

# Реабилитация

---

## Аннотация:

Жил-был обычный (а может, и не совсем обычный) парень. Жил рядом с нами, может, кто-то его даже сейчас знает. И вот он умер. Разрывные пули в груди очень плохо влияют на здоровье. Тело похоронили, мозг заморозили. Прошло три сотни лет. Наши потомки нашли старый холодильник с реликтовыми мозгами предков, и разморозили голову нашего героя, оперативно оцифровав разум и поместив в компьютерную игру. Исполнили условия контракта, уже на свою голову. Ведь Филин совсем не хочет прозябать вечность в цифровом мире, пусть даже тот почти неотличим от мира реального. И единственный путь снова стать живым человеком - стать богом в компьютерной игре. И герой идет путем Бога, идет, не обращая внимания на то, что рядом бежит оживший кошмар по имени Кошмарик, на то, что над головой хохочет небо, а каждый, кто смотрит на Филина, видит рядом с именем два слова: "Несущий Хаос".

## Реабилитация

### Глава 1

---

- Здравствуйте Олег, как вы себя чувствуете?

Я открыл глаза и чуть не упал, ухватившись за спинку стула, стоящего передо мной. Огляделся. Вокруг меня был какой-то кабинет. Стены, обшитые деревом, темно-зеленый ковер, потолок, тоже деревянный, покрытый мозаикой геометрических рисунков. На стенах торшеры, выполненные "под старину". Внутри каждого светящийся шарик. За приоткрытым окном, расположенным у правой стены, хвойный лес. В центре кабинета стол, оббитый сукном, тоже зеленого цвета. За столом сидел коренастый мужчина, на вид лет пятьдесят, его русые волосы были изрядно тронуты сединой. Крупный нос, массивная челюсть, внимательные, серые глаза, и тонкие губы выдавали в нем человека властного и не обделенного интеллектом. А судя по одежде, еще и успешного. На незнакомце была белая рубашка с воротничком - стойкой и жилетка темно коричневого цвета с крупными серебряными пуговицами.

- Спасибо, вроде неплохо.

- Присаживайтесь, нам предстоит долгий разговор.

Я сел за оббитый бежевой тканью стул, стараясь скрыть недоумение. Судя по всплывающим и очень неприятным воспоминаниям, я не мог тут оказаться.

- С кем имею честь? - Чисто на автомате я начал разговор, как бы сказал мой хороший друг "профессиональная деформация на лицо".

- Арсеньев, Михаил Евгеньевич, глава центра реабилитации корпорации "Нано мед", департамент здравоохранения первого сектора. Скажите, Олег, что Вы последнее помните?

Я криво усмехнулся. Вспоминая тонкое жужжание и дикую, невозможно страшную картину того, как в теле внезапно образуются рваные дыры, сначала в районе живота, потом в районе груди, раскрывая грудную клетку, потом куда-то в сторону отлетает левая рука, оторванная в районе плеча, как тонко и страшно кричит Лена... Как я делаю два шага и заваливаюсь на залитый моей кровью асфальт. И последняя, глупая мысль "разрывный, крупный калибр". А потом темнота. Такое не лечится.

- Я умер?

- Хороший вопрос. Технически да. 19 июня 2017 года было выписано свидетельство о смерти Филина Олега Петровича. Причина смерти - множественные пулевые ранения, не совместимые с жизнью.

- А тогда почему... Вы не очень похожи на апостола Петра. И больницу это слабо напоминает. - Я махнул рукой указывая на обстановку - Или это все же загробный мир?

- Технически да. - Мой собеседник слегка улыбнулся. - В момент вашей смерти наступил пункт 17 из вашей расширенной медицинской страховки. Ваш мозг был заморожен и помещен на хранение до того момента, как станет возможным Ваше оживление, в том или ином виде. Это было еще на заре становления нашей корпорации.

- И? Меня оживили? Тогда почему я не в медицинском центре?

- Оживили. Сейчас вы находитесь в виртуальном пространстве нашего реабилитационного центра.

Я посмотрел на свою руку. Вроде моя. Взъерошил волосы, укусил себя за костяшку пальцев. Почесал нос. Подергал ворот рубахи. Обратил внимание на свою одежду. На мне была белая рубашка, брюки кремового цвета и коричневого цвета замшевые туфли. Никаких необычных ощущений не заметил. Хотя нет, одно было. Курить не хотелось.

- А физически я кто? Или скорее что? Мозг в баночке?

- Уже нет. Ваше сознание было перенесено на кремний-органический носитель.

- А мозг?

- Утилизирован.

Я вскочил. Стул с глухим стуком упал на пол. Я программа... Скрипт, набор байтов, или что у них там сейчас в информатике? У меня даже ДНК нет. Ахренеть! Матрица, нет, хуже!

Я вспомнил второй курс университета. В аудитории полно студентов и преподавателей. Выступал японец, профессор Хироси Исигура. Рассказывал о будущем кибернетики. Во время лекции встал вопрос об отличие человека от робота. Профессор заявил что его нет. Из зала раздался вопрос:

- Как так? Поясните свою мысль! Это ведь...

- Ну, вот смотрите, Вы повредили руку, Вам её заменили протезом. Вы от этого стали роботом?

- Нет!

- Прошло время, заменили вторую руку, ноги, сердце, печень. Вы ведь до сих пор человек?

- Да, человек.

- Один орган, другой, третий. В результате вы стали механической оболочкой, фаршированной мозгом в череп. Но вы ведь не стали роботом?

- Нет, я остаюсь человеком, скорее киборгом, но все-таки человеком! Мозг ведь у меня мой, и самосознание мое.

- А вот теперь смотрите, ваши нервные волокно в мозгу поизносились, и крохотный кусочек этого волокна заменили искусственной тканью. Вас это сделало роботом?

- Да нет вроде... - Голос теряет уверенность.

- Одно волокно, второе, третье, без нарушений функций работы. Теперь ваш мозг полностью состоит из пересаженных искусственных материалов. Вы еще человек?

Аудитория молчит.

- А теперь я делаю полную физическую копию вашего носителя и делаю "копировать - вставить". И где Вы настоящий?

В тишина в аудитории стала не просто полной, а скорее даже гробовой. В этот момент я заметил, что перестал дышать и со свистов вытолкнул воздух из легких. Лекция продолжилась. Потом меня приглашали на практику к профессору, по программе обмена, как перспективного студента. Я честно сказал в отделе иностранных связей, что считаю Исигуро психом, и пусть к нему на практику едет кто-то другой, чем очень сильно расстроил и ректорат и кафедру. Все-таки профессор оказался прав.

- Простите, прав в чем?

Видимо последнюю фразу я произнес в слух.

- Да так, был в двадцать первом веке один интересный японец, Хироси Исигуро, он в чем-то предсказал данную ситуацию. Чертов пророк.

- Вы хотите сказать что знакомы с профессором Исигуро?

- Был у него на лекции. - И тут меня осенило - А какой нынче год?

- Две тысячи триста семьдесят пятый.

- Твоюж...

Я сел прямо на пол. Триста пятьдесят восемь лет... А как же мама, папа, сестры? Как же Лена, в конце концов?

- Зачем?

- Извините, что зачем?

- Зачем Вы меня оживили? Зачем вам парень, возможно даже умный, со знаниями четырех вековой давности? Меня отрыли местные археологи в забытой морозилке? Там у меня были мечты, планы, девушка, будущее. Что тут есть у меня? Несколько терабайт на жестком диске? Моток проволоки вместо мозгов? Да у меня даже потомков нет! Не говоря уже про все остальное. Память? Знания? Могли ведь просто скопировать.

- Не надо отчаиваться, молодой человек!

- Я старше Вас лет на триста.

- Всего лишь на сто девяносто шесть лет. А на ваш вопрос я могу ответить. Только скажите мне, Вам не нравится жить?

- Нет, почему же. Жить как раз таки мне нравится. Жить, дышать, есть, пить, напиваться алкоголем, трахаться мне нравится, курить. Я семью хотел, сына воспитать. Смотреть, как он растет. А что у меня тут будет? Программа с возможностью наследования данных?

Арсеньев молча открыл ящик стола и кинул мне пачку сигарет со встроенной зажигалкой. На пачке не было никакой маркировки. Я закурил. Прошло несколько минут, сигарета дотлела до фильтра. Я затушил её о ковер и поднялся, вдыхая запах паленой шерсти.

- Все не так плохо. Отвечу по пунктам. Что касается ответа на ваш первый вопрос, зачем Вас оживили. Три года назад был принят пакет законов, по которым гражданин федерации имеет право на бесконечное продолжение жизни. Согласно этому закону любой человек, не погибший в результате физического разрушения головного

мозга, точнее некоторых его участков, подвергается оцифровке и помещению в любую, на его выбор, виртуальную реальность. В результате такой формулировки под действие закона попали, в том числе, и давно умершие граждане, заключившие контракты на заморозку, за всю историю существования федерации. Далее, прямые потомки у вас имеются. В данный момент их более семисот человек. Ваша невеста сохранила образец вашей ДНК и выделила необходимый для искусственного оплодотворения генный материал. Что сделало их прямыми наследниками созданной Вами компании. За последние три сотни лет она развилась и представляет собой крупную корпорацию, которая занимается терраформированием марса. Так же, для любого гражданина имеется возможность воссоздания физической оболочки и переноса в нее сознания. Но тут не все так просто.

- И при каких условиях это возможно?

- Социальная значимость выше трехсот единиц, участие в специальных программах, личный капитал более трех миллиардов универсальных энерго единиц, или же интеллектуальный уровень больше четырех сотен по шкале Лесинского.

- И в чем проблема? Мои наследники владельцы крупной корпорации. Разве у них нет денег, чтобы оживить любимого деда? Я думаю, что с нынешним уровнем технологии жив наверно даже мой сын. Или же даже его мать.

- Ваша невеста, Филин Елена Анатольевна, отказалась от технологии заморозки и умерла от старости в возрасте ста двадцати лет. Ваш сын погиб во время второй марсианской экспедиции, внук погиб при покушении, сейчас компанией владеет Ваш прапраправнук, на данный момент ему 174 года, и в ближайшее время он не собирается передавать управление компанией кому бы ты не было, Вы не имеете никаких имущественных прав "Марс Тераформ", а три миллиарда эрго существенная, даже по меркам корпорации сумма. Ни кто не передаст Вам данный капитал во владение, еще и потому что такая процедура запрещена законодательно. Ваша социальная значимость на данный момент составляет семьдесят единиц, интеллектуальный уровень триста двадцать. Специальные программы для оживления определенных групп граждан в ближайшие два десятка лет не намечаются.

- И, нет никаких вариантов, мне снова получить тело?

- От чего же? Вы можете поднять свою социальную значимость в игре, до необходимых трехсот единиц. При таком уровне вам будет необходимо всего сто миллионов эрго, чтобы получить тело и пройти курс адаптации в специальном секторе виртуальности.

Я нарезал круги по кабинету, размышляя. То, что план "на жизнь" у меня оказался, внезапно выполнен и перевыполнен, радовало. Немного обидно, конечно, что праправнук оказался, в итоге, меркантильным старикашкой которому жаль отдать часть компании своему далекому предку (интересно, а как бы отреагировал я?). Но с другой стороны, все лучшее детям. Сам справлюсь. А Лена, конечно, молодец. На сердце стало тепло-тепло, к горлу подошел комок. Я выкурил еще одну виртуальную сигарету, в голове привычно прояснилось. Ну, хоть здоровье себе не испорчу. Я выглянул в окно и вдохнул свежий лесной воздух. И где же, черт побери, отличия от реального мира?

- Хорошо. Я Вас понял, что дальше?

- Вас направляют в виртуальное пространство игры "Забытые Королевства". Можно выбрать другую игру, но только в "Королевствах" есть возможность поднять соц значимость до нужного Вам уровня, так что даже не предлагаю. Живите, развивайтесь, отдыхайте. Если Вы не передумаете получать реальное тело, к тому моменту, когда СЗ достигнет трехсот, подавайте заявку администрации игры, нужную сумму к тому моменту Вы заработаете наверняка. Или, в крайнем случае, можете подать заявку на кредит, с таким значением СЗ его Вам выдаст любой банк, или отдел любой корпорации по работе с персоналом, но тогда придется подписать многолетний контракт.

- А как мне можно посмотреть какие-нибудь мануалы и гайды по игре? Выбрать наиболее оптимальный путь развития?

- Можно, общеигровой форум будет вам доступен, в отличие от общемировой сети, она заблокирована, дабы не вызывать у оживленных социокультурный шок. Через пол года, кстати, подайте заявку на пересмотр данного решения. Но вот я бы Вам не рекомендовал этого делать.

- Подавать заявку на пересмотр? Или пользоваться гайдами?

- Втрое. Тут все дело в особенностях игровой механики, "Разрешено все, что не запрещено". И Ваше воображение Вам принесет больше пользы, чем стандартные методы. Увидите сами. Удачной игры.

Арсеньев поднялся из-за стола и протянул мне руку. Я пожал, задав долго мучавший меня вопрос.

- И что же надо сделать, чтобы достигнуть необходимого уровня СЗ?

- Стать Богом.

