# цикл миры Эллады

## Ясли

16+

Виталий Шульгин

Виталий Шульгин

# Ясли

«ЛитРес: Самиздат»

2019

**Шульгин В. Н.**

Ясли / В. Н. Шульгин — «ЛитРес: Самиздат», 2019

ISBN 978-5-532-10041-1

Главный герой, прошедший и освоивший на практике различные приемы действующих спецслужб, оказывается в центре огромного количества миров. Неуничтожаемое тело готово подстроиться под любые условия. Как ему применить навыки и весь опыт, если все пути этих миров давно просчитаны и неоднократно опробованы?

ISBN 978-5-532-10041-1

© Шульгин В. Н., 2019
© ЛитРес: Самиздат, 2019

# Содержание

Глава 1. Старт 5
Часть 1. Наказание или награда 8
Часть 2. Эллада 12
Часть 3. Борн 18
Часть 4. Дворянин 22
Конец ознакомительного фрагмента. 29

# Глава 1. Старт

Председатель совета «Семи Величайших» пристально всматривался в лица присутствующих. Согласно последним данным о контроле территории и добыче ресурсов, коалиция гуманоидов непрерывно утрачивала свои позиции во вселенной. За прошедшие десять тысяч лет процент контроля упал с десяти до девяти. Причин было несколько. Первая – это привлечение в игру разума существ, не познавших сетевые игры, что гарантированно приводило к выходу из строя такого разума. В то же время планеты, на которых все население было подконтрольно одной цивилизации, выпадали из игры. Создание параллельных миров у таких планет становилось невозможным, а вот разум населения позволял включать такие миры в глобальную цивилизацию вселенной. Они и становились основными потребителями добываемых в игре ресурсов. Основная цель игры и заключалась в создании таких миров и добывании максимально возможного количества ресурсов, для этого и создавались вероятности развития, параллельно существующие независимо друг от друга. Вторая – недостаток пригодных, психически и психологически устойчивых гуманоидов в разведанных мирах. Для разработки территорий и добычи разнообразнейших ресурсов, а тем более для их обработки, требовались достаточно развитые цивилизации и при этом ведущие почти непрерывные войны. Нет, заселенных планет было огромное количество, но существовал порог развития цивилизаций, за который перешагивала одна из нескольких миллионов. Развитие атомного оружия и глобальных сетей связи на планетах, подконтрольных нескольким народам, почти гарантированно приводило к тотальному истреблению населения. И период привлечения с момента появления атомного оружия на планетах до истребления населения в лучшем случае исчислялся сотнями лет, а чаще всего несколькими десятками. За такой короткий срок, по меркам вселенной, удавалось микроскопически мало привлечь подходящих разумов. От всего населения планет не более пяти, в лучшем случае, шести процентов. Третья причина была в строении вселенной, миры игры создавались только на основе уже существующих цивилизаций. У каждой планеты можно было создать не более пяти временных промежутков развития. Четвертая же причина была техническая, сколько ни бились лучшие умы, но так и не смогли перейти порог в двадцать параллельно существующих одинаковых временных промежутков. Привлеченные разумы, будучи убитыми в одном из параллельных миров более трех раз за один уровень развития персонажа, уже не могли в нем существовать, а если выбивались во всех двадцати, то не могли принимать участие в этом временном промежутке. В мирах с самым большим коэффициентом развития, названных реалками, происходила самая активная прокачка навыков, умений, характеристик игроков, а соответственно, и количество ресурсов с таких миров шло в значительной степени больше. Число двадцать вообще было порогом для многого во вселенной. Кроме всего перечисленного, если игроков выбивали из всех временных промежутков, то им оставалось жить и работать только в базовом мире. И это только проблемы привлечения разума к подконтрольным двумстам уровням персонажей игры. А представить себе проблемы совета «Семи Величайших», ответственных за следующие уровни, он даже и не брался.

Присутствующие на совете четверо ответственных за временные промежутки уже отчитались о внедрении разнообразнейших навыков и умений в подконтрольных им областях. Так, максимальный уровень персонажа зависел от контроля территории мира, за который велась борьба. Зато тела, навыки, умения и различные приспособления проходили из одного мира в другой практически неизменными. Кроме того, существовали еще и дополнительные ограничения. Так, время становления государственности позволяло пользоваться лишь орудиями и изобретениями, используемые материнской цивилизацией до внедрения огнестрельного оружия. А время развития огнестрельного оружия только до изобретения оружия массового поражения. Зато промежуток постъядерный, приносящий огромный доход за счет разнооб-

разнейших мутаций различных организмов, отличался тем, что позволял вести различные исследования и совершать изобретения, никогда не существовавшие на материнской планете, но оружие массового поражения и туда не допускалось. Мастер арен откровенно порадовал, разнообразие обитателей и добываемых ресурсов неуклонно росло. В его хозяйстве вообще все было не так, как у других. Во-первых, погибая в подконтрольных ему мирах и на аренах, игроки не теряли имущество, а телепортировались к точкам возрождения – кладбищам. Добытые ими ресурсы, так же как Арены, не были привязаны к определенному миру и временным промежуткам в нем. Но существовало ограничение на количество одновременно проходящих арены, оно изменялось в зависимости от типа арены, уровня сложности и ценности ресурсов, добываемых в ней. От этого же зависел и уровень игроков, допускаемых на арены. Арены были искусственными объектами, создаваемыми в полях временных петель каждого отдельного мира. И ограничения на создание параллельно существующих арен не было. Кроме того, большинство миров, на которых развивалось до девяноста процентов персонажей, отличались отхождением от реальных миров в сторону игры более чем на сорок процентов. Ограничений на количество смертей не существовало. Игроки заранее уже знали о местах обитания, о количестве и качестве противостоящей им добычи. Припасы и вооружение несли с собой соответствующие.

А вот те, самые ценнейшие миры, называемые реалками, в них была самая большая проблема. Там отличия от реальности были от десяти до двенадцати процентов, и то только лишь благодаря постоянному контролю за персонажами со стороны руководства. Таких миров было огромное количество, и отличались они весьма значительно. Именно за них развернулась самая настоящая война различных видов разумных существ. Кроме того, вселенная сама накладывала определенные ограничения на различные миры. Так, уровень существования магии на планетах зависел от удаленности от центра галактики либо от выброса энергии после взрыва черных дыр, проходящих через солнечную систему. Кроме того, были обнаружены некоторые сущности, которые вселялись в тела игроков, после чего вероятность получения контроля над реалками резко возрастала. Как переместить эти сущности в нужное место, было обнаружено довольно давно, а вот принцип, по которому они выбирали того или иного игрока, был не понятен. Так, в базовом мире их скопилось уже более пятисот. Они жили какой-то непонятной, своей жизнью, летали туда-сюда. Игроки неоднократно пытались их уничтожить, поймать или еще как-нибудь на них воздействовать. Все это ни к чему не приводило. Открывший эти сущности ученый назвал их каплями крови сущего. Вселившись в тело игрока, они изменяли сами физические законы для игрока, многие умения и возможности настолько сильно изменялись, что эффект от них был непредсказуем. Ответственный за реалки пытался разнообразнейшими способами привлечь максимальное количество игроков в такие миры, но возможности там были значительно ограничены, да и болевые ощущения в случае ранений или смерти останавливали многих. Его участок работы был самый ответственный и тяжелый. Именно персонажи из реалок были самыми мощными двигателями на мирах с последующими уровнями. Так, существовал порог в шестьдесят уровней для начального развития и еще сто сорок уровней до двухсотого, подлежащие контролю этого совета, таких советов было не так уж много. Следующие же советы контролировали по пятьсот, тысячу, пять тысяч, двадцать тысяч, сто тысяч, пятьсот тысяч уровней персонажей соответственно, кроме того, упорно обсуждалось создание совета для контроля над персонажами, перебравшимися за миллион уровней. Миры для таких хаев были не обследованы даже на один процент. Количество и качество уже обнаруженных ресурсов вызывало непроизвольное слюноотделение у членов совета. Но, к сожалению, развить до такого уровня игроков стоило огромных трудов, поддержки, угроз.

Все игроки изначально существовали в базовом мире и в любой момент могли в него телепортироваться по своему желанию. Многие вообще не покидали долгое время базовый мир, живя и развиваясь в нем. И такие игроки могли повысить уровень персонажа в базовом мире весьма незначительно. Да и сам базовый мир был разделен на множество зон для разного

уровня игроков. И перемещение из одной зоны в другую было весьма ограничено, так, игрок с большим уровнем свободно посещал зоны для игроков с меньшим уровнем, а вот в зоны для больших уровней попасть не мог. В основном это было обусловлено экономикой различных районов, типом и редкостью добываемых ресурсов, да и физическими возможностями высокоуровневых игроков. Шестой советник как раз и отвечал за внутреннее развитие базовой зоны. Набрать шестьдесят первоначальных уровней игрокам не было сложно. Так некоторые умудрялись за год перейти этот порог. Поэтому приходилось решать проблему с притоком населения и привлечения все новых и новых персонажей. Да и максимально заинтересовывать различных мастеров и ремесленников. Сам же председатель руководил всеми процессами, одобряя, направляя или пресекая те или иные решения остальных советников. Каждые десять лет происходил координационный совет, где оценивалось буквально все, все достижения и провалы. Там же можно было лишиться своего места, да и вообще могли отправить в отставку. И время уже пришло, именно это заседание за неделю перед координационным советом было важнейшим. А вот похвастаться было откровенно нечем.

# Часть 1. Наказание или награда

Так, боли нет. Пробую шевелить пальцами рук. Чувствую сминающуюся простынь. Теперь ногами. Что-то лежит сверху, никак не могу освободить ноги. Очень похоже на одеяло. Пытаюсь открыть глаза. Реакции нет. Госпиталь, точно госпиталь. А почему не больница? Я? О есть! Шульга Алексей Николаевич, полковник ФСБ, в недавнем прошлом руководитель разведывательно-диверсионных групп Российского представительства в Сирии. А боль? Почему нет боли? Госпиталь – однозначно ранение и валяюсь, похоже, очень давно. Руки зафиксированы. Ноги вот зафиксированы или контроль слабый за конечностями? Отвлекся, вспоминаем дальше. Американцы выпустили по армии Сирии Томагавки. Я как раз вернулся с доклада командующему о расположении и ближайших задачах моих групп в расположение. И тут начался минометный обстрел нашего квартала. Все. После этого только госпиталь. Ох, мать, террористы частенько начиняют заряды различными химикатами. Если я получил обширные ожоги, становится понятным отсутствие боли. Нервные окончания на коже отсутствуют, и болеть нечему. Хмм, а глаза? Будем надеяться, что присутствует повязка на лице. Так, не отвлекаться. Начнем с самого начала, родился, женился. О, я родовой кубанский казак, родился в станице Кривая Балка. С пяти лет дед Прохор занимался моим воспитанием, если точнее и правильнее назвать, то неустанными тренировками и измывательствами до потери чувств над детским организмом. А как он меня порол, аж зад прямо сейчас зачесался. В школе был самым плохим учеником в классе, четыре тройки. Потом армия, два года в пограничных войсках, в разведроте. В 1991 году, по направлению командира части, поступил в Высшую Краснознаменную школу КГБ им. Ф. Э. Дзержинского (ВКШ) на факультет № 2 – подготовка оперативных работников контрразведки, владеющих западными и восточными языками. Во мне открылся настоящий талант к овладению языками. По окончании в июне 1996 года был направлен в управление «РТ» Сибирского военного округа. Развал СССР произвел эффект разрыва атомной бомбы. Имущество воинских частей разворовывалось, списывалось и продавалось. Офицеры увольнялись десятками, зарплаты либо не выплачивались, либо задерживались до шести семи месяцев. Срочники приходили в таком состоянии, что становилось понятно, кто смог, тот откосил, а кто не смог, те на службу вне зависимости от годности к несению самой службы. Попав в такие жесткие условия службы, чуть не запил. В январе 1994 года в результате покушения застрелили маму, занимавшую пост генерального директора одного из коммерческих банков в Москве. Отец, до того времени уже три года занимавшийся куплей-продажей недвижимости, запил. Распродал все накопленное имущество и в мае того же года все деньги вложил в МММ. В июле переоформив имущество матери, так же распродал его и опять вложил все в МММ. Приехав на летние каникулы в родную станицу, я убедил деда вправить мозги папаше. Первого августа 1994 года мы втроем явились в московский офис МММ и продали все акции, накупленные отцом. Взяли официальную справку о совершенной операции и, перейдя улицу, с шестью чемоданами денег, положили все на валютный счет в сберегательный банк на мое имя. Отец уехал к деду в станицу и больше не пробовал заниматься бизнесом никогда. Пить бросил и вообще вел тихую жизнь крестьянина. Как меня потом затаскали различные полковники и подполковники на допросы, чуть не вышибли с учебы. Ну не знал я, что МММ пришел конец, и всего за три дня до кончины мы обналичили все акции. С этого момента я стал долларовым миллионером. Двадцать первого января 1997 года я женился на Аннушке. В сентябре она мне родила тройню. В августе 1999 года в звании капитана был откомандирован в Дагестан. Супруга на седьмом месяце беременности переехала к моему отцу и деду. Вторгшиеся отряды Басаева и Хаттаба устроили настоящую мясорубку. Три недели ожесточенных боев пролетели как один час, страшный, отвратительно жестокий час. Теперь меня уважительно называли боевым офицером. Я изменился, прежде всего, внутренне, замкнулся, отказывался

посещать дружеские попойки. Да и вообще перестал понимать людей, выпивающих для того, чтобы напиться. После боя, чтобы снять нервное напряжение, это да, а вот так сидеть и глушить водку, это не по мне. Да и на вкус больше нравилось потягивать красное, полусладкое. С сентября 1999 года до ноября 2000 года был прикомандирован к войскам, ведшим бои в Чеченской Республике. Потери, награды, достижения – все слилось в сплошную хмарь. Отдельной строкой выделились на этом фоне бойцы СОБР. Одна из обнаруженных групп террористов засела в жилом доме и не желала сдаваться. Командовавший операцией полковник МВД приказал собровцам взять штурмом этот дом. За что был отправлен отобедать с лешим. Узнав от меня об отсутствии в доме гражданских, их командир Перебоев забрал у военных два ручных гранатомета и расстрелял этот дом. И уже потом взял его штурмом. Из восьми засевших боевиков шестеро оказались живы и даже пытались отстреливаться. Собровцу, пулеметчику, здоровенному детине, за два метра ростом и весом не меньше ста двадцати килограмм, пуля пропорола щеку, срикошетировала вдоль зубов и натянула кожу под мочкой уха в самом начале штурма. Образовавшаяся шишка неестественно смотрелась на его широком лице. Пулю удалили прямо на пороге дома, слегка надрезав кожу. Боец не завыл от боли, не выбыл из операции, до самого конца был в строю. Да и впоследствии я несколько раз видел этого обезбашенного командира. Дороги минировались, залаживались фугасы различного вида подрыва. А он устраивался с пулеметом на крыше бензовоза, который носился между частями, снабжая технику топливом. Его подразделение прикрывало и разведывало коридоры для прохождения техники, но, сами понимаете, обстановка менялась ежеминутно. Мало я знаю офицеров, которые просто проехались бы пассажиром в бензовозе, в военное-то время, когда от любого выстрела может так полыхнуть, что и костей не найдут.

Вернувшись в родную станицу, я ушел в отпуск. Как оказалось, накопилось этого отпуска аж шесть месяцев. Время сплошного счастья, беззаботного времяпрепровождения, баловство с детьми – все это уже к апрелю 2001 года настолько сидело в почках, что я сбежал в родную часть. Там меня ждали с нетерпением. Пришло предписание откомандировать майора Шульга в столицу нашей родины. По прибытии я понял, что попал и сильно. С одной войны на другую. Меня включили в группу по, скажем так, приведению в разум отдельных ОПГ. И таких групп было несколько. Каждая состояла из десяти бойцов. Координатор группы, три снайпера, три прикрывающих и трое из группы контакта. Как имеющего наибольший боевой опыт меня поставили в группу контакта, и началось. До 2007 года наша группа пополнялась неоднократно. В ОПГ кого только ни заносило: и военных, и МВДшников, да и прошедших боевое крещение различных боевиков было полно. Из всех групп осталось всего две. В итоге и наша группа попала под полное уничтожение. Каким образом выжил я, не понятно. Мое избитое тело нашли на следующий день после контакта, разбирая завалы разрушенного взрывами долгостроя. Полгода госпиталя восстановили мой организм почти на сто процентов. Как ни странно, проникающих ранений не было. Контузия, ушибы, ссадины, ну и так по мелочам царапины. Пока я лежал в госпитале, умер дед. Отец хотел было опять запить, но жесткая и властная рука моей супруги быстро привела его в чувство. Получив отпуск по ранению, а заодно и следующее звание – подполковник, я провел с семьей четыре месяца. Потом были командировки в Иран, Ирак. С 2012 года был постоянно прикомандирован в Сирии. И вот опять нарвался.

– У него заработал слух и вот-вот активизируются глаза, – произнес неизвестный голос. – Небольшая корректировка и все.

Появилось белое пятнышко, и оно стремительно расширялось, понимая, что сейчас вернется зрение, я широко открыл глаза и пытался не закрывать. Все случилось без боли и как-то вдруг. Огромный, седоусый мужчина в задумчивости покачивал планшетом. Его белый комбинезон сливался с белизной стен.

– Я младший координатор по адаптации изъятых из привычной среды разумов, – с улыбкой произнес он. – Сейчас я опишу основные параметры вашего состояния, а потом выслушаю

ваши вопросы, – присев на стоящий рядом стул, он провел по нему пальцем, несколько раз потыкал и начал.

– Ваш разум был изъят из погибающего тела за несколько секунд до остановки сердца. Это очень хорошо – сохранились все функции. Вы были перемещены в искусственно созданный организм на основе вашей ДНК. Внешность соответствует вашему возрасту примерно восемнадцать – девятнадцать лет. Тело является симбиотическим органическим механизмом. В вашей правой руке вживлен уник. Он отвечает за параметры развития тела, силу ловкость, скорость, ну и так далее. Также он исполняет функцию портативного телекоммуникационного телепортирующего и поддерживающего жизнь вашего тела устройства. Вывести его из строя либо как-то приостановить его деятельность невозможно. Его развитие будет происходить совместно с вашим телом. Многие параметры и возможности будут открываться по мере роста уровней. Количество опыта за выполнение заданий или выполнение определенных действий также фиксируется им. Большинство достижений, званий, титулов будут давать вам дополнительные очки к различным характеристикам. Основные характеристики – сила, ловкость, разум, телосложение. Дополнительные характеристики, зависящие от уровня прокачки основных, – скорость тела, быстрота реакции, сила мысли, количество здоровья. За каждый уровень в мирах с расхождением реальности более десяти процентов вы будете получать шесть очков основных навыков и четыре дополнительных. В мирах называемых реалками – двенадцать очков основных и восемь дополнительных. В случае если уровень получается на территории базового мира Эллады, очки распределения выдаются в следующем порядке: основные навыки – четыре очка, дополнительные – два очка. Вам выбирать, где развивать свое тело и навыки, но чем большее количество очков в мире за уровень получаешь, тем выше опасность пребывания в таком мире. Замечу, что убить вас будет невозможно, если уровень здоровья упадет до нуля, то вы возродитесь в ближайшей таверне, участвующей в нашей программе заселения миров, либо на специализированном камне возрождения. Получать резаные, колотые, рубленые, рваные раны вы будете, а вот кости не сломаешь ничем, да и отделить какую-нибудь конечность тоже невозможно, по крайней мере, ни разу такого не случалось за многие тысячелетия. Болевые, вкусовые и иные ощущения во всех мирах одинаково реальны. Кроме того, существуют мультиартефакты. Они повышают различные параметры организма и могут без препятствий переходить в любой мир. И да, в разные миры можно проникнуть только с определенным набором вещей, исключение – Эллада. В большинстве миров законы физики отличаются друг от друга. Химические процессы текут также по-разному. Поэтому при прокачке различных профессий следует учитывать это. Каждый персонаж может выбрать три профессии, которыми он будет обладать. Кроме того, за каждый уровень вам будут начисляться по три очка основного навыка вашего персонажа и по одному очку дополнительных навыков. Кроме того, каждый уровень, полученный вами, будет добавлять роста вашему организму по одному сантиметру минимум, зависит от телосложения, да и остальные навыки будут менять структуру мышц, ну и так далее, разберетесь. Вопросы?

– Я так понимаю, что попал серьезно и надолго. Что с моей семьей? Смогу ли я как-то связаться с ними? Поддержать финансово?

– Нет. Для всех жителей вашей планеты вы умерли. Дроны, летающие и отслеживающие пригодный для вселения разум, не имеют возможности как-либо вмешиваться в дела населения. Если когда-либо ваша планета попадет в розыгрыш реалок для захвата ресурсов, то вашей семьи, скорее всего, уже не будет. А параллельки весьма ограничены временными промежутками, которые можно запустить. И даже если период запуска совпадет с периодом жизни вашей семьи, далеко не факт, что они там будут присутствовать.

– Как тут дело обстоит со смертью? Богами? Оккультными науками?

– Ну, это просто. Умирать вы можете огромное количество раз. Каждый раз ваш симбионт будет восстанавливать вас в точке возрождения со всеми вещами, артефактами, бук-

вально в следующее мгновение после падения вашего параметра жизнь до нуля. Боги, боги существуют. В основном они проявляются различными бонусами к удаче, к вероятности критического эффекта от действий, заклинаний. И чем больше разница с реалками, тем более заметны их проявления. С оккультными науками то же самое. Как только вы покинете наше учреждение, вам будет доступно меню. Прежде чем что-либо выбирать, почитайте, любой ваш выбор будет влиять на ваше тело.

– И когда мой бенефис?

– Да хоть прямо сейчас. Одевайтесь и вперед в большой мир самостоятельной практически вечной жизни.

– Стойте, стойте. Время моей жизни не ограничено ничем?

– В истории были случаи, когда вселенные после двух, трех тысяч лет жизни впадали в глобальную депрессию, замыкались в себе и на столетия скрывались в каких-либо мирах. Но если это реалки, то рано или поздно они выигрывались какой-либо стороной. Параллельки же вообще отслеживают нахождение тела в оцепенении и спустя месяц переносят на площадь Эллады того сектора, из которого игрок вышел в мир.

– Если реалка выиграна – это как?

– Все зависит от влияния различных участвующих в розыгрыше видов. Когда влияние достигает девяноста пяти процентов территории планеты – победа. Реалка отходит победителю с возможностью добычи всех ресурсов планеты и создания параллельных миров этой планеты. Естественная ресурсная база увеличивается в разы. А такие миры, как твой, населенные только одним видом разумных существ, служат источником для заселения в тела и перевода их в статус игроков.

– Вы набираете рабов, делаете их неубиваемыми и используете как пушечное мясо в борьбе за ресурсы различных планет?

– Насчет рабов это вы погорячились. Свобода действий и выбора у игроков есть. Они могут и не участвовать в захвате территорий. Эллада позволяет развиваться на ее территории безграничному числу игроков. И поверьте, это тоже увлекательно. А ресурсы, да. До появления игры шли войны, уничтожающие население многих планет. Видимо, разуму вселенной надоело такое состояние вещей, и появилась игра. Появилась возможность играть у всех разумных рас. Около пятисот лет разбирались, что к чему. А уж когда были выиграны несколько планет и появилась возможность создавать параллельки – ухх. Даже боевых крейсеров не осталось. Невыгодно атаковать планету, рискуя потерять все ее ресурсы. В особенности, когда все это можно заполучить вот так, малой кровью и с маленькими затратами. А вывозить все добытое порталами вообще беззатратное предприятие по сравнению с вывозом межпланетными кораблями.

– Вы не всех можете сделать бессмертными?

– Конечно же, нет. Чтобы вселить разум в такое совершенное тело, нужно, чтоб сошлось множество факторов. А главный из них – психоэмоциональное состояние и совместимость. В первые двести лет погибло более трех миллиардов добровольцев, прежде чем выяснили принципы отбора разума для вселения. Тут, на Элладе, даже самые простые работники на своих планетах считаются счастливчиками, и очень, очень многие хотели бы попасть на их место.

– Ну не знаю. Обрекать себя на такое. Можно сойти с ума и подвергнуться таким мучениям организма, что смерть гораздо более привлекательной будет казаться.

– За это не переживайте. Ваш симбионт отлично справится со всеми нагрузками на вашу психику. Мне пора к следующему пациенту, а вам пора заняться делом.

# Часть 2. Эллада

Надев серую рубаху, такие же серые штаны и ботинки на шнуровке прямо без носков, нижнее белье уже было на мне, я, следуя указателям, направился к выходу. То из одной, то из другой двери выходили люди, одетые точно так же. Постепенно капельки из людей, вливающиеся в общую массу вновь прибывших, образовывали неплохой поток. На выходе из здания стояли два робота и выдавали каждому ремень с висящей на нем небольшой сумкой.

«Бездонная сумка – предмет для хранения и переноски всего, что вы сможете добыть или накопить. Любой предмет, который вы сможете провести через горловину сумки, будет учтен и уложен на соответствующее место. При этом вес и количество предметов не ограничено. Чтобы достать из сумки какой-либо предмет, подумайте о нем и мысленно скажите «Достать». Вес сумки не зависит от веса имущества, находящегося в ней, и является постоянным равным весу материала, из которого она изготовлена» – вылезло сообщение прямо передо мной. Оценив приобретение, нацепил ремень с сумкой на пояс и шагнул за пределы здания.

Шум улицы ударил по ушам. Постояв, как столб, минут десять, я направился разглядывать высотные здания и разнообразнейшие вывески на них. По улицам в разных направлениях двигалось огромное количество людей. Многие открывали прямо на ходу синие порталы и исчезали в них. Одеты они были, скажем, разнообразно. Восточные халаты, рыцарские доспехи, продвинутые тактические воинские костюмы, средневековые костюмы и фраки, какие-то рубища нищих и тому подобное. Несколько устав от всего этого многообразия, я присел на скамеечку около входа с огромной вывеской «Ремонт металлической амуниции, обучение кузнецов до двадцатого уровня профессии». Тут же о себе напомнил мой симбионт. Перед глазами, занимая прямо все свободное пространство, расположился текст. «Меню настроек» – гласила надпись. Пробежавшись глазами по предлагаемым параметрам, я уменьшил всплывающий текст. А всплывающие подсказки и уведомления пустил внизу бегущей строкой. Зашел в меню выбора персонажа. Почитал различные характеристики по разным представителям разных классов. Сравнил их с доступными для игры мирами и степень опасности этих миров. Для себя я уже решил, что буду играть в реале. Смерти нет, а значит, бояться опасности не стоит. А параметры за уровень там давались самые большие. Подумав, что надо все-таки с кем-то посоветоваться, я свернул меню. Перед глазами был большой кувшин. Надпись на нем сообщала «Вода скорости». И кувшин этот держала в руках молодая девушка, одетая в строгий деловой костюм темно-синего цвета. Слегка светилась зеленая надпись на левом лацкане «Гильдия ускорения, Рекламный агент, АИ, 10 уровень, Зухра». Я улыбнулся и слегка осипшим голосом попросил попить. «Один стакан, один медяк», – прозвенел девичий голос. Я засунул руку в сумку и обнаружил пятьдесят медяков. Достав один, я совершил обмен. Девушка развернулась и пошла дальше. «А стакан», – крикнул я ей вслед. «Поставите, где сидите, и скажете «Хватит», он сразу вернется ко мне». Вода была холодная, даже зубы немного сводило. С удовольствием начал цедить ее мелкими глоточками. И тут побежало мелкое сообщение: «Вы выпили воду скорости, каждый глоток повышает ваш параметр скорости на три единицы сроком двадцать минут». Неожиданный шум драки напряг все мое тело. Повернув голову, я увидел троих парней, затянутых в коричневую кожу с надписью на спине «Клан «Вороны». Над головой светились серым ники «Стусан воин», «Стиратель стрелок», «Никанема разведчик», и у всех десятый уровень. Троица пыталась отобрать кувшин у Зухры, нанося ей удары руками и ногами. Как ни странно, хрупкая девушка давала им серьезный отпор. То и дело впечатывая кулаком свободной руки или ногой в различные части тела нападавших. В трех метрах от них сидел здоровенный бородатый детина. Тоже весь в коричневой коже, с металлическим нагрудником и огромным топором за спиной, широкое лезвие которого, опираясь на его плечо, отливало темно-синим цветом. Он подбадривал парней и отпускал шуточки по поводу их нерасторопно-

сти. Меня аж передернуло. Тело само начало стремительное движение. Сблизившись, наступаю правой ногой в сгиб левой ближайшего парня. Хватаю левой рукой за кисть, вскинутую для удержания равновесия, левой руки, правой наношу удар в сгиб руки и, резко крутанув ее двумя руками, провожу бросок влево и назад. Второй парень, еще не поняв, что произошло, таким же образом лег поверх первого. Третий все-таки среагировал. Его правая нога пролетела вдоль моего тела. Я перетек с левой ноги на правую и на подъеме врезал кулаком от души подмышку. В этот момент Зухра подсекла его опорную ногу, крутанувшись, парень со всего маха рухнул на шевелившихся товарищей. Подняв глаза на лицо девушки, я понял, что сейчас конкретно получу. Уже скручивая в сторону тело и пытаясь уйти в перекат, я заметил закованный в металл сапог, снизу ударивший меня в грудь. Подставленная рука лишь перевела пинок из удара в толчок, но мало не показалось. В глазах потемнело. Отдельно красным вспыхнуло сообщение «У вас осталось единиц жизни из ста шестидесяти – одиннадцать». И следом «Так как вам с одного удара снесли более девяноста процентов жизни и при этом вы остались в живых, вы получаете статус «Везунчик», повышается ваш параметр «Количество здоровья» на две единицы, параметр «Телосложение» на три единицы, вероятность удачной ответной атаки, если по вам промахнулись, повышается на десять процентов, если по вам попали – на пять процентов. Статус «Живчик», повышается ваш параметр «Скорость тела» на четыре единицы, ваш параметр «Быстрота реакции» на три единицы. Вы получаете пассивное умение «Верткий» первого уровня. Вероятность уклониться от направленной на вас атаки холодным оружием, в том числе не замеченной вами атаки, повышена на десять процентов. Вероятность уклониться от выстрела, в том числе не замеченной вами атаки, на семь процентов. Вероятность уклониться от атаки магией, в том числе не замеченной вами атаки, на восемь процентов. Вероятность уклониться от атаки животного мира, в том числе не замеченной вами атаки, на девять процентов. Вы презрели законы притяжения Эллады и воспарили на высоту более десяти метров, не используя никаких приспособлений. Вы получаете статус «Выше и выше». Вы получаете по две единицы ко всем основным параметрам и по одной единице ко всем дополнительным параметрам. Не игровая Гильдия ускорения выражает вам благодарность за защиту одного из его членов в критический момент. Вам дарует ся активное умение «Скорость» первого уровня. В случае необходимости вы можете увеличить скорость передвижения или движений в полтора раза сроком на пятнадцать минут, время перезарядки умения – три часа, стоимость активации – одна единица манны. Внимание, вы привлекли интерес стороннего симбионта. Внимание, кровь вашего организма подверглась воздействию капли крови сущего. Внимание, симбионт успешно вселился в ваш организм. Вы получаете параметры «Скрыто до активации», дополнительные параметры – скрыто до активации, активные умения – скрыто до активации, пассивные умения – скрыто до активации. Статус «Дракон». С вероятностью девяносто девять процентов на нас не будет иметь эффект от применения ядов и химии, понижающих какие-либо ваши параметры. Вступив в схватку с противником, превышающим вас по уровню в два раза, и выжив, вы получаете статус «Отчаянный», все основные и дополнительные параметры повышаются на один. Вступив в схватку с противником, превышающим вас по уровню в пять раз, и выжив, вы получаете статус «Ярый», все основные и дополнительные параметры повышаются на два. Вступив в схватку с противником, превышающим вас по уровню в десять раз, и выжив, вы получаете статус «Ярый два», все основные и дополнительные параметры повышаются на три. Вступив в схватку с противником, превышающим вас по уровню в двадцать раз, и выжив, вы получаете статус «Безумно ярый», все основные и дополнительные параметры повышаются на четыре.

Наконец поток буковок и циферок закончился. И тут я сообразил, что все это время не дышал. Жадно, со свистом втянул в себя воздух. В глазах все еще темно. Вызвал параметры здоровья и манны и обалдел, вместо оставшихся 11/160 единиц здоровья было 1400/1560,

а манны 1280/1280. Похоже, мне конкретно повезло с этим заступничеством, так увеличить характеристики, даже не получив уровень.

– Эй, Стусан, ты зачем запнул новичка ввысь? Он там еще во что-то воткнулся и не падает теперь. Как доставать будешь?

– Э, да я что, вон на квест по добыче кувшина привел троих ребят, а он их раскидал. Вот я и решил, что это подмога от гильдии.

– Какая подмога? Новичок даже персонажа себе не выбрал. До сих пор вон в медицинской одежде. Ты на уровень его глянь. Ты сказал, троих раскидал? Десятиуровневых? С первым-то уровнем? Ничего не путаешь?

– Могу запись показать, – обиженно просипел громила.

– Ты это, Анюта, сними его, а то вдруг штрафанут. Да и мозгами мог он двинуться, как я после сожжения.

– Пять золотых.

– Хоть десять. Главное, чтоб без последствий. Я и зелье здоровья ему волью свое.

Анюта, игрок пятьдесят седьмого уровня, порывшись в сумке, достала целую бухту веревки, привязала один конец к стреле и навесом послала выше тела, висящего в воздухе. Стрела, пролетев около левой подмышки, взмыла еще метров на пятнадцать. Падая, она перехлестнула веревку и с глухим стуком упала около ноги Стусана, заставив того отпрыгнуть метра на три назад.

– Не ссыкуй, воин. Лучше берись за веревку, будем его вниз тащить.

Открыв глаза, я тут же их зажмурил. Яркий свет, отразившись от головного убора склонившейся надо мной девушки, резанул. Она похлопала меня по груди и сказала: «Все, все, вставай. Я на тебе подзаработала немножко, теперь помогу по мере возможности». Поднявшись на ноги, я уткнулся носом меж двух грудей и тут же оцарапал нос.

– Во дает, – заржал Стусан, – еще в себя не пришел, а уже пристает. Груди ему подавай.

– Балбес, уводи своих, не видишь, он еще не в себе.

– Все, мужики, квест провалили, пошли отсюда, – и четверка парней скрылась в толпе.

Меня подхватили под руку и провели до скамейки, на которой до сих пор стоял стакан с остатками воды. Помотав головой, я все-таки сконцентрировал внимание на девушке и онемел. Шикарная блондинка с огромными синими глазами. На голове серебряная тиара. Толстая коса, свисающая с правого плеча. Короткое, едва до середины бедра платье с вышивкой. Посеребренная кольчуга, плотно облегающая тело, заканчивающаяся чуть ниже пояса. И сам пояс, тоненький, почти не различимый, с пряжкой в виде двух пожимающих друг друга рук. Чуть выше левой груди надпись «Капитан клана Имперский Легион, Стрелок».

– Ээ, да ты все еще плывешь, что ли? Хватит пялиться. Давай уже пообщайся с девушкой. Хотя лучше не тут, сейчас телепортнемся в таверну, там за мной и поухаживаешь.

Открылся синий портал, и меня так же под ручку провели сквозь него.

Таверна была обычной, в центре большой зал метров семьсот квадратных, с множеством столов, а по сторонам зала множество отдельных комнаток с дверцами. В такую комнату меня и привели.

– Анюта, – представилась девушка. Я шумно сглотнул и тоже представился:

– Алексей.

Ее явно забавляла моя реакция. В этот момент принесли пиво и салат.

– Да не красней ты так. Да, ты тоже красавчик. И повел себя вполне по-мужски, встряв в драку. Ты вообще кем был у себя в мире?

– Военным, красивым, здоровенным, – скаламбурил я.

Протянув руку, она провела пальцами по моей щеке, отчего на меня накатил откровенный столбняк. Неожиданно ее рука скользнула дальше, схватила меня за ухо и весьма болезненно выкрутила его. Моя голова звучно ударилась об стол, посуда подпрыгнула, звякнув.

– Приди в себя, оболтус. Я тебя не для плотских утех сюда притащила. Разъясню некоторые вопросы. Отвечу на твои некоторые, и все, мы разбежались.

Ее рука разжалась. Я, потирая ухо, уставился на ее грудь и проворчал: «Если поговорить, так говори, не видишь, я от красоты неземной обалдел совсем, а все что торчит, ты и так можешь покрутить, как тебе захочется, только боль я не люблю».

– Спасибо за разрешение. Только тут что ни девушка, то красавица. Когда есть свободные очки для распределения при получении уровня, идешь к косметологу, и он лепит из тела и лица все, что захочешь. Вы, мужики, редко с этим заморачиваетесь, а вот мы. Ладно, давай займемся тобой. Зайди в меню, меню персонажа, ник персонажа, придумай себе ник и введи туда.

Я покопался в настройках, ввел ник, и опа, он занят. Попробовал еще несколько раз, и постоянно занят. Крепко задумался и ввел «Разор». «Внимание, вы выбрали ник Разор, теперь это ваше официальное имя. Вы получаете доступ к личной почте, имеете право арендовать, сдать в аренду, купить, продать любые предметы, вещи, ингредиенты, любую недвижимость, выбрать три профессии, вступить или создать клан, выбрать мир, в котором вы будете развивать свой персонаж, будет доступно после выбора типа вашего персонажа».

– Слушай, мир обязательно выбирать или тут пожить можно?

– Да можно и тут, выбор мира лишь определяет, где ты будешь выполнять квесты. Как смешно ты смотришься, когда читаешь всякую лабуду из этих сообщений. Глаза в кучу и бегают туда-сюда.

– А тип как выбрать и на что он влияет?

– Тип персонажа – самое основное. Как ты видишь себя в бою? Стрелком? Рубакой? Магом? Ну или еще кем-то?

– Брр, нет, магом точно нет. И желательно мне персонажа для прокачки в реалке.

– Тогда полистай, посмотри воинов или разведчиков, ну что-нибудь подобное.

Я опять погрузился в меню, читал, сравнивал. И увидел такую незаметную, маленькую вкладочку «Эпик». Там было три типа: Творец, Разрушитель, Сотрясатель. Разрушитель давал существенные бонусы к атаке, Сотрясатель же к защите. Творец был не понятен, на первый взгляд, он не давал ничего, но вероятность получения уникального предмета, умения, навыка составляла двенадцать процентов. Вроде бы мало, но меня всегда привлекала индивидуальность. И я нажал на кнопочку «Творец». «Внимание, вы выбрали уникальный тип персонажа, вам доступно: возможность развития уникальных технологий в любой профессии, которую вы выберете, необычное сочетание ингредиентов, получение уникальных результатов в выбранных вами профессиях, вероятность срабатывания критического результата, улучшающего конечный результат в сто раз, равна трем процентам. Творец по природе является увлекающимся творческим и оригинальным, поэтому вы получаете: плюс пятьдесят процентов к получаемому опыту за любые действия, в том числе за результат изготовления по вашим профессиям, за каждый приобретенный вами уровень вы дополнительно получаете по две единицы к основным параметрам и по одной к дополнительным».

– Ого, да у тебя надпись фиолетовая Разор Творец. Я такого еще не видела. Это что ты там такое выбрал? И как такое возможно? Меня прям распирает от любопытства. И почему Разор? Что это такое? Чего ты лыбишься? Сейчас как дам в ухо ногой, – и пальцем постучала мне в центр лба.

– Да вот, думаю, пойдет ли такая красавица со мной переночевать куда-нибудь? – и тут же получил пощечину, выбившую шестьдесят здоровья.

– Все, Разор был такой мощный герой в одной игрушке, в которую я играл, она называлась Варкрафт. В ухо мне не надо, – лыблюсь я от счастья. – Выбрал я из вкладочки «Эпик». Если тебя распирает, могу обнять и прижать посильнее, возможно и остановится. Почему надпись фиолетовая не знаю, возможно, из-за типа «Эпик».

– Эпик? Никогда не встречала у новичков такого типа, поспрашиваю у своих. Так, хватит меня кадрить. Давай выбирать мир.

Я опять погрузился, минут на двадцать, в меню и, в конец запутавшись от описаний, посмотрел на Анюту. Она, постукивая по столу пальцем, допивала уже мою кружку пива.

– Что? Нету эпик-мира? Или ты не успел его найти?

– А бывают эпик-миры?

Она резко придвинулась и с рыком в голосе сказала:

– Основные параметры у тебя какие? Реалка? Вот и зайди на вкладку реалок, они там отдельно прописаны. Сложность тебе какая нужна? Максимальная? Вот и фильтруй по сложности. Какой мир на самом верху?

– Борн, – пискнул я.

– Борн? Мда, это, видимо, судьба. Это ясли моего клана. Но там на первых уровнях очень тяжело. Многих выбивают еще до двадцатого уровня. Хотя ты вон везунчик. Меня закадрил.

– Выбивают? Это как?

– Да, если на одном уровне тебя убьют три раза, то мир становится недоступным. Придется выбирать другой и качаться в нем. Хотя реалок полно, но если не повезло в одном мире, начнет не везти и в других мирах. Все учитывается, все накладывается друг на друга. В итоге можно доиграться и остаться только тут, в Элладе. Мусоросборнике для неудачников. Выбрал?

– Да, – опять пискнул я.

– В наш клан можно вступить, только набрав тридцатый уровень. Я тебя в друзья добавлю и сопровожу поначалу, чтоб на входе ты не загнулся.

«Анюта хочет добавить вас в друзья. Добавить?» Я нажал «Да».

– Все, пойдем к телепортам в миры, они всегда на центральной площади. На всех улицах Эллады есть указатели. А на перекрестках стоят роботы, если что-то надо найти, спрашиваешь у них, и на карте появляется отметка со стрелочкой, куда тебе идти, а рядом циферки, сколько метров тебе осталось до нужного места.

– Как открыть карту?

– Подумай: «Открыть карту». Уменьши ее, как тебе удобно. Сверни и пошли, я портал открою.

– Стой. Я тоже умею открывать порталы?

– Конечно же, да. Но только в то место, где уже побывал. Первый вход в мир самый ответственный. Если не погибнешь в первые сутки, считай, мир тебя принял. Если не погибнешь на первых десяти уровнях, считай, это вообще твой мир. Если ни разу не погибнешь до двадцатого уровня, то будут доступны некоторые бонусы этого мира. А вот если ни разу не погибнешь до тридцатого уровня, тебя любой клан примет и будет холить и лелеять. Бонусы откроются клановые. А дальше каждые десять уровней новые бонусы. Но в нашем мире я еще не слышала, чтоб кто-либо без смерти прошел дальше сорокового уровня. Был один, погибший впервые на сорок первом. На сорок пятом его вышибли из мира игроки, убив три раза подряд. Жесткий был персонаж, раскачанный в силу и здоровье, тринадцать игроков каждый раз убивали его минут по двадцать. Он тоже при этом выбил из этого мира пять игроков. Чего уж они не поделили, не знаю. Все, пойдем.

Телепортировавшись на огромную площадь, мы направились к витым аркам то ли из дерева, то ли из пластика, не понятно. Подойдя, я потрогал одну. На ощупь она была теплая и похожая на кожу.

«Внимание, игрок, вы впервые перемещаетесь в заявленный вами основным мир. В нише администрация Эллады приготовила для вас первичный набор оружия и вещей. Для того чтобы надеть набор, скомандуйте мысленно «Надеть набор». Если вы хотите надеть только некоторые вещи из набора, прикоснитесь рукой к этой вещи и мысленно скомандуйте «Надеть». Все вещи, замененные одеваемыми вами вещами, сразу же попадают к вам в сумку». Скомандо-

вав «Надеть набор», я осмотрел себя. Шапка матерчатая, добавляет один в секунду к регенерации жизни и манны вне боя. Ботинки добавляют один жизни и один манны. Плащ, ничего не написано. Штаны, ничего не написано. Рубаха, ничего не написано. Нож с чехлом, урон 1–3 колюще-режущее. Дубинка, урон 2–5 дробящее. Ухмыльнувшись, я перехватил поудобнее дубинку и шагнул в открытый Анютой портал перемещения в новый мир.

# Часть 3. Борн

Тишина. Свежий ветерок. Мы стояли посередине поляны, усеянной желтыми цветами. В десяти шагах от нас был лес. Нет, не так, Был Лес. Полянка оказалась макушкой настоящей горы, и в прогалинах между деревьев мы увидели от горизонта до горизонта сплошную пелену смешанного леса. Лиственные деревья росли рядом с хвойными. По краям поляны рос густой кустарник. Анюта махнула рукой в каком-то направлении и сказала: «Нам куда-то туда. Я сама тут не была. Но это территория империи Соксов. Одной из самых огромных и влиятельных. По моей карте дня два пути вон в ту сторону, и мы должны выйти к деревне. Там наймем лошадей и еще через неделю доберемся до столицы. А там уж и оставлю тебя. Там квесты, люди, есть гильдии, захочешь – вступишь».

Два дня – она погорячилась. Как выяснилось, моя прекрасная спутница совершенно не умела ходить по лесу. Ее короткое платье то и дело цеплялось за ветки кустарника. Изукрашенные цветным орнаментом, посеребренные сапоги то и дело цеплялись то за корни, то проваливались в ямки. Защищая ноги только до колена, они как будто бы способствовали возникновению царапин на бедрах. Я же, пройдя суровую военную школу, в этом лесу чувствовал себя прекрасно. Полный разнообразной живности, он приятно контрастировал с нашими лесами девственной чистотой и полнотой жизни вокруг. Несколько раз промахнувшись, я приловчился и набил нам дичи. Порывшись в сумке, нашел кресало, к вечеру поставил шалаш и приготовил ужин. Все это время Анюта обрабатывала свои ноги какой-то мазью. Когда стемнело, я постелил в шалаше плащ и, предварительно раздевшись до нижнего белья, улегся спать. Когда сон начал только наваливаться, я услышал недовольное ворчание: «Соблазнил, гад, непорочную девушку, затащил в глухой лес, не поматросил и бросил». Кольчуга легла где-то в дальнем углу. Платье прошуршало около головы. Теплое тело плотно прижалось ко мне. «Шаловливые ручки, ох, уж эти ручки». В итоге проснулись мы почти в полдень. Я, не отходя от шалаша, подбил какого-то зайца. И сразу же выскочило сообщение: «Вы получили второй уровень, баллов для распределения: основных двенадцать, дополнительных – восемь. Быстро приготовив зайца и посоветовавшись с Анютой, раскидал 5 в силу, 5 в ловкость и 2 в телосложение. Дополнительные навыки по 2 влил в каждый параметр.

Таким образом мы прошагали пять дней. Торопиться было некуда. К вечеру пятого дня я получил третий уровень и раскидал очки аналогично предыдущим. А на следующий день мы вышли на дорогу. Лучше б мы заплутали. Дорога была широкой. Две телеги легко разминулись бы на ней. Прямо поперек было повалено дерево. Меня это сильно напрягло. А вот Анюта, разомлевшая от ночных утех, шла, ничего не замечая и о чем-то без умолку болтая. В два прыжка догнав ее, я схватил косу и, не церемонясь, повалил мою спутницу в кювет. Возмущенный вопль оглушал. Одним резким движением руки она бросила мою тушку метров на пятнадцать через дорогу в густые заросли кустарника. Пятьдесят седьмой уровень – это вам не хухры-мухры. Я, скорее всего, пролетел бы и дальше, но моя рука с зажатой в ней дубинкой и нога пяткой врезались во что-то твердое. Тело сложило пополам, и я приземлился. Сообщение: «Игрок, вас использовали как метательный снаряд. Ввиду меткого попадания и нанесенного критического урона сразу двум целям вы получаете: статус «Критический снаряд», увеличение минимального и максимального урона используемого любого оружия на шесть единиц». Сразу же вскочив, бросился в сторону дороги. И напоролся ногой на торчавшую вертикально мою же дубинку. Как оказалось, она застряла в глазнице сухощавого старичка сорок пятого уровня. Весь закованный в броню, он не уберегся. Единственное незащищенное место поймало мою дубинку. Кувыркнувшись в сторону, я осмотрел место, где должен быть второй. Им оказался молодой парень лет двадцати пяти, тоже сорок пятого уровня. Он был без шлема и, видимо, в момент удара говорил что-то старичку. Моя пятка проломила ему висок. А на дороге шел

бой. Откуда взялась карета, я не понял. Четверо конных здоровенными мечами отбивались от десятка пеших, вооруженных копьями. Трое здоровяков оттаскивали упавшую лесину. Двое со щитами их прикрывали, а нет, уже один. Стрела воткнулась ему в ногу, а когда он опустил щит, чтобы прикрыть раненое место, следующая вошла в глазницу. С той стороны кареты доносился лязг оружия. Перекатом уйдя за переднее колесо, я взглянул на возницу. Его тело, прошитое тремя арбалетными болтами, свисало на противоположную сторону.

«Внимание, стартовый квест скрытой элитной цепочки – Выведите карету принцессы из территории засады». Ну, тут уж без вариантов, принял. Вскочив на место возницы, столкнул его тело и начал нахлестывать коней. Благо дерево уже оттащили более чем на половину дороги. И тут, прямо по тому месту, где стояла карета, прокатился здоровенный валун. Его явно сбросили с обрыва, около которого Анюта отбивалась сразу от восьми нападавших. Разница в двенадцать уровней позволяла ей не только защищаться, но и время от времени атаковать, о чем свидетельствовало около пяти тел, развалившихся у ее ног. Трое воинов, оттаскивавших ствол дерева, бросились к карете. Двое вскочили на место возницы, а третий сзади на козлы. Четыре глухих удара слились в один. Заднего бросило вперед, он прижал к сиденью нас обоих. Темная, жирная кровь хлынула из его рта. Первый вскочивший бросил взгляд через плечо и сказал: «Прощай, друг». Одним движением всего тела он сбросил уже умершего товарища и плюхнулся рядом со мной.

– Давай вожжи сюда, – непонятно откуда взявшимся кнутом, ожег спины коней. Карета уже проскочила ствол, когда с гиканьем и криками с обрыва посыпались нападающие. Выхватив из-за спины кругляш щита, он оказался тем последним, прикрывавшим от стрел на дороге, начал орудовать им как дубиной.

«Вы выполнили стартовый квест». Я отмахнулся не читая. И тут опять. «Внимание, второй квест скрытой элитной цепочки – Спасти принцессу». Я быстро принял и подумал, как это, спасти, я ж мелкий по уровню еще. Бросив взгляд на крышу, я понял, что времени нет. Трое увлеченно рубивших ее уже отдирали основание и начали спрыгивать внутрь кареты. Полоска жизни у каждого находилась в красном секторе. Обнаружив окошко на уровне груди, не задумавшись, прыгнул рыбкой в него. И сразу уперся головой в затылок одного из нападавших. Нож сам скакнул в правую руку, и лезвие вошло под основание шлема. Тело осело на мягкое сиденье. Спины нападавших полностью закрыли обзор. Дальний со всей дури рубанул топором в сторону дверей. Во все стороны полетели щепки. Карету сильно тряхнуло и меня бросило вперед, прямо на шею среднего. Передний от толчка в спину шагнул вперед и с остатками дверей выпал на дорогу. Мой скакун взревел, левой рукой с зажатым в ней кинжалом резанул себе за спину, попав мне поперек груди. Видимо, скользнув вдоль ребер, вспорол мне кожу. А топором в правой руке ударил куда-то вперед. Осколки колец кольчуги запрыгали в замкнутом пространстве. Моя рука, наконец, нащупала кадык, и, с силой сжав его, я рванул в сторону и вниз. Противник прыгнул спиной назад и мощно приложил меня о стену. Дух вышибло знатно. Даже в ушах зашумело. И тут из спины детины, прямо около лопатки, высунулся кончик лезвия, оборвавший жизнь бедолаги. Оттолкнув бьющееся в спазмах тело, я ринулся к зажавшейся в углу фигуре. Здоровенный кинжал, смотревшийся в маленькой руке как небольшой меч, чуть не воткнулся в мое горло. Каким чудом удалось уйти от удара, которого я даже не видел. Возможно, сработала пассивная умелка. Подбив кисть, я смог удалось выбить оружие. Девушка медленно, со стоном оседала на пол, а это была точно девушка. Быстро осмотрев, я закатал рукав кольчуги и поддоспешника. Снял прорубленный топором наруч вместе с кольчужной перчаткой. Рана была неглубокой, но кровоточила обильно. Подняв уже потерявшую сознание принцессу, я переложил ее на свободное от тел сиденье. И тут опять сообщение во все видимое пространство: «Внимание, в вашу кровь проник симбионт женского рода». Скинув сообщение, я разорвал остатки рубахи на полосы и перевязал руку девушке. Осмотрел себя и обнаружил широкий разрез чуть повыше сосков груди. Выматерившись про себя,

достал из сумки немножко мази, еще в первый день подаренной мне Анютой, и обработал рану. Дикая слабость накатила волной. Стараясь не потерять сознание, я расслабился и, облокотившись спиной, положил голову на сгиб здоровой руки девушки. И тут опять заплясали буквы. «Вы выполнили задание «Спасти принцессу». Следующее задание скрытой элитной цепочки – Сопроводить принцессу до ближайшего блок-поста стражи Соксов. Нажав «Принять», я принялся читать дальше. «Вы получили шестой уровень, вы получили седьмой уровень, вы получили восьмой уровень, вы получили девятый уровень». Вот это да, похоже, выжить принцессе было почти нереально. «Внимание, новый симбионт выбрал своей территорией вашу грудь. Внимание, симбионт мужского пола в вашей левой руке активирован. Вы получаете: при обработке кожи вы в три раза быстрее повышаете уровень мастерства, при изготовлении доспехов и вещей из кожи вы получаете возможность добавить два параметра каждой вещи по своему выбору. Внимание, в случае составления вами мазей и эликсиров с помощью алхимии вы можете получить усиленный вдвое результат, с вероятностью тридцать процентов, кроме того, вероятность получения уникального результата увеличена на пятнадцать процентов. Внимание, начался процесс слияния трех симбионтов, по его завершении вы получите: количество бонусов – неизвестно, количество параметров – неизвестно, количество умений – неизвестно». Вот и определилось, какие профессии мне необходимо изучить. «Так, надо раскидать очки за уровни. В первую очередь поднимем силу, а то совсем какой-то слабенький я. Итак, сорок восемь очков основных характеристик, тридцать кидаю в силу, пятнадцать в ловкость и три в телосложение. Тридцать два дополнительных. Скорость тела, нет, сильно никак не ощущается, что этот параметр такого дает. Кидаю по шестнадцать в силу мысли и быстроту реакции. Итого здоровья три тысячи восемьсот семьдесят. Ого, как подросло. Манны одна тысяча восемьсот сорок. Куда ее девать? Ну, возможно, еще понадобится».

Карета остановилась, нож сам прыгнул в руку, тело слегка напряглось. Дверной проем заслонила фигура. Резкий бросок всего тела навстречу и неконтролируемый полет, закончившийся в придорожной траве. Все, все, парень, из леса мы выехали, расслабься. Еще день пути и будем у нашего форпоста. Я перевернулся на спину и увидел ухмыляющегося гиганта. Вороненый доспех с золоченым гербом императорской фамилии выглядел внушительно. Даже многочисленные царапины и вмятины на нем не портили впечатление о владельце как о щеголе. Открытый шлем, явно не боевой, без личины и без каких-либо повреждений, был увенчан небольшим султаном то ли перьев, то ли еще чем-то. Кольчуга из-под доспеха спускалась до колен. На руках же вороненые наручи, позолота и украшения на которых были сколоты в нескольких местах. Высокие сапоги, скорее, даже ботфорты, были хорошей выделки и явно штучной работы. Тоненькие усики на его монументальном лице с квадратными скулами вызывали улыбку. Слева на груди надпись гласила «Грох, капитан роты охраны принцессы Анны, уровень пятьдесят четыре». Развернувшись, он залез в карету, и минут двадцать оттуда раздавались разнообразные звуки позвякивания металла, стук молотка и т. д. Результатом явилась шторка, закрывающая проем выломанной двери. Светящийся счастьем Грох направился на место возницы. Я скользнул за занавеску и присел от неожиданности. Никаких следов недавнего боя не было. Все до последней щепочки убрали, драпировку и сиденья привели в порядок, на крышу натянули непрозрачный плотный материал. Принцесса сидела между двух подушек в слегка розоватом платье, богато украшенном драгоценными камнями и вышивкой. Из-под небольшой диадемы выбивалась прядь челки. Девушка была красива и величественна. Сообразив, что от меня ждут каких-то действий, я припал на одно колено и поцеловал правую ручку. В окошке за спиной раздался смешок: «Принцесса, с вас пять золотых, я говорил, что парень не деревенщина и шустер. Вон как без всякого разрешения и при наличии охраны проник в покои члена императорской семьи женского пола. Теперь и четвертовать его можно». Принцесса повела кистью левой руки, и лицо Гроха исчезло из окошка, через которое я первоначально проник сюда.

– Кто ты и почему, рискуя жизнью, пришел нам на помощь?

– Извините Ваше высочество. Разор Дракон. Потомок одного из дворянских родов. К сожалению, тут каких-либо своих родственников не знаю. Воспитывался своим дедом казаком, – выдал я максимально близкое к моей собственной истории. Принцесса улыбнулась.

– Я видящая – средняя дочь императора Соксов Антилоха – Анна.

– Стесняюсь спросить, видящая – это как?

– Я вижу ложь и некоторые события. Вот ты, например, почти не соврал, чуточку утаил, но это понятно. Так почему ты пришел к нам на помощь?

– Почувствовал, что так надо сделать, ваше высочество, – принцесса хихикнула.

– Я вижу в тебе весьма необычные качества, да и моя внешность тебя привлекает необычайно, но ты понимаешь, что между нами не может быть ничего личного. Вот это да, ты умудрился смешать свою кровь с моей.

Залившись краской от откровенно оценивающего взгляда принцессы, я промямлил:

– Это когда я вас переносил, случайно получилось.

– Хорошо, сопроводишь меня до ближайшего блок-поста, там я позабочусь о твоем будущем, а сейчас марш на козлы кареты.

Поклонившись, я ретировался. Усевшись рядом с улыбающимся Грохом, я задремал.

# Часть 4. Дворянин

Меня разбудило сообщение: «Внимание, вы выполнили задание «Сопроводить принцессу». Вами получен уровень десятый. Следующий квест скрытой элитной цепочки – Вступить во владение пожалованной дворянину землей». Принять? Не поняв спросонья, что происходит и где я нахожусь, нажал «Принять» и завертел головой в разные стороны. Карета въезжала в ворота небольшой деревянной крепости, очень сильно напоминавшей казачьи остроги семнадцатого – восемнадцатого веков. С крыльца самого большого дома спустился крепкий старик. Его непокрытая голова пускала зайчики с обширной лысины. А огромная борода была заткнута за обычный ремень. Он единственный, кто был одет не в доспех. Его расшитая вышивкой белая рубаха не скрывала бугры перекатывающихся мышц. Серые полотняные штаны показывали на его состоятельность. На ногах же были надеты простые кожаные тапочки темно-коричневого цвета. Карета подкатила прямо к крыльцу. Принцесса, подав руку старику, величественно вышла и, пройдя три шага, остановилась.

– Послушай, Нестер, ты уже два года просишь отставки у моего отца. Кроме того, ты просил какого-нибудь дворянина для управления твоими родными землями? – Нестер утвердительно кивнул головой. – А также я знаю, что ни один благородный не желает выезжать на окраину Великого леса к западной границе империи Сокс и Арн, – повторный кивок старика. – Так вот, за участие в моем спасении я решила наградить вон того юнца – Разора Дракона – официальным дворянским титулом и землей. Дабы его таланты не были потрачены впустую, назначаю его твоим воспитанником. С этого дня за все, что он сделает, ответственность будет лежать на тебе. Хорошенько обучи его всему, что сам умеешь. И организуй форпост на теперь уже его землях. Грамоту мы изготовим прямо сейчас. Даю тебе два дня на передачу поста твоему заму, – довольно улыбнувшись, он заговорщицки подмигнул мне. Холодок, пробежавший по спине, пообещал мне весьма беспокойное будущее. И они вдвоем скрылись в доме.

Открыв утром глаза, первым что, я увидел, были два меча, воткнутые около моей головы. А у входа на сеновал, в котором я и заночевал, сидел хмурый Нестер.

– Вставай давай, пойдем посмотрим, как ты двигаешься.

Пройдя на площадь перед центральным зданием, старик вытащил точно такие же мечи, явно затупленные, и приглашающе поманил меня пальцем. На родном хуторе дед, конечно, меня долгие годы юности гонял с шашками, но казачья шашка и меч – это две огромные разницы. Попробовав, как мечи лежат в руке, я крутанул их несколько раз. Выполнив несколько восьмерок в горизонтальной и вертикальной плоскости, убедился, что эти тренировочные железки мне по руке, и встал в ожидающую позу, уложив клинки на сгибы локтей. Дед все приметил, довольно улыбнувшись моим манипуляциям, начал подчеркнуто медленно атаковать. Буквально через минуту весь окружающий мир для меня исчез. Клинки с всевозрастающей скоростью парили так, что я реагировал на их движения уже только на подсознании. Увидеть, как и куда направлена следующая атака, было просто нереально. Вспомнив, что у меня есть активный скил ускорения, задействовал его. Помогло только на ближайшие несколько секунд. После чего, вспомнив поучения деда, я как бы отключился от происходящего, одновременно попытавшись воспринимать все вокруг в целом. Получилось, теперь я чувствовал все неровности, каждый камешек в радиусе метра. Теперь отпала необходимость следить за действиями старика. Уловив гармонию его движений, я смог легко встроиться в нее. Встроившись же, я не только защищался, но и атаковал. Нестер резко ускорился и изменил рисунок боя, но встроившись в гармонию, я из нее не выпал. Только опять перешел к обороне. Высококлассный боец, на много превосходящий меня по уровню владения мечами, явно забавлялся. Это отражалось во всем: в его движениях, в том рисунке, который я воспринимал, да и удары не несли почти никакой силовой нагрузки. Да и нацелены они были, скорее, на касание. И тем не менее

весь мой торс уже покрылся мелкими царапинами. Все закончилось неожиданно. Из моих рук исчезли оба меча, выбитые одним движением. Но остановиться было выше моих сил. Подшагнув вплотную, я начал серию ударов, впрочем, быстро прерванную. А вот удара ногой в затылок из положения лицом к лицу дед явно не ожидал. Клюнув носом, он рукоятью левого меча саданул мне в солнечное сплетенье и провел бросок. Падая, я сгруппировал тело и, катнувшись чуть-чуть в сторону от направления, заданного мне, вскочил на ноги. Гром аплодисментов мгновенно ворвался в мое сознание. Все население крепости собралось посмотреть на представление. Люди радовались хоть какому-то развлечению. Меня хвалили. А ведь большинство было седовласыми ветеранами, прошедшими огромное количество схваток. Как выяснилось позже, существовала премия десятку, вышедшему в полном обмундировании против моего учителя и сумевшему нанести одну царапину в размере месячного оклада. Только вот случалось это весьма редко, и не потому, что боев было мало, они-то как раз проводились два раза в неделю. Каждый десяток занимал очередь и строго следил за ее продвижением. Усиленно готовились и отрабатывали разнообразнейшие маневры, от зажатия щитами до забрасывания сетями.

Отправив меня мыться, Нестер приказал ставить на площади столы и выносить еду с выпивкой. После баньки на скамеечке у входа меня ждал комплект новой одежды. Узнав, кто из прибывших на отвальную нужные мне мастеровые, я изучил кожевенное дело, снятие и выделку шкур и алхимию. Три внушительных списка различных способов изготовления согласно выбранным специальностям загрузились мне в меню. На следующее утро я был бесцеремонно разбужен падающими на голову вещами.

– Вставай, лежебока, все более-менее крупное имущество я отправил в нашу деревню с купцом. Сами мы пойдем туда напрямик, через лес. Но все походное имущество – котелки, соль, пропитание – потащишь ты, – поразившись горе вещей, выросшей передо мной, я усомнился в целесообразности присутствия всего этого хлама в предстоящем походе.

– Не бурчи, – сказал Нестер и направился на выход из крепостцы. Тащить все это просто в руках я не мог. И поэтому, быстренько запихав все в сумку, пошел догонять учителя. Старик шел по лесу умело, но тягаться со мной, проводившим операции и в сибирской тайге, и в разнообразнейших джунглях, он совершенно не мог. Быстро поняв это, он лишь указывал направление движения и с максимально возможной скоростью пер вперед. Остановки делали лишь на обед и на ночевку. Хищники к нам не приближались. Зачем? Еды и так много бегало вокруг. В общем, все проходило скучно и буднично. Через две недели пути мы вышли на окраину похожей на предыдущую крепостцы. Руководил там местный барон. Прочитав грамоту о награде меня землей, он только покачал головой и сказал: «Воинов не дам, у самого мало». Задерживаться мы не стали. Пошли дальше. Нестер пояснил: «Земли, пожалованные мне, находятся не только на границе двух империй, но и на границе обитания разумных пауков. Столкновение с ними не редкость, особенно страдают многочисленные торговцы, перевозящие разнообразные товары».

Еще через два дня пути на закате мы пришли в искомую деревушку. Как оказалось утром, не такая уж маленькая деревенька, пятьдесят три двора. С рассветом все местное население столпилось в ее центре. Всем хотелось посмотреть на нового хозяина, да и послушать, как он видит дальнейшее существование деревни. Мужики в основной массе состояли из подросшей молодежи, от восемнадцати до тридцати лет. Отдельной группкой стояли старожилы. Два десятка стариков. Женщины и дети толкались на заднем плане неоднородной массой, все время находящейся в движении. Наконец вперед вышел староста и зачитал переданную ему Нестером грамоту о моем дворянстве. Толпа, сначала утихшая, разразилась разнообразными выкриками. Взобравшись на стоящую рядом телегу, я встал, подняв руку. Постепенно установилась относительная тишина. Я представился. И сообщил всем, что отныне два дня в неделю все

население будет работать на меня. Что именно, где и как, я решу со старостой. Он же составит график работ и укажет, кому и что делать. Спустившись, я подошел к старосте.

– Серафим, – представился он.

– Вот что, Серафим, определи нас на временный постой, пока я не поставлю себе жилье. Распорядись насчет покушать и приходи, приму отчет о состоянии дел, обсудим, что надо в первую очередь сделать, а что может и подождать, – он поклонился и, повернувшись, закричал, – Любка, иди сюда, – дородная, высокая женщина, лет сорока пяти, степенно приблизилась. – Вот у нее остановитесь, дом большой, а мужик ее сгинул в лесу три года как уже, – сообщил Серафим. – А я схожу за своими записями и к вам после обеда наведаюсь.

Любка подмигнула Нестеру и, поманив за собой рукой, пошагала в дальний конец деревни. Ох, как это взъерошило моего учителя. Он прямо весь подобрался, усы встопорщились. Вздохнув и подумав: «Седина в бороду – бес в ребро», – я пошагал за ними.

Дом у Любки был основательный. Мощные ошкуренные бревна во всю длину на каменном основании. Восемь комнат немаленького размера вмещали всю ее семью, трех пацанов, погодок семнадцати, шестнадцати и пятнадцати лет, и шестерых девочек, тоже погодок, от четырнадцати и младше. Меня разместили в самой большой комнате. В центре установили огромный стол. Занавеской был отгорожен угол с лавкой для сна. Через несколько минут вся поверхность стола была заставлена разнообразнейшей едой и напитками. Нестер первым присел за стол и, уперев в меня хитрый взгляд, сказал:

– С этого момента будешь обращаться ко мне «учитель». Расписание твоей жизни будет строго подчинено моим желаниям и возможностям. Подъем с рассветом. Легкий завтрак. Тренировки по овладению телом и оружием. Потом плотный обед. Свободное время до ужина. После ужина небольшая тренировка на сон грядущий.

– А что именно будем тренировать? – спросил я.

– Видишь ли, ученик, большинство воинов, чудовищ и просто противников атакуют и защищаются по определенным алгоритмам. Любая связка ударов имеет свою строгую последовательность, и каждое движение в ней идет по определенной траектории, а также влечет за собой и последующие движения. С одной стороны, в этом заключена огромная сила, с другой – огромная слабость. Такие, как я, обучены атаковать не связками, а использовать прорехи в них и нарабатывать именно реакцию на появление таких брешей. Вы, игроки, вообще поголовно завязаны на определенные связки. Обучение им происходит легко и быстро, передал последовательность движений в голову – и все. Я же с детства входил в отряд наказующих. Каждый из наказующих может победить в бою любого игрока, превышающего его на двадцать, а иногда и на тридцать уровней. И все это принцесса Анна приказала передать тебе. Теперь, когда частичка ее императорской крови проникла и укрепилась в твоем теле, вы неразрывно связаны. Ей также досталась часть той сущности, что живет в тебе. Антилох – ее отец – является младшим отпрыском боковой ветви Императорской семьи Сокс. А сама империя Сокс распространяется на множество миров с разным уровнем развития. Наследование в империи несколько запутано и в основном передается от отца к старшему сыну, но бывает и по-другому. Старшая ветвь императоров уже рождается с пятисоттысячным уровнем. Если детям императора не удается сесть на трон в мирах одинакового с ними уровня, то их дети рождаются с меньшим уровнем и, соответственно, претендуют на престолы с мирами более низких уровней. Существует единственная возможность повышения уровня наследников империи свыше максимального уровня мира, в котором они проживают, – это соединение двух противоположных по полу сущностей в организме одного тела. Что и произошло с Анной. Но теперь, пока жив ты, сущности в ней сначала сольются в одну взрослую, а потом она будет расти и развиваться, развивая и повышая уровень принцессы. В твоем же случае придется постоянно подтягиваться до ее уровня. В случае если принцесса перейдет в мир более высокого уровня, а ты нет, то на тебя спустя месяц будет наложен дебаф, уменьшающий каждые сутки все твои параметры на

девяносто процентов. И так до тех пор, пока ты не окажешься с ней в одном мире, дебаф не снимется. Если же мир будет по уровню больше чем у нее, то никакого дебафа налагаться не будет. Единственная проблема в этом – то, что у нее теперь нет ограничений по уровню развития, а у тебя получение ограниченного числа опыта для получения каждого уровня. Максимальный незанятый уровень мира, где она сможет остановиться и править, – это миры свыше пятисоттысячные, но в такие миры почти невозможно попасть. У представителя императорской династии совсем все по-другому, да и сроки развития куда скромнее. Тебе придется жилы рвать, что б не отставать от нее.

В этот момент в комнату ввалился староста с кипой бумаг. Свалив все на лавку, он тут же присел рядом.

– У меня тут вся бухгалтерия. Будете смотреть или просто послушаете доклад?

Я открыл текст квеста и посмотрел условия вступления во владение. Жирным шрифтом было выделено: найти, нанять и добиться клятвы верности от управляющего моей недвижимости. Похоже, этот хитрован решил меня обдурить. Закрыв текст, я резко вытянул руку и, схватив старичка за бороду, притянул к себе.

– Слышь, ты, совсем оборзел или давно не пороли тебя? – управляющий дернулся, попытался вскочить и выхватить засапожник. Мелькнула сталь, Нестер плашмя ударил по тыльной стороне кисти и резко выкрутил ему обе руки за спину и вверх. Старичок, распластанный на лавке, бешено завертел глазами, зарычал и сник.

– Выбирай, – сказал я, – либо клятва верности, либо еще сегодня у меня будет новый управляющий.

Подергавшись еще немного, он прохрипел: «Все, отпусти, будет тебе клятва». Через минуту заучено пробубнив текст, он впал в ступор. У меня же все вспыхнуло перед глазами. Сообщения выскакивали одно за другим. Свернув все сообщения, я попросил меня не беспокоить. Дойдя до сеновала, устроил себе лежанку поудобнее и открыл текст сообщений.

«Внимание, вы подтвердили свой дворянский титул, приняв под свое управление пожалованный надел. Вы получаете: по двадцать очков ко всем основным характеристикам и по десять очков ко всем дополнительным характеристикам. Внимание, вы получили новый уровень, ваш текущий уровень – шестнадцать. Вы желаете принять следующий квест «Получить титул Барон» элитной цепочки?» Принять, конечно, когда это еще будет, не известно. Так что там дальше. «Вы стали собственником земельного участка, вы получили достижение «Землевладелец», вы получаете по десять очков к каждой из основных характеристик и по шесть очков к дополнительным. Внимание, администрация Эллады предоставляет право собственникам недвижимости в игровых мирах получать в собственность недвижимость в любых доступных зонах мира Эллада в соответствии один квадратный метр к двумстам квадратным метрам во всех доступных игровых мирах». Вот это да, надо будет поинтересоваться, что это я там могу себе позволить. «Внимание, вы стали собственником жилого дома, вы получаете пять очков ко всем основным характеристикам и три ко всем дополнительным. Внимание, вы стали собственником деревни с прилегающими землями. Вы получили достижение «Землевладелец два». Вы получаете по двадцать единиц ко всем основным характеристикам и по одиннадцать ко всем дополнительным. Внимание, вы стали собственником минимального административного образования – деревня дворянина, с прилегающими землями, деревнями и людьми, проживающими на этой территории. Вы получили достижение «Землевладелец три». Вы получаете по пятьдесят единиц к основным характеристикам и по тридцать к дополнительным. Внимание, вы получили новый уровень. Текущий уровень – двадцать. Вам доступно одно очко таланта. У вас не распределено сто двадцать очков основных характеристик и восемьдесят очков дополнительных характеристик. Вам доступен дворянский герб, который будет отображаться на всех ваших постройках и на любой амуниции. Выбрать доступный вам герб можно в меню персонажа, вкладка «Титулы», вкладка «Гербы». Так тут еще и вкладок каких-то полно,

оказывается. Внимание, вам доступна конфигурация экономического развития вашего административного образования. Перейдите по вкладкам: персонаж, выбор мира, выбор недвижимости, управление. Внимание, администрация Эллады сообщает: за вами закреплен жилой коттедж с постройками, земельный участок и обслуживающий персонал, вы освобождены от внесения каких либо взносов, платежей и содержания этой недвижимости. Зайдите на вкладку конфигурации недвижимости в мире Эллады и настройте характеристики, стиль, оформление и удобства в вашей недвижимости.

