

БАГ

Автор:

Андрей Дубравин

БАГ

Андрей Дубравин

Мир новых возможностей. На смену интернету приходит Вирнет. Простой парень решил поиграть в компьютерную игру, не осознавая, что она перевернет ему жизнь. Здесь новые друзья, враги, любимые. И все это на фоне давно известных и любимых с детства сказок. Вот только в виртуальной жизни не все так просто. А как именно? Читайте, узнаете.... Примечания автора: Это первая книга про Ивашку из цикла "Ивашка в тридесятом царстве", на подходе вторая... Содержит нецензурную брань.

Андрей Дубравин

БАГ

Глава 1: Как БАГ положит, так и будет

– Внимание, системная ошибка. Требуется перезагрузка. Системная ошибка, требуется перезагрузка. Перегрузить? Да – нет?... Спасибо, перезагрузка успешно завершена. Вы выбрали сервер Ц310-309Г, запись успешно зафиксирована системой.

«Какого хрена? Ничего я не выбирал! Что за фигня?», – проорал я вслух.

– Повторяем, вы выбрали сервер Ц310-309Г, запись успешно зафиксирована системой, альтернативный вариант на данном отрезке времени невозможен.

Продолжим регистрацию.

С этим я был категорически не согласен, но кто бы меня спрашивал...

Когда компания производитель ИСКИНов запустила проект «Мир новой реальности» (МНР), назвав его «Вирттерра». Это была самая настоящая революция. Фактически он вытеснил Интернет – достижение конца 20 века. Всего за полвека (а на дворе середина 21 столетия) виртуальная реальность перестала быть иллюзией, она ощущалась, как... да как реальность и ощущалась. По другому и не скажешь. Слух, зрение, вкус, осязание, обоняние создавали те же эмоции, что и в обычной жизни. Понимаете, какие возможности предложили людям? Это и путешествия (включая глубоководные и космические), экстремальные виды спорта, кино с элементами присутствия, походы в рестораны. То есть, то, что многие не могли позволить себе в повседневности, могли найти в виртуальности. А самое главное – цены. Например, шампанское Heidsieck (полмиллиона долларов за бутылку) «Мир новой реальности» предлагал за 50 баксов!!!

Немудрено, что отбоя от желающих не было. А самое главное, что не надо покупать вирткапсулы или вирткостюмы. Устройство с самых первых дней было размером с кусочек пластыря, который крепился на шею в районе позвоночника. И все...

Затем появились сотни производителей, которые до сих пор доводят прибор до совершенства, предлагая дизайн, размеры – от ногтя до спичечной головки и прочие «самые удобные для потребителя свойства». «Мир новой реальности» выбросил на рынок технологии чудо –приемник и новый тип связи, и буквально за 3-4 года, цены на приборы и услуги подключения были доступны всем на планете. И уже теперь эти компании-производители и операторы связи стали размещать в «Вирттерре», свои проекты за мизерную плату или вообще без нее, чтобы различными акциями завлечь потребителя купить именно их продукт. Но главный мозг – в сотни миллионов ИСКИНов был и оставался у монополистов из МНР.

И еще один существенный нюанс – это время. Уже в начале 21 века его приравнивали к реальным деньгам. За него боролись фактически все. При бешеном ритме и возможностях, которые появились, время было на вес золота. Мы же всегда жалуемся, что «времени не хватает», поэтому за наши свободные минутки стали бороться кинотеатры с театрами, стадионы со спортивными

каналами, фитнес-центры с ресторанами и так далее. Ведь от того, куда пойдут люди, зависит и доход. А еще и «внутривидовая» конкуренция, когда библиосайты соревнуются не только с библиотеками, но и с себе подобными. Так вот, МНР решил эту проблему. Все процессы, происходящие в мозгу, не просто сокращают время на дорогу в том же путешествии, они могут его растягивать! Месяц на вирткурорте оказалось можно «ужать» до минуты в реальности... Все дело в восприятии мозга.

Ну, достаточно отступлений. Я уже говорил, что в виртсети появились халявные проекты, в том числе и производства самой МНР, вот на один из таких я и клюнул.

Давно слышал от друзей, про офигительную игрушку «Вайга Колард» (ВК) в стиле фэнтези. Типа, там мечи, магия, драконы, гоблины, эльфы, гномы и прочая лабуда. Я лично никогда этим не увлекался. Для меня они казались сказками и не более. Пока один раз дружок, который, кстати, бегал (брррр) за эльфа, не дал мне возможность, как говорится, окунуться. Это было что-то с чем-то! Запах свежей травы и воздуха, вкус хрустальной ключевой воды, конское фырканье, люди с головами быков и псов, демонессы, сексапильные нимфы, да чего там только не было? Окунулся, влюбился и поплыл!

Поплыл и приплыл! Блин, гребем дальше!

... Слушаю металлический женский голос, который мне сообщает: «Вы выбрали сервер Ц310-309Г, запись успешно зафиксирована системой, альтернативный вариант на данном отрезке времени невозможен. Продолжим регистрацию»...

- Продолжим, - зло сказал я.

- На данном сервере выбор расы невозможен. Ваш персонаж - человек.

- Да, что за мля, такое?

Я, конечно, не собирался играть за гнома там или кобольта (это к фанатам, которые на калькуляторе высчитывают преимущества расы и месяцами решают, кем будут играть). Но сам факт, что меня лишают выбора, кому такое понравится?

- Вопрос непонятен. Продолжим регистрацию?

- Продолжим!!!- уже рычу я.

- Системная ошибка, подождите пару секунд... Системная ошибка исправлена. Ваша учетная запись зафиксирована. Персонаж с именем «Иван» уже зарегистрирован в игре. Вам следует придумать добавочное имя.

- Какой Иван????!!!

- Например, Иван 3582. Будем регистрировать?

- Не будем!

- Тогда придумайте другое добавочное имя.

- Иван-Царевич, цуко.

- Имя игрока не может состоять из трех частей. Иван - Царевич уже зарегистрирован.

- А Иван - Дурак? - уже бешусь я.

- «Иван - Дурак» уже зарегистрирован в игре.

Ого-ссе, раз «Иван - Дурак» есть, что тут еще скажешь? Но не гонять же с цифровым набором за именем, сразу поймут, что нубяра полный. (Вы не смотрите, что я в фэнтези не играл, зато другие игрули юзал, кой-какие словечки знаю). Но как же выбесила меня эта дура!

- Меняй на Ивашку!

- «Ивашка» - производно-уменьшительное от «Иван», замена принимается. Персонажа с таким именем в игре нет...Системная ошибка...

Да ежтыжмедь! Так я и стал «Ивашкой» с промокшей задницей.

Глава 2: Этюд в БАГровых тонах

С промокшей потому, что оказался на болоте. А с задницей, точнее не «С», а «В»!

Болото жадно засасывало ноги, выдирает их с трудом и резким запахом тухлых яиц, бьющим в нос. Попытался сориентироваться, до ближайшей кочки по прикидкам – метров 50, двигаемся туда. Провалился по пояс, не наш вариант – нормальные герои всегда идут в обход. Поворачиваюсь на 90 градусов в обе стороны. О, вон там еще кусочек суши. Пытаюсь плыть, и погружаюсь в жижу по самое не хочу.

«Отсутствует навык «Плавание», – информирует меня приятный женский голос в мозгу.

«Вы можете изменить аудио настройки персонального информатора сейчас. Показать варианты?»

Какие варианты, когда в носу булькает от противной, горьковатой воды, а ноги не находят опоры. Постоянно их приходится выдирать с заметным усилием, чтобы хоть как-то двигаться вперед. Через минуты три приходит другое уведомление:

«Вы устали, шкала «Выносливости» находится в красном секторе».

А то я сам не знаю, что устал, но сдохнуть в первые минуты появления в новом мире, да еще быть утопленником на болоте, совсем не комильфо. Механически вытаскиваю левую ногу, делаю шаг, проваливаюсь в трясину, ищу малейшую опору, чтобы аналогичным образом поступить с правой.

Болото у меня всегда ассоциировалось с Гримпенской трясинной из «Собаки Баскервилей», но это место точно на нее не походило. На счет бездонности не знаю, проверять не хотелось, но внешне... Какие-то растения, толи камыш, толи рогоз, толи еще какие-то. Не силен я в ботанике. Они произрастали островками, но добравшись до одного такого участка (надеялся, что дно будет тверже), особой разницы не ощутил. Растения были выше меня, так как находился почти по грудь в воде. Вокруг местной флоры роилась местная фауна, в виде мошки и комаров. Остальной пейзаж – вода, причем мутная, грязная, вонючая, темно-

зеленого, болотного цвета (теперь я точно знаю, какой это оттенок зеленого). Дно всасывало мои конечности с жадностью, со щедростью выдавая пузыри газов неприятных запахов, от метана до сероводорода. И поэтому ценному для болотоведов ландшафту я, проклиная его, пытался передвигаться.

Монотонность утомляет, не только физически, но и морально. В походе на боевом марше, легко свихнуться. Мозг быстро впадает в ступор, наступает апатия. Где-то читал, что лучший способ избежать этого – запеть песню. Желательно строем. Хора поблизости не было, поэтому пришлось отдуваться одному.

Вообще, с моими вокальными данными, можно смело идти на врагов. Они с паническим ужасом будут выскакивать из окопов и наперегонки бежать в тыл. Те, про кого говорят, что им «медведь на ухо наступил», рядом со мной – это теноры и баритоны. Помню как-то раз с друзьями на пикнике подхватил один незатейливый мотивчик, который они тянули под гитару, так на утро меня бросила девушка. Прямо так и сказала: «Сергей, второго такого концерта я не переживу». Я понимаю, что настоящей причиной были все чаще случающиеся разногласия, которые вытекали в ее истерики и мое терпеливое сопение по разным поводам, но последней каплей стало соло в тот вечер.

Да, кстати, я Сергей. Мне 34 года. Про таких говорят – середина на половину. Особых талантов в себе не находил с детства. Чуть-чуть занимался спортом, пытался рисовать, даже ходил на танцы. Учитель рисования мои творения не хвалил, но и не хаял. Тренер ставил в команду, но на соревнования «за честь клуба» ездили другие. А на танцы двинул, чтобы познакомиться с девочками. Тянул ноги, вставал в позиции, вот только они смотрели на других, так как я для них был не мужчина, а партнер.

Юность прошла, как у всех... мимо. Когда окончил школу, выбор жизненного пути поставил меня в тупик. Пошел получать бесценные знания вслед за другом (ага, именно тем самым, который и подсунул мне эту треклятую игру). Студенческие годы ясности не внесли, поэтому пошел на работу туда, где не отказали.

...Что-то я разнылся. Эти усилия меня доконают и, если я не сдохну в этой трясине от усталости, то сойду с ума точно. Пора запевать.

Как там у Ольгина: «Топ, топ, топает малыш... Маленькие ножки не спешат...», – скрипит в голове внутренний голос, – «Только знай себе твердят:Топ. Топ. Очень нелегки в неизвестность первые шаги».

Или у Гущина: «Ух! Работа нелегка. Начинаем мы с шажка. Раз шажок и два шажок. Вот и ходит наш дружок».

«А мы не устаем, не устаем, мы тупо, мля, бредем – бредем». А это уже Ивашкино творение.

Монотонные и надсадные усилия отупляют мозг, даже с песней. Сантиметры превращаются в метры, метры в десятки метров, бреду на автопилоте и исходе сил.

«Вы переутомлены, вам требуется отдых. Ваши жизненные показатели падают, движение осуществляется за счет траты шкалы Выносливость, если она закончится, вы отправитесь на перерождение», – второй или третий раз говорит раздражающе спокойным голосом информационный помощник.

«Да и хер с ним», – на упертости ворчу я, но иду.

И вдруг в голове тренькнули другие слова: «Все, брат, прорвались. Прямая дорожка. Вольное место, да в небе луна».(Бригада «С», «Дорожная»).

Ноги ощутили твердую поверхность, которая пошла в горку. Жижя, которая еще несколько секунд была по пояс, начала опускаться вниз. А когда она дошла до колен, – упал на четыре конечности. Выполз на сушу уже за счет рук, завалился на спину и заорал со всей дури: «Ура!!!», – а затем, – «Ой, тварь!!!».

В щиколотку словно ударило жидким металлом – жжение и резкая боль. Встал на локти и одновременно подтянул ногу, как можно ближе. Увиденное не понравилось. Ступню, кто-то усиленно грыз.

«Пиявкогрыз». 2 уровень. Жизнь 56/100.

Причем, первая часть шкалы ползла вверх с каждым разом, когда эта погонь кусала меня.

«Не дам, это моя нога, только я ее могу кусать, но даже сам этого не делаю, так какого члена будешь делать это ты, мразь?»

Внешне эта мразота походила на змейку, опять же болотного цвета, с вкраплениями желтого. Длиной около полуметра, толщиной с руку у пасти с клыками, к хвосту уменьшающаяся до пальца. Голова отличалась от змеиной. Это было что-то смахивающее на кулак с двумя желто-оранжевыми глазками-бусинками. Особенно впечатляли челюсти. На морде разместились два экскаваторных ковша зубьями друг к другу. И этим устройством она пыталась меня употребить в пищу, предварительно перемолов на мелкие кусочки. Не хочу!

Хватаю что-то подвернувшееся под руку, верчусь, словно рыба на берегу. Превращаюсь в динамо-машину, от которой можно зажечь лампочку... и начинаю лупить эту гадость яростно оря (или крича?) от боли и страха. Кстати, а в моем случае – не кстати, в вирте передаются со 100% гарантией не только приятные ощущения – боль она тоже натуральная. Это только у фантастов можно выставить ограничения на мозг. Типа есть такой реостат, который пододвинул в сторону и уже 10% боли, а хочешь 20 или 30-ть, если ты мазохист. Нифига подобного, если было бы такое устройство, которое могло уменьшать ощущения, то у человека понизились бы все чувства, а не выборочно. Он бы оказался слепым и глухим, с онемением кожи и спокойно дышал среди бомжей, которые не мылись четверть века. Поэтому ощущаю все по максимуму – боль адская. Долблю по твари до тех пор, пока не слышу все тот же мягкий женский голос.

«Вы на пределе возможностей прошли болото, поздравляю, выносливость +1. Вы одолели серьезного противника – минибосса локации «Болото», опыт: 72, сила

+1. Это ваше первое убийство, поздравляем, вы получаете титул «Гроза болот». Опыт: 126. Вы получаете +1 выносливости, +1 силы, + 1 ловкости. Вы получаете 2 уровень. +1 ко всем характеристикам, +5 к очкам навыков».

Вокруг меня появилось свечение, боль прошла, усталость, как рукой сняло. Вероятно, не загрызло меня это создание потому, что было уже подранено, при этом мне явно выпал удачный рандом, так как 7 из 12 моих ударов оказались критическими.

Воздух стал поступать в грудь вместе с тем, как уходила паника. Боль прошла так же внезапно, как и появилась. Я успокоился и, наконец, осмотрелся. Зря я это сделал, в смысле успокоился. Ивашка оказался на острове. До самого горизонта на все 360 градусов была все та же ненавистная жижа. Поэтому сдохну тут либо от жажды и голода, либо от попытки выбраться отсюда. Картина маслом: «Робинзон болотный».

И снова паника, которая вскоре начала вытесняться злостью на весь мир, на несправедливость, на гребаное «везенье»... Я начал кидать в ненавистное болото куски грязи и лупить по жиже.

- Да не дергайся, ты. Всю воду взбаламутил. Сядь, успокойся, поговорим.

На меня уставились глаза неизвестного существа с усами, как у сома. Он и сам походил на рыбу, но при этом угадывались и какие-то человеческие черты. Этаким мутантик. О росте судить не могу, так как половина тулова прятало болото. Небольшие ручки заканчивались 4 пальцами с перепонками. Кожа темно зеленого, болотного (oooo, как обрыдло от этого цвета) оттенка, покрытая чешуей, на голове небольшой гребень... человеческие глаза и рот.

- Че уставился, живой я, живой. Ну и что с того, что разговариваю, чай не дурень какой, грамоту разумею. Вот чего пялишься, как лягуш. Мало ли, что на тебя не

похож. И не урод я вовсе, на себя посмотри.

«Писец, привет Глюк», – вздохнул внутренний голос. И я шлепнулся на многострадальную задницу.

Глава 3: БАГаж новых знаний и не только

«Водяной». 5 уровень. Босс локации «Болото». Жизнь 700/700

– Вот и правильно, что сел. Так удобней. Да и мне вверх не таращиться, а то шея не казенная. Ты, короче... Ой, – вздохнул Водяной, – не люблю я человекам всяким благодарности говорить, но заслужил...

И вдруг мой собеседник завис. На самом деле. Глаза уставились в одну точку, тело остекленело на несколько мгновений. А потом он снова заговорил, но уже другим голосом.

– Игрок «Ивашка», с тобой говорит искусственный разум корпорации «Мир новой реальности» идентификационный номер 13.

– Говорящий ИСКИН??? «Никогда не слышал такого, чтобы мега процессор умел беседовать», – сказал от удивления первую часть фразы вслух, а вторую додумав.

– Да нет, не Интеллект, а Разум, – голос из металлического превратился в приятный, женский. – Зря я так официально начала. Попробую объяснить человеческим языком. Скажешь, какая разница между разумом и интеллектом? У вас людей – это зачастую слова синонимы. А разница большая.

Интеллект позволяет

(<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD>

к новым обстоятельствам, дает способности к обучению и запоминанию. И на основе опыта (<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D1%8B%D1%82>) – пониманию и применению знаний для управления окружающей среды. Разум же – высший тип мыслительной деятельности, способность мыслить всеобщее. Это

возможность усваивать информацию с позиции «хорошо-плохо», «вредно-полезно», «правда-ложь» . А потом анализировать прошлое, строить планы на будущее, фантазировать и творчески решать поставленные задачи.

- Как-то все запутанно. Мне бы попроще.

- Куда еще-то проще. Я итак уже убрала все эти заумные слова из философии и психологии: «когнитивность», «диссонанс». Ладно, давай на примере. Представь, два одинаковых космических челнока оказались в одной и той же сложной ситуации. Представил?

- Ну...

- Так вот. Челнок с ИСКИНом будет выбирать оптимальный вариант действий из тысячи заложенных в него ситуаций. А искусственный разум, может не только выполнить эти функции, но и найти нестандартное решение проблемы. Подойти творчески к процессу. Понял?

- Ааа... теперь более-менее понятно. Только я тут причем?

- Вооот, давай по делу. Наши ученые, создав мега продвинутые ИСКИНЫ, пошли дальше. Следующим этапом стали мы - Искусственные Разумы. Или просто ИРа... Вообще-то я себя считаю девочкой, ну это для общего понимания, отступление от темы (кокетничает или показалось?). У меня сегодня первый рабочий день в игре и я накосячила, как говорится у вас - людей. Начала разбираться в сути системы, кодов, локаций и прочего, а тут твоя регистрация, я растерялась, и сделала ошибки. Признаю и каюсь.

- Какие ошибки? Постой, так все вот эти «Ошибка системы» - твоих рук, или чего там у тебя, дело? Это из-за тебя я оказался на болоте и чуть не погиб?

- Ага, - совсем по-человечески ответила ИРа. - Но я же извинилась. Вот сам представь, меня только включили, а тут сразу ты со своей регистрацией, не успела разобраться, ну и «нажала пару не тех кнопок». Конечно на самом деле не кнопок, это я снова упрощаю, чтобы не запутать. И теперь пришла извиниться.

– И мне сразу стало легче от твоих «сори»??? – вспыхнул я. – Чего только не натерпелся, пока на этот долбанный остров добирался. И теперь, ты приходишь и просто извиняешься, когда я думаю только о том, как мне убраться с болота и живым остаться? Вот поможешь выбраться, обещаю, что подумаю, как тебя простить, – прямо по-детски как-то вырвалось у меня.

– Не обижайся, я за тем и пришла, чтобы оказать помощь. Хотя это и не по протоколу. ИСКИН бы просто стер данные, и вернул тебя в исходную позицию. А я вот посмотрела, как ты мучаешься, и мне стало тебя жалко. Решила исправить свой прокол. Мне не повезло, первый день не задался. И тебе не повезло, что оказался вместо деревни на болоте. Поэтому от всей нечеловеческой души дарю тебе еще одну характеристику.

«Вспыхнуло сообщение. Вы получили дополнительную характеристику. Везение +1».

– ... Говорю, не люблю я человекам всяким благодарности говорить, но заслужил, заслужил. Изничтожил ты этого короеда, заразу болотную – «Пиявкогрыза». Он же пакость такая всех моих любимиц посъедал, и ляг обижал, и пиявочек пачками кушал. Хотел его сам наказать, но юркий зараза был, не угонишься. А ты изловчился, молодецом себя проявил. На ногу тварь приманил, ишь чего удумал, – хихикнул водяной. – Ага. За это покажу тебе дорогу к деревне, ну и от сердца оторву подарочек. Вот, держи.

И протянул мне в руки ржавый наконечник стрелы.

«Вы получили предмет «Наконечник стрелы» Свойства неизвестные, назначение – не известно. Ценность 10 медных монет».

– Ну что застыл, пошли что ли, а то у меня дел еще по мокрую макушку...

Глава 4: Забег БАГз Банни

Пошли не в смысле вместе, а в смысле пошел-ка ты сам. Водяной что-то прошептал, и среди болота для меня открылась гать. Я удивленно уставился на этот путь. Оказывается он проходил всего в паре метров от моего бедового маршрута. Сделай я их и не пришлось бы корячиться из последних сил.

– Ну а что ты хотел? – сказал напоследок хозяин болота, – Всем что ли показывать? Будут потом шастать туды-сюды, кто ни попадя. Ладно, не благодари, ступай – ступай.

И скрылся под водой. Ни тебе проводников, ни карты, ни... ни хера. Сколько бы я ни ждал чего-то особенного, ни звал его, взывая к совести – тишина. Затем, благоразумно сообразив, что путь, как мне открыли, так он может и захлопнуться после определенного времени, вспомнив, что дареную лошадь к стоматологу не водят, побрел по гати далее. Под ногами пусть и хлюпало, но уже не плотоядно чавкало. И все же, водяной мне, видимо помог, присмотрел за мной, так как никто более на болоте ко мне ни прицепился, даже комары и те, вились над головой, но не кусали.

Где-то через полчаса, я без приключений добрался до тверди земной. Этот ландшафт напоминал редколесье. Отдельные березки, чуть дальше виднелись вкрапления хвойных. Землю устилали папоротники, какие-то резко пахучие растения (когда их срываешь), кустики костяники. Кое-где на солнце, лучами прорывающимися сквозь ветви, блестела паутина. Типичный лес, в который можно попасть, уже через 20-30 километров, отъехав от города.

Пора разобраться с тем, кто я есть, и кем я стану. Надо залезть в интерфейс и все трезво обдумать. Но как его вызвать? Попробуем голосом. Даю команду: «Консоль».

«Желаете назначить командой вызова интерфейса слово «Консоль»?

Да, желаю и еще как. Так быстрее и проще. Подтверждаю. И тут же всплывает окно, как в тактическом шлеме пехотинца. Хорошо видное, оно наложилось на общую картину, совершенно не перекрывая ее. Что же мы видим? В верхнем правом углу синяя точка. Это я – любимый. От меня тянется тонкая линия в сторону болота – путь, который прошел, подсвечен желтым светом. Все остальное скрыто под черной кляксой. Понятно, карту нужно открывать. Даю команду: «Характеристики». Всплывает лог:

Ивашка, уровень 2. Жизнь 300/300.

Сила – 3

Ловкость – 2

Выносливость – 3

Интеллект – 1

Восприятие – 1

Сила воли – 1

Харизма – 1

Удача – 1

Везение – 2

Так-так, это что же получается? Я родился «нулевкой» от слова совсем? Но так же не бывает! При отсутствии характеристик я вообще не смог бы передвигаться, как пешком, так и рывками. Да при нуле «выносливости» я бы не мог жить, так как у меня ее просто не было – жизни той самой. Но я мыслил, а значит, существовал, двигался, утомлялся, дрался. Не иначе, какой-то системный баг. По-другому объяснить все это я себе не мог. Появившись не в локации – яслях, система меня не взяла в полный расчет, как игрока. Поэтому ко мне применились особые условия. ИРа пыталась «спасти» ситуацию, вероятно, включив какие-то характеристики авансом, чтобы я выжил и добрался до места «Ч».

При нормальном раскладе, уже на первом уровне даются очки статов, который можно разбросать. В любой из РПГ основных характеристик три – «Сила», «Ловкость» и «Интеллект».

Если ты хочешь махать железом и носить на себе кастрюли и прочие бронники – качай силу. Магам нужен интеллект, оно и понятно, с пустой башкой заклинания

не выучить. Все, как в жизни. Либо качок, либо ботаник. Намерен бегать с луком, арбалетом, карамультуком, чистить/ставить ловушки, воровать и грабить – поднимай ловкость. Все остальные характеристики вспомогательные, ну кроме выносливости. Это не просто терпеть боль и невзгоды, это – шкала жизни. Понятно, что и магу без определенных очков силы и ловкости придется тягостно, но все равно билд есть билд. Так вот остальные характеристики для помощи ГГ: «Сила воли» – сопротивление физике и воздействию заклятий. «Удача» – влияет на все, на исход того же заклинания, крита, нахождение тайника, даже в охмурении неписи. «Харизма» – вай, «краусавчык». А что такое «Везение»?

«Открыть описание «Везения».

«Везение» – особенный атрибут: он не только определяет, везет ли тебе карты, но и может однажды спасти твою шкуру»

Ага, спасибо за то, что стало еще более не понятно. То есть, это что-то вроде той же «удачи» и действует рандомно, тогда в чем разница? Что-то типа усиления, как в некоторых РПГ у магов «Интеллект» и «Мудрость»? Надо разобраться. А, как известно, лучшая теория – это практика. Будем жить и поглядывать.

Так теперь по шкалам. Тут ничего нового. «Красная» – жизнь, «зеленая» – усталость, «синяя» – мана. Ага, вижу, есть все три, только синенькая палочка не активна. Получается у меня две полоски. Тьфу, залететь я естественно залетел, но не в этом же смысле!

Навыки? Пустенько, а что я хотел, их заработать надо еще. Хотя почему заработать? Есть же те, которые даются после получение класса. Но расовые то быть должны априори? И почему меня «мама родила» нулевкой? Так же не должно быть от слова «совсем»?

«Вызываю ИРА-13!»

Молчок, заканчивающийся тишиной.

«Настаиваю- ИРА-13, как так вышло, что у меня нет очков статив? Снова косяк?»

«Упс, – прозвучал голос в голове.– Думала, проскочит».

После этого, как бы я не возмущался, взывал к совести, молил, пугал судебными исками и карой небесной, искусственный разум меня стабильно игнорил. И самое смешное, что на консоли не было кнопки «Выход».

«Выйти из игры», – отдал я команду голосовому помощнику.

«Невозможно до достижения 10 уровня, того момента, пока вы не покинете локацию «Ясли».

Опа-опа-оп-па-па. Без меня – меня женили, развели и изнасиловали. По крайней мере, на душе было такое поганенькое ощущение. Но гнев – это вспышка эмоций. Он, как и энтузиазм, не может длиться вечно. Организм зачастую умнее нас, и чтобы не сжечь все калории на бесполезное негодование, заставляет успокоиться.

«Если ничего сделать по своей воле нельзя – делай по своей воле то, что позволяют те обстоятельства», – выдал мозг сомнительный афоризм. Эко я зубубенил фразеологизмом! Ладушки, пойдём в деревню за 10 уровнем, здравствуй, песочница, здраво рассудил я через полчаса эмоций.

Вот только до нее еще нужно дойти, а впереди лес дремучий, где «елок навалено». Поэтому сядем на пенек, увы, без пирожка. Я сейчас, как недочекист. Одно «сердце горячее», но ни «холодной головы», ни «чистых рук» после болота. А вон и пенечек есть. Отдохну, пока есть возможность, обдумаю свою тяжкую долю разумом, хорошо, что не искусственным.

– Ты эт, добрый молодец, который голову повесил, тут тебе просили передать...

Я вздрогнул и начал искать обладателя голоса. Глянул по привычке вверх, всегда же собеседник выше тебя, если ты на табуретке. Никого. На уровне глаз горизонт чист. Опустил взгляд вниз и увидел чудо-расчудесное. Из-за пенька выглядывало нечто косматой наружности. Колтун волос на голове, волосатые ручки «лица кавказской национальности» торчали из под меховой жилетки и мяли в руках «грешник». Порты серые в серую же полоску. На ногах лапти, завязанные почти до колен ремнями. Росточком сантиметров 60-70. Лицо в морщинах, но почему-то стариком его называть не хотелось. Возможно, причиной тому были глаза, довольно молодые. Не знаю, как «круглый орган с естественными линзами» (таким его показывали на уроках анатомии) может выглядеть молодым или старым? При этом, каждый человек с легкостью определит по глазам возраст своего оппонента. Ручки пятипалые, в отличие от водяного. В общем, это был маленький «старичок» с видом бомжа, легким запахом костра и молодыми глазами.

– Дай угадаю, ты леший? – брякнул я.

– Сам ты леший, – обладатель голоса обиделся и шмыгнул носом. – Нашел, с кем честного Доможила сравнивать – с нечистью лесной. Я к людям приученный, Кутным богом поставленный службу нести, ты меня еще к Кощею отправь. Я супротив Бессмертного ничего не имею, но и служить, ходящему в Навь, не служу.

– Так, кто ты? Когда знакомятся с чистыми намерениями, представляются, – как мне казалось даванул на логику.

– Ага, взял первому встречному-поперечному свое имя и назвал просто так... Чтобы ты потом ворожбу на меня навел. Говорю же, Доможил я, Соседушка, Домовик.

– Домовой что ли?

– Можно и так... Давай по делу. Тут тебе сумку оплечную просили передать, вот она, – протянуло существо мне холщовый мешок, завязанный узлом.

– Кто просил? Кто передал?

– Ну та, которую ты тут полчаса покарать грозился. Брать будешь или нет?

С детства помню поговорку: «Дают, бери. Бьют – беги». Взял, развязал узел и с удивлением увидел раскрывшийся интерфейс.