## Глава 2

---

Мир мигнул, и матом я ругался уже в новом месте. Нет, ну как меня развели, а? Простая логика мне подсказывала, что, если думать аналогиями прошлого, мне предложи примерно следующее "станьте президентом США и тогда мы с вами поговорим". А в моей ситуации "Станьте президентом страны, в которую Вы въехали как беженец из банановой республики". И все, все взятки гладки. Кому нужны призраки прошлого, внезапно вырвавшиеся из небытия? Да никому, как и в мое время, кстати. Ваза династии Минь, мля. Что бы сделали, предположим, с внезапно ожившими монголами, если бы они выехали к современному Киеву за данью? В конец офигевающих от происходящего монголов скорее всего поместили бы в какой-то заповедник, в лучшем случае. А могли бы и в дурдом. Нет, все правильно, мертвое мертвым, но как обидно... Я огляделся. Вокруг меня был какой-то подвал. Стены были выложены из массивных каменных блоков. Ни окон, ни дверей. Напротив меня было расположено зеркало в вычурной бронзовой раме и плита белого мрамора, покрытая светящимися письменами.

*Приветствуем Вас в игре "Забытые королевства". Это игра безграничных возможностей и бесконечных приключений. Пожалуйста, выберете игровую расу. Внимание! Выбор расы ограничен Вашим значением воображения. Текущий уровень 87. Ограничений нет.*

И все, никаких меню, кнопок и прочего. Я встал напротив зеркала. Так, что у нас тут. На меня смотрел черноволосый черноглазый парень с мягкими чертами лица, взъерошенными волосами и вселенской тоской в глазах. Такая тоска обычно сопровождается чем-то антуражным в руках, типа горячего утюга или канцелярского ножа. Одежда на мне осталась та же что и была при моем "оживлении". Такс, поэкспериментируем.

- Эльф.

Мои уши вытянулись, как и тело, черты лица заострились, волосы тоже стали длиннее. Из зеркала на меня смотрел красивый парень, красивый вплоть до потери гендерной самоиндефикации.

Текст на мраморной плите изменился.

*Эльфы, одна из популярнейших рас "Забытых королевств", расовый бонус к ловкости, наблюдательности и интеллекту, расовый штраф к силе, выносливости и стойкости. Расовые бонусы и штрафы определяют скорость и развитие связанных с ними навыков, а так же скорость роста игровых классов.*

Нет, быть таким красавчиком конечно здорово, с учетом всех плюшек еще и выгодно. Но только эльфы были мейнстримом еще четыре века назад.

- Орк!

Снова начались изменения. Рост увеличился еще сантиметров на пятнадцать, мускулатура раздулась, лицо позеленело. Челюсть выдвинулась вперед, из под нижней губы вылезли два здоровенных клыка. Я долго рассматривал этот образчик тестостеронного передоза, а потом стал изображать из себя заправского культуриста. После очередной позы рубашка, которая была явно мала такому громиле, треснула в районе спины. Мда, мечта недокормленного эндоморфа. Были бы у меня комплексы по поводу моего тощего в прошлой жизни, телосложения, был бы орком. Через пару минут я заметил что слюноотделения у данной расы явно нарушено, и из уголка рта явно течет слюна. Гадость!

- Огр.

Результат увеличился в размерах еще раза в полтора. Размер черепной коробки значительно уменьшился, клыков стало не два, а четыре. Кожа пожелтела. Я стал вспоминать признаки гепатита и как его лечить, потом сообразил что в результате данной метаморфоз погибли еще и штаны с ботинками. Дальше я принялся развлекаться. Гномы, хоббиты, пикси (долго барахтался в погибшей одежде), драконов система проигнорировала, ангелы выдали такую кучу штрафов по мировоззрению, что адекватному человеку играть с ними просто нереально (мне с моим чувством юмора уж точно), демон смотрелся уродливо, черт убого, элементальные расы спалили остатки одежды, покрытые чешуей змееподобные существа чесались без возможности этого самого почесывания, гоблин пропищал мне "жизнь за Нерзула" таким фальцетом что я хохотал минут десять. В итоге я вернулся к человеческой форме. Кожа нестерпимо чесалась после всех метаморфоз. Теперь подумаем. Человеком играть не хотелось по причине обыденности образа. Я ведь умер? Умер. Значит, могу себе ни в чем не отказывать.

- Оборотень!

Ничего не изменилось, кроме текста на плите

*Обороны, одни из редко встречающихся рас Забытых Королевств. Люди и иные разумные способные принимать форму какого-либо животного. Внимание! Необходимо выбрать вторую форму!*

- Филин

*Человек оборотень - филин, расовые бонусы: Усиленная регенерация (заживление ран от оружия усилено на два порядка от базовой для данного вида), Хищник (усиленное насыщение любым мясом, при пожирании еще живой жертвы появляется бонус кровавой охоты, сила всех алхимических снадобий на животной основе увеличена на 70%) частичная трансформация (способность позволяющая менять отдельные части своего тела на части тела второй формы), Чувство природы (бонус ко всем навыкам в природных локациях), Ночное зрение, острый слух, Зверь внутри (бонус на ловкость, силу, выносливость, скорость) Мудрость филина (иммунитет к ментальным воздействиям типа сна, очарования, подчинения, бонус к мудрости и интуиции), Обаяние зверя (бонус на попытки обольщения и запугивания) Пространственный мешок (одежда при трансформации перемещается в пространственный карман, размер кармана ограничен переносимой массой во второй форме) Чутье зверя (вы хорошо чувствуете слабые места противника, вероятность критического удара повышена) Нечисть (урон тьмой понижен на 50%, нежить вашего уровня и ниже вас не атакует)*

*Расовые штрафы: Отвергнут стихиями (невозможность применения стихийной магии), аура зверя (ваша репутация со всеми расами понижена на до уровня "Недоверие"), Уязвимость к огню (урон огнем увеличен вдвое), Уязвимость к свету (Урон к свету увеличен втрое), Хищник (вы плохо перевариваете растительную пищу, действие алхимических снадобий на растительной основе снижено на 70%), Бешенство зверя (при попытке вас запугать, принудить и т.д. вы впадаете в ярость, вплоть до состояния аффекта) Багровая пелена (иногда во время боя Вы не можете отличить друзей от врагов, для вас все они добыча), Нечисть (узнав вашу расу многие запишут Вас во враги, вы являетесь предметом охоты для большого числа фракций, все заклинания света наносят вам урон), голод (раз в декаду вам необходимо убить разумного), Благородство зверя (при атаке в вашем присутствии на детеныша любой разумной расы Вы обязаны*

*вмешаться, в противном случае все штрафы будут увеличены втрое, для снятия необходимо выполнить специальный квест), Ночной житель (все ваши бонусы понижены днем на 50%), Запах зверя (вы не можете использовать ездовых животных и животных спутников)*

*Внимание! При выборе данной расы ваша социальная значимость уменьшена на 15 пунктов!*

*Внимание! Вам закрыт выбор стартовых локаций*

*Внимание! Данная раса соответствует психотипу, все бонусы личных способностей увеличены на 20%*

Мда... Жесть. Оказывается, мне тут соответствует раса психа людоеда? Видимо что-то у меня в голове переклинило от попадания трех разрывных пуль. Хотя кто тут не озверееет? И такие бонусы... Правда, учитывая штрафы я скорее отыгрываю сторону игровых монстров. А собственно, почему бы и нет?

