

Сергей Кронидов
Приключения Лоха

Когда его называют лохом, он с улыбкой отвечает, что лохнесское чудовище тоже лох, только с фамилией Несс. Достигнув невероятных высот в компьютерной игре «Арканна» и став главой одного из кланов, был предан соратниками и, решив круто поменять свою жизнь, бросает игру, уничтожает себя как ее персонажа. Но однажды на него выходит создатель игры и делает ему необычное предложение: подписать годовой контракт на кругленькую сумму на погружение в виртуальный мир из специально оборудованного бункера на краю света. Герой сомневается, но дает согласие — и оказывается не только на новом континенте, но и в совершенно новой для него игре, без других игроков и без возможности вывода наличных в реал!

Юноша и не подозревает, что по воле случая станет пешкой в очень крупном пари серьезных людей, выигрыш которого исчисляется миллиардами. Ведь ему об этом знать не положено, на то он и Лох...

Фантастический роман «Приключения Лоха» сетевого автора Сергея Кронидова, написанный в модном сейчас жанре ЛитРПГ, станет находкой для поклонников фантастики и компьютерных игр.

Сергей Кронидов

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛОХА

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ ЛОХА

Альтернативная история в мире «Арканна», часть 1

Глава первая. КОНЕЦ СТАРОГО И НАЧАЛО НОВОГО

...Разделение на материки Арканны отличается от реальности только числом пять: Террион — это Европа, Сатурнин — Азия, Марсион — Северная Америка,

Нептон — Южная Америка, Меркурионы — Антарктида безо льда и Австралия, и, наконец, Африка — это Плутто.

Гайд по Арканне для «чайников» .

Зал аренды игровых капсул Арканны.

**«АРКАННА КАК НИКОГДА ЖЕЛАННА,
АРКАННА ДЕРЖИТ НАС АРКАНОМ!»**

Какой банальный слоган, как же раньше я этой банальности не замечал? Но теперь свобода, свобода, осталось только поставить последнюю точку... Кнопка «ВХОД», вызов меню настроек. Диалог машина-человек:

— *Вы желаете удалить персонаж? Да? Нет?*

— *Да.*

— *Предупреждение: Все достижения будут потеряны, личные средства персонажа перевести на внешний банковский счет? Да? Нет?*

— *Да.*

— *Желаете произвести вывод денег со счета клана? Доступно G8354857 Ag98 Cu96. Да? Нет?*

— *Нет.*

— *Персонаж является главой клана и имеет ряд обязательств по содержанию Резиденции, обязательства закрыты, перераспределение обязанностей главы клана произведено полностью, задолженностей нет, обязательства отсутствуют, произвести полное стирание персонажа в игре? Да? Нет?*

— *Да.*

— *Корпорация имеет к Вам специальное предложение, желаете принять? Да? Нет?*

— *Нет.*

А вот это уже нечто новенькое, однако пошли они все лесом — наигрался. Арканна игра, а не реальность, а я заигрался, подумать только, с НПС¹ как с живыми людьми себя вел, но теперь чао.

— *Персонаж удален, желаете создать новый персонаж?*

— *Да? Нет?*

— *Нет.*

— *Корпорация предлагает Вам...*

¹ НПС, в переводе с английского Not Player Character, по-русски «неигровой персонаж», именуемый обычно неписью (примечание автора).

— Нет.

Нажимаю, не читая, что там предлагает корпорация, меня не колышет — умерла так умерла. Так, меню деклараций о доходах на текущий год, графа «Поступления», раздел «Игровые деньги», подраздел «Арканна», опция «Снять налог авансом», так, что тут у нас:

— *Со счета списано \$2532, остаток на счете \$14826, — да, негусто в сравнении со счетом клана, ну да ладно.*

Почему клановые деньги не взял? Деньги — это связь, тем более клановые, связь с памятью о клане и так далее, невидимая, неосязаемая, но напрягать будет вечно — это уже не игровая интуиция, а жизненный опыт, к тому же если лох, то до предела. Да, меня зовут Лох, а фамилия моя Несс... Мстить? А кому? И зачем? Создатели Арканны уверяют, что она мост в формировании предельно разносторонней и развитой личности, а я теперь знаю наверное, что подонок, он (она, оно) и в Африке подонок и неважно, где она, эта Африка, в Арканне или на Земле.

Глава вторая. ИЗВЕСТНОЕ ВСЕМ, НО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЯ ФУТУРОЛОГИЧЕСКОЕ

А ведь предупреждали мэтры научной фантастики — нельзя заменять реальность виртуальностью, особенно за пределами реалистичной. Образы бесформенных тушек человека разумного, упакованных в контейнеры с питательной смесью и живущего напряженной внутренней жизнью в опустевшем внешнем мире появились в литературных мирах задолго до «Матрицы».

В общем, дело стало за техникой, которая долго топталась на шлемах, костюмах и тому подобной ерундистике, пытаясь прорваться к рецепторам мозга. Действительно, если мозг универсальный инструмент по обработке информации, то достаточно подменить источник и новая реальность заменит «старую».

Увы, все оказалось и сложнее, и проще для реализаций. Первые акулы будущего бизнеса иллюзорных реалий были подняты на смех, когда приняли к рассмотрению необычную гипотезу — мозг сам по себе не обрабатывает информацию, то есть не является «умом» в полном смысле этого слова. Он регистрирует внешнее, регулирует внутреннее, а интеллект — это комплексное психическое явление, непознаваемое до конца, как сама Вселенная.

Пока научная общественность измывалась над теоретиками, практики применили самый надежный исследовательский метод, именуемый методом «научного тыка». Были приглашены добровольцы, соглашавшиеся на не совсем законное комплексное воздействие на свою психику новыми способами, число способов увеличивалось в арифметической прогрессии, число же добровольцев росло в прогрессии геометрической. Результат сразу же был реализован в капсулах, первые игровые сюжеты которых касались участия в эпохальных исторических событиях прошлого и это произвело необходимый благоприятный эффект в образовательных институтах общества.

История человечества обрела предметность, новая методология впитывала в себя самые свежие идеи и главное, привлекала молодежный энтузиазм, сокращая затраты на разработку и отладку новых информационных технологий. Пока академическая научная мысль пыталась втиснуть высмеянные ею реалии в прокрустово ложе своих мирозерцаний, финансирование неуклонно смещалось в зону вероятности более скорых прибылей, нежели ожидание оных от освоения ближнего космоса и прочих глобальных исследований.

Кого волнует экология медведей, когда можно поохотиться на них в пещерном виде за миллион лет до нашей эры, вдыхая идеально чистый воздух палеолита (автор приносит извинения за непроверенную информацию, вполне возможно, что «палеолит» и «миллион лет до н. э.» — вещи не очень совместные).

Представьте себе серьезный космический институт, одна из лабораторий которого спроектировала надпространственный фотