



ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ



*Москва, 2013*

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ



**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КИТА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
М69

Серия основана в 2013 году  
Выпуск 7

Художник  
**О. Бабкин**

**Михайлов М.**  
М69 Дровосек. Волшебный мир «Табеллы»: Фантастический роман.— М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013. — 345 с.: ил. — (Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1656-1

Денис всего лишь рассчитывал отдохнуть и обновить впечатления от новой виртуальной игры. Но уже с первых шагов он был втянут в заговор игровых кланов, получил уникальный квест и попал в черный список влиятельной коалиции кланов... Что ж, его пожелания исполнились — новых впечатлений было столько, что молодой человек затосковал о прежней жизни. Но интерес и азарт подстегивали его, требуя идти вперед невзирая на трудности, сметая со своего пути все препоны и заставляя других не только уважать, но и бояться себя. Очень скоро имя Дентис Лесоруб будет звучать на самой захудалой локации «Табеллы»!

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

ISBN 978-5-9922-1656-1

© Михаил Михайлов, 2013  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

Искренне благодарю Ольгу Рыжанову  
за ее неоценимый вклад в эту книгу.

*Автор*

## ГЛАВА 1

Работа — учеба, учеба — работа... Вот так можно описать последние полгода моей жизни. Учился на третьем курсе по специальности «техник-технолог обработки металла резанием». Это было вечером, а днем вкалывал в цеху по изготовлению решеток, ворот, заборов и всего остального, что можно изготовить из стальных полос и прутков.

Несмотря на большую конкуренцию, дела у нашего ИП шли замечательно, ведь у владельца имелся широкий круг клиентуры, предпочитавшей именно его продукцию. Ну а где есть спрос, там и деньги крутятся неплохие.

А денюжки мне были ой как нужны. Со следующего полугодия, уже через два месяца, плата за обучение поднималась аж в два с половиной раза. Вот и приходилось вкалывать словно вола, чтобы набрать нужную сумму.

И не только учеба заставляла ишачить до мозолей, еще и молодой организм требовал денег на свои нужды: развлечься, погулять, выпить пивка и так далее. Пусть и мало времени на развлечения оставалось, но зато старался выбирать «качественные» и оттягиваться по полной. А такая разборчивость существенно била по кошельку.

Скучные мысли и подсчет имеющихся денег были прерваны трелью дверного звонка. Неужели уже мой

заказ пришел, так быстро? Так оно и оказалось: стоило открыть дверь, как меня встретили вежливое «Здравствуйте» и два улыбающихся лица.

— Привет, — ответил я и с любопытством посмотрел на длинную коробку, которая лежала на полу у ног гостей, едва уместившись на площадке. — Это кокон, вы из «Арасаки»?

— Да-да, — быстро откликнулся самый молодой, едва ли больше чем на два года постарше меня, — все так и есть. А вы — Денис Фетисов? Ваш паспорт можно?

— Угу, конечно... вот, — кивнул я в ответ и показал раскрытый паспорт, после этого замолчал, не зная, о чем еще можно поговорить. Но парни точно в разговоре не нуждались и, вежливо попросив посторониться, быстро внесли в прихожую свой груз.

— Место уже приготовили для кокона? — поинтересовался парень постарше. — Сразу хочу предупредить, что во избежание возможных проблем желательно ставить его подальше от электроприборов и розеток. Телевизоры, обогреватели, колонки и музыкальные центры как минимум на пару метров отодвинуть. В идеале — на пять.

— А что может случиться? — забеспокоился я. — Понимаете, у меня однушка и мебели с техникой полно.

— Могут быть сбои. А какой интерес, когда из игры выдергивают «аварийкой»? Ну, в смысле, экстренным выходом, — кратко пояснил собеседник. — Так что лучше всего отключать все из сети, когда решите окунуться. Впрочем, давайте сейчас с Пашей поможем подыскать наиболее подходящую точку установки...

Они и нашли, правда, для этого пришлось сдвинуть диван в сторону, поставив тот практически на се-

редину комнаты. Эх, предчувствую, что в ближайшие дни мне грозит потрудиться на перестановке мебели.

Распаковав и подключив кокон, парни попрощались и быстро ушли, оставив меня глазеть на новоприобретенную игрушку. Да-да, игрушку. Так называемый кокон был ничем иным, как симулятором, гарантирующим полное погружение в любую виртуальную игру. Полное — значит полное: как в жизни. Данную игровую капсулу я взял в аренду — покупать дорого — на пару месяцев. Если понравится, то тогда начну ломать голову: покупать или продлять аренду.

— М-да, прям сейчас, что ли, попробовать или сперва диван убрать подальше? — задумчиво произнес я и посмотрел сперва на один предмет, а потом и на второй. Диван был знаком до последней ниточки и хромированной ножки, а вот кокон я видел впервые.

Уже больше пяти лет на рынке развлечений семимильными шагами идет нашествие реалистичных игр. Производители гарантируют самые полные ощущения от погружения в виртуальную реальность. Мол, даже в жизни не так здорово, как в игре.

Еще подростком у меня было нечто похожее: надеваешь спецкостюм, шлем, садишься в кресло, больше всего напоминающее стоматологическое. После этого перед глазами появлялся человечек, отзывающийся на каждое движение и передающий ощущение: камешек под ногой, тугие ветки на пути, ямки и так далее. Интересно и ни в какое сравнение не идет с древними мониторными «развлекалками», но не то, да и учеба со строгими родителями не давали сидеть в ТОМ мире долго. Постепенно интерес сошел, и я стал больше времени уделять учебе, спорту и живым развлечениям: сауна, девчонки, пикники (скорее всего, просто повзрослел и «гормон» созрел, хе-хе).

Сейчас же мне просто требовалась разрядка, снять напряжение, которое накопилось от однообразного и непростого образа жизни. Нечто новое, что ненадолго придет на смену привычным и оттого скучным развлечениям.

А буквально вчера один из моих коллег, мужик далеко за тридцать, посоветовал развлечься в виртуалке: пустить кому-то кровь, обворовать или одарить, закрутить роман с виртуальной красоткой с внешностью модели из мужского журнала и прочее. Даже дал адрес фирмы, торгующей и сдающей в прокат лицензионные (за которые не нужно опасаться, что те превратят тебя на пару дней или дольше в растение, шархнув по мозгам разрядом) коконы.

Немного было жаль тратить деньги, которые я так долго копил. Даже набрав заявку на сайте фирмы, я несколько минут боролся с желанием закрыть сайт и пойти отдохнуть более привычным и, главное, дешевым способом. Возможно, так и сделал бы, но вовремя вспомнил о словах хозяина ИП, что в ближайшее время ожидается наплыв клиентов и, соответственно, повышение зарплаты. И, конечно, свою роль сыграло объявление, что игровую капсулу можно взять в аренду. И потом, интересно было, насколько изменился игровой мир и так ли он реалистичен и увлекателен, как расхваливал знакомый и рекламируется в десятках видеороликов по ТВ.

В общем, я смог загнать свою жадность в угол и позволить себе не столь крупную трату. И вот теперь я стою и смотрю на длинную и узкую ванночку с низкими бортиками с малозаметными линиями, повторяющими контур человеческого тела.

Через десять минут я уже лежал внутри, в режиме онлайн, и просматривал перечень подходящих игр, которые идеально подходят к моему оборудованию.



— Танчики... хм, в соляре и масле ползать и крутить гайки после очередного боя?.. ну нафиг. О-о-о, грезы с гейшей!.. Восемнадцать плюс, круто. Так, а что есть еще?

Остановился я на игре «Табелла», обещающей непередаваемые впечатления от знакомства с миром магии и меча.

«Табелла» — это не просто игра! Здесь вы познакомитесь с новым миром, из которого не захочется возвращаться! На каждое ваше действие, каждый поступок будут реагировать десятки искинов. Мы предоставляем для вашего удовольствия сотни уникальных неигровых персонажей, за каждый из коих отвечает мощный искусственный интеллект, которые помогут вам, будут вести в квестах, выдавать задания и просто развлекать! Новейшая методика в конструировании игр позволяет генерировать искинам уникальные задания исходя из ваших поступков! Такого вы не найдете ни в одной другой игре!

— Да будет так, — важно произнес я и активировал вход. Первым делом оплата: выбрал базовый аккаунт, он дешевле золотого в три раза. Подойдет в самый раз, и так поступился своими привычками и изрядно потратился. Теперь выбрать расу: человек, ну нафиг всех этих гномов, троллей и прочих эльфов. Дальше шло имя, над которым задумался. Хотелось, чтобы оно звучало и бросалось в глаза, а хотя... к черту.

«Дентис».

Дальше шел возраст моего персонажа, причем минимальный начинался с восемнадцати весен. Да уж, ожидаемо, учитывая наше законодательство. Сейчас уже с шестнадцати лет человек может запросто начать взрослую жизнь. Девчонки в таком возрасте запросто крутят шуры-муры с дядьками в два раза себя старше, и это считается в пределах нормы. Разве что родители

запрут несмышленную и жадную до утех кровиночку или обвинят ее воздыхателя в развратных действиях, для которых шестнадцати годков маловато. Что ж, игра идет по категории 18+, и хорошо, что именно столько.

Немного подумав, я поставил себе «18». Дальше шло телосложение, внешность, цвет волос, глаз, кожи. Все это оставил почти без изменений, доверившись выбору системы, которая скопировала мои данные. Но немного подумав, телосложение решил изменить, заодно добавив своей физиономии побольше простодушия. Хорошая уловка для прочих игроков, желающих меня надуть. Малый возраст, худощавое телосложение и наивный взгляд дадут мне бонус. Возможно, дадут, если меня решит прощупать неискушенный игрок, купившись на облик. Психология, только и всего.

И вот наконец пришел долгожданный миг перехода. Перед глазами вспыхнуло разноцветье — почти настоящая радуга, только не с горизонтальными полосами, а в виде круга, заставив вздрогнуть от неожиданности, а уже через несколько секунд я стоял на обычной земле. Никакого неудобства не испытывал, несмотря на то, что топтал босыми ступнями мелкие камешки. Не удержавшись, я присел на корточки и зачерпнул горсть пыли, и потом медленно пересыпал пару раз с ладони на ладонь.

— Как настоящая! — восхищенно присвистнул я и только сейчас заметил в нескольких метрах от себя темнокожего, с острыми ушами и алыми глазами молодого мужчину. Над головой вспыхнуло имя — Драко Огненный. Тот весело скалился, глядя со стороны на мои манипуляции.

— Первый раз в игре? — улыбнулся незнакомец.

— Ага, — кивнул я и постарался оттереть от мусора ладони.

— Что, только исполнилось восемнадцать, и сразу решил окунуться во взрослые игры? — прищурился негр, строя из себя прожженного аналитика.

— Что-то вроде того, — пожал я плечами, мысленно похвалив себя за удачный выбор: вот и первая рыбка. Эта ошибка нового знакомого взбодрила меня и вернула уверенность, исчезнувшую было в тот момент, когда меня застали за «детским» занятием.

— Слушай, а давай ко мне в группу? — неожиданно предложил собеседник. — Вместе мы таких дел наделаем! Да и легче вдвоем работать. Шмот поменяешь, вооружишься. Все будет как у меня, даже лучше.

Негр похлопал себя по груди, намекая на личную экипировку. И стоило отметить, что та сильно отличалась от моей. Хорошая рубашка с золотым шитьем по вороту и манжетам, штаны с тонким кожаным ремешком, плащ до середины голени с капюшоном и лапти. На поясе болтался широкий охотничий нож, опирался парень на толстую палку, доходившую ему до груди.

— Ну как? — с долей превосходства поинтересовался у меня чернокожий Драко. — Нравится?

— Еще как, — честно признался я. — Сложно достать?

— А-а, ерунда, — преувеличенно небрежно махнул рукой негр. — Со мной все будет просто. Ну так что — вступаешь?

Я думал не меньше минуты, старательно взвешивая «за» и «против», и решил отказаться. Не в последнюю очередь на это повлияли первые слова Драко, когда он высказался о возрасте и причинах моего появления в игре.

— Давай я пару часиков тут похожу, огляжусь, ок? — произнес я. — И сразу назад.

— Да я бы и сам все показал, зачем суетиться? — удивленно сказал собеседник. И вновь мне послышалась некая фальшь у него в голосе.

— Да я сам. Быстро вернусь, — пообещал я и зашагал вперед. Напоследок успел заметить, как недовольно перекопилось лицо Драко Огненного. Видать, обломал я негра с определенными планами и надеждами. И, скорее всего, правильно сделал. Никогда не понимал «добрых самаритян» и старался держаться от них подальше. Тем более в игре, где сама атмосфера накладывает отпечаток «ненастоящести» и несерьезности.

Реалистичность проработки поражала. Практически один в один с настоящим миром. Наигравшись — а больше ничем не могу назвать свои поступки, когда подбирал и кидал камешки, срывал траву, подпрыгивал, — я занялся собой. Первым делом осмотрел одежду и не удержался от громкого вздоха огорчения: тряпье явно помойного типа, да и никакой обуви нет. На плече висит холщовая сумка, в которой нашелся ломоть черствого хлеба да небольшая пиала, что ли... Как и одежда, новой посудина не была, о чем свидетельствовала тонкая трещина, пересекавшая ту до середины.

— Бомж ты, Дентис, — усмехнулся я, — как есть бомж. Только не воняешь да бороды нет с космами сальными.

И точно в тон моему замечанию рядом прозвучали чужие слова:

— Ой, что же такое делается. Где же тебе, милоч, так хлебнуть лиха пришлось?

Неторопливо обернувшись, я увидел сухопарого невысокого старика с большой плешью на голове и седой бородкой, острым клинышком выдающейся вперед. НПС локации, десятый уровень, имя — Гай. Одет в чистую белую рубашку с простенькой вышив-

кой на груди и рукавах, темно-синие штаны; на босых ступнях — лапти, связанные из тонких полосок лыка. Судя по тому, что старик первым начал беседу, и именно про одежду, сейчас могу получить первое задание, а награда — шмотки. Эх, вот бы урвать такие, что на Драко!

— Да, уважаемый, пришлось поскитаться по свету, поизносился и поиздержался я, — вежливо отозвался я. Вот же дела, говорю с обычной программой, а по ощущениям — с живым человеком. Черт, мне нравится эта игра! Чую, не зря потратил я свои деньги, не зря.

— Иголка с нитками тебе пригодилась бы или помощь чья, чтобы одежду подлатать, — покачал головой собеседник.

— А ты, хозяин, не поможешь в этом? — спросил я, про себя мечтая, что тот вместо ремонта шмоток выдаст новые, а я потом отработаю. Но ошибся.

— Да времени у меня нет, вон у меня там пенек такой-сякой на дворе раскинулся. Пока его не сковырну, нечего и думать, чтобы подойти к жене своей да за тебя словечко замолвить. Аль ты подумал, что сам возьмусь за иголку-то?

Старик с хитрым прищуром посмотрел на меня, заставив меня смутиться.

— Да нет, я так, собственно... — пробормотал я. — Думал, помогу чем... не за просто так нитку с иглой прошу.

— Помочь, значаца, желаешь? — удивленно протянул собеседник и вновь осмотрел меня с ног до головы. На этот раз внимательно, оценивая. У меня даже мысль проскочила неприятная, что я сейчас похож на коня у коновязи, выбираемого придиричивым покупателем.

— Молод ты, конечно, да силушки в руках не видать, — задумчиво произнес старик, закончив

осмотр. — Но коли желаешь помочь, то препонов чинить не буду. А справишься, так и будет тебе новенькая одежда.

— Новая?

— Мож, и не новая, — чуть смутился старик. — Зато выстиранная, чиненая. Совсем не эта рвань, что на тебе. Так как — берешься? Там и нужно-то — корешки порубить, чтобы пенек так прочно не сидел в земле. А дальше уж у Пароша его битюга выпрошу и сворочу пенек. Уж без корней-то он должен как по маслицу пойти.

— Берусь, — согласился я.

**Внимание. Вы получили задание СТАРЫЙ ПЕНЬ**

**Условия:** срубить все корни на старом пне во дворе старика Гая.

**Награда:** новая одежда, +5 репутации к отношениям с Гаем и его женой, +1 репутации к отношениям с жителями локации.

**Время выполнения:** не ограничено.

— Вот и ладушки, — обрадовался старик и, мягко подхватив меня под локоть, потащил к себе во двор, — вот и сговорились. Шчас я тебе топорик дам, ой и ладный у меня топор, такой острый, сам все рубит, ты только поднеси его к дровишкам... было бревно — стали чурбачки, были чурбачки — стали поленьями, а поленья и вовсе в щепу превращает, — расхваливал свой инструмент старик. Через полминуты я стоял рядом с объектом будущего приложения своей силы.

Пень. Вроде бы оставшийся от дуба. Высотой до пояса, старый, без коры, покрытый сеточкой мелких трещинок и с десятком длиннющих узловатых корней, диаметром сантиметров шестьдесят. Корни расползлись метра на четыре от пня и были толстые, раза в два толще моего бицепса. На пне и корнях видны

неглубокие затесы и зарубки, видно, что не раз пытались избавиться от «дворового украшения», да никак не выходило. Чую, тут работы не на полчаса, как ду- мал раньше.

— Эй, Ларна, ты где? — заорал над ухом старик, за- ставив меня вздрогнуть от неожиданности. — Гость у нас.

Из небольшого домика, самой обычной низкой де- ревенской пятистенки, выглянула полная невысокая женщина, лет на пятнадцать моложе Гая. Жена? Вот так старичок-боровичок — считай, с молодой живет, хе-хе.

— Чего тебе? — немного раздраженно откликну- лась та. — Что за гость? Ты опять бражку хлестать со- брался, а с пнем когда закончишь? Сил нет на него смотреть. Уж все ноги посбивала об эти корни пако- стные!

— Тише, тише, — замахал на жену руками Гай. — Чего расшумелась? Перед гостем позоришь меня.

— А ты сам себя опозоришь скоро, — уперла руки в бока женщина. — Как своей браги нахлещешься, так потом в свинарнике всегда просыпаешься. Ничего, пусть гость на тебя посмотрит да расскажет потом в городе о пьянице и неумехе Гае. И его несчастной жене, которая все хозяйство на себе тащит.

— Да тише ты! — рявкнул старик. От его возгласа Ларна даже присела немного и тут же торопливо шаг- нула назад в дом, правда, дверь прикрывать за собою не стала, с опаской уставившись на Гая.

— Тьфу, — сплюнул старик, — вот же бабы — глупое семя: то как куры квохчут, то словно гусыни голосят. Нет бы выслушать все до конца... Извини, гость доро- гой, за такую встречу, совсем моя старуха сбрендила.

— Но-но, — прикрикнула из дома на мужа Лар- на, — чего языком своим ерунду метешь; кто тут из нас старый, так это еще посмотреть надо!

Но Гай и глазом не повел в ее сторону, продолжая беседу со мной.

— Сейчас топорик принесу и, пока корешки рубить начнешь, я успею за мерином сбегать. А устанешь, так ты передохни, водички испей. Ларна тебе поднесет, ты только попроси. А на обед и покушать вынесет. Слышишь, старая?

— Сам пенек, мохом поросший! — крикнула женщина. — Так сразу бы и сказал, что работника в дом привел. Извини, гость, совсем меня этот старик заговорил, скоро с ума сведет.

— Да ничего, — нейтрально ответил я, — бывает. Вы мне топор дайте, не терпится приступить к работе.

Топор оказался неожиданно тяжелым и неудобным, несмотря на свой полностью стандартный вид. До меня дошла суть проблемы лишь через пяток секунд — я же новичок с минимумом навыков и умений. Боюсь, что прежние «живые» способности в деле лесоповала тут мне не помогут. А жаль. Открыв окно со своими данными, я недолго на них полюбовался.

#### **Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 1.**

**Интеллект — 1.**

**Ловкость — 1.**

**Выносливость — 1.**

**Мудрость — 1.**

Хорошо, что не ноль, а то и так могло быть. Все-таки стоило сперва ознакомиться с правилами и отзывами этой игры, сейчас бы не тормозил на каждом шагу. Может, прямо сейчас вынырнуть и пару часов пошуровать по форуму? Или закончить квест?

— Плевать, сначала дело, а безделье потом. Тем более что сегодня и завтра у меня выходные, — произнес



я вслух, подбадривая таким образом самого себя. — Ну-с, приступим.

Первый удар привел к тому, что топор позорно отскочил от узловатого корня, словно там вместо древесины прятался гранит.

— Врешь, — прошипел я сквозь зубы, — меня так просто не возьмешь. Мое второе имя — Гроза Дубов... во всех смыслах последнего слова, хе-хе.

Только с десятого удара мне удалось вырубить крошечную щепочку из несдающегося дерева.

— Ха-ха, лед тронулся, господа присяжные заседатели, лед тронулся! И да простит меня за плагиат великий комбинатор.

Перерубить корень у самого пня удалось лишь через полчаса, потеряв пятнадцать процентов здоровья и половину выносливости. Очень помогла Ларна, пару раз выносившая мне корец с холодной, от которой слегка ломило зубы и виски, водою. Но кроме немного болезненных ощущений жидкость дарила ускоренное восстановление пониженных характеристик.

Взяв себе небольшую передышку и дождавшись, когда характеристики придут в норму, я вновь набросился на злосчастный корень. Я рубил его на куски сантиметров по семьдесят, после чего вырывал их из земли и откладывал в сторону.

Со вторым корнем вышло быстрее — натренировавшись на первом «противнике», я уже знал, куда бить и с какой силой, чтобы и уставать не сильно, и эффект от моих слабосильных ударов по корню был наибольшим.

Пришел черед четвертого... пятого.

— Отдохни, работник, вот тебе поснедать принесла, — оторвал меня от работы женский голос. Обернувшись, я увидел Ларну, стоящую в паре метров за мною с небольшим узелком в одной руке и литровым

глиняным кувшином с обмотанной белой чистой тряпичей горловиной — в другой.

— Вот, — она вытянула обе руки вперед, предлагая забрать у нее ношу, — не побрезгуй.

— Спасибо тебе огромное, Ларна, — поблагодарил я женщину, — это очень кстати.

В узелке лежали два пирога с мясной начинкой, крупный вареный корнеплод с белой, лишь самую малость отдающей желтизной мякотью (репа, что ли), миска с мелкой, жаренной до состояния чипсов рыбешкой. Все теплое и испускающее обалденный аромат, от которого у меня немедленно рот наполнился слюной. В кувшине плескался холодный в меру, совсем не как вода, ягодный морс. Вкуснотища-то какая!

— Да ты не торопись, — посоветовала мне Ларна, видя, как я со скоростью вентилятора сметаю с импровизированного стола снедь, — не торопись.

— Так ведь времени сколько уже прошло, пока возжусь с этими корнями. Скоро Гай придет с лошадьёу, а работа не сделана.

— Кто? Это Гай-то скоро? — фыркнула женщина. — Да ладно к ночи заявился бы. Он же как с Парошем встретится, так надолго зависает у того. Парош-то у нас изрядный мастер по меду хмельному, ни у кого такой замечательной медовухи не выходит. Так что ешь и не торопись, у тебя еще весь вечер впереди.

Перекусив, я ощутил заметный прилив сил: Сила увеличилась на две единички, Выносливость и Ловкость также поднялись на плюс один. Жаль, что баф временный и через два часа исчезнет.

Упрямый пень сдался лишь под вечер, вымотав меня изрядно. Когда обрубил все корни так, что пень уже едва заметно шатался, я потерял почти семьдесят процентов здоровья. Зато получил существенную прибавку к характеристикам: Сила увеличилась на

единичку, Выносливость тоже, плюс обзавелся первой ступенью навыка Лесоруб, что позволяло пользоваться всяческими топорами с большей ловкостью и валить деревья быстрее и качественнее.

— А вот и твоя одежда, — тут как тут появилась хозяйка засохших деревьев, протягивая мне тонкую стопку материи — сложенные рубашка и штаны. — А свои обноски выбросить можешь: нехорошо, когда такой статный молодец и отличный работник ходит в рванье.

— Спасибо, хозяйюшка, — вежливо поблагодарил я женщину и взял из ее рук вещи. Почти тут же перед глазами вспыхнула надпись:

**Вы выполнили свой первый квест и получили награду: чистая одежда. Помните, что от внешнего облика зависит расположение НПС.**

— Обалденная сентенция, — пробурчал я себе под нос, на скорую руку умываясь у колодца и натягивая на чистое тело одежду. Мне досталась белая рубашка со шнуровкой на горле и незатейливой вышивкой на рукавах и груди, светло-коричневые штаны и кусок метрового шнура красно-кирпичного цвета вместо пояса.

Все-таки здорово ходить во всем чистом и красивом, сразу отношение окружающих меняется. Если до этого прохожие-НПС морщились при взгляде на меня и показательно отворачивались, то сейчас они или нейтрально проходили мимо, или же бросали редкие заинтересованные взгляды. Улучшение заметно невооруженным глазом.

Разобравшись с первым квестом, я решил ознакомиться с местом, куда попал. Тем более что пока никто не торопился давать работу. Пожилая чета с про-

сьбой очистить их двор от пня были единственными НПС, которые сами обратились ко мне.

Из справки я узнал, что место, где оказался сразу после игры, считается наиболее легким: НПС добрые, и торговцы среди них выкладывают товар по заниженным ценам (правда, тот не очень и шикарен в плане выбора), драки между игроками запрещены, мобы «толстые» (опыта и лута дают много) и гораздо более доступные для новичков. Там же имелся и совет набрать минимум второй уровень или, что лучше, еще больше, чтобы выйти в большой мир. Обрато вернуться не представлялось возможным. Раз шагнув сквозь арку, заполненную густым туманом, назад дороги не было. Оно и правильно: нечего тут делать игрокам высокого уровня среди «малышни».

Из интереса я дошел до ворот в большой мир и пару минут глазел на огромную арку, что расположилась в крепостной стене вместо привычных ворот. Высотою метров пять, примерно столько же в ширину у основания и заполненную молочно-белым туманом, в котором блестели крупные искорки. Рядом с аркой стояли два молодцеватых стражника в сверкающих доспехах с алебардами в руках, короткими мечами на поясе и арбалетами за спиной. И тридцатого уровня. Эх, вот бы мне такую одежду, сразу легче дышать стало бы. А то меня, маленького, любой способен обидеть...

— Любуешься? — громко поинтересовался кто-то рядом, сумевший подкрасться неслышно для меня. От неожиданности я махнул рукой в сторону голоса, но моя конечность лишь приподнялась и не смогла преодолеть небольшое расстояние, что разделяло меня и говорившего.

— Эй, заканчивай махать кулаками, здесь это не прокатывает, — удивленно крикнул неизвестный парень, стоящий в метре от меня.

— Извини, — буркнул я, — это рефлексы. Просто ты очень тихо подкрался ко мне.

— Так я же рейнджер, — довольно хохотнул парень и сжатым кулаком с отведенным большим пальцем указал на свое плечо, над которым возвышался лук. «Джак Воррбей»; это так моего нового знакомца звали, и был он четвертого уровня.

— А что тогда не эльф? — поинтересовался я. — У них же бонусы для лучников хорошие должны быть, или нет?

— Есть такое, — согласился со мною парень, — но не люблю я этих ушастых. Прямо мутанты какие-то, да и ограничения имеются в этой расе. Только у людей ничего такого нет. Жаль, что долго раскачиваться приходится, и плюшек никаких не дают изначально. А ты кем отыгрывать будешь?

— Еще не знаю. Хочу рыцарем или магом.

— Метать молнии или махать стальным ломом? — чуть презрительно усмехнулся Джак. — Брось, разве есть в этих классах романтика? А вот рейнджер — это сила. Где ты найдешь такого бойца, который с большого расстояния угодит точно в глаз стрелой? Или подкрадется в лесу к бодрствующему врагу и снимет того одним ударом ножа? А?

— Маги точно так же могут сделать, — возразил я. — На то специальные чары имеются. А тому же рыцарю и вовсе прятаться не нужно, если у него хорошие доспехи. Плюс свитков закупить можно, зачаровать снаряжение...

— Ай, скучно с тобою, — оборвал меня Джак, скривившись от моих слов, словно я заставил его съесть спелый лимон. — До встречи в большом городе. Надеюсь, что поразмыслишь над моими словами и передумаешь. Прокачивайся, меняй шмот, покупай оружие — и вперед. Пока.

С этими словами, кивнув мне головой на прощание, парень исчез в тумане. А я отправился в лавку с товарами. Нет, покупать ничего не собирался, да и не на что было, но нужно было иметь представление о ценах и ассортименте. Хоть буду знать, на что могу рассчитывать.

Лавка была полностью выдержана в стиле Средневековья: арочная дверь из толстых досок с металлическими полосами, некрашенный пол, каменные стены без малейшего следа отделки, каменный сводчатый потолок и факелы, висевшие вдоль стен, изредка начинавшие трещать и плеваться искрами, словно бенгальские огни. У дальней от входа стены за широкой стойкой, сбитой из толстых дубовых плах, стоял торговец.

НПС со скукой окинул меня взглядом и, скривившись, тут же отвел глаза. Ну еще бы, пусть я и не тот бродяга-замарашка, впервые вступивший на булыжную мостовую, но и на состоятельного покупателя не походил. Впрочем, плевать мне было на его кривую рожу: хочу — смотрю, хочу — хожу.

Выбор, как и предполагал, не сильно впечатлял. Несколько кожаных курток, причем две из них красовались бронзовыми бляшками на груди и спине и имели кольчужные лоскутья на плечах. Десятка два разнокалиберных ножей и кинжалов, десяток мечей, начиная от бронзового гладиуса и заканчивая обычным прямым мечом времен крестовых походов. Отыскался помятый железный нагрудник и несколько таких же бэушных шлемов. Сапоги, лапти и чуни вызвали чуть больше интереса, но у меня не было денег даже на самую дешевую обувь. А вот когда дошел до стеллажа с дубинками и посохами, то чуть не стукнул себя по лбу от досады: как же я опростоволосился и не сделал себе что-то похожее? Была же возможность, была. Достаточно было отрубить кусок корня потол-

ше, чтобы получить неплохую дубинку. Не идеально-го качества, все же корень слишком рыхл, но хоть что-то было бы в руках. Ведь и материал имелся, и инструмент. Пусть даже не корни — сколоть кусок от пня и топором обработать до приемлемого размера хоть и потребовало изрядных усилий, но и окончательный результат порадовал бы: короткая дубовая дубинка совсем не то, что голые кулаки.