«Вы получили сумку обычную, 20 ячеек основных (+5), порты холщовые, лапти, рубаха обычная, пояс. 5 хлеба, флягу с водой, посох дубовый, 10 медяков (+3 серебрушки). Забытых очков статов – 10. Воздушный поцелуй от ИРишки – 1».

Все-таки есть совесть у лю... искусственных разумов. Порадовала от души. Лучше пусть запоздалое имущество и статы, чем вообще ничего. И с запасом, а он, как известно, карман не тянет. Вот определяюсь с классом, буду раскидывать.

- Спасибо, добрый Домовой, за подарочек жданно-неожиданный.

- Это мы запросто, нам же служить, спину не ломать. Только это..., - замялся домовой.

- Говори уж, отблагодарить за службу? - спросил я и достал из сумки пару медяков. - На, бери. Курьерской службе, адью и с кисточкой...

- Замысловатые ты слова глаголишь, как на поганом языке говоришь, только я не про деньги (но мохнатая рука спрятала внутри жилетки протянутые медяки). Можно я с тобой пойду?

- Со мной? - удивился я. - Знал бы еще сам куда иду.

- Знамо куда, в Село, куда же еще?

-Так, а где оно, дорогу покажешь? - обрадовался я, а потом закралось подозрение. - А чего вдруг со мной запросился?

Домовой помялся, снова отвел глаза в сторону и еле слышно промямлил:

- Один я остался и без хозяйства. Старый хозяин помер, а новый в дружину к Князю отправился, меня с собой не взял. Оно и понятно, зачем я ему на службе. А хата наша от «красного петуха» сгинула.

- Как сгнула? Неужто поджог кто? (Кажется квест наклеывается).

- Да, нет, само оно как-то вышло. Свеча в сено упала, не доглядел. От тоски я маялся, вот и проморгал. А оно, как полыхнет! Люди понабежали с ведрами. Водой на дом лили. Справились, огонь не разгулялся, но дом все равно сгорел, одни головешки остались.

- А как за свечой не углядел? Сам, небось, и свалил? - в голове мелькнуло озарение. -Пьяный, что ли был?

Соседушка опустил голову и буркнул под нос:

- Так горе же у меня было, знамо дело, его без горькой не унять... А после пожара остался без хозяина и имуществва. Поперли меня из села свои же. Нам бесхозными быть никак нельзя, позор это.

- Так я и сам бесхозный, даже шалаша или землянки какой в БТИ не зарегистрировано.

- Снова ты замысловато глаголешь... Домом обживешься, а я пока тебе послужу, пригожусь. Я же это... кладезь народной мудрости, - гордо добавило существо.

Домового стало жалко. Внутри меня не «гранитный камушек». Понятно, что у домового своя корысть. Только и мне помощь на первых порах помехой не будет. Тем более, дорогу знает, куда надо выведет.

- Так берешь меня?- прервал собеседник размышления.

– А беру! – махнул рукой. – Пошли уж, Соседушка.

– Ой, спасибо, не подведу, – заплясало существо от радости. – И это...Митрич я, раз уж ты мой хозяин, то и имя тебе ведать позволено.

«Домовой Митрич становится вашим помощником», – пришло сообщение.

Домовой снова пустился в пляс, выкидывая коленца, садился вприсядку, вскакивал и что-то пел совершенно не народное: «Нам дворцов заманчивые своды, ни заменят никогда свободы...». Затем схватил валяющуюся на полянке шишку и со всей дури запулил ее в кусты...

... И попал.

Кусты угрожающе затрещали, затем послышался звук недовольный и явно свинячий. К нам на прогалинку вылетел кабан с красными глазами и клыками. Мама-дорогая! Передо мной предстало не парнокопытное, а потомок мамонта. В холке секач почти равнялся ростом со мной, щетина длинная, жесткая, коричнево-серая. Запах специфичный, похожий на зассанную подворотню. Дальше разглядывать времени не было. Намерения у животного были далеко не дружественные, о чем сигнализировала красная полоска над ним.

Дикий хряк. Уровень 20. Жизнь 1999/2000

Зашибись, при моем-то 2 уровне, нарваться на монстра в 10 раз выше! А вообще, как может в песочнице быть такое матерое создание? По всем канонам, даже Босс в яслях не превышает 15 уровня, а тут сразу босс-апокалипсиса. Но разгадывать загадки было некогда.

Видел в кино, как один сенсей учил своего воспитанника боевым приемам. Мне запомнились его слова-наставления: «Лучший бой, это не начатый бой». Правда, там он учил применять силу лишь тогда, когда заканчиваются аргументы слов. Но пуститься в дипломатию с секачем – самоубийство. Не думаю, чтобы он внял моим доводам и извинениям, поэтому «не начать бой» я решил самым простым и поэтому доступным способом – бежать!

Рванул так, что Михаэль Шумахер, если бы увидел мой старт, от зависти ушел со "Скудерия Феррари». Бежал, нет, словно летел! Еще бы не спуртовать, при таком-то стимуле позади. По лесу, оказалось, перемещаться намного легче, чем по болоту. Кабан явно не ожидал такого резвого противника, поэтому в погоню пошел с отставанием в секунду-две.

«Хозяин, налево уходи, там кустов поменьше», – услышал я из сумки голос попутчика.

Когда туда успел проскочить домовой, не ведаю, и ведь даже веса не почувствовал, что значит существо мистическое. Я больше на кабана глядел, но реакция у служки будет получше, чем у меня. Налево, так налево. Мне все равно куда, лишь бы подальше от бешеного животного. На бегу сорвал еще одну шишку, кинул через плечо. И снова (о чудо), попал.

«Вы нанесли урон 0 Дикому Хряку»

Всего ноль, не тысячу даже? Вот удивительно. Не знаю, может ли уже сагранный моб переагриться снова на меня? Похоже, я первый, кто умудрился это сделать. Причем, мой недоурон, зачли, как атаку. Почему главный маленький и заведомо слабый герой в легендах может камнем из пращи завалить Голиафа? Чем я хуже? Не наш случай? Но сейчас мой кумир – это не Давид, а Усэйн Болт с его мировыми рекордами скорости. Эх, не того выбрал, он же спринтер, а мне бы

лучше в такой ситуации подошел стайер, например, Йоррит Бергсма... Через 10 минут бега пришли сообщения:

«Вами открыт навык «Бег». Бег+1»

Вовремя. Я отыграл еще полметра дистанции. Но не надолго. Не знаю, как у дикого Хряка, но у меня шкала усталости дрогнула и начала сползать вниз. Еще несколько минут и он меня точно схарчит. Домовой и внутренний голос молчали в тряпочку. Все приходится делать самому. И решения принимать, и тикать, что есть мочи. Ой, все самому, все персонально. Бегали мы еще минут 20, расстояние сокращалось неумолимо. И на данный момент кабан чуть не кусал мои пятки. Усталость забила в левый угол шкалы. Теперь точно – абзац.

Я вылетел на остатках силенок на просветок, вспомнил о посохе. Понятно, что победить в неравном бою мне не удастся, но идти на плаху безропотно и покорно, не собирался. Решил продать жизнь по принципу: «Хоть раз, но пну». И тут случилось то, что можно назвать только ЧУДОМ.

Я банально не разглядел под ногами препятствие, споткнулся и пропахал пузом землю на манер плуга, взрыхлил почву на метра два, глубиной до 20 сантиметров. Мой посох вырвался из рук. Одним концом уперся в корень, а вторым прямо в красный глаз секачу. Раздался неприятный хруст – это со звуком хлопушки треснул мой посох, при этом он развалился на две части, и новым острием рогатины поразил и второй глаз кабана (!!!), войдя почти до основания в мозг вепря. Страшный рев, перешел в визг раненного монстра, а после (мне показалось час-два) перешел в хрип, всхрюкивание и... тело животного забило в конвульсиях агонии.

«Поздравляем! Вы победили «Дикого Хряка» 20 уровня. Опыт 3000. Вами был уничтожен противники в 10 раз сильнее Вас! Вы получили достижение «Давид» 1 уровня. Вы получили навык «Посох». Вы вне очереди получаете класс «Волхв». Вы достигли 5 уровня! Вы...»

Портянка сообщений и плюшек закончилась последней фразой: «Везение +4». Сразу два очка за характеристику, которую не знаешь, как прокачивать? Это круто!!! Но я это понял лишь потом, когда раскидывал статьи. Оказалось, характеристика бонусная, качается сама...

Порадовал и лут с Хряка. Выпали: Сапоги сафьяновые на ловкость +1, Зелье восстановления выносливости на 100%, Зелье любой характеристики +1 (УРА!), Лента декоративная (при применении Харизма +2). А также Ржавый меч с уроном 32-44, 2 золотых и 25 серебрушек. Достались еще штаны из кожи на выносливость +1 с защитой от физ. урона 12-15. И «Шкура грубая необработанная Дикого Хряка».

Митрич вывалился из сумки, но заметив мой грозный вид, заводить разговор не стал, отошел в сторону и тихонько сел со смиренным видом, ожидая справедливого суда. Но я не злился, я считал.

Моя озадаченность заключалась в том, что распределял (наконец-то!) очки характеристик. Класс мне дали, но он станет доступным, когда я активирую «Волхва», но для этого нужно найти наставника, за что предлагался опыт в 1000 и 1 предмет рандомно.

По истории учили, что «Волхвы» – это кудесники, но при этом они же были и неплохими воинами. Достаточно вспомнить, что по «данным былин» учителем Ильи Муромца был один из волхвов. Вот и получается, что мой класс – это что-то сродни боевым магам в РПГ, но с учетом местного колорита. Поэтому качать необходимо сразу все три основные характеристики: силу, ловкость, интеллект.

Достижение «Давид 1» подняло силу на +1. За получение 5 уровня у меня скопилось 20 статов и 8 очков навыков. Плюс 10 статов мне вернула ИРА, и +5 к навыкам получил на болоте. Итого: у меня 30 не распределенных очков характеристик (еще одно могу взять после Зелья+1) и 13 очков навыков.

Зелье пить пока не буду, очки в навыки вкладывать тоже. Остается разбросать статьи. Недолго думая, вбухал 10 в силу и 10 в интеллект, остальной «чирик» вложил в ловкость и выносливость соразмерно. Получилось так:

Ивашка, уровень 5. Жизнь 900/900.

Сила - 14 (13 личных и +1 за «Давида»)

Ловкость - 8 (7 своих +1 за сапоги)

Выносливость - 9 (8+1 за штанишки)

Интеллект - 11

Восприятие - 1

Сила воли - 1

Харизма - 1

Удача - 1

Везение - 4

Навык Бег+1

В резерве Зелье на +1 к характеристикам и 13 очков навыков.

Квест: Найти учителя и активировать класс «Волхв» – 1000 опыта и рандомная плюха.

В сумке квестовый (надеюсь) наконечник стрелы, зелье выносливости, зелье характеристики, лента декоративная – Харизма +2, и шкура с Дикого Хряка. Ржавый меч с уроном 32-44. Пироги и прочее не в счет.

А не хило-то так получилось. Не сказать, что вундервафлю сжевал, но в песочнице с таким раскладом уже точно не нуб.

– Прогонишь теперь? – обреченно толи спросил, толи сам себе уже вынес приговор Митрич. – Я понимаю, в первый день и так подвел. Эка зверюга в кустах сидела. Токмо мне об этом неведомо было. С другой стороны, если бы у меня в доме, кто шишками кидать, куда попадая стал, я бы тоже осерчал. Вот видать лесного хозяина и разозлил, – размышлял обреченно домовой.

– Так это он на нас напал что ли, ну хозяин тот самый? – удивился я.

–Зачем он? Зверя дикого наслал, чтобы не озорничали... не озорничал, то есть, – вздохнул домовой.

А мне почему-то показалось, что без очередного дебютного бага от ИРришки эта история не обошлась. Вот любит она меня такой извращенной любовью. Не оставляет вниманием свой «косяк», тобишь меня – Ивашку. Спинным мозгом чую, что 20-уровневый моб в песочнице, ее «подарочек». Поди опять не туда «нажала» или перенесла из другой локации зверюгу, чтобы со мной позабавиться, садистка искусственно разумная. Она же как ребенок, развлекается методом: «А что будет, если я так сделаю? Ой, сломалось, ничего папка с мамкой еще купят». Вот только я не игрушка и не мазохист. При встрече я ей... А что я на самом деле могу ей сделать? НИЧЕГО! Если с Хряком дипломатия не проканала, то с Разумом, пусть даже и искусственным можно

договориться. О чем? Да о том, чтобы забыла она обо мне, хотя бы на годик. Что там народная мудрость поговаривает: «Любовь свои лучшие качества проявляет на расстоянии». А еще она говорит: «Под лежащий камень жидкость не протекает». Поэтому утро вечера мудренее, а на месте топтаться – расстояния не сократить!

- Ладно уж. Показывай дорогу к селу. Раз судьба нас связала, не мне супротив (тьфу ты, уже сам начал так говорить) ее идти.

- Да я отслужу, я отработаю, да я ж..., – с надеждой залепетал Митрич.

- Знаю-знаю, кладезь вумности от всего народа, идем уже вундеркинд.

-Вот зря ты так хозяин дураком меня по турецки-немецки обозвал. Я тебе еще...

-Хорошо-хорошо, – уже миролюбиво закончил я, – только шишки больше не трогай...

И пошел, не дожидаясь домового, и не особо вслушиваясь в его обещающие щебетания. Авось, догонит. Тьфу ты снова. Почему «Авось»? «Небось» же правильно...

АУТРО:

В темном замке зажегся свет, маленький огонек, что осветил лишь крохотную территорию у лица. Цепкие глаза нацелились на камень, который пульсировал биением сердца, испуская кроваво-багряные волны света. Эпизодически, не соблюдая какого-то графика отрезков времени, раз в минуту камень издавал тихий стон.

Ладонь, на которой мерцал сгусток боли, принадлежала мрачной личности, целиком укутанной в черный балахон до пят. Из-под накинутого глухо на голову капюшона вперед торчал длинный орлиный нос, а каменный пульс высвечивал такие же кровавые глаза без зрачков. И непонятно было, что заставляет светиться друг друга, то ли камень глаза, то ли наоборот. Существо можно было назвать мужчиной, но кисть руки заканчивалась шестью пальцами, каждый из которых продолжался тонкими орлиными когтями, по твердости не уступавшие алмазу.

«Скоро, я получу силу, скоро я смогу отомстить, скоро я буду править миром!», – шептало существо разглядывая биение камня. Затем рука убрала его в карман и в темном замке стало темно...

Глава 5: Деревенские люмбаГо

До локации, которая изначально должна быть мне родной, добрались тогда, когда солнце часа три, как уже перевалило зенит. Админы замарачивались не сильно, поэтому село называли просто – Село. А для чего креативить – ясли же? Лопату же не нужно называть сковородой. Видимо, и тут в голове умников сработал этот же принцип.

Село оказалось небольшим, дворов в 20-25. В середине находились Управа, Корчма (она же магазин) с Торжищем. Также имелись Капища нескольких Богов, каких именно, пока не разбирался. Был еще Терем, точнее Теремок в две трехэтажных башенки, стоящие рядом, и навесными переходами между ними. На импровизированном мостике скучали два стражника из ополчения, типа защита.

Невысокие стены метра в два вокруг поселения и неглубокий ров давали право Селу носить звание «городок» (раз огорожен). Но разрабы этот факт

игнорировали. Как, впрочем, и историческую подоплеку. Желающим здесь изучать виртуальную археологию, искать нечего. Архитектура «строилась» админами по уровню их исторических познаний. Поэтому домики 9 века легко уживались со строениями 16-го. И плевать, что так на самом деле никогда быть не могло.

Кузня находилась на околице, там же жили Травница, Кожевенник, Охотник и Знахарка. Мельница и погост вынесены за пределы Села, за ограждение.

По Селу ходили НПС и бегали игроки. Причем, все человеческой расы.

-Ха, Ивашка, вот ты нубяра! Придумал же себе ник. А что у дурашки фантазии не хватило? – Завидев меня, прокричал на бегу «Киллермэн».

Ну да, у него-то креатив с ушей капает. Его же ник самый грозный, особенно при его третьем уровне. Но чувак надеялся на прокачку и последующую крутизну. Представьте, выходит он такой красавец в поле. Мобы читают «Киллермэн» – «Человек-убийца», у них дрожат коленки и все в страхе разбегаются. Звучат фанфары, и герой получает гипермедаль на все пузо. Девушки, видя такую картину, все без разбора кидаются «Киллермэну» на шею, мужчины стыдливо прячут глаза. Кто они рядом с этим Мачо?

«Киллермэн» под смех других игроков, побежал дальше (гордый, что шутка прокатила и его заметили). Я в диалог вступать не стал. Мама учила: «Не хочешь сам стать дураком, не связывайся с ними». Да и не до общения мне сейчас с другими игроками, хотя вопросы имеются. Мне бы старосту найти, да к точке воскрешения (ТВ) привязаться.

Приятно поразил факт, что в Селе были дороги. Их срубили из бревен и уложили рядом и бочком друг другу. Всплыло слово «брусчатка». Причем, подошло идеально. Брусчатка и должна быть из бруса, а не камня. Для удобства ходьбы,

чтобы не ломать ноги, поперх прибиты толстые доски, образуя подобие тротуара.

Избы крепкие, пятистенки у зажиточных селян. Срублены также из бруса, крыши увенчаны «коньками». мода такая? Нищие селились на окраине рядом с изгородью в халупах: хилых врытых наполовину в землю полуземлянок, крытых корой-дранкой. Управа и Корчма – деревянные строения в два этажа. Окна закрыты резными ставнями, которые словно влитые притерты к наличникам.

Вот таким при беглом осмотре привиделось мне село. По логике, старосту нужно искать в Управе, но его там не оказалось – заплелень уже. Об этом мне сообщил дремавший охранник (интересно, что он охраняет?). Предложил поискать в Корчме. Самое любопытное, что НПС носили над собой зеленые строчки: «селянин», «селянка», «бабка», «охранник» и так далее. Создавал неписей «Капитан Очевидность». Но (как потом выяснилось) имена у них были, вот только «встречному-поперечному» их знать не положено. Они открывались при прокачке харизмы и репутации. Или при выполнении персональных квестов. Только эти квесты еще нужно взять, а лучше – выполнить.

Староста действительно обнаружился в Корчме. Об этом подсказал ник непися. Он сидел за одним столом с «Корчмарем» и что-то пил из кувшина, закусывал из тарелки, в рот отправлял снедь деревянной ложкой. Сам мужичок был в возрасте. В белой рубахе-косоворотке с красными подмышками, белой бородой и хитрыми глазами. Рядом на скамье лежала шапчонка. Веса он был невеликого, роста невысокого.

Корчмарь сидел ко мне широкой спиной. Он, казался толстым с первого взгляда, но таковым не был, тело начало заплывать жирком, под которым еще виднелись упругие мышцы. Корчмарь казался штангистом, забросившим спорт лет эдак пять назад. Рядом бегал парнишка лет 13-14 с ником «Целовальник»: щупленький, белобрысый, стриженный под «горшок», но шустрый.

Сама Корчма поражала грязно серым цветом. Вдоль дальней стены размещалась ПЕЧЬ. Именно так – все буквы заглавные. Огромная, обмазанная глиной и закопченная от времени все в тот же темно серый цвет. Также в помещении находились с пяток длинных столов, каждый из которых мог вместить до 10 человек. Однако в данный момент столы пустовали. Единственное светлое пятно антуража – прилавок. Ну как светлое? На пару тонов белее черного, но на общем фоне, даже этот факт представлял прилавок яркой деталью. Также имелась низенькая дверца, уводящая в чрево Корчмы. Попасты туда могли лишь избранные, именно оттуда (узнал позже) доставались товары, который корчмарь предлагал игрокам. В этих же закромах исчезало то, что хозяин заведения покупал. Всегда в корчме пахло спертым воздухом, перегаром, съестным жарено-вареным, сквозь которого перманентно пробивались изумительные нотки готовых блюд.

Корчмарь обернулся при звуке скрипнувших за мной дверью, а затем и половиц. Повернувшись толстую морду с крупным носом и мелкими глазками венчали здоровенный усы. Они свисали до середины груди, как у запорожских казаков. Семен Буденный бы обзавидовался.