Я еще раз взглянул в зеркало. Отражение изменилось. Черты заострились, в глазах появилась какое-то странное выражение. Да и сами глаза, брр. Огромная, во весь глаз ярко оранжевая радужка, черный зрачок, который, видимо, может занимать всю радужку при нужном освещении. Глаза второй формы. Ну и как тут маскироваться? Попробовал вернуть обратно человеческие. Получилось. Продолжим.

- Показать вторую форму!

Тело снова начало меняться. Со стороны жутковато смотрится. Сначала я медленно скукоживаюсь, изгибаясь, с громким треском выворачиваются суставы, кожа покрывается перьями. Больно! И так что, каждый раз? Ой, ути какая лапочка!

В зеркале отражался совенок. Огромный ком тонких перышек и пуха. Маховое оперение, видимо, еще не выросло. Я спрятал голову под крыло. Мило! Но вот плохо, что мне, судя по всему, еще надо будет расти в этой форме.

- Вернуться в основную форму!

Вместо своего голоса я услышал громкий писк. Тело снова начало меняться.

- Принять расу!

Комната изменилась, зеркало исчезло. Плита увеличилась в размерах на всю стену.

Высветилось сообщение

*Классы, доступные выбранной расе:*

Воин

Рейнджер

Разбойник

Маг

Не густо. Первые три отмечаем, сомневаюсь, что даже шибко сильный воин или убийца могут стать богами, остается маг. Хотя, что может маг, в моем положении? Молниями кидаться я не могу, фаерболами, водными жгутами и прочей, игнорирующей начала термодинамики атрибутикой тоже пользоваться не выйдет. Посмотрим.

- Маг!

Маги оперируют самой основой этого мира, говорят, что в них течет кровь самих богов.

*Доступные подклассы*

Маг смерти

Маг природы

Менталист

Некромантом быть не хочу, и так уже в монстра превращаюсь, природника нафиг, судя по моим штрафам я половину навыков не смогу использовать.

- Менталист.

*Ментальные маги специализируются на магии разума и всем, что с ним связано. Свои силы они черпают из эмоций живых существ. Менталисты - лучшие дипломаты и палачи. Они являются самым неоднозначным классом в мире "Забытых Королевств", правители любого ранга готовы просто молиться на игроков данного класса, высокроуровневый маг способен повернуть в свою сторону ход любых переговоров, вытащить из головы собеседника самые страшные тайны и подчинить врага своей воле. Но при этом мало кто любит оказаться рядом с существом, способным читать мысли как открытую книгу. Поэтому маги ментала, зачастую, оказываются объектом травли. Многие НПЦ поменяют свое отношение на негативное, едва узнав Ваш класс, так что Вам придется постоянно скрываться. Чтобы стать придворным магом, Вам придется заслужить доверие правителя, ни разу ним не встретившись, иначе Вас могут заподозрить в попытке влияния на высокопоставленное лицо и стража тут же подымит Вас на копьё. Во многих королевствах Вы окажитесь персоной нон грата. У Менталистов ограничено число атакующих заклинаний, их ценность сомнительна при прохождении подземелий и охоте на монстров. Направлению ментальной магии не учат в магических школах, поэтому учителей Вам придется искать самим. Или же развиваться самостоятельно, придумывая заклинания. Желаете принять класс?*

С учетом того, что я уже выбрал хардкорную расу, почему бы мне еще не взять и хардкорный класс? Есть подозрение, что они будут во многом синергичны. К тому же, какой простор открывается для действий!

-Принимаю

*Пожалуйста, выберете источник силы. Доступные источники:*

Негативные эмоции (стах, ненависть, боль)

Позитивные эмоции (радость, смех, удовольсвие)

Ну, тут все очевидно.

- Негативные.

*Вам доступны личностные бонусы. Внимание! Данные бонусы определяются Вашей внеигровой деятельностью, но могут быть, впоследствии, заработаны внутри самой игры. Доступные бонусы:*

Книжник (доступен игрокам, уделяющим чтению не менее трех часов в день на протяжении пяти лет): Бонус к объему доступных заклинаний +1 на каждые три уровня, скорость чтения книг увеличена вдвое, бонусы получаемые от книг увеличены на 50% .

Ножевой бой (доступен игрокам, посвящавшим время регулярным тренировкам ножевого боя в течении трех лет): Вы можете использовать любые короткие клинки, независимо от уровня, повышен шанс критического удара при использовании любого короткого клинкового оружия (кинжалы, шипы, стилеты, когти).

Эмпатия (доступна игрокам имеющим врожденную склонность к восприятию эмоций окружающих): Вы ощущаете эмоции игроков и НПС.



Базовая физиология (доступна игрокам, изучавшим физиологию живых существ): Вы хорошо разбираетесь в основах функционирования организмов разумных (за исключением нежити), шанс критических ударов при бое с ними повышен, все лечебные эффекты, наложенные вами, эффективнее на 10%.

*Желаете принять?*

- Да!

Вот такой вот привет из прошлого. Что из этого следует? Что игроки с богатым жизненным опытом получают намного больше плюшек, чем детишки, только что вырвавшиеся в сеть. Все, как и в реальной жизни .

*Вам доступно два заклинания. Желаете выбрать из имеющихся, или создать новое? Внимание! Создание заклинания доступно только при значении воображения выше 70 единиц. Текущее значение 87. Ограничений нет.*

- Создать.

*Назовите желаемый эффект.*

- Подчинение разумного, максимальное продолжительно по времени.

*Идет генерация заклинания. Ждите. Заклинание сгенерированно. Создано заклинания "Воля лесной птицы"*

Эффект заклинания: подчинение

Длительность заклинания: час - разница в уровнях \*15 минут. Минимальное время действия 40 секунд.

Условия наложения: прикосновение к голове или тому, что её заменяет, наличие живого физического тела, руны активации на тыльной стороне ладоней (будут добавлены автоматически при изучении заклинания).

Стоимость наложения: 50 единиц манны.

Заклинание может быть снято любым заклинанием очищения. После снятия эффекта заклинания жертва не будет помнить о действиях под его эффектом.

*Внимание! Жертва может иметь защиту от данного эффекта, тогда заклинание ей воспринимается как агрессия.*

*Внимание! Не боевая способность. Вы можете активировать её в мирных локациях*

*Желаете выучить заклинание?*

- Да.

*Выберите или создайте заклинание*

- Создать!

После долгих объяснений и уточнений того, что мне необходимо, система сгенерировала заклинание.

*Создано заклинание "Взгляд хищника"*

Эффект заклинания: Страх

Условия применения: Изменение глаз на глаза второй формы, зрительный контакт с жертвой заклинания.

Длительность заклинания: Активно во время поддержания

Цена заклинания: 5 единиц манны в секунду

*Внимание! При воздействии заклинания в течение десяти секунд эффект может трансформироваться в: Паника (для существ и персонажей ниже уровнем на 5) Бешенство (для существ выше уровнем на 15) ступор (все иные случаи)*

Внимание! Жертва может иметь защиту от данного эффекта, тогда заклинание ей воспринимается как агрессия.

Внимание! Не боевая способность. Вы можете активировать её в мирных локациях

Желаете выучить заклинание?

- Да.

Выберете уровень сложности, возможные варианты: легкий...

Я не стал изучать огромный объем текста.

- Максимальный!

Внимание! На данном уровне сложности подключены все эффекты физиологического функционирования организма!

Внимание! Уровень получаемой боли максимальный!

Внимание! Уровень детализации мира и жестокости максимальный!

Внимание! Данный уровень сложности доступен только после достижения совершеннолетия. Текущий биологический возраст 25 лет, ограничений нет.

Бонус получаемого опыта 25%

Желаете принять?

- Да!

Гулять так гулять, а забывать о таких вещах как голод, боль и усталость за то время, которое я проведу в игре очень неправильно. Что-то мне подсказывает, что на достижение моей цели уйдет не один год. А как потом возвращаться в реальный мир, если я забуду, как ходить в туалет? Или полностью отучусь чувствовать боль? Так меня из виртуальности ни кто не выпустит.

Назовите желаемо игровое имя

- Филин

Распределите очки характеристик

Текущие значения:

Имя игрока Филин

Раса: Оборотень (лесная птица)

Класс: Менталист

Основные параметры

Сила 8 (5+3 за "Зверь внутри")

Ловкость 9 (5+4 за "Зверь внутри")

Выносливость 6 (5+1 за "Зверь внутри")

Скорость 8 (5+3 за "Зверь внутри")

Интеллект 10 (5+5 за класс)

Мудрость 13 (5+5 за класс+3 за "мудрость филина")

Интуиция 8 (5+3 за "мудрость филина")

Харизма 5

Удача 5

Жизнь 160

Манна 200

Базовый шанс критического удара 20% (возникают критические эффекты)

Базовая атака (руки) 8-10

Базовая атака (когти) 32-45

Свободных очков характеристик 10

Все свободные очки я вкачал в скорость. Зверь я, или кто? Да и бегать мне предстоит много. Чувствую, будет от кого.

Выберете стартовую локацию. Внимание! Выбор стартовой локации заблокирован! Вы появитесь в окрестностях крепости Горринга, территория вольных баронств. Материк Аскондия.

Желаете начать игру?

- Да!

Добро пожаловать в Забытые королевства. Удачной игры!

Мир погрузился во тьму.

### *Глава 3*

---

В следующий миг я очнулся уже в другом месте. Первое, что я увидел - небо. В реальности такого не бывает. Огромная бездонная пропасть с россыпью звезд. И три луны, маленькая, похожая на земную, отсвечивала желтым светом и висела прямо над головой, две побольше, зеленая и багровая, играли в пятнашки где-то у линии горизонта. Воздух пал свежестью и лесом. А еще конским потом. Грубая рубаха и штаны ощутимо терли кожу. Веревки на руках и ногах не давали пошевелиться. ВЕРЕВКИ?

Вы связаны, ваша подвижность ограничена.

Сообщение высветилось перед глазами. По углам обзора висели две полосы, синяя и красная.

Следующее, что я ощутил - легкая качка и скрип. Меня куда-то везли. Я поерзал, поудобнее устраиваясь на тонком слое соломы. Неожиданно надо мной нависла чья-то голова, увенчанная круглым железным шлемом с наносником. Голова противно оскалилась и, обдав запахом чеснока и больного желудка выдала:

- О, смотрите, пассажир очнулся. Что паря, свезло тебе?

- Ты вообще кто?

Я устался на голову, внимательно рассматривая гнилые зубы, испещренное оспинами лицо и маленькие, глубоко посаженные глаза.

- Солдат славного барона Горринга, Шнырк я. А ты, паря, тоже славного барона Горинга, но не солдат, а собственность. Ща мы приедем к барону в крепость и тебя определят. Мож на опыты господину магу, а мож в рабы. И тогда поедешь ты завтра утром на ярмарку баронств.

Я рывком сел на телеге. Солдат отшатнулся и чуть не слетел с всхрапнувшей лошади. Вокруг заржали. Да, все чудесатее и чудесатее. Телега, на которой меня везли, была в составе хиленького каравана. За ней гуськом шла толпа людей, все, без исключения, с кожаными ошейниками, через которые пропущена длинная веревка. У мужчин связаны руки. Многие женщины несли на руках детей. Вокруг каравана разъезжал десяток солдат. Когда я рассматривал одного из них, перед глазами выскочила надпись:

Солдат наемник, уровень 20, жизней 680

- И с какой такой радости я внезапно принадлежу барону?

- Да с той паря, что неча по его землям без грамот и документов ходить. Чай, не вольные земли. Да и обноски на тебе, сразу видно - бродяга. Так что не кочевряжься, надсмотрщики и не таких окорачивали.

- А эти люди тоже без подорожной по землям барона бродили? Как то непохоже.

На бродяг пленники действительно походили мало. На всех добротная, хоть и изрядно испачканная одежда. Платья на многих женщинах разодраны.

- Так то, паря, крестьяне соседа нашего, барона Загральда. Были.

Детина заржал и отъехал в сторону. Через несколько минут над головой оказалась арка ворот, и караван въехал во внутренний двор замка. Вокруг деловито сновали какие-то люди, видимо прислуга. Пахло конским потом и навозом. На невысоких стенах, метра три высотой, стояли арбалетчики. Я огляделся. Замок размерами не поражал. Надвратная башня, три угловых. Донжон, окруженный постройками, тоже угловой. Во дворе привязи для лошадей, кузница под навесом, колодец с журавлем. Все это на вытоптанной земле. У стены, слева от ворот, деревянные бараки. Рядом с донжоном широкий деревянный помост, на нем стоит человек в богатых одеждах, в окружении свиты. Я пригляделся. Породистое лицо, острый подбородок, тонкие губы. Черные волосы заплетены в косу.

Барон Горринг Младший, уровень 25, жизней 500

Будущих рабов выстроили в неровную колонну. Солдат в кожаной броне и боевым топором у пояса стащил меня с телеги, в результате чего я весьма чувствительно приложился затылком о землю. После чего он разрезал путы на ногах, рывком поднял меня с земли и пинком отправил в конец колонны пленников. Очень хотелось устроить бурную истерику, с жестоким убиением окружающих и массовыми разрушениями. Но этому мешали несколько факторов. Во-первых, основательно связанные кисти рук (уже начали затекать), во вторых крайне внимательные взгляды арбалетчиков на стенах, не говоря уже о такой мелочи, как толпа вооруженных людей во дворе.

С помоста сошел человек в ливере с пергаментным свитком в руках. Он шел вдоль строя пленников в сопровождении детины со здоровым двуручным мечем. Парочка осматривала людей, детина ощупывал мускулатуру, заглядывал в рот, задавал вопросы. Слуга делал пометки в свитке, изредка обращаясь с вопросами к человеку в богатой одежде на помосте. Вскоре они прошли мужчин в начале колонны и подошли к женщинам. Слуга обратился к барону.

- Ваш благородье! Куда детей определять то?

- Грудных к господину магу в лабораторию, тех кто может ходить, к рабам.

Сказано это было обиденным и скучающим голосом, что у меня на голове волосы встали дыбом. От селян я ощутил практически физическую волну ужаса, ярости и паники. Арбалетчики на стенах подняли оружие, выцеливая возможные попытки сопротивления. Внезапно перед глазами высветилось сообщение.

Получено задание "Благородство зверя"

Предотвратите возможную угрозу для захваченных детей.

Награда: Нет

Отказ от выполнения/штраф за провал: дебаф "проклятие труса" (все штрафы будут увеличены втрое)  
Внимание! Дебаф снимается только при выполнении специальных квестов!

Мда, что называется, приплыли. А где же миссии типа "принеси письмо бабушке в соседнем дворе" или "нарни целебных лютиков для знахаря"? Полных высокоуровневых солдат замок, где то наверняка есть еще и маг, полное отсутствие оружия, связанные руки, первый уровень и абсолютно никаких подсказок. Да, еще и дикий штраф за невыполнение. Что-то, видимо, поменялось в концепции онлайн игр за последние четыре века. Такой хардкор, если мне не изменяет память, был только на заре игростроения. Да и сама ситуация... кому вообще пришло в голову вот это все? Как вообще может реагировать нормальный человек на то, что в его присутствии младенца отдадут на какие-то опыты, да не важно кому! Такая дикость встречалась только у племен каннибалов, да еще у китайцев. И не забыть про фашистов. Я ощутил как внутри заклокотала ярость. Пелена бешенства начала застилать глаза, организм выбросил в кровь убойную дозу адреналина, я услышал как скрипят мои зубы. Тут меня накрыла кровавая волна, поднявшаяся из глубины самого существа. Перед глазами снова появилось сообщение.

Получен эффект "Священная ярость", все характеристики увеличены втрое, болевой порог поднят до 15%, время действия 1 минута.

Внезапно все эмоции схлынули. Осталась только кристальная ясность сознания и цель. Целью был барон на помосте. Кто-то изменит свое решение. В этот момент ко мне подошел солдат "оценщик"

56

Одним плавным движением подшагиваю к воину с двуручником и кладу руки ему на лицо. Тот лишь слабо дергается.

Солдат дружины барона, уровень 34, 1020 жизней

Шепчу "Подчинись".

Критический шанс наложения заклинания! Активировано заклинание "Воля лесной птицы", время действия заклинания 56 секунд, затраченная манна 100 (действие с двух рук). Внимание! На время действия заклинания весь получаемый подчиненным опыт переходит заклинателю.

Получено достижение "Абсолютное подчинение I уровня"

+2 к интеллекту

+2 к мудрости

+1% к шансу наложения заклинаний разума на существ, иммунных к данным эффектам

До следующего уровня еще 4 подчинения существ с уровнем, на 30 выше вашего.

51

- Разрежь пути

Солдат с остекленевшим взглядом достает нож и разрезает мне веревки. Я забираю из его рук оружие, прижимая его лезвием к запястью и встаю на свое место. Мне повезло, и все эти манипуляции были закрыты от взгляда арбалетчиков широкой спиной воина.

47

- Подойди к самой большой группе солдат и убивай их.

После этой моей фразы воин развернулся и спокойным шагом отправился к группе своих товарищей. Ко мне подошел писарь со свитком. Он удивленно обернулся в сторону ушедшего воина и окликнул его.

- Эй, Брукс! С этим то чего?

40

Дальше произошло сразу же несколько событий. Брукс, дошедший до десятка наблюдающих за пленниками солдат выхватил меч, и одним, со стороны неторопливым движением, нанес своему соратнику страшный вертикальный удар по правой ключице. Броня несчастного не спасла, и меч, разрубив грудную клетку, остановился в районе поясницы.

Вы убили солдата наемника

Получено 2000 очков опыта

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Вы убили противника на 20 уровней выше вашего!

Получено достижение "Убийца сильных I уровня"

До следующего уровня 4 убийства противников уровень которых на выше вашего на 10 и более уровней.

+2 к силе

+2 к выносливости

+3% к урону противникам, уровень которых на выше вашего на 10 и более уровней

+ 1% к наносимому урону

Внимание! Вам доступен путь Убийцы титанов!

Достигните тридцатого уровня убивая противников с уровнем на 10 и более выше вашего.

Награда: Уникальная способность.

Я, перехватив нож обратным хватом, ударил писца в область печени, и обратным движением вспорол ему живот. На землю падают внутренности. А ничего тут графика, реалестичненько. И запах соответствует.

Раздался полный боли и ужаса крик. Кровавая карусель закрутилась.

37

Брукс выдернул меч из оседающей жертвы и, сделав шаг вперед, нанес круговой удар, закручивая корпус. Меч снес голову еще одному воину, кольчужный воротник не спас его от удара, второй солдат рефлекторно отшатнулся, и это его почти спасло, он не лишился головы, клинок лишь разрубил ему горло.

Вы убили солдата наемника

Вы убили солдата наемника

Получено 4000 очков опыта

Получен новый уровень!

Получен новый уровень...

Я же, вихляя как заяц, рвался к помосту. Рядом свистнула стрела. Арбалетчики очнулись. Оказавшегося на пути слугу, невысокого мужика с ведром в руках, я резанул по глазам и оттолкнул. К шуму схватки присоединился еще один, полный боли, крик.

30

Оружие обнажили все, у кого оно имелось. Кто-то кинулся к обезумевшему Бруксу, залитому кровью с головы до ног, меч в его руках продолжал смертельную пляску. Следующим ударом он подрубил ногу еще одному солдату, при этом уворачиваясь от удара клевцом в голову. Вскинутый меч пронзил живот напавшего.

Вы убили солдата наемника

Получено 2500 очков опыта

Брукс дрался, словно легендарный берсерк, не замечая двух торчащих из спины арбалетных болтов. А самое страшное, что делал он это, не издавая не звука.

Остальные бросились мне наперерез. Но я уже был слишком близко в помосту. Рывок, и я на досках, передо мной два воина в кольчугах и шишкообразных шлемах, с обнаженными мечами. Починяясь какому-то наитию, я рывком ухожу в сторону, и арбалетный болт, разминувшись с моей головой, попадает в низ живота ближнего ко мне воина. Он молча оседает на землю.

21

Брукс отрубает руку с топором очередному солдату. Тут сбоку прилетает шар моргенштейна, разбивая ему колено. Воин падает, и последним движением метает меч в ближайшего врага. Лезвие входит в лицо солдата с моргенштейном, на голову Брукса опускается топор.

Вы убили солдата наемника

Вы убили солдата дружинника

Получено 6000 очков опыта

Вы получили уровень...

Передо мной остается один латник. Он единственная преграда между мной и бездоспешным бароном. Я рывком сокращаю дистанцию, отбивая меч ножом. Получилось плохо, и меч оставляет глубокую рану на предплечье, а я теряю нож. Мои руки впиваются в руки латника. Все глубже и глубже. Я ощущаю, как на пальцах прорастают когти а руки ниже предплечья превращается в птичьи лапы. В бедро впивается стрела. Полоска жизни практически обнуляется. Ну вот и все, сейчас я буду узнавать, какое тут перерождение. Но не один. Я бью латника головой в лицо, и впиваюсь зубами ему в скулу. Рывок назад, я проглатываю вырванный кусок мяса, и снова хватаю зубами лицо телохранителя. Клюв впивается в щеку, рывок обнажает кости. Клюв? Еще проглоченный кусок мяса. Полоска жизни и манны стремительно восстанавливаются. Клюв дробит височную кость, и я проглатываю глаз. В спину впивается стрела, пробивая легкое. Вырвав второй глаз, и

восстановив жизнь, я отталкиваю обезображенный труп в сторону, подныриваю под меч барона, заходя за спину.

Вы убили солдата телохранителя

Получено 6000 очков опыта

Вы получили уровень...

Получено достижение "Людоед I"

До следующего уровня достижения вкусите плоть еще четырех разумных

Поглощая плоть сильного противника, убитого Вами, Вы можете получить повышение характеристик. Внимание! При высоком значении достижения "Людоедство" за Вашу голову будет назначена награда.

Получена ловкость +2

03

- Стоять! Или он труп!

Солдаты замерли. Со стороны мы смотрелись жутко. Существо с двумя птичьими лапами вместо рук, с человеческой головой, на месте рта и носа огромный совиный клюв. Лицо и одежда залиты кровью. Из тела торчат три арбалетных болта. Это существо держит когтями за горло человека в богатой одежде, вторая рука оттягивает голову за косу, не давая пленнику пошевелиться. Недалеко от помоста толпа солдат, рядом круг изрубленных тел. Стонут и кричат раненые.

- Освобождайте пленников.

Солдаты молчали, нерешительно переглядываясь. Полтора десятка арбалетчиков держали меня и мою жертву на прицеле.

- Я неясно выразился?

Мои когти сжались, на шее баронета выступили капли крови.

- Делайте, что он говорит!

Барон дал петуха, в конце сорвавшись на сип, когда я еще немного сжал руку.

Пару солдат, все так же неуверенно, оглядываясь на нас, стали резать путы. Я прислушался к своим ощущениям. Пленный источал физический ощутимый ужас. От солдат исходил страх, в перемешку со злостью и неуверенностью. Я сконцентрировался на ощущениях крестьян. Безумная надежда в них мешалась с первобытным страхом. Да, видок у меня еще тот. Последние оковы упали на землю.

Мне пришло сообщение о завершении действия эффекта ярости. Силы стремительно уменьшились, навалилась усталость. Главное, чтобы ни кто этого не заметил, иначе все-таки придется узнать, как тут выглядит респаун.

-Открывайте ворота, и выпускайте пленных. Пусть забирают всех лошадей и повозки!

Прошло еще несколько минут. Кавалькада уже несостоявшихся рабов споро выдвинулась из замка. Двор опустел.

Расовое задание "Благородство зверя" выполнено.

Пат.



Я не мог сойти с помоста, не открыв спину арбалетчикам. Солдаты не могли ничего сделать, не поставив под удар жизнь моего пленника.

Тут дверь одной из угловых башен открылась, и из нее вышел человек в черном балахоне, покрытом светящимися рунами. Он перекинулся парой слов с арбалетчиком и обратился ко мне.

- Отпусти его, существо, и клянусь, твоя смерть будет легкой!

- А какова альтернатива? - Я попытался усмехнуться, но из горла вырвался какой то клекот.

- В противном случае, ты узнаешь, что смерть, это еще не конец. - Прошипел человек в балахоне.

Мага окутало темное марево. Солдаты окружили помост.

- Все назад, бросить оружие!

Внимание! Вы проигнорировали эффект заклинания "оковы боли".

Да бойтесь же вы, черт побери!

Активировано заклинание "Взгляд лесной птицы"

Я оглядел солдат, кто-то оцепенел, кто-то неуверенно стал опускать оружие на землю. Я перевел взгляд на арбалетчиков. Один, второй, третий. Так, хорошие мальчики, снимайте свои стрелялки со взвода и кладите на землю...

И тут мои глаза встретились с глазами мага.

Наложено бешенство. Жертва себя не контролирует.

В мою сторону полетел сгусток темной энергии. В меня он не попал, впитавшись в тело барона. Раздался полный муки крик, оборвавшись на высокой ноте. Тело барона напряглось, затрещало, ломаясь, кости. Полетели арбалетный болты, все как один впиваясь в тело пленника. Я сорвался с места, в несколько прыжков достигнув лестницы. Тело Горринга Младшего служило мне щитом, в нем торчало уже около десятка болтов. Пара из них, прошив тело насквозь, впились в чешуйки рук. Одна сильно оцарапала правый бок. Еще несколько шагов и я на стене, мимо летят болты.

Надо добраться до некроманта, чтобы появился хоть призрачный шанс на спасение. В четырех шагах от меня арбалетчик судорожно натягивающий тетиву. Сталкиваясь со мной взглядом, он рефлекторно отшатывается, я сбиваю его с ног, отправляя в короткий полет вниз стены. Еще один противник успевает отбросить бесполезный арбалет, выхватывает короткий палаш и кидается на меня, подняв оружие над головой. Прикрываюсь от удара телом и пинаю солдата в колено. Еще подшаг, пинок, дорога к магу расчищена. Тело барона ловит еще одно заклинание, я чувствую как вес в руках уменьшается. На парашют падают ноги, успеваю отметить блестящие набойки на отворотах галифе. Вслед за ногами вываливается содержимое живота, тело начинает растекаться слизью. Едва не подскользываясь, бегу дальше. В правый бок чуть ниже ребер, впивается стрела. Кричу от дикой боли, несясь к колдующему магу. Глаза застилает багровая пелена. Мелькают системные сообщения. Полоска жизни практически на нуле. Из горла вырывается даже не крик, а рев. Тело в руках буквально разваливается на части, и я в последний момент успеваю перехватить толстую косу мертвеца. Короткий жезл в руках мага окутывается зеленым огнем. Время замедляется, и я успеваю разглядеть искаженную яростью морду призрачного существа, что несется в мою сторону. Рефлекторно отмахиваюсь от него оставшейся в руках головой барона, заклинание снова впитывается в мертвую плоть. Размахиваюсь страшным трофеем и метая

его в лицо мага. В колено впивается еще один болт и я падаю, выставив руки вперед. Успеваю заметить летящую в лицо ногу и прижать подбородок к груди. Удар приходится в скулу, раздается оглушительный хруст. Практически теряя сознание, обхватываю противника за ноги и вгрызаюсь клювом в икроножную мышцу. Враг падает, и я замечаю впившуюся в шею мага голову экс барона, рот страшно раскрыт, а из обрубка шеи выходят тонкие красные жгуты, оплетая черный балахон. Полоска жизни чуть-чуть подрастает. Внезапно плоть под руками рассыпается прахом, пальцы-когти охватывают твердые кости, руны на балахоне разгораются зеленым пламенем. Приподымаю голову, оглядываюсь. По стене в нашу сторону бегут солдаты, размахивая оружием. Лежащая рядом голова барона хлещет пучком тонким красных нитей, глаза горят зеленым светом, огромный рот, утыканы двумя рядами зубов беззвучно раскрывается и закрывается, в попытке ухватить то, что недавно было некромантом барона. Чувствую мрачное удовлетворение и пытаюсь подняться. Смерть надо встречать с гордо поднятой головой. Рядом выбивает каменную крошку арбалетный болт. Опираюсь на парапет, выдергиваю стрелу из живота, и подымаюсь на левую ногу, вытянув в сторону пробитую болтом правую. Солдаты в двадцати метрах от меня. Сил нет даже на то, чтобы поднять валяющийся рядом палаш. Оскиливаюсь вернувшимся в привычное состояние ртом. Бегущие солдаты чуть сбивают шаг.

В этот момент сияние рун на балахоне мага затухает, и скелет некроманта взлетает над камнями стены, балахон на нем развевается будто от сильного ветра. Нежить поворачивает в мою сторону оскаленный череп, тьма пустых глазниц заглядывает в самую душу. Интересно, что она там искала? И тут я решаю, что так жить, в общем то, нельзя. И даже не взглянув вниз, заваливаюсь на спину. Переваливаясь через парапет, успеваю заметить, как тонкая нить цвета кровеносного сосуда оплетает ногу.

Мне повезло, замок оказался окружен достаточно глубоким, полным затхлой воды, рвом. Придя в сознание, и едва не захлебнувшись, выныриваю на поверхность. С огромным трудом добравшись до края рва, взбираюсь по поросшему колючим кустарником валу. Удивляюсь тому, что ни кто не делает попыток всадить мне в спину стрелу, ползу в сторону от замка. Проходит минута, другая, третья. Ни криков, ни погони, ни звука. Наконец замечаю, что ползу не один. Уцепившись за левую ногу венами - щупальцами, за мной на привязи тащиться многострадальная голова барона, впрочем, не делая попытки напасть.

Тут силы окончательно оставляют меня, и я падаю, уткнувшись носом в жухлую траву.

### Отступление 1

---

Где-то в реальном мире

- Здравствуйте, Михал Евгеньевич!
- Здравствуйте, Виктор Иванович. Проходите, располагайтесь. Чай, кофе?
- Чай, если можно.
- Оленька! Принеси нам чайник пуэра и чего-нибудь легкого перекусить.
- О, я смотрю, вы в курсе моих предпочтений?
- В тот момент, когда я не буду знать, какой чай любит наш стратегический партнер, я понижу зарплату начальнику своей СБ. - Арсентьев улыбнулся. - У Вас просмотрели переданные мною документы?
- Про моего внезапно воскресшего прапрадеда? Да, изучил. Жаль, что не было возможности пообщаться с ним лично.
- Таковы правила корпорации, вы же понимаете. Общение с родственниками возможно только через пол года реабилитации.

- Так зачем же вы меня пригласили на встречу? Всплыла какая-нибудь древняя семейная тайна? Зарытый в семенном склепе клад?

В комнату вошла девушка с подносами и расставила их на журнальный столик перед сидящими в кресле мужчинами. Арсентьев разлил чай по небольшим глиняным чашкам, добавив в свою немного сливок.

- Практически. Вам известна рекламная политика компании?

- Какая именно её часть?

- Та, что касается рекламных роликов и видео из игры. А так же специальных акций, таких как "Опасная дорога". Ваш прадед стал кандидатом на участие в данной акции и нам необходимо решение от ближайшего родственника. Обычно, в таких случаях решение принимается корпорацией самостоятельно, так как до окончания периода реабилитации "оживляемые" не могут подписывать юридические документы и распоряжаться имуществом. Но если есть прямые потомки, то управляющими финансами и юридическими представителями являются они. В данном случае прибыли для Вашего прадеда будут весьма существенными, и мы обратились к Вам, для принятия решений.

- Поясните, о чем идет речь? Что такого успел натворить мой прадед за сутки после оживлений, что Вам приходится вызывать меня, и спрашивать, что делать мне с его заработанными деньгами?

- Давайте я Вам продемонстрирую его первые часы в игре. Сразу скажу, что он выбрал очень редкое и необычно сочетание расы и класса. В данный момент времени активных аккаунтов с таким сочетанием всего десять тысяч. А с учетом личных бонусов набирается всего два десятка.

- На пять миллиардов пользователей в игре?

- Да, на пять миллиардов пользователей в игре. Так же он попал в достаточно редкую скриптовую ситуацию. Конкретно этому скрипту около пятидесяти лет. Сколько поверх него легло патчей и дополнений, можете прикинуть сами. Ситуация стала для новичка практически безнадежной. Хотя, игровой ИскИн привел два возможных варианта решения данной ситуации. Посмотрите для начала видео, и можно я расскажу что дальше.

- Я закурю?

- Да, минуту, сейчас достану пепельницу.

Арсентьев взял с подоконника кусок обработанного в форме чаши обсидиана и поставил его перед своим гостем. Затем мысленной командой активировал галопанель и кабинет погрузился во тьму.

Через десять минут свет снова загорелся. На пепельнице тлела забытая сигарета. Мужчины молчали.

- И какой вариант предлагал Вам мега мозг для прохождения данной ситуации?

- Ну, по идее было несколько вариантов договориться с бароном и магом. Еще он мог сбежать до приезда в замок.

- И мой прадед...

- И Ваш прадед...

Кабинет сотряс гогот.

- Да, а еще я не верил в те истории, которые рассказывала про него мой дед. Теперь мне кажется, он умалчивал самые невероятные моменты. Придется вводить прадедушку в свет директоров. Хотя очень стран называть дедушкой пацана, который младше моих внуков.

- Вы так уверены, что он сможет стать богом в игре?

- Михал Евгеньевич, поверьте моему опыту. Такой человек, как он, а в людях я очень хорошо разбираюсь, сбежит из Вашей виртуальной реальности даже если ему придется для этого стать вирусом и внедриться в черепушку какого-нибудь игрока. Михал Евгеньевич, дорогой, с Вами все в порядке? Вы чего так побледнели? Ольга! Вызывайте скорую, тут похоже сердечный приступ!