Настроение так сильно испортилось, что я потерял интерес к дальнейшему просмотру товара. Покинув лавку, я чуть ли не бегом направился в сторону знакомого двора в надежде, что там мне повезет... не вышло. Приветливая хозяйка (Гая видно не было: видать, медовуха вкусная попалась и компания интересная подобралась, что домой старик не торопился возвращаться) в очередной раз поблагодарила меня за оказанную помощь, но впустить во двор и дать топор отказалась напрочь. Мол, с пнем мне не справиться, только инструмент загублю.

С испорченным настроением я отыскал местечко потише и покинул игру. Первым же делом, не обращая внимания на диван посередине комнаты, я бросился к компьютеру.

— «Табелла», «Табелла»... так, что у нас по ней есть?

Игра оказалась на диво востребованной и известной. На мой запрос вылезла сотня тысяч указок на странички, где есть подобное упоминание. И самой первой шла ссылка на официальный форум. По идее, с него мне стоило начинать знакомство с игрой и лишь потом погружаться в вирт, но я любитель делать все через одно место — впрочем, как и значительное число моих земляков.

Для начала я поинтересовался местом своего пребывания и узнал, что среди игроков оно известно как Зеро. Нулевая локация.

— Оригинальненько, — хмыкнул я. — Ну а если без шуток... так, что там у нас с заданиями?..

Квест с выкорчевыванием пня был самым малооплачиваемым, так сказать. Только и есть из плюсов, что чистая одежда. Даже опыта не дается на новый уровень. То-то у меня никакого повышения характеристик после сдачи задания не было, лишь те, что прибавились в процессе работы. Кстати, добить пень не вышло ни у кого из игроков, кто брался за эту работу. Корни вырубались, а вот Гая с лошадью не было. Так и оставался пень на всю ночь во дворе. А наутро вновь обзаводился корнями, чтобы дожидаться очередного новичка в рваньё.

Вот, например, есть задание перебить крыс в амбаре мельника. Мало того что mobs шли в качестве повышения уровня, так еще и шкурки можно было продать, как и мясо. Дешево, но хоть что-то. Дальше шло задание передать пакет от местного лекаря травнице, но имелось условие — опрятный вид и минимум три выполненных квеста или один, но в котором также следовало что-то передать. В общем, послем поработать.

— Так, дальше листаем...

Можно было помочь нарвать лекарственных трав мальчику, у которого заболела мать. Нужное лекарство росло на самой границе локации, и место мальчик покажет, но имелись проблемы — две бродячие собаки, которые жили в том месте и набрасывались на любого прохожего. Mobs были третьего уровня и новичку без оружия сулили огромные неприятности.

Простое, но способное принести как деньги, так и бесценный опыт задание нашлось в самом конце списка. И тоже было связано с рубкой, оттого и считалось среди игроков бесперспективным. Вот им я и займусь с завтрашнего утра, а сейчас пора на боковую.



## ГЛАВА 2

Проснувшись, я едва не бегом бросился в ванную, а из нее на кухню. Тридцать минут, и я снова оказался в коконе.

«Здравствуй, радуга», — пронеслось у меня в голове, когда разноцветная вспышка встретила на входе в игру. Проморгавшись, я отряхнулся и проверил свой инвентарь: уф, все на месте, ничего не пропало. Вообще я читал информацию, что при выходе из игры с нулевой локации с персонажа никто ничего снять не может. Читал, да, но удостовериться, что все так оно и есть, было приятно.

— Ох, милок, видать, тебя сами боги послали, — радостно заголосила сухонькая, как вобла, старушка. — Ты и впрямь желаешь помочь мне?

— Разумеется, бабушка, — степенно кивнул я. — Я помогу достать нужное.

**Вы получили задание Достать грибной наплыв. Награда: пять серебряных монет и зелье на выбор. Время выполнения: не ограничено.**

Мне всего-то нужно было дойти до небольшого лесочка или роши, что точнее будет, и срубить некий нарост на дереве, в игре имеющий название «грибной наплыв». И главное, старушка предоставляла мне свой инструмент — топорик. Поменьше того, с которым я вчера поднимал свои навыки, но как оружие много лучше дубины.

— Привыкли руки к топорам, да только сердце неподвластно докторам, — тихонько мурлыкал я песенку себе под нос, направляясь... к мучному амбару. Именно с него я собирался начать, решив оставить бабулькино задание на потом.

Крысы, которых в амбаре оказалось десять штук,

явно не ожидали, что на них придут с острой сталью и первым уровнем. Впрочем, растерянность их продлилась недолго, если честно, я ее и заметить не успел (но ведь должна же быть, я бы точно обалдел от такого нахальства), и уже через несколько секунд, как вошел в амбар, был атакован.

— На, вот еще... Черт!

Удачный укус одной из хвостатых любительниц дармового зерна отнял сразу четверть жизни. То, что небольшой топорик на короткой ручке плохо подходил для боя с мелкими и верткими тварями, я понял уже через минуту. Да уж, лучше всего тут подошел бы шест или, что еще краше, вилы. Но где их найти-то? К этому моменту моя жизненная полоса перешла в красный сектор, что отразилось на восприятии — на окружающий мир я взирал сквозь красную пелену.

Выбраться обратно на улицу не мог, уж слишком далеко отошел от двери во время боя с крысами. Тут пока дойду, открою — сожрут. А смерть в игре приведет к потере части опыта. И просто чудо, иначе никак не могу сказать, что заметил несколько ящиков возле ближней стены. Конечно, точно так же, как и я, на ящики вскарабкаются крысы, но главное — смогу выиграть время.

Прямо над этой горкой располагалась длинная и широкая, чтобы на ней более-менее можно было устроиться, балка, проходящая через весь амбар. И на нее я возлагал большие надежды, даром что крысы были физически не способны повторить мой трюк. Правда, пока забирался, то чуть не сверзился вниз — силы и ловкости едва хватало на такие акробатические трюки. Но зато, оказавшись наверху и оседлав толстое бревно, словно ковбой лошадь, я смог вздохнуть с облегчением. Выждав, когда усталость исчезнет, я торопливо достал из мешка кусок хлеба и принялся от него

откусывать большие куски, глотать почти не жуя. На крыс, которые бесновались подо мною, поочередно запрыгивая на ящики и пытаясь достать меня, я не обращал внимания.