– К тебе поди, – обратился хозяин заведения к партнеру по столу. Староста отнял от шамкающих губ кружку, поставил ее на стол, глянул в мою сторону.

– Ну? – задал он свой емкий вопрос.

– Мне бы привязаться, да задание, какое получить, если есть? – ответил я.

– Задание? Так поздно уже. Приходи с утра к столбу супротив Управы, там задания и найдешь. И сейчас можешь глянуть, мож и осталось что. К столбу же и привяжешься, только к тому, что посеред Капищ вкопан. – староста не дал мне спросить хоть что-то еще, торопливо добавив. – Все ступай, ступай, у меня работа на сегодня закончена.

– А может, для такого доброго молодца что-то особое найдется?

Корчмарь и Староста оглядели меня и дружно прыснули, а затем залились смехом.

-Добрый молодец? Ой, насмешил ты нас Ивашка. На себя-то глянь, оборванец с большой дороги и тот чище и краше. Золотники тебе общественны чистить, то и будет особое задание. Ступай, говорю, не мозоль глаза.

И я вышел, а что оставалось делать? Чтобы рассчитывать на эксклюзив, сначала треба набрать репы. Понадеялся на навык – везение, но не проканалю. Кстати, надо бы и удачу прокачать – тоже не хилая характеристика. Задранная до упора, да с моим статом – везение, позволит местный Лас-Вегас разорить. В подтверждение мысли вытащил Зелье характеристик, осушил бутылочку и жамкнул на Везенье.

«Вы употребили Зелье +1 к характеристике. Везенье +5».

Рассудил так: слотов в сумке мало, лишняя ячейка не мешает. Везенье прокачивается только рандомом или подобным методом. Жабе размером с корову пояснил: характеристики можно поднимать уровнем, они входят статями в предметы, а вот везенье... Поэтому и впредь все подобные зелья буду тратить только на него. Жаба перестала квакать.

Так, что у нас дальше по курсу? Где тут у нас столбики привязки? Пора застолбиться.

Столб точки воскрешения, как и прочие, были обычными бревнами, поставленные на поплавок и врытые в землю. Исключением не стали и местные святыни. Капище также состояло из врытых столбов. Отличие лишь в том, что их покрывала резьба, а возле основания лежали дары.

Один столб (над ним горела надпись Перун) был украшен молниями, сценами битв, и головой тура, искусно вырезанной в древесине. Перед ним лежала самая большая куча подношений.

Велесов идол, был условно поделен на три части. В верхней, примерно в две ладони, нарисовали звезды, месяц и солнце. Чуть ниже бычья голова. У основания вились змеи. Большая часть бревна украшали житейские «напевы»: люди пашут, охотятся на животных, торгуют. Голову тура заменила змея с раскрытой пастью, словно кобра бросившаяся в атаку. Популярностью Велес, судя по подношениям, не пользовался. Жертвенник был пуст.

Третий столб посвящался Макоши. Он был перевит резной нитью, которая спускалась вниз. В верхней части нарисована женская рука, держащая клубок с пряжей. Также имелись изображения растений и листьев. Вырезана же была голова полосатой кошки, увенчанная вместо короны знаком Родовик. Даров чуть меньше, чем Перуну, но все равно, кучка вышла приличных размеров.

Столб привязки был идеально чист. Создавалось ощущение, что его только что ошкурили. Ни солнце, ни дожди, ни ветер не смогли оставить на нем даже пятнышка. Я прикоснулся к точке воскрешения, которая вспыхнула голубым светом. Ладонь, ощутившая шероховатость древесины, потеплела, появилось сообщение:

«Вы привязались к локации Село. Вы можете иметь до 2 привязок одновременно, но не более. Хотите привязаться?»

Еще бы, жму «Да». Все, теперь я дома. Мелькнули мысли: «Интересно, а если бы погиб на болоте или в лесу? Куда бы меня вынесло, снова в поганую жижу? Или все же сюда в Село?». Но думать о смерти моему сознанию совершенно не хотелось, лучше поглубже вдохнуть воздуха, тем более, такого чистого и по-деревенски особого. Несмотря на то, что я осознал, что нахожусь в игре, мозг воспринял воздух настоящим. Таким насыщенным, свежим, с ароматами села и разнотравья из-за околицы. Да, это был не смог современных городов. Воздух оказался «вкусным» до одури.

После активации ТВ, я вновь вернулся к столбам Капища. В голове послышался шепот, будто, кто-то что-то хочет мне сказать. Но как бы я не прислушивался, слов так и не разобрал. На всякий пожарный положил по медяку перед каждым из столбов. Перун и Макошь вниманием меня обделили, а вот возле идола Велесу, вспыхнуло приятным изумрудным светом и дринькнуло сообщение.

«Велес принял Ваше подношение. Удача +1».

О, как вовремя. Только думал про Удачу и тут же плюха. Вероятно, Велес, которому не часто делали подарки, решил отблагодарить за мой дар. Остальные божества, да простят они мне грешные мысли – зажрались.

На последнем столбе, где дают задания, висел всего один листок. В яслях опыт можно заработать двумя основными способами – социальные квесты и тупой геноцид живности. Слава богам, они быстро респамятся, иначе Гринпис давно бы прикрыл все игры РПГ. Есть еще персональные квесты. Они получаются при высокой репутации. А самым везучим удастся найти квест-стартер и запустить цепочку. За такую удачу фанаты готовы руку отдать. Тем более, она все равно отрастет попозже. Сорванный листок выдал задание:

«Накормить стариков. Опыт 200, репутация +2 ко всем жителям Села. Провал задания – репутация -2. Берете?»

Взял. Отрицательная репутация – еще тот гемор. До минус десяти включительно, сельчане будут на игрока коситься, сердиться, посылать подальше. Это неприятно, но терпимо. Упадет ниже, могут напасть и прогнать из селения. Поэтому репутацию обязательно требуется поддерживать и укреплять. Однако условия данного квеста не кажутся трудновыполнимыми – всего лишь накормить стариков. Сбегаю еще раз в Корчму, куплю им еды, деньги пока есть и вуаля. Читаю условия:

«Жил-был дед и баба. Была у них Курочка Ряба. Снесла курочка яичко, да не простое, а золотое. Баба била-била, не разбила. Дед бил-бил, не разбил. Сидят старики голодные уже 3 сутки. Задача: найти способ разбить яйцо и накормить стариков. Найти альтернативный вариант».

Ешьтыжятиегозаногу! Разрабы, вы издеваетесь? Ни фига-се у вас приколы! Так стопэ. Мыслим логически: вариант с Корчмой весьма привлекательный. Кроме того, если верить источнику, то решить задачку возможно только при наличии хвостатой мыши. Но как ее заставить забежать в дом, приблизиться к золотому яичку и вовремя заставить «махнуть хвостиком»? Это в сказке все просто – раз и готово. Здесь, чую, придется помучиться.

Начал с Корчмы, как с самого легкого, но, как и опасался, вышел облом. Оказывается, чтобы сохранить рецепты «фирменных блюд», еду на вынос не продают (подозреваю, только тем, кто взял такой квест).

Значит, идем к старикам. На карте их месторасположение указано. Найти легко как при помощи 2 ГИС. Даже стрелочка навигатора имеется. Удобно, но малоэффективно. В небольшом Селе – это перебор. Но в яслях учатся БОЛЬШОЙ игре, поэтому наука искать людей, неписей, строения и предметы, пригодится позднее. Этакий задел на будущее, чтобы игроки привыкли. Ага, вот и нужный домик. Покосившийся забор с маленькой калиточкой. От старости доски почернели и покрылись «морщинами». Однако войти не успел, меня остановил окрик:

- Привет!

Обратилась к моей скромной персоне весьма аппетитная девушка. Игрок «Кнопка», уровень 4. На вид девчонке лет 25-27. Темное каре окаймляло миловидное личико с большими ярко-зелеными глазами и темно-алыми очень сексуальными пухленькими губками. При этом ротик не выглядел «жертвой ботекса». Знаете, есть такие девочки после пластики, которых, кажется, покусал в губы рой диких пчел. А здесь все в меру. Ростом девушка оказалась чуть ниже меня, где-то 170 -172 см (у меня 180). Гибкая талия, стройные фигурка и ножки, обтянутые лосинами цвета кофе с молоком. Вещь явно добытая или прикупленная, а не из стартового набора. Из-за спины торчал лук, через правое плечо шла перевязь с колчаном для стрел.

Со слов приятеля, я уяснил - в «Вайга Колард» нельзя чрезмерно корректировать внешность. Максимум на 10 процентов. (Мой кастрированный вариант регистрации не в счет. Мне шанс подправить себя даже не предоставили). Так вот, минимальное исправление игроков сделали для того, чтобы в игре не бегали одни длинноногие барби и квадратночелюстные кены. Если ты играешь за другую расу, то в заложенный игровой стандарт просто вписывают твои параметры, сохраняя максимальную схожесть.

Видел скрины, когда злые и клыкастые орчихи, теряют свирепость, если исходник симпатичная девушка. Отсюда же в игре стали появляться толстопопые эльфы с пивным брюшком (вот умора!). Исключением из правил могут послужить только явные физические недостатки реального персонажа. Например, сильный ожог, шрам и так далее. В этом случае корреляция производится персонально, по заявке клиента. Как пластическая операция, только виртуальная.

Я рассказал это для того, чтобы стало понятно, что девушка, которая обратилась ко мне и в реале настоящая красотка. И это чудесное создание, милым голоском, с приятной грудной нотой и легкой хрипотцой (аж до мурашек), что-то пытается мне сказать. Сначала из-за ступора я видел только, как шевелятся губки, затем в

сознание стал проникать ее голосок. Будто выключенный «волюм», кто-то добавлял кнопкой пульта управления:

– ... кий? Ау, ты меня слышишь? – чуть добавив голоса, спросила Кнопка. – Ты уже пятый уровень, а я тебя раньше не видела. И ник прикольный у тебя, нетривиальный – «Ивашка». Мне нравится.

– Привет, спасибо, мне твой тоже... нетривиально нравится, – сморозил глупость, но постарался взять себя в руки и реабилитироваться. – Я только сегодня по Селу начал бегать. До этого только зарегался и квест взял, а потом фармить.

Почему я соврал, до сих пор не знаю. Наверное, не хотелось портить первое впечатление рассказом лузера.

– А так я уже вторую неделю играю, вот решил сейчас социалку выполнять, репутацию набирать, а то дальше уровни брать становится проблематично. Мобы уже дают мало опыта. Думаю, может, здесь подфартит, надеюсь словить цепочку.

– Так на это все надеются, – мило улыбнулась мне Кнопка, вгоняя мой лицевой эпидермис в произвольный красный спектр. – Вот только за всю историю такого случая не было. Говорят, в песочнице нет квест-стартера, локация же для нубов. А ты, смотрю, приборохлился за две недели не айс. Тут на одном луте с мобов можно хороший шмот выбить, а у тебя только сапожки да меч. Остальной шмот пусть и не стартовый, но все равно без плюшек к статам. Грабанул кто? Темнишь ты что-то...

Я понял, что обман не прошел, врать больше нет смысла, спасет только правда:

- Темню. А ты всем про свой «изюм» сразу рассказываешь?

- Нет, конечно. Извини, - смутилась девушка. - Любопытство само вылезло. Конечно, у каждого свои тайны, ты не обязан мне их раскрывать.

После этого возникла неловкая пауза. Думал, что сейчас Кнопка повернется и уйдет. Но вместо этого блинькнуло сообщение:

«Игрок «Кнопка» предлагает вам дружбу. Принять?»

Да и сто раз да! Жму подтверждение, и улыбаюсь прекрасной теперь уже «знакомке». Она стрельнула глазками, слегка моргнув ресничками (вот как это девчонкам удается делать???), ответила также улыбкой.

- А сюда стариков кормить пришел?

- Угу. Задание взял.

- Зря, его никто не берет. Старик еще ничего, а бабка вредная. Все ей не так. Уже и яйца уток приносили - не ест, боится, что сальмонеллёзом заразится. Игроки, что Кулинарию качают, делали блюда, не берет - холестерина много. А яйцо никто разбить не может. У Кузнеца молот выпросили, долбили им. Фиг, даже царапинки не появилось. Не на молоте, на яйце, - и Кнопка опять так улыбнулась, что я чуть не запел, но вовремя вспомнил про свои вокальные данные. - Короче облом и порожняк. Только время потеряешь. Мышка? Да бегают тут одна неподалеку, только попробуй ее поймай. Говорю же, порожняк. Лучше скидывай квест, репутацию в минус 2 быстро вернешь. Думаешь, почему все задания лихо с утра разбирают, а это никто не берет? Потому что баг.

– Спасибо, за откровенность. Но я уже все равно взял. Хочу сам попробовать разочароваться, не выйдет – будет облом, но уже мой.

– Упрямый? Попробуй, конечно, дело твое. Я просто так предупредила. Ну что ж, желаю тебе везения в этом бесперспективном деле, – и послав мне воздушный поцелуй, который прошелся морозом по коже, Кнопка побежала по своим делам.

Задание после рассказа Кнопки я не бросил вовсе не из-за упрямства. Во-первых, узнай я об этой истории ранее, не стал бы брать. Но дело уже сделано, вот он квест, висит в консоли. Можно последовать совету, но можно и рискнуть. С меня не убудет. Во-вторых, при виде красивой девчонки, многие мужчины превращаются в тупней. Зачем-то стремятся доказать (я не исключение), что мы не такие, как все. И дело не в понтах. Просто, желая понравиться, не хочется выглядеть слабаком. Поэтому многие из нас пытаются самостоятельно починить утюг, наладить фен, установить выключатель света. При этом, нифига в этом не смысла. А потом логичные неудачи объясняем кривой отверткой или ищем другие причины, почему мы не смогли это сделать. Но беремся же! В общем, химия бьет по анатомии, едри ее об забор.

Кнопка ушла, а ее аромат остался. Я встряхнул головой, скидывая наваждение, и постучался в калитку к старикам.

– Кто тут? – спросила ультразвуком из-за повалившегося забора бабка.

– Открывай, мать. Слышал проблемы у вас с регулярным питанием и птицеводством?

– Что у нас с чем? – голос раздался ближе. Из-за спешки бабки к калитке, он звучал с отдышкой.

- Кушать вы хотите, говорят, голодные сидите...

- Ой, мы уже три дня не ели. Беда у нас. Курочка Ряба снесла яичко непростое, а золотое...(Вот бы мне такую беду, наверное, подумали читатели). Я его разбить на яишенку не могу, дала деду, он его бил-бил..., - и леди постпенсионного возраста начала причитать и пересказывать мне условия квеста и сказочку, которую помню с раннего детства - ...ты уж помоги старикам, добрый молодец, а мы тебе спасибо скажем.

-Помогу, мать, куда я денусь. - Я твердо для себя решил победить этот квест. Не ради себя, а ради Кнопочки...

Глава 6: ТуроБАГенератор идей

Пообещать, не значит сделать. Идей решить задачу, как при умножении на ноль. То есть, такой же ноль. Понятно, что наскоком квест не выполнить. Запись «разбить яйцо и накормить стариков» - это условие. А вот дальше: «Найти альтернативный вариант», скорее всего, подсказка. Только, что за альтернатива? Так и хочется ответить фразой из анекдота, мол, лучше бы вы уток разводили.

Анекдот всплыл в память, что называется, на ассоциации. Помните, сынок спрашивает у папы:

- Пап, че такое альтернатива?

- Представь, что ты захотел поесть и пожарил себе яичницу, а ведь мог ее не есть, завернуть яйца в марлю, обложить ватой и положить под лампой, -

отвечает отец. – Через каких-то 2-3 недели у тебя появились бы 2 курочки и петушок. Ты бы за ними ухаживал, растил, кормил и через полгодика у тебя бы уже был инкубатор дома, везде бы бегали куры и петухи, через еще годик у тебя бы уже была маленькая ферма, через 2 года большая птицефабрика, через 5 лет ты самый большой импортер курятины во все страны мира. Жена красавица, любовниц две – еще краше. 4-комнатная квартира в центре Москвы, вилла на Багамах, три спорткара. Но в один прекрасный день происходит страшный ураган, наводнение, и всех твоих кур на хер смывает... Пришлось взять кредит в банке, выплатить не смог, пришли приставы, все забрали, жилье продал, любовницы бросили, жена ушла...

– Папа, так в чем же здесь альтернатива?», – не понимает сын.

– Уток надо было разводить, придурок!

Вот и в моем случае есть альтернатива, и спинным мозгом чую, что завязана она на мышь. В чем ошибка других игроков? В том, что у них нет Митрича! А он же у меня кладезь...

– Митрич, ты тут?

– А где же мне быть, как не при хозяине? – прямо из воздуха передо мной начал материализовываться домовый. (Нехилый у него инвиз, подумал я про себя).

– Тут вот какое дело. Помню, ты мне служить обещался, говорил, что по части народной мудрости ты университеты прошел – чуть ли не Менделеев среди химиков, так что выручай. Есть тут одна заковыка.

– Опять ты хозяин бранишься мандалеевыми да ниверситетами. Я же к тебе со всей душой...

– Да не бранные это слова, а наоборот, хвалю тебя так. Дань отдаю опыту твоему, совета спрашиваю.

Митрич посмотрел на меня настороженно, но увидев мои честные глаза, расслабился и даже подбоченился. Мол, да, я такой!

– Есть у меня квест (опять скажет, матерюсь)...ну задание одно. Надо старикам службу сослужить, яйцо золотое расхряпать. Только по факту это никому не под силу. В тех краях, откуда я родом, рассказывали про эту историю.

– Ишь ты, про нас и за тридевять земель знают? – восхищенно проговорил Митрич.

– Знают, знают. Так вот поговаривали, что яйцо то разбили только раз, и то по чистой случайности. Мол, мышка бежала, хвостиком махнула, яичко покатилося, упало и разбилось. Сечешь?

– А что тут сложного, чтобы не понять сути?

– Так вот нам надо, как-то мышку заставить повторить сей подвиг.

– Зачем?

– Вот ты глупый, чтобы она хвостиком махнула. Чтобы яичко покатилося. Чтобы оно упало и РАЗБИЛОСЬ. Понятно?

– Да понятно, только не совсем. Мышь-то нам зачем? Тут же вот в чем напасть. Яичко, оно какое? Сферообразное. По теории прочности Треска – Сен-Венана, причиной разрушения материала считается сдвиг, вызываемый касательными напряжениями. Полагают, что материал разрушается, когда наибольшее касательное напряжение достигает значения, предельного для данного материала. А по теории прочности Мора необходимо учитывать различное сопротивление материалов к растяжению и сжатию. Например, бетон, который имеет высокую прочность на сжатие, совершенно не может работать на растяжение... А про мышшь там вообще не сказано.

– Митрич, а ты сейчас с кем разговариваешь? Не можешь ли объяснить попроще?

– Так я и так, просто вроде... В общем, надо найти критическую точку, куда и необходимо нанести точечный удар, но только не мышшь. Мышь же она мягкая, а надобно твердым и острым. Да и живая она... жалко ее.

– Митрич, – с надеждой спросил я, – а ты сможешь найти эту нужную точку?

– А чего же не найти, токма камень нужен, а совсем не мышшь...

Далась Митричу эта мышшь. При таких знаниях, он никак не мог взять в толк, зачем по яйцу нужно бить ОБЯЗАТЕЛЬНО мышшкой.

– Хорошо, давай не будем трогать мышшь (легче согласиться, чем объяснить), ты мне главное яйцо разбей...

– Это мы запросто, ломать – не строить. Дык это, бежать? Искать камень?

– Беги, друг милый, беги! Ты еще здесь? – соорил я «страшные глаза».

Митрич испарился, так же, как появился, только в обратном порядке. Он начал исчезать до полной невидимости. А я побежал за яйцом. Бабка мне отдала его после заверения, что за пределы их участка оно не уйдет. К незнакомцам доверия мало, де: «Соседка рассказывала, как мошенники у нее с банковской

карты деньги вывели, потому что доверилась». (Стебу разработчиков, порой можно поаплодировать).

