



СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Михаил САВИЧ



ПЕРВЫЙ

Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

С13

Серия «Современный фантастический боевик»

Выпуск 264

Иллюстрация на обложке *Ивана Лищука*

*Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону*

Савич, Михаил Владимирович

С13 Первый : роман / Михаил Савич. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2024. — 352 с. — (Современный фантастический боевик).

ISBN 978-5-17-160633-6

Виртуальный мир игры «Терра» привлекает тысячи людей, в том числе и Миха. Однако его цель отличается от других игроков, им движет месть. Враги Миха обладают огромной силой и богатством, они безнаказанны и в реальном мире. Его друг был убит, а сам Мих находится под угрозой. Одному очень сложно победить и разорить таких врагов, но он особенный. Он обладает знанием игры, умом и глобальным планом. И хотя он один против всех, но готов пойти на всё, чтобы достичь своей цели.

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-160633-6

© Михаил Савич, 2024
© ООО «Издательство АСТ», 2024

Глава 1

СЕМНАДЦАТЬ РЕГИСТРАЦИЙ

ВХОД

Регистрация. Выбираю расу — человек. Внешний вид — максимально приближенный к реальному облику. Слегка подправим лицо, чтобы друзья могли узнать, а враги — нет. Голос — мой, но тембр чуть ниже из тех же соображений. Степень погружения — 100%. Последний выбор довольно редок среди игроков, и система назойливо переспрашивает, точно ли я хочу такого счастья, запугивает сильными болевыми ощущениями в игре. Но мой выбор окончательный. Продолжим.

ВХОД

Не то.

ВЫХОД

Стираю перса. Заново регистрируюсь.

ВХОД

Не то.

Повторяю процедуру. Занятие хоть и нудное, но необходимое.

ВХОД... ВЫХОД... ВХОД...

Раз за разом создавая и стирая персонажа, я наткнулся на роскошное место — побережье океана, песчаный пляж и пальмы, спокойная, без больших волн, лагуна. Задержался на целый час. Просто искупался, поплавал и понежился на солнышке. Не так давно был в Египте, там уже через две недели мне все надоело, и казалось, что подобного долго не захочется. Я был уверен, что всего этого яркого великолепия наелся, но вдруг случайное попадание в тропический рай показало, что я не прав, и нужно почаще выбираться к морю. Пришлось заставить самого себя прекратить гонять маленького осьминога, прятавшегося от меня в коралловом рифе, вылезти из теплой воды и расстаться с этим гостеприимным местом.

Но зарубку в памяти для себя я сделал. Стану сильным и богатым в этом мире, буду сюда выбираться для отдыха с друзьями. Может быть, не именно сюда, но приблизительно в такое же место. А пока:

ВЫХОД ВХОД

Наконец я в нужном месте.

Успеха удалось достигнуть довольно быстро. Всего с семнадцатого раза мой большой ПЛАН начал осуществляться.

Одежда неизменно одинаковая, сколько бы ни стирал персонажа: типовой комплект новичка во всем своем великолепии — куртка, рубашка, штаны, ботинки и сумка. В сумке — бутылка с водой, краюха ржаного хлеба, нож с коротким лезвием, длиной не более пяти сантиметров, ну и все. Небогато. Выгляжу я во всем этом неважно, даже до бомжа не дотягиваю — бомжи в Питере последние годы стали неплохо одеваться. Такой комплект ни один уважающий себя постоянный посетитель помоек не надел бы. Разве что за деньги, выпивку, еду, да и то — тут же снял бы за углом.

Скромность моего одеяния меня не расстраивает, все начинающие игроки в мире Терры появляются только так, и я не исключение. Это своего рода стимул для энергичных действий и попыток заработка средств для приобретения обновы. Но мне это сейчас неважно, план предусматривает, что первое время поживу на природе и не буду вступать в контакт ни с другими игроками, ни с местными жителями. Причина таких действий проста — мне важно, чтобы гораздо позднее, когда я начну наступать на пятки своим врагам и подсекать им связки, они не вычислили бы меня по времени появления в игре. У них есть связи в администрации игры, что помогло бы найти меня в реальной жизни и лишит ее (жизни). Для них это дело привычное, а для меня — нежелательное.

Сейчас я там, где и должен быть. В локации для новичков игры «Терра», под названием «Ущелье Грома». Пора начинать здесь осваиваться. Даже увидев безжизненную ледяную пустыню, все равно не стал бы снова стирать персонажа. Именно эта локация и есть моя цель. Но крайности типа знойных пустынь и ледяных полей мне не угрожают, «Ущелье Грома» — очень хорошее место. Вокруг лес и горы, рядом река и многочисленные ручьи, втекающие в нее. Недалеко деревня для новичков, в которую ведет ухоженная тропа прямо от площадки возрождения игроков, на которой я и появился.

К моему собственному удивлению, игра сразу захватила меня реализмом и свежестью. Четыре года назад я имел отношение к ее созданию, но тогда, в самом начале, она была еще сырой. Таких ярких и почти подлинных ощущений не было. А сейчас я стою на практически настоящей лесной поляне, дышу свежим горным воздухом, слушаю шум деревьев и пение птиц, на руку мне садится комар и начинает пить из меня кровь, и я, так же как в реале, хлопаю по нему ладонью.

Впрочем, здесь я по комару не попадаю. В этом мире я очень слабый и неловкий. Пока. Но все в моих руках. Очень правильная фраза для всех, у кого они прямые.

Комар улетел, не дав мне получить первый опыт за убийство на охоте.

Находиться долго на этом месте нежелательно, так как может появиться другой новичок или возродиться убитый кем-то более опытный игрок.

Идти по лесу просто и приятно, мягкий травяной покров на поляне позволяет двигаться, не глядя при этом под ноги, что я и делаю. Время для входа в игру выбрал позднее, солнце уже почти ушло за горный хребет и вокруг быстро смеркается — все это повышает мои шансы остаться незамеченным. Путешествие через лес постепенно становится все более сложным. Лес, поначалу напомиравший парк, густеет и превращается в чащу, покрывающую маленькие крутые горки, и для прохода к месту, которое я выбрал для постоянного проживания, приходится прикладывать все больше усилий. С начальными-то характеристиками даже от такой недолгой прогулки успел устать. Пришлось остановиться и отдохнуть.

Сидя под деревом, еще некоторое время наслаждался общением с природой. Постепенно ночь вступала в свои права, и после некоторого затишья стали слышны звуки ночных обитателей леса. Я вздрогнул от неожиданности — совсем рядом громко заукал филин. Налетевший порыв свежего ночного ветерка пошевелил волосы. Я пошевелился в ответ и сел поудобнее. Вот и поговорили. Удивительно — ветер в игре. Своим перемещением вызвал шорох в соседних кустах. Кто-то мелкий, услышав меня, испуганно удирал подальше от неизвестной угрозы.

Кстати, удирающий показал мне пример для подражания — пора и мне двигаться дальше.

Задача номер один — найти место для стоянки. Задача номер два — начать поднимать свои характеристики. Силу — в первую очередь. Поднять первый камень, который лежал поблизости от места моего отдыха, мне не удалось. Слишком он для меня еще тяжелый. Я новичок, и вес более десяти килограммов пока запредельный. Но

попробовать-то можно, даже нужно. Привыкание к условиям этого мира — непереносимое условие для успешной игры. Методом проб и ошибок я нашел камень, который смог поднять и пронести метров двадцать.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ

Последние три метра прошел на морально-волевых усилиях. Силы закончились, камень выпал из ослабевших рук, и я рухнул на землю рядом с ним.

Новичок в яслях. Телом в таком состоянии управлять необычно и непривычно. Дело не только и не столько в силе или ловкости. Просто все иначе. Нужно время освоиться, вжиться, втянуться в игру...

Но все это было не зря.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПЕРВОЕ ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МИРЕ ТЕРРА.

СИЛА +1, итог: 2.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ЭТО ВАШ ПЕРВЫЙ УСПЕХ. БОНУС — СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +1%.

Лежа на траве, радовался первым игровым сообщениям, проплывшим у меня перед глазами. Шрифт капсом, местами еще и красный. Но это объяснимо. Нужно привлечь внимание игрока, иногда особо непонятливых предупредить и даже напугать. Мол, если потом станет больно, то вини самого себя.

За труды получил первую награду. Если бы я был пессимистом, то поворчал бы, что это увеличение всего на одну единицу, но я оптимист и рад тому, что за пять минут стал вдвое сильнее. Вряд ли мне когда-нибудь удастся повторить такое достижение здесь, а тем более в реальной жизни. Поскольку я уже лежу и встать пока еще не могу, то можно отдохнуть и продолжить знакомство с игрой.

Интерфейс игрока, судя по отзывам на игровых сайтах, очень простой, привычный для игр в жанре ММОРПГ и удобный. По сравнению с тем, первым, очень простым и корявым — это день и ночь. Настало время проверить улучшения на своем опыте.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 1

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 10

Это мои начальные характеристики, кроме уже удвоенной силы. В яслях их немного, но со временем количество параметров будет возрастать. Для новичка этого пока достаточно, ибо игра создана так, чтобы начинающим было просто и удобно в нее играть. Отличия от реальной жизни — минимальные. Усложнения вводятся постепенно и не требуют больших усилий для их освоения.

На самом видном месте интерфейса главная кнопка — «ВЫХОД».

