придут бессмертные. То, что он имел в виду игроков, не вызывает никаких сомнений, а вот информацию о спасении и хаосе нужно уточнить, да и вообще надо бы узнать легенду этого мира. До встречи со старостой осталось полчаса, надо выдвигаться, не люблю опаздывать. Пока найду нужный дом, пока прогуляюсь

по деревне, время встречи и подойдет.

– А далеко ли дом старосты?

– В центре деревни, иди по главной улице, и ты в него упруешься.

Деревня оказалась небольшой, домов на 60. На центральной площади стояло большое здание. Видимо, местная администрация, рядом располагалось четыре дома поменьше. На каждом доме имеется табличка. На одной были нарисованы щит и меч. Ага, видимо, магазин оружия и доспехов. На другой – кровать, кружка и тарелка. Тоже все понятно. На третьей – рубаха и штаны. На четвертой изображены какое-то растение и колба.

В магазины входили и выходили игроки, судя по их виду, никто еще не успел приобрести одежду попримечнее. Практически все первого уровня, но иногда попадаются и более прокачанные. На поясе у некоторых висели короткие мечи, у других – кинжалы, у третьих – топоры, видел одного с луком. Встречались и личности без видимого оружия. Взгляды у них были менее радостные, чем у других. Причина плохого настроения выяснилась довольно скоро. Проходящий мимо игрок второго уровня с топором пренебрежительно обронил:

– Ну что, нубяра[15 - Нуб от англ. noob – новичок, неопытный участник.], тоже от страха слинял? И какой класс тебе дали? Подметальщик? Слуга? – он расхохотался своей шутке и, не дожидаясь ответа, пошагал в сторону выхода из деревни.

Костолом, прочитал я его ник. Надо запомнить, такие личности, с кричащими никами, бывают очень надоедливыми. А мою сферу на поясе он либо не посчитал оружием, либо не увидел. Ладно, хватит глазеть на прохожих, пора и к старосте заглянуть. Под насмешливыми взглядами окружающих я двинулся в сторону входа в главное здание, перед которым стоял охранник. Когда до него осталось несколько метров, я услышал разговор группы игроков, даже не пытающихся уменьшить громкость произносимых слов:

– Смотри, нубяра идет, сейчас шоу будет, давно никто не пытался пробиться к старосте.

– Похоже, совсем свежий, только после генерации, видимо, очередь только дошла и капсулу недавно привезли. Я вот неплохо доплатила, чтобы мне привезли сразу после открытия салона продаж, – с превосходством произнесла довольно неприятного вида девушка.

– Да ладно вам, – произнесла симпатичная девчонка из другой компании, рядом с которой увивались двое парней с приличного вида топором и мечом. – Можно подумать, вы вчера не пробовали пройти к старосте деревни?

Неприятная компашка посмотрела на нее с презрением, но никто ничего больше не сказал. Мдаа, игре два дня, а того, кто, предположительно, играет всего один, уже называют нубом.

– Кирик, к старосте никто еще не смог пройти, мы предполагаем, что не хватает репутации с поселком, кто-то уже поднял репу на пару пунктов, но, видимо, этого мало.

Я присмотрелся к девушке, зовут ее Виата, уровень 2, оружия я у нее не заметил, но на руках надеты перчатки со сложным узором, который, расходясь от ладони, заканчивается на кончиках пальцев.

– Спасибо за информацию, Виата, – с улыбкой говорю ей, продолжая движение ко входу в здание.

– Кирик, к старосте, назначено на 10 утра, – четко и лаконично отчеканил я, когда подошёл к охраннику вплотную. Видно, что на входе стоит человек военный, причем не в рядовом звании. Тот посмотрел на меня, кивнул и отошел немного в сторону. Я затылком почувствовал удивление собравшихся на площади игроков. Надо будет сбежать через черный ход, если выйду этим же путем, то меня растерзают вопросами. В чате локации уже десяток сообщений от особо любопытных.

Внутри здания светло, на стенах висят картины, изображающие различные пейзажи. Небольшой коридор заканчивается просторным холлом, в центре которого за столом сидит девушка и дежурно улыбается.

– Староста Киприан ожидает вас, вы вовремя. Проходите, – прошептала девушка и указала направление

– Задание «Встреча со старостой» выполнено. Награда: выслушайте рассказ старосты.

Выскочило очередное системное сообщение, как только я вошёл в просторный кабинет старосты Киприана. Из мебели здесь были только огромный рабочий стол, на котором аккуратно разложены какие-то бумаги, несколько шкафов и пара стульев. На стенах висит большое количество разнообразного оружия и головы диких животных. Бывший военный, сразу понятно. Оружие и трофеи, минимализм, без вариантов.

Подхожу к столу, за которым сидит немолодой, но крепкий мужчина с резкими чертами лица, которые как будто выточены из камня. Староста встает и пожимает мне руку. Рукопожатие твердое, но и костей не ломает, как это делают некоторые не особо умные бугаи, чтобы показать свою силу. Над его головой вижу надпись:

– Староста Киприан. Уровень:???

Мдаааа, идентификация у меня пока еще хромает, или же уровень у этого нпса запредельный.

– Здравствуйте, Кирик, присаживайтесь, – он указывает на один из стульев.

Я послушно усаживаюсь и жду начала разговора, понимая, что мне пока сказать нечего.

– Начну с самого сначала, так как вы, бессмертные, ничего не знаете о нашем мире. Да, появление бессмертных было предсказано очень давно, – чуть повысив голос, проговорил он, когда заметил, как мой рот начинает открываться. – Не перебивайте меня, после рассказа, если что-то останется непонятным, вы сможете задать вопросы. – Рот закрылся, и я приготовился слушать. – Около трех с половиной тысяч лет назад в нашем мире началась война богов. Причина той войны в памяти людей не сохранилась, а результатом стало развоплощение всех богов. Война была очень жестокой, сильнейшие магические заклинания полностью меняли географию изведанных земель, стирались целые народы, моря поглощали сушу, а из океанов вырастали горы и новые континенты. Сколько это продолжалось, не знал никто. Разумные прятались, где могли, и

пытались выжить. Пережить бойню удалось лишь 30 % от бывшего населения. Некоторые расы были полностью стерты. Последний, смертельно раненый светлый бог обратился ко всем выжившим со словами:

– Война закончилась. Победителей нет. Сущность этого мира повреждена. Мир умирает. Но однажды из другого мира придут бессмертные. И либо вылечат, либо полностью уничтожат теперь уже ваш мир.

С тех пор наш мир называют Лаэди, что означает поврежденный.

Киприан сделал небольшую паузу, чтобы горестно вздохнуть, и продолжил:

– Когда буйство магических потоков успокоилось, выжившие начали налаживать новую, опасную жизнь. Поначалу все расы держались вместе, так было легче противостоять огромным опасностям изменившегося мира. А опасностей было много: большое количество магически измененных животных, которые бросались на все живое; странные разломы реальности, из которых появлялись, да и до сих пор появляются жуткие монстры; магические порталы, ведущие в другие измерения, и из которых не вернулась еще ни одна живая душа. Но, как обычно бывает, мир не продлился вечно, расы очень сильно отличаются друг от друга, и через какое-то время произошел раскол. До войны дело не дошло, но о былом сотрудничестве не могло быть и речи. От общей столицы в разные стороны ушли семь наиболее многочисленных рас. Кто-то остался в общей столице, переименованной потом в Либоро, то есть свободный. А ушедшие основали в дальних землях свои королевства. С тех пор мы пытаемся выжить, магов, которых после войны богов и так уцелело немного, с каждым столетием рождалось все меньше и меньше, а монстров, приходящих из разломов и из мертвых земель, все больше. Некоторых особо сильных тварей вообще нельзя победить без магии.

Киприан прервался, чтобы наполнить стакан водой и смочить пересохшее горло, а потом продолжил:

– Сейчас вы находитесь в королевстве людей Мемория, недалеко от границы свободных земель, которые лежат севернее, и от границы с княжеством эльфов, находящимся на западе. По пути в эти земли можно встретить только два одноименных форта: Пограничный запад и Пограничный север. На востоке мы граничим с землями кланов орков, у которых нет центральной власти.

В географии я приблизительно разобрался, если все народы начали свой путь из

Либеро, и этот город лежит севернее, значит, люди изначально двинулись на юг. Свободные земли, видимо, образовались вокруг свободного города, в котором остались жить не пожелавшие никуда идти представители всех народов Лаэди. То есть если представить карту обитаемых земель, то в центре будет Либеро, затем область свободных земель, а от этой области по расходящейся траектории условные границы территорий ушедших народов. Когда я представил, как все это может выглядеть на бумаге, иконка с картой в левом нижнем углу мигнула. Надо не забыть проверить, что там изменилось, подумал я, продолжая слушать рассказ старосты.

– Рождение мага всегда сопровождается выбросом большого количества энергии, эта энергия улавливается специальным артефактом, который есть в каждой деревне, форте, замке или городе Мемории. Поэтому королевство всегда знает точное количество родившихся магов. Приблизительно сутки назад был зафиксирован мощный выброс магической энергии, я предполагаю, что в наш мир пришло достаточно много магов, но судя по тому, что у нас в деревне появился ты один, то расклад в целом не очень хороший. Семье, в которой родился маг, присваивают дворянский титул. Все маги, рожденные в Мемории, по достижении совершеннолетия обучаются в столице и поступают на королевскую службу, без исключений, – добавил Киприан.

«Интересно, что будет с теми, кто не захочет служить?» – подумал я.

– У нас идет война на выживание, без магов мы обречены на гибель, отказов от службы не случалось уже более 200 лет, люди понимают, что иначе умрут все, – сказал он с напором, видимо, уловив изменения на моем лице.

– Бессмертные попадают под эти же правила? – не выдержал и перебил его я.

Киприан неодобрительно посмотрел на меня, но все же ответил:

– Нет, вы пришли из другого мира и не воспитывались по нашим традициям, и поэтому вам нет доверия! – немного повысив голос, проговорил он. – Тем более что пророчество четко гласит, что вы либо поможете, либо всех погубите. Указ, как вести себя с бессмертными, издан очень давно. Воины должны заработать репутацию в бою с врагами, если захотят влиться в наше общество, потому что

нехватку в воинах мы не испытываем. У нас принято обучать владению оружием каждого мальчика независимо от происхождения, и в случае опасности можно собрать большое ополчение. Оно продержится до подхода регулярных войск. Если бессмертный окажется магом, то ему объясняют положение вещей на Лаэди, а далее всё так же, как и с воинами, о нем судят по поступкам. Если деяния его направлены на помощь нашему миру и не несут ему угрозы, если маг делом доказал, что он хочет помочь возродить былое величие мира, то ему жалуют дворянский титул и допускают в столичную, кстати, единственную в Мемории, гильдию магов, где этому магу будет предоставлено больше информации о нашем мире и возможность научиться новым, более мощным заклинаниям. Похоже, что среди бессмертных тоже не очень много магов. Ты единственный маг, что появился в окрестностях нашей деревни, есть еще и целитель, но к ним отношение почти такое же, как и к воинам.

- Но почему? - удивляюсь я. - Целители же тоже маги!

- Маги, - не стал спорить Киприан, - только они не владеют атакующей магией, многих измененных зверей и прочих тварей можно поразить только магией, лечить коренных жителей нашего мира в бою с измененными нет никакого смысла. Почему? Да потому что если измененный успевает ранить нашего воина, то никакой целитель ему уже не поможет. А лечить раненых в драках и противостояниях с обычными зверями могут и простые знахари, влить готовое зелье в рот раненому они смогут.

- Но целитель может значительно усилить отряд, исцеляя раны непосредственно во время боя, это может переломить ход сражения! - не сдаюсь я.

- Не спорю, твоя правда, но в бою с измененными они не помогут, а в обычном бою мы вам пока не доверяем. Вдруг понадеявшиеся на целителя воины вместо выхода из боя продолжат сражение, а целитель либо по незнанию, либо из злого умысла упустит момент и воин погибнет? Поэтому целители завоевывают репутацию на общих условиях, но они, так же как и маги, могут получить дворянский титул, но после того, как действиями докажут свои намерения. Пойми, мы не знаем, чего от вас ждать, - со вздохом продолжает он, - может, как только вы наберетесь сил, то начнете вырезать наши города.

Тут он прав, с чего доверять пришедшим из другого мира, тем более, зная людей, я не сомневаюсь, что такое поведение возможно.

– Бессмертные бывают разные, – не стал отрицать я.

Чтобы не углубляться дальше в неприятную тему, спрашиваю:

– Вы не упомянули про южное направление, что там?