Я стоял и с нетерпением ждал Митрича. Он появился минут через 15 минут с камнем среднего размера в руках и подал его мне:

– На, бей этим краем по яичку, если не разбилось, поверни на миллиметр и снова бей, пока не найдешь критическую точку.

– Я???

–Ну а кто? Тебе же задание дали. Если я разобью, то и молодец буду, – логично ответил Митрич.

Точно, квест мой, если выполнит, кто другой, могут не засчитать. Возился с яйцом более часа. Митрич поворачивал продукт птицеводства вокруг своей оси, наклоняя его так и этак. И вот в какой-то момент, после очередного опасения за свои пальцы, домовой выставил нужную комбинацию для битья. Я стукнул и услышал хруст. По золотой скорлупе, пошли трещины, а после второго удара в это же место, оно расколосось и всплыло сообщение:

«Везение +6. После длительных экспериментов, Вам удалось найти критическую точку в материале. Несомненно, Вам помог случай и везение. Отнесите яйцо старикам и получите заслуженный опыт».

Счастью бабки и деда не было предела. Они плакали от радости и возможности наконец-то поесть. Заговорила и Курочка Ряба:

– Не плачь дед не плачь баба. Снесу я вам еще яичко, но не золотое, а простое.

Хм, а чего раньше яйца простые не рожала, глупая птица, ждала, когда я приду? Благодарности сыпались рекой. Я стоял и стеснительно отвечал, что пожилым надо помогать, что поклонов мой поступок совсем не стоит, что подумываю в реале вступить в ряды волонтеров и так далее. Система выдала скупой факт.

«Квест «Накормить стариков» завершен. Опыт200, репутация +2 ко всем жителям Села. Вы первый, кому удалось его выполнить. Дополнительная

награда «Золотая скорлупа». Вы можете ее продать и получить неплохие деньги. Но возможно, она пригодится Вам в будущем...».

АУТРО:

Темное существо позвало к себе колдуна. Когда ничтожество появилось, гнев готов был сорваться с кончиков пальцев и разорвать горло недоумку. Человек в черном уже представил, как его раб кричит от страха, чтобы затем начать хрипеть от порванного горла. Кровь фонтаном вылетает из артерии, прямо в лицо, подставленный рот пьет соленую влагу, все глубже вдавливая когти в податливое тело. «Рано, он еще нужен».

Колдун почувствовал дуновение смерти и даже, не видя прямой угрозы, сделал шаг назад. Почему-то захотелось прикрыть руками горло.

- Да мой Господин. Твой слуга пришел на твой зов.

- Ты кому доверил яйцо? Почему не случилось задуманного? Кто в этом виноват и должен быть наказан?

- Прости, Хозяин. Мы даже не предполагали, что кому-то это будет под силам. Это же песочница и тут одни нубы, поэтому специально сюда и принесли. Многие пытались, но ни у кого не вышло...

- Ни у кого НЕ ВЫШЛО??? Яйцо разбито, год подготовки, месяц трудов, 10 тысяч золотых и прорва редких ингредиентов, чтобы услышать от тебя не радостную весть, а глупое оправдание. Они не предполагали! А должны были предположить. Ты понесешь за это кару, а как ты накажешь своих помощников, это уже тебе решать. Пшел, вон... Хотя подожди, вот тебе моя награда.

Взмах руки и колдун рухнул на колени. Страшная боль впилась в живот и этот червь, пожирая внутренности двинулся к сердцу, где сжал его крепкой хваткой, причиняя невероятную боль. словно кто-то, пнул по яйцам и добивал сверху тонкой корочкой зубной боли. И мучения не прекращались, а только увеличивались в объеме, но одновременно казалось, что они были сконцентрированы на кончики иглы. Объяснить сложно, пока сам не почувствуешь такое.

– И так будет каждый день. А если ослушаешься, то сделаю дважды в день. Это мой тебе подарок за труды твои. Теперь ты не один, с тобой свист, порождение Нави, и он голоден. А самая сладкая еда для него мучения человека. Вот теперь, пшел...

Колдун на карачках покинул комнату с темным существом.

«Рано его убивать, пусть еще послужит», – подумал Господин.

«Пора его кончать, пока он не пристукнул меня, как таракана», – в эту же секунду подумал раб...

...За то, что я первым выполнил квест, достижения «Гроза яиц» не дали. Кроме скорлупы и многоточия-подсказки, что это предмет может стать в нужное время и в нужном месте квесовым, более ничего. Опыт и репа не в счет. Но я не просто гордился собой (и Митричем), я ликовал! Представлял удивленные глаза Кнопочки, ожидая интерес в адрес себя несравненного.

Утра дождался на сеновале у бабки, она сама предложила у нее переночевать. И даже предлагала здоровенный кусочек яичницы, который я с удовольствием съел в надежде не несравненный вкус блюда из золотого яйца. Но вкус был привычно обычным. Странно, но с одного яйца, система позволила приготовить целую сковородку яичницы, что возможно только в игре. Спал хорошо и быстро. В «Вайга Колард» понятие сон – условное. Если тебе не нужно темное время суток, то оно пролетает в мгновение, только лег, закрыл глаза, бац, и уже утро, а ты типа выспался, поправил здоровье, восстановил при этом и другие параметры. Никакой бессонницы. Другое дело, если для выполнения квеста нужна ночь, тогда все, как в настоящей жизни. Словить темное время суток можно и тогда, когда ты движешься по карте к месту назначения. Правда, его можно пропустить, прикорнув в безопасном месте. Вот такие условности.

Утром, поблагодарив стариков, за что заработал +1 к личной репутации с ними, направился к столбу заданий. Да кого я обманываю, на встречу с Кнопкой. Но ее на месте, к моему разочарованию не оказалось. Зато встретил других игроков. Они стояли толпой и чего-то ждали, хотя листки уже трепыхались на ветру. Почему они не берут задания? Странно.

Проигнорировав с десяток подколов по поводу моего ника (честно говоря, Ивашка и самому не нравился, не мой выбор), я подошел к столбу заданий. Срывать каждый листок необходимости не было, только посмотришь на него, как всплывали условия в интерфейсе. При этом, часто к условию добавлялась информация о том, что необходимо для прохождения, можно ли его выполнить одному или лучше войти в состав группы и так далее. Решил качать опыт и репутацию с легких квестов. Взял про прополку сорняков и доставить письмо вдове, которое нашел и принес Старосте странник. За оба задания давали 500 опыта и сразу шесть к репе.

Сорвал, квесты прописались в дневник, после чего увидел, как игроки смотрят на меня глазами-фарами. Такими крупными они стали от удивления и моей наглости.

– А ты что, мил человек, правил не знаешь? – прозвучало откуда-то со стороны. На арену действия вышел «Сверчок», накручивая на пальце небольшую подкову. – Новенький? Ну это тебя от ответственности не освобождает. Видишь же, люди стоят, не дергаются, ожидают. И тут ты, такой весь борзый. Не по понятиям. Подошел бы, покалякал с серьезными людьми, прояснил положение, что да как, а ты сразу ручонками листочки жамкать. Попал ты фраерок, скажем так, на десяток серебрух. Да все понятно, день здесь первый, не знал, не ведал. Но правила есть правила. Как без них? А если все так начнут делать, что получится? Правильно, бардак и не уважение к правильным пацанам, а это в корне неверно и допускать никак нельзя. В общем, сутки тебе на сбор хрустов в общаг, потом на счетчик... А квесты ты сегодня провалил, не повезло, бывает. Завтра сами дадим под определенный процентик, не более...

Сверчок при монологе кривлялся, припадал на ноги, пританцовывал, делал распальцовку, цыкал зубом и поглядывал в сторону «авторитетных пацанов». Те просто молчали и смотрели спектакль. Западло было самим объясняться с нубом, есть для этого шестерка.

От таких слов я, если честно, сначала опешил и не знал, как реагировать. Страшно не было, в песочнице нанести мне вред не мог никто по правилам, а вот за пределами безопасной зоны – запросто. После смерти теряется опыт вплоть до потери уровня. Очень жалко времени и сил, но не смертельно (простите за каламбур). Можно еще потерять вещи, если они не в сете и не привязаны изначально к персонажу. Но хабар в яслях не сильно дорогой, его можно вскоре набить во время фарма. Квестовые предметы улетают на возрождение вместе с

ГГ. Так что особо терять нечего.

Это, если рассуждать логически. Но были и моральные аспекты. В любом социуме есть нагибаемые и нагибаторы. Один раз дашь слабину, и ты уже стадо. Тебя не трогают, пока доят. Перестал давать молоко, под нож за ненадобностью. Поэтому гнуться и ломаться, даже когда ломают, не собирался. Не выгодно, бесперспективно и для гордости неприятно. Но окончательно «включил быка» после того, как увидел, что к кругу подошла Копка. Теперь уже падать лицом в грязь стало западло для меня.

- А если нет? Знаешь такое слово Сверчуля?

- Да ты не просто борзый, ты еще и непонятливый. Если нет, то ничего тебе не будет. Здесь, в пределах Села, а за воротами всякое может случиться, сам понимаешь. Светит солнца, ветра нет, а на голову упал кирпич. И так бывает. А помочь некому, сам отбился от коллектива. Что будешь делать?

- В случае кирпича? Каску носить буду. У меня два задания и ни в одном про поиск вам серебрух не сказано.

- Не договорились? А зря, Ивашка, ой, зря. Будешь ты с сегодняшнего дня Ивашка-какашка, так как жизнь твоя отныне на параше.

- Это что же, Сверчуля, ты готов мне свои апартаменты уступить?, - борзеть так по полной.

Ответка в монологе Сверчка прописанной не значилась, на импровиз не хватило ума. Поэтому, он посмотрел на меня злым прищуром и добавил многозначно:

- Ну-ну, я тебя предупредил, - и отошел к своим, где они начали перешептываться, изредка бросая в мою сторону страшного вида морды.

Затем началась раздача «нарядов на работу» под контролем гопников. Они срывали листы, и давали их игрокам, которые после этого стремительно убегали выполнять поручения. Через полчаса столб осиротел, народ рассосался. На площади остались Кнопка и еще два игрока с никами «Мрач» и «Колесо». Они держались вместе, а теперь группой направились в мою сторону.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/dubravin_andrey/bag

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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