В любой ситуации игрок может быстро выйти из игры. Не все могут вытерпеть боль даже на минимальных пятипроцентных ощущениях, поэтому для них — и для всех прочих тоже — есть путь быстрого побега. Нажал кнопку — и ты дома, в своей капсуле. А там уже можно спокойно думать о том, что делать дальше. Проще всего дождаться в реале, пока твоего персонажа в игре убьют, и он возродится. Уже после этого, смирившись с потерей уровня, продолжать играть дальше.

Постепенно я пришел в себя и отдышался, индикатор резерва вернулся в зеленую зону. Дождавшись того момента, когда он достигнет цифры десять, я сел. Отдых закончен. Второй раз поднять силу на единицу не так просто, но проверить рекомендации опытных игроков стоит, и я еще раз повторил процедуру. Правда, камень

для этого я взял побольше, и унести его мне удалось немало дальше.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ.

Таким же образом, как и в первый раз, доведя себя до изнеможения, я упал вместе с камнем, и с такой же радостью прочел очередное сообщение:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС — РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 11.

Это неожиданно и еще более приятно. Возникла мысль — вдруг еще раз повезет? Но все мои дальнейшие попытки поднять свои характеристики самым простым способом закончились ничем. Что ж — и так хорошо получилось. Отдохнув, я хотел уже двинуться дальше, но испытал чувство голода. Это серьезный сигнал в обоих мирах. Надо подкрепиться, благо что хлеб и вода у меня есть.

Съел половину горбушки и выпил всю воду. Не сказать, чтобы это было очень вкусно, но цели я достиг и могу без проблем продолжать движение. Но делать это постепенно становится все труднее, местность все более дикая и нетронутая людьми, да и темнеет все быстрее. По плану, я должен найти родник еще до темноты, о нем писал на форуме один из игроков, побывавший здесь полгода назад.

С его слов, это идеальное место для лагеря на природе. Местные жители здесь не бывают вообще, а игроки заглядывают крайне редко. Здесь нет ничего интересного ни для тех, ни для других. Передвигаться среди зарослей вереска и местной разновидности лиан очень непросто, а бонусов от этого продвижения нет и в помине. Здесь отсутствуют редкие и дорогие растения, и охотиться особо не на кого. Совсем недалеко от деревни полно мест, где можно с большими удобствами заняться прокачкой

своего уровня и сбором трав. Те, кто здесь побывал до меня, не скрывали своего разочарования, и их отзывы отбили у других игроков желание посещать эти места. То есть для моих целей местность подходит идеально.

Холмы стали круче, и продираться сквозь колючие лианы и засохшие кусты стало уже совсем трудно, но часа через полтора, совершенно выбившись из сил, я все-таки нашел родник между трех холмов, а также небольшую площадку рядом с ним. Неимоверно хотелось пить, последние полчаса я уже жалел, что так быстро выпил всю воду. Жажда мучила меня значительно сильнее, чем голод и усталость, которые я, впервые в этом мире, испытал больше часа назад.

Родничок бил из скалы на высоте полутора метров, и я приник к нему с нетерпением, удивившим меня самого. Пока я пил, и пил, и пил ледяную воду с наслаждением, перед глазами проплыли слова сообщения системы:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС — ЛОВКОСТЬ +1, итого: 2; РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 12

Вымотался я так, что даже двойной бонус меня не порадовал. Первые пять минут просто пил воду, не думая ни о чем другом. Напившись, лег на землю. Хорошо, что она все еще теплая после жаркого летнего дня. Надо отдохнуть и восстановиться. Как же я себя довел до такого состояния? В планы это не входило, не думал, что поиск родника так дорого обойдется. Впрочем, дело сделано и результат достигнут. Да и характеристики подросли, что уже совсем хорошо.

Вслед за утоленной жаждой пришел голод. Резерв энергии, которого новичку должно хватать на полдня, я уже дважды почти обнулil всего за пару часов. Хлеб я весь съел. Хотел оставить хотя бы небольшой кусок про запас, но это у меня не получилось. Как-то незаметно он закончился. Запивал я его водой уже более цивилизованно —

сначала наполнял бутылку из родника, потом пил из нее. Отдохнул и восстановился я на этот раз быстрее.

Отдыхал у родника уже в полной темноте. Звезд сквозь листву деревьев не видно, но скоро должны появиться обе луны — станет светлее. Тем временем быстро похолодало. Ветер принес свежий воздух с гор, и я поежился. Идти в темноте неразумно и, хотя я уже отдохнул, все равно вынужден сидеть без дела. Это трудно, но я справился. Постепенно становилось светлее, и лес окрасился в необычный цвет, первая луна вышла из-за ближайшей горы и осветила призрачным светом все вокруг.

Видимость была не очень хорошей, но все же достаточной для того, чтобы уверенно пробираться через заросли. Идти было не так просто, как при солнечном свете, но возможно, и я отправился к своей следующей цели.

Вскоре появилась вторая луна, и стало вдвое светлее. Дело пошло веселее, и я принялся про себя напевать подходящие к случаю мелодии старых песен.

Про то, что это наши горы и они помогут нам, и про то, что в обход идти, понятно, не очень-то легко. В то, что песня помогала предкам строить и жить, я не очень-то верю, но для похода в горах, когда нужно идти все время вверх через заросли колючек, вереска и лиан, она — лучшее средство. К тому же других средств у меня просто нет. Напевать я не переставал даже тогда, когда застревал в буреломе или запутывался в лианах. Хорошее настроение — это тоже сила.

Совершенно неожиданно для себя я вышел из леса и едва не свалился с обрыва. Хоть и две луны на небе, но видимость все же плохая. Сумерки. Последние деревья стояли на самом краю, и я удивился — как они до сих пор с обрыва не упали вниз, ведь дожди должны были регулярно подмывать почву под корнями. Отшатнувшись от края, встал на четвереньки и подобрался к самой его кромке. Увидеть дно мне не удалось — очень уж глубоко. Даже при свете солнца никому из моих предшественников не удавалось разглядеть внизу ничего путного. Мне

же сейчас, среди ночи, и заглядывать туда не стоило, но любопытство — самый мой большой недостаток. Любопытной Варваре не удалось выйти замуж... Хотя это с какой стороны посмотреть...

Заглянул, проверил, убедился. Вот я и у Разлома. Это название изначально использовалось жителями деревни, и игроки легко его подхватили. Я вернулся назад в лес и нашел одну из лиан, через которые я так долго и упорно пробирался. Теперь это не враг, а средство достижения цели. Выбранная лиана идеально подходила для моих планов. Пришлось довольно долго отрезать ее ножом у корня. Закончив эту работу, я скрутил лиану в моток и пошел вдоль обрыва к нужному месту. Луны уже поднялись выше, и у края леса стало немного светлее.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 12

Пройдя вдоль разлома метров пятьсот, я нашел то, что искал. Приключение. Замысел был прост. Состоял он в том, чтобы найти способ перебраться через пропасть.

До меня некоторые особо предприимчивые игроки уже пытались сделать нечто в этом роде, и не раз, в надежде попасть на территорию, где до них еще никто не бывал, и получить за это достижение и награду. Всех их при этом занимал вопрос: с какой стати на территории начальной локации, излазанной вдоль и поперек, есть закрытый и недоступный кусок, на который ну никак не получалось перепрыгнуть или перелететь.

То есть общая не детализированная карта игрока этот кусок однозначно относил к «Ущелью Грома», но вот по самому пролому карта как бы заканчивалась размытой линией. На форуме можно было прочесть множество предположений, самым трезвым из которых было такое:

эта часть локации зарезервирована искином для будущих ивентов и квестов.

Летающие маунты в начальных локациях не существуют, а уже прокачанные игроки, чудом добывшие себе летуна, технически не смогут вернуться в «ясли». Поэтому желающие раскрыть эту тайну чаще всего просто прыгали вниз наудачу.

Лететь было долго и страшно, но они все же благополучно добирались до цели. В принципе, полет прошел у всех нормально, чего не скажешь о приземлении, но и в нем было нечто положительное: все заканчивалось быстро. Искатели незабываемых приключений, острых ощущений и богатых наград получали и ощущения, и приключения. То есть план срабатывал где-то на шестьдесят шесть процентов. Не так уж и плохо. Но мой план должен быть намного успешнее. Надеюсь.

В том месте, до которого я так долго добирался, из глубины разлома поднимался утес. По высоте до того уровня, на котором сейчас находился я, он не дотягивал всего лишь метров десять. Расстояние до ближайшего дерева, росшего на утесе, от ели, у которой я отдыхал, — метров двадцать — двадцать пять (в темноте точнее не определить). Вот на этот одновременно и близкий, и недостижимый утес я и рассчитывал в процессе подготовки к игре.

После недолгих колебаний и сомнений, выбрав у края обрыва наиболее подходящую ель, я не спеша залез на нее, при этом весь измазавшись в смоле. Запах еловый я люблю, он напоминает о Новом годе и подарках, а ведь именно ради последних я все это и затеял. В метре ниже вершины я привязал лиану к стволу и сбросил второй ее конец в сторону, противоположную обрыву. Пришлось повозиться. Это вам не веревка! Эластичность, отсутствие колючек или шипов — это не про нее...

Вниз спускаться намного легче, но на полпути я все же задержался. Падать совсем не хочется, к тому же я запыхался и поэтому нужно отдохнуть. К тому же метрах