Когда краюшка закончилась, я вызвал меню и тихо вздохнул: прочитанное меня не радовало:

**Жизнь: 40/80.**

А крыс так и осталось ровно десять, хотя у троих я снял почти половину жизни, а одна тварюшка едва-едва живая. Жаль, что тут раненые mobs не доходят сами от кровотечения, так бы у меня на одного противника меньше стало. Но с другой стороны, такая же судьба грозила бы и мне, что меня совсем не устраивает. Блин, и вот как теперь выбираться отсюда? Самому не пробиться, а другие игроки что-то не спешат на помощь. Им что, опыт не нужен? Эгей, народ, ау, я тут вам крыс приманил, практически халявная экспа и лут!..

А если серьезно, то дело мое близко к полному «упс».

— Эй, может, разойдемся по-хорошему? — поинтересовался я у крыс. — И вам хорошо — поживете еще, и мне неплохо, а?

Вместо ответа очередная крыса забралась на ящик и попыталась в прыжке достать меня. Промахнулась, при этом в воздухе суматошно дернув хвостом. При виде этой картинки у меня в голове мелькнула идея.

— Ну-ка, ну-ка... а как вам такая идея?

На шнуре, который служил мне поясом, я привязал топорик и стал раскачивать его наподобие маятника: взад-вперед, взад-вперед. И уже на втором замахе зацепил одну из крыс. Несильно, но дорога ложка к обеду. Уже через десять минут во время очередного прыж-

ка хвостатая тварь вмазалась головой в топор, словив тот на противоходе, и точно лезвие, а не обух, как чаще получалось приложиться по крысам.

**Вы нанесли критический удар.**

— Лед тронулся, господа присяжные заседатели. И вообще: десять старушек — рупь, — нервно проговорил я, стараясь подбодрить себя. Такими темпами придется коротать здесь всю ночь, и ведь не уйдешь из игры: вдруг персонаж свалится с балки? Проверять что-то не хочется.

Последней пришиб ту самую крысу, жизненная полоска которой едва светилась. Собрав шкурки и крысиные хвостики, которые нужно было предоставить квестодателю, я покинул амбар. Ночная темнота встретила меня приветливо — никто не набросился с желанием стрескать, не услышал и обвинений, что так долго сидел в амбаре. Я сделал всего один шаг от амбарной двери, как перед глазами высветилась надпись:

**Вы получаете новый уровень. Всего: 2.**

**Вы получаете достижение: Находчивый Лесоруб первого ранга.**

**Ловкость повысилась на один. Всего: 3.**

**Вы получаете пять свободных баллов характеристик.**

**Сила — 2.**

**Интеллект — 1.**

**Ловкость — 3.**

**Выносливость — 2.**

**Мудрость — 1.**

Уф, наконец-то... а то я думал, что так и останусь «первоклашкой»-открывашкой. И еще вот интересно, что это за способность такая — «Находчивый Лесоруб», и почему именно Лесоруб, уж не из-за того ли,

что топором пользовался? Или оттого, что по квесту должен рубить дерево, а сам сражаюсь с крысами? И полезная эта вещь или так, работающее по принципу «на, возьми, все равно выбрасывать»? Черт, вопросов целая куча, а ответов ноль целых ноль десятых. Придется опять покопаться на форуме, но это потом, пока надо распределить очки.

Голову я чесал долго, думая, что и на сколько увеличить. Две характеристики, а именно мудрость и интеллект, я отбросил сразу. Это требуется магам да чародеям, а таких в Зеро нет. Совсем нет, вместе с таким понятием, как магия. Ни в лавке, ни у любого НПС невозможно купить свитки с чарами или научиться заклинаниям у мага-преподавателя. Такого, собственно, тоже нет.

В общем, у меня вышло так:

**Сила — 5.**

**Интеллект — 1.**

**Ловкость — 3.**

**Выносливость — 4.**

**Мудрость — 1.**

Сила и Выносливость — вот эти качества мне были сейчас нужны. Ловкость тоже, но она и так неплоха для второго уровня. Теперь, когда я поднялся на ступеньку выше, можно подумывать и о выходе во взрослую жизнь. Хватит с меня «нуля», вот закончу «грибной» квест, получу свои монеты — и сдергиваю отсюда. Хотя нет, сперва заскочу в лавку и приоденусь, а то в этой одежде с чужого плеча меня на основных локациях и в лавку-то не пустят. Но до того как отправиться за «грибом», я навестил мельника и сдал ему квест. В награду получил пять медяков и немножко опыта. Жаль, но на новый уровень мне не хватило, слишком

тривиально «крысиное» задание, легкое и, соответственно, малооплачиваемое.

По дороге, пока добирался до места, с интересом вертел головой по сторонам, не пропуская ничего. С особым любопытством присматривался к растительности, рассчитывая набить кошелек, продавая травки и коренья. К сожалению, ничего из встреченного классифицировать не смог, просто не знал, как та или иная травинка в игре называется. Вон что-то похожее на подорожник, а там раскинулся лопух, совсем рядом с тропинкой выросла целая поляна колокольчиков. Но сколько я ни рвал растения, пользы от этого не было, совсем. Дошло до того, что попробовал парочку листьев и цветков... в итоге обзавелся резким горчащим привкусом на языке, и только. Помогла очередная надпись, появившаяся перед глазами после очередного лопуха, обкусанного по краям и перетертого в ладонях:

**Вы не можете пользоваться собственноручно собранными дикими растениями, пока не получите первый уровень специальности Травник. Вы не сможете продать собранные растения травникам и лекарям, если не знаете их названия.**

Вот и вся разгадка, и нужно было просто залезть в менюшку и вызвать помощь с пояснениями. М-да, не все так и просто, оказывается: пока не достигнешь чего-то в игре, соответствующими бонусами не воспользуешься... Жаль, очень жаль.

После прочитанного передвижение мое резко ускорилось, ведь больше не нужно было искать взглядом какую-нибудь травинку, выделяющуюся среди прочего «гербария» внешним видом. Сказано, вернее, написано было все доходчиво. Или Травника качать, или полностью игнорировать всю растительность.

Интересно, в игре такая специальность, Травник, пользуется ли уважением и насколько интересно ее отыгрывать? Может, стоит ее взять хотя бы ради возможности бесплатного обогащения? Об этом нужно обязательно подумать, только не здесь, а в нормальном мире, перед этим плотно покопавшись в Сети. Эх, сколько же планов уже успел создать, ведь позабуду о половине, знаю за собой такую особенность...

Наконец я добрался до роши, где мне предстояло выполнить свой третий квест. Вот, кстати, информация к размышлению: этот самый грибной наплыв я в глаза не видел и навыком соответствующим не обладаю, но откуда-то точно знал, что вон та черно-коричневая блямба чуть ли не на верхушке небольшого деревца и есть он. И никакого Травника не нужно.

— Не бойсь, все будет хорошо: чик — и в дрова, — усмехнулся я, похлопав ладонью по шершавой коре молодой березки, которую мне предстояло свалить. Тоненькая, я почти обхватывал двумя ладонями ствол на уровне груди, и это с моими-то «новыми» руками. Существенно толще корней, которым я обязан своей нынешней одеждой, но те были дубовыми и высохшими, что увеличило их прочность в разы. Кстати, после драчки с крысами вещи уже не выглядели столь новыми, какими получил их из рук женщины. Если хочу брать задания, и задания хорошие, то стоит подумать о смене облика в лучшую сторону.

— Ну, местным богам помолясь, приступим, — вздохнул я, примериваясь топором к стволу дерева. Первый же удар заставил его мелко задрожать, сверху посыпались сухие веточки, листья...

Рубить березу было не в пример удобнее и легче, чем дубовые корни. И конечно, подобным действием много проще заниматься, когда ты в пять раз сильнее, в три раза ловчее да еще и по специальности Лесоруб.

— И-эх, — хекнул я, в очередной раз всаживая топор в податливую древесину.

«Бдзинь!» — ответил мне топор, развалившись на три части. Я неверяще посмотрел на половинку топоррища, зажатого в руке, и обломки инструмента под ногами, валявшиеся среди свежей щепы. Еще один кусок, примерно в треть лезвия, торчал в дереве.

Будьте осторожнее с вещами в игре. Одежда, оружие, экипировка имеют определенный запас прочности, который теряется тем быстрее, чем чаще пользуетесь предметами. Повысить запас можно путем улучшения в мастерских, у соответствующих мастеров или накладывая чары у магов. Восстановить запас можно самостоятельно, приобретя ремонтный набор и изучив соответствующий навык (самостоятельно или заплатив за урок мастеру) или обратившись в мастерскую.

— А раньше сказать нельзя было?

Почти тут же высветилась еще одна надпись:

**Вы теряете 0,5% репутации среди НПС данной локации.**

И следом еще одна:

**Провалено задание Достать грибной наплыв, репутация у персонажа, давшего задание, снизилась на 10%.**

— М-да, не было печали, да купила баба поросю, — задумчиво проговорил я, машинально почесав затылок. — Пять монеток-то — тю-тю... Не зря думал, что слишком шикарно оплачивается задание — серебром!

Топор сломался, когда дерево прорубил почти до середины. Выходит, мне бабка заведомо паршивую вещь дала вместе с невыполнимым заданием? Но на форуме ни о каких подставах не упоминалось. Вроде бы. Пусть я и не вчитывался, проскочив глазами по



шапкам заданий и краткому описанию. Нужно бы ознакомиться с мнением игроков.

Мне было и обидно, и интересно одновременно. Обидно, что в какой-то детской локации я так обмисурился. А интерес вызывал итог проваленного задания и желание узнать о счастливицах, которые с ним справились. Ведь получалось так, что топора никак не хватало на все дерево. Не сразись я с крысами, инструмента хватило бы мне не на половину, а на две трети ствола.

Укрывшись в кустах от посторонних глаз, я вышел из игры.

На этот раз я полностью открыл страницу с «испорченным» заданием, собираясь прочесть все комментарии и сноски до последней буквы.

*«Задание — полный развод, топор ломается, а дерево еще стоит. Что за дела?»*

«Топор сломался на середине ствола; я, правда, еще пробовал с ним крыс бить и там немного подпортил. Но ведь топор квестовый, он мощнее, с чего такая беда?»

Ха, оказывается, не один я такой умный, есть прохиндеи, готовые и рыбку съесть и... хм, не оказаться в неприятном положении. Вот только не всегда второе утверждение случается обмануть, мой пример тому подтверждение.

Ответ я нашел ближе к середине вопросов, которых оказалось не столь и много. Не каждый хочет помахать топором в течение часа и дольше, чтобы выполнить ерундовый, пусть и хорошо оплачиваемый квест. А есть же еще каменотесы и шахтеры, вот кому не позавидую — на начальных этапах тюкать киркой...

*«Тут нужен четвертый ранг Лесоруба, только тогда можно свалить дерево, или сразу после получения зада-*

*ния пойти к кузнецу и отремонтировать топор, тогда его хватит на дерево. Но придется заплатить. Кстати, обломки тоже можно собрать и отнести к нему же, кузнец за отдельное задание сварит их заново».*

Интересно, интересно... если так оно и есть, то я обзаведусь оружием, и неплохим, стоит отметить.

Когда я вновь вернулся в игру, дерево так и стояло с надрубленным стволом, слегка покачиваясь под налетавшим ветерком. Видя это дело, я, было, приналег плечом на березку, рассчитывая, что та не выдержит совместных усилий ветра и меня и упадет. Ага, куда там, проще обломком топора добить остаток, чем переломить. По крайней мере, не с моими характеристиками. У меня даже красная пелена перед глазами появилась и выскочила тревожная надпись:

**Уровень вашей Выносливости стремительно падает. Когда она приблизится к нулю, вы упадете и будете не в состоянии совершить любое физическое действие.**

Отдышавшись, я плюнул на дерево и стал собирать обломки, рассчитывая поймать хоть какую-то пользу с неудачного задания. Прихватил даже кусок топорика, хоть и не представлял, каким боком деревяшка будет использована кузнецом. А потом возникла заминка — застрявшая часть лезвия ни в какую не вылезала из древесины, словно ее зажали в тисках.

— Вот все не как у людей! — в сердцах выкрикнул я и уставился злобным взглядом на железку. Но той было глубоко фиолетово на эмоции какого-то новичка да еще ажно второго уровня. Все мои надежды обзавестись оружием пошли прахом. Черт, как же тот игрок справился... или у него топор не застревал? Или он каким-то невероятным образом смог от разработчиков узнать условия, при которых осуществимо выполнение квеста, и выложил их, лично не проверяя?