«Вот это отсыпали, так отсыпали. Теперь все это еще и разгребать надо. Так, а вообще что там еще за вкладки у меня есть. Почта, ого пятнадцать сообщений». Открываю, все от Анны. Первое: «Ты где?», второе: «Слушай, ты куда ускакал, я уже сутки жду тебя на этой дороге». Третье: «Все, я обиделась, ухожу по делам клана». Четвертое: «Мать твою за ногу, ты вообще читаешь мои сообщения?», пятое: «Да все, пока не хочу тебя ни видеть, ни слышать». Шестое: «Игрок Анна занесла вас в игнор-лист». Седьмое: «Игрок Анна исключил вас из игнор-листа». Восьмое: «Бесишь». Девятое: «Да что за черт, пустила по твоему следу ищеек клана». Десятое: «Глава моего клана в этом мире выразил мне свое негодование по утере перспективного новичка, ты попал конкретно, найду, всю душу из тебя вытряхну». Одиннадцатое: «Меня еще никто так не обижал, подай голос немедленно». Двенадцатое: «Куда ты свалил из того долбаного острога? Охрана как воды в рот набрала». Тринадцатое: «О, да ты с принцессой приехал, вот нахал, еще от моего тела не отошел, уже с другой закрутил?» Четырнадцатое: «Все, я успокоилась, аналитики клана выдали прогноз, ты явно не умеешь пользоваться почтой, даже не знаешь, где она находится в интерфейсе. Направить тебя могли только в сторону границы, тем более в сопровождение дали самого опытного местного вояку, руководителя подразделения карающих, подчиненного лично принцессе». Пятнадцатое: «Все, жди, скоро буду». Вот она заморочилась с поисками меня хорошего. А вот внимание ее клана напрягает. Ладно, при встрече обсудим. Решив пока не отвечать на ее послания, я залез во вкладку моей недвижимости. Открыл карту земель и обалдел. На ней отображались четыре империи: Сокс, Арн, Докир и Варид. Четыре вытянутых к моим землям неправильных треугольника. С северо-запада, вдоль всей границы Сокса тянулся бескрайний лес пауков. С севера отображалась водная гладь. С востока Сокс граничил с Арном. Арн также омывался с севера той же водной гладью. На восток и юго-восток шла череда горных хребтов территория Докира. А вот южнее шел треугольник владений Варида. И все эти треугольники своими вершинами стремились к моим землям, отмеченным на карте малюсенькой точкой, подсвеченной зеленым. Южнее Варида была великая степь. Приблизив карту, я увидел, что территории всех государств покрыты серым цветом. Сделав центровку на своих землях и еще раз увеличив, я обнаружил, что мои владения настолько малы, что точка так и осталась точкой. После подкручивания увеличения до видимости границ владения на карте отобразились торговые пути. Вот так раз. Все пути из всех империй пересекались на моих землях. Вдоль лесного массива текла река Охра, беря начало где-то в паучьем лесу и принимая в себя различные ручьи и речушки, обозначала границу Сокса. Ее реки добегали до горного массива Докира и, поворачивая на север, образовали восточную границу с Арном. В самой южной точке горной гряды в Охру впадала еще одна совсем не маленькая река Бурдя. Начинаясь где-то далеко на востоке, она пересекала всю территорию Варида. Таким образом, все четыре существующие империи были связаны водными путями. Так Серафим говорил, что скоро, осенью, будет большая ярмарка, которая продлится два месяца. Множество купцов будут проходить через мои земли. Надо на этом хорошенько заработать. Так, что там у нас с финансами. Полтора миллиона золотых с небольшим хвостиком. Интересно, это много или мало? Пятьсот тысяч реалов Эллады. Так, а за что мне такое счастье? Смотрим: квесты, достижения, и вот оно, максимальное количество премиальных получено за вступление во владение. Очень тут уж ценная недвижимость. Теперь открываем настройки владения и потихоньку начинаем рвать на голове волосы. Десятки доступных окон, галочек и иконок, вот как с

ними разобраться на скорую руку? Да тут целая экономическая стратегия «Построй свой городок». Для начала смотрим, что уже имеется. Кузница – пятый уровень, кузнец третий имперский уровень, четыре помощника, восемь учеников, двенадцать подмастерьев. Судя по всему, весьма прилично. Лавка алхимика – пятый уровень, алхимик третий имперский уровень, три помощника, пять учеников, восемь подмастерьев. Лавка травника – четвертый уровень, травник третий имперский уровень, три помощника, пять учеников, восемь подмастерьев. До меня дошло, наконец, что количество учеников и подмастерьев зависит от уровня мастера. Лесопилка – шестой уровень, пильщик шестой имперский уровень. Дровосек шестой имперский уровень. Лавка охотника – седьмой уровень. Охотник седьмой имперский уровень. Лавка каменотеса – шестой уровень. Каменотес отсутствует. Шахты четыре штуки, угольная, каменная, железная и медная, все шестого уровня. Работников нет. Пристань – две штуки на двадцать торговых судов каждая. Работников тоже нет. Торговая площадка третий уровень. На ней расположено пятьдесят торговых мест. Работников двое, уборщики третьего уровня. Почему не имперского? Надо выяснить. Склады четвертого уровня. Работников нет. Подчиненных деревень четыре штуки, население тридцать, тридцать пять человек. Поля, ого, сорок два поля. Работников сто пятьдесят человек. Видимо, почти все население. Фермы, а вот тут не порядок, одна ферма на десять коров и все, другой живности нет. Сено продают, видимо, а питаются охотой и собирательством? Дружина, никого нет. Ежегодная прибыль пятьдесят тысяч золотом. Ежегодный убыток на содержание всех построек тридцать восемь тысяч золотом. Итого прибыль двенадцать тысяч. Не забалуешь на такие деньги. Так, есть шесть гостиниц, каждая на сорок номеров. Обслуживание четыре человека в каждой. Ежегодная прибыль сто золотых. Что-то не так. Прибыль должна быть значительно выше. Смотрим, аренда кланами Вороны, Имперский Легион, Контра, Торгаши. Условия договора совсем уж невыгодные, прибыли, считай, нет. Отменяем аренду, будем перезаключать. Так, что еще нам прибыль приносит? А вот налоги местного населения. Снижаем с шестидесяти процентов до десяти, добавляем два дня работы в неделю на меня, ответственного ставлю старосту. Теперь необходимо разобраться с нужными мне постройками и нанять персонал. Начнем с уже имеющегося. Шахты, шахтеры уровни от первого до десятого. Статусы мастеров: просто уровни, потом сельские, районные, городские, окружные, региональные, имперские, вне статусов. Цены менялись кардинально, от двух серебрушек до миллиона в год. Как мне повезло с теми мастерами, что уже есть, максимального статуса выше только вне статусов. Смотрим имперских, первого уровня, аж десять тысяч в год, это ж почти вся прибыль с моего надела за год. А что так дорого-то? Мастера имперского статуса могут обучать учеников и подмастерьев, региональные могут обучать подмастерьев, остальные сами по себе. Проценты добычи растут в геометрической прогрессии в зависимости от статуса, да и обучение весьма привлекательная штука. Все, берем по одному в каждую шахту. В шахте жила обновляется раз в месяц, так это же бесконечный ресурс, уровень ценности жилы напрямую зависит от мастера, разрабатывающего жилу. С этим все понятно. Чего не хватает? Руду как-то надо обрабатывать. Смотрим постройки, литейный цех. Всего десять уровней без статусов. Стоимость пятьдесят тысяч. Строим. «Внимание: для строительства необходимо нанять бригаду строителей и выбрать место для постройки на карте ваших земель». Карта земель, открыть. Что-то похожее на вытянутый овал. Мои основные владения расположились за рекой от империи, северная часть тонкой полосой на другой стороне реки, а восточная захватывает устье Бурди и немного земель вокруг. Северная часть овала охватывает немаленький залив. Общая территория пятьдесят квадратных километров, не хило так. На востоке сплошной Паучий лес. Юго-западная граница упирается в отдельно стоящий горный массив, своей формой почти четкой окружности напоминает вершину кратера вулкана с оплавившейся стороной около моих владений. Вот там и поставим литейный, тем более все шахты и находятся там же. Имперская бригада строителей-универсалов сто тысяч в год, берем. Так, у меня самая развязка торговли четырех империй, а вот причалов-то маловато. Сколько

поместятся в мой заливчик? Ого, сто штук, ну построим хотя бы половину, каждый по пять тысяч. Обслуживающий персонал, возьмем по одному на один причал, должны справиться. По две тысячи в год каждый, не дешево. Необходимо построить еще и гостиницы. Смотрим, каждая по три тысячи. Можем вместить двадцать на сто мест каждая, ставим. Персонал к ним обойдется восемь тысяч на каждую, берем. Теперь купцам нужно будет где-то торговать. Торговая площадь, увеличиваем в десять раз, бесплатно, а вот ларьки и павильоны обошлись мне в двести тысяч. Обслуживающий персонал обошелся в двадцать. Склады различных специализаций, холодильные, сухие, проветриваемые и т. д. ставим сто штук. Еще триста тысяч. Персонал сто тысяч в год. Подведем итог в остатке сто двадцать тысяч. Нужно жилье для всей этой оравы, еще десять тысяч долой. Охрана, сначала что охранять, ставим прибрежную крепостцу, немного на вырост. Тридцать тысяч. Воины, три десятка пока хватит, напрягу кланы на дежурство. Еще тридцать тысяч. Своих торговцев берем четыре штуки, по десять тысяч каждый, на себе любимом экономить нельзя. Остаток десять тысяч на мелкие карманные расходы, пусть будут. Теперь выставляем очередь строительства. Дома в первую очередь, потом пристани, гостиницы, торговые площади, склады, крепостцу, литейную в самом конце, смотрим. Окончание строительства в конце сентября. Что-то я поторопился нанимать настолько профессиональную команду строительства, аж на год. Да ладно, отдаю после завершения под руководство старосты, такой прохиндей всегда найдет чем занять их. Оборотные средства забыл совсем, оставляем восемь тысяч. В сухом остатке две тысячи. Все, надо отвлечься. Откинувшись назад, я свернул все окна и обнаружил, что давно стемнело.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

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