– Южнее Пограничного до Хищного моря лежат земли королевства Мемория. Наши земли лишь частично граничат с морем, если идти от Пограничного в юго-восточном направлении, то вы упретесь в мертвые земли. Оттуда приходят наиболее опасные твари. На этих землях заканчиваются разведанные территории, что творится дальше, мы не знаем. Разведчики, отправленные вглубь, не возвращаются. Мы вообще не знаем, существуют ли другие континенты и жизнь на них. Наши корабли не заплывают на глубину, так как там их ждет неминуемая гибель в пастях огромных чудовищ.

Дааа, мир действительно умирает, раз дела обстоят настолько плохо. Я подозреваю, что у других народов дела идут не намного лучше.

– Общую картину я уловил, у меня остались вопросы: если у магов из бессмертных нет доступа в столичную гильдию магов, то как мы сможем развивать магические способности и изучать новые заклинания, чтобы доказать жителям Мемории, что мы можем быть полезными? Ведь в нашем мире магии нет, нам неоткуда получить знания.

– В каждом форте, замке или достаточно большом городе есть маги, если вы заслужите их доверие, то они смогут обучить вас новым заклинаниям.

– Как обстоят дела у других народов?

– Такой информацией я не владею, соседствующие с нами эльфы вроде держатся, с ними у нас сохранились достаточно теплые отношения, и мы стараемся по возможности помогать друг другу. Мы даже совместно утверждали политику общения с бессмертными, хотя несколько лет назад их мнение начало меняться.

Киприан заметно стушевался и резко замолчал, явно сожалея о сказанном.

– Ну что? Вам все понятно? – спрашивает Киприан немного повышенным голосом.

Похоже, это намек, что разговор окончен. Нужно закругляться с расспросами, а то еще и репутацию со старостой порежут.

– Да, – с достоинством отвечаю я. – Мне пора, я обещал Валентине, что буду помогать ей по хозяйству за ночлег и еду, а потом надо отправляться на охоту. Надеюсь, что в окрестностях деревни найдутся монстры, на которых можно поохотиться, – немного тише произношу я в надежде, что староста не заподозрит в моем тихом бормотании вопроса.

– Да, в окрестностях Пограничного находятся один разлом и два портала в другое измерение, из них в наш мир приходит достаточно большое количество неприятных монстров, здесь они довольно слабы, но некоторые твари способны заразить нас сильнейшим проклятьем, превращающим человека в такую же тварь за несколько минут. На этой карте нанесены свежие данные о разломе и порталах, – староста протягивает мне карту, – периодически одни исчезают, а другие появляются, но уже в других местах. За все это время мы не смогли закрыть ни одного портала или разлома. Все, что мы можем, так это сдерживать монстров, прорывающихся сквозь них.

Еще и плавающие данжи[16 - Данж от англ. dungeon – подземелье, особая игровая зона (пещера, катакомба, древний храм и т. д.) с усиленными монстрами и боссами.], без постоянной привязки к определенной области. Надеюсь, что скажут они не очень часто, перевёл я слова старосты на игровой сленг.

– И еще кое-что, – проговорил Киприан, открывая верхний ящик стола. – Каждому магу, родившемуся на территории королевства, при достижении совершеннолетия полагается денежное пособие в размере 10 золотых. Так как вы появились в нашем мире возле Пограничного, то считается, что вы родились в Мемории, и на вид вы уже достигли совершеннолетия, – с усмешкой добавил он, – так что эти деньги вам. – И он протянул мне мешок, который я незамедлительно у него принял. – Можете распорядиться деньгами по своему усмотрению, 10 золотых – это приличная сумма, по нашим захолустным меркам.

Я поблагодарил старосту и уже было направился к двери, как в голову пришла шальная мысль, я развернулся и выпалил:

– Вы говорили, что в Пограничном есть еще один маг, то есть целитель, который не встречался с вами.

Он кивнул, не понимая, куда я клоню.

– Я так понимаю, что ему тоже положено пособие?

Он опять кивнул.

– Он достаточно долго не сможет попасть к вам на прием, а значительная денежная сумма может помочь неумелому целителю на первых порах. Он сможет быстрее доказать свою пользу Лаэди. Я могу передать ему пособие от вашего имени, – закончил я, когда понял, что староста всё ещё не понимает, к чему я клоню.

Киприан расхохотался и не мог успокоиться довольно долго. Когда ему все же удалось взять себя в руки, он проговорил, утирая слезы:

– Ну, ты и хитер, – с улыбкой произнес он и задумался, глядя на меня. – Будь по-твоему, – сказал Киприан и протянул второй мешочек. – Целителя зовут Виата.

На этом прием у старосты закончился, еще раз попрощавшись, я вышел из его кабинета, и тут перед глазами опять появилось системное сообщение. Нет, надоело, что системки вылетают перед глазами, не видно ничего! В мирной зоне пусть системные сообщения появляются вверху по центру и только начало сообщения, подумал я, если заинтересует начало, то разверну и прочитаю полностью. Системное сообщение тут же переместилось вверх, и мой обзор больше ничего не заслоняло. И тут я все-таки прочитал начало системки: вам доступно классовое задание... А вот это интересно!

– Вам доступно задание «Гильдия магов». Тип: классовая цепочка. Цель: заработать репутацию, достаточную для вступления в гильдию магов. Награда: вступление в гильдию, возможность обучения 1 редкому заклинанию, 1 защитному заклинанию, 2 бытовым заклинаниям. 50 золотых. Опыт: вариативно. Желаете принять?

Еще бы я не желал! Классовая цепочка! Открываю журнал заданий и смотрю подробности квеста. Задание «Гильдия магов». Шаг 1: закройте 1 портал в другое измерение. Награда: 2 очка репутации мира АЛЬФА. Опыт: вариативно.

Значит, мое предположение по поводу вариативности получаемого опыта подтвердилось. Опускаю глаза на чат и вижу кучу адресованных мне сообщений, смысл которых сводился к двум просьбам: проведи меня внутрь здания и расскажи, что там происходит.

Сообщений от Виаты не было, и это не может не радовать. Заметил, что вкладка личных сообщений мигает. Письмо от системы. Это что-то новенькое, раньше просто всплывали системные сообщения. В письме было предупреждение, что за разглашение информации, полученной от старосты, будет наложен штраф и снижена репутация Альфа. А вот это уже прямой намек от игры, что каждый должен самостоятельно зарабатывать репутацию и на её основании получать ту или иную информацию об игре. Халявы, как в других играх, не будет. Там один хороший игрок прошел сложное место, выложил в сеть информацию о прохождении, и все остальные тысячи игроков выключили мозг, прочитали его пост и довольные побежали выполнять чужие рекомендации. Даже не задумываясь о том, что в последнее время большинство игр стало не линейными[17 - Линейные – игры с возможностью выбора развития сюжета.], и то, как это место прошел первый игрок, не всегда самое оптимальное и правильное!

Я открыл вкладку личных сообщений и попросил Виату встретиться со мной в таверне через 10 минут. От нее тут же пришёл ответ: хорошо. И то, что ответом было именно это слово «хорошо», а не какой-нибудь ОК или ага, мне понравилось, в современном мире слишком много словесной шелухи, речь постоянно упрощается, сокращается, а молодежь вообще научилась разговаривать одними картинками, ой, то есть эмоджами.

Девушка-секретарь была на своём месте, я всё же поинтересовался, нет ли возможности покинуть здание через черный ход. На вопросительно поднятую бровь я ответил, что мой визит к Киприану вызвал сильный приступ любопытства у других бессмертных, и она, понимающе кивнув, указала рукой на неприметную дверь в дальнем конце зала.

Осмотрев округу сквозь небольшую щелочку приоткрытой двери, убедился, что поблизости никого нет, и вышел из здания деревенской администрации.

Окольными путями, по неприметным узким улочкам, направился в сторону таверны. Нужно выполнить взятые на себя обязательства.

Мне удалось добраться до входа незамеченным, все собравшиеся на площади не сводили взглядов с центрального входа в администрацию. Толпа собралась человек 25, вот им что, заняться больше нечем? Второй день игры всего, а они, вместо того чтобы разведывать территорию, изучать свои возможности, прокачивать умения, собрались на площади и бесцельно чешут языками, соревнуясь в остроумии.

Обсуждали, естественно, меня. Как это полный нуб смог так запросто взять и войти к старосте, а их всех, таких умных и красивых, не пустили. Причем у половины из них на поясе висит оружие, и вместо того, чтобы бить мобов, получать репутацию и самим пройти и все узнать, они стоят и ждут, когда я выйду, чтобы меня можно было расспросить, и им ничего не пришлось делать. Видимо, ИИ центра очень хорошо изучил суть человечества, и во время адаптации Альфы под нас ему пришлось внести значительные изменения в изначальную версию игры. Как-то вера в нашу победу немного пошатнулась. Но потом я подумал, что большая часть игроков, пришедших в деревню, скорее всего, сейчас качается и зарабатывает репутацию. Может, не все так печально, как кажется?

С этими мыслями я зашел в таверну. Возле входа расположена стойка, за которой скучает молодой парень. Увидев меня, он натянул на лицо дежурную улыбку и проговорил:

- Добро пожаловать в таверну "Пограничье", меня зовут Томас, чем могу помочь?

- Здравствуй, Томас, я бы хотел узнать, сколько стоит комната в вашей таверне, - немного удивленный радушной встречей проговорил я.

- Комната на неделю плюс завтрак и ужин стоит 10 медяков, просто комната на неделю 5 медяков, - заученно отчеканил он.

Да, теперь я понимаю, что имел в виду Киприан, когда говорил, что 10 золотых - это достаточно большая сумма. Я понимаю, что в столице, куда прибывают совершеннолетние маги для обучения, цены будут побольше, чем в приграничных землях, но все же. Еще бы знать местный обменный курс, хотя

это-то как раз я сейчас и выясню.

– Идет, – говорю я и вытаскиваю из своего мешочка 1 золотой. – Мне просто комнату на неделю.

Поесть я могу и у Валентины, в условиях квеста прописано, что меня кормить будут, зачем тратить лишнее. Парень немного погрустнел и пробормотал:

– У меня нет сдачи с золотого, подождите, пожалуйста, мне надо сбегать к хозяйке и разменять.

Парень, не дожидаясь от меня ответа, схватил монету и умчался за дверь, расположенную возле стойки. Вернулся он довольно быстро, и на стойку упал небольшой мешочек со сдачей.

– Сколько тут? – спросил я, не пересчитывать же деньги при нем.

– 95 медных и 9 серебряных монет, – нисколько не смутившись моим вопросом, бодро отрапортовал он и, вынув из-под стойки ключ, протянул его мне.

– Ваша комната номер 5 на втором этаже.

– Спасибо, – проговорил я, забирая ключ и мешочек с деньгами. Значит, в золотом 10 серебряных монет, а в серебряной 100 медных. Все довольно просто, надеюсь, курс везде одинаковый.

– Томас, я назначил встречу в вашей таверне. Где у вас можно поговорить и выпить чего-нибудь холодненького?

– Вот за этой дверью обеденный зал, – он указал на дверь, расположенную немного в стороне от стойки. – Там вы сможете поговорить, посетителей сейчас нет, садитесь за любой стол, к вам подойдут и примут заказ.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

ЧСВ – Чувство собственного величия.

2

ИИ – Искусственный интеллект.

3

Бан – от английского ban запрещать, объявлять вне закона.

4

Гайды – описание прохождения игры и подробный план развития персонажа.

5

НПС от англ. NPC (Non – Player Character) – неигровой персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер.

6

Моб – агрессивное или неагрессивное животное, либо любое другое существо, управляемое искусственным интеллектом игры.

7

Лут – внутриигровые ценности, получаемые игроком после убийства мобов или других игроков.

8

Масштабируемый предмет – предмет, который увеличивает свои характеристики вместе с ростом уровня игрока.

9

Фармеры, от англ. farmes – название людей, которые пытаются заполучить ценные предметы, эксплуатируя скучные и обыденные элементы игровой механики, или выполняющие одни и те же действия для накопления определенного ресурса.

10

Танк – игровой класс, который отвлекает агрессию монстров от других игроков и вызывает её на себя.

11

Пати от англ. party – группа игроков, которые собрались для совместной игры.

12

Билд – индивидуальный план прокачки игрового персонажа.

13

Дебафф – Любое негативное воздействие на игрока или моба.

14

Квест – задания.

15

Нуб от англ. noob – новичок, неопытный участник.

16

Данж от англ. dungeon – подземелье, особая игровая зона (пещера, катакомба, древний храм и т. д.) с усиленными монстрами и боссами.

17

Линейные – игры с возможностью выбора развития сюжета.

Купить: https://tellnovel.me/ru/efremov_andrey/istoriya-bessmertnogo-kniga_1-povrezhdenny-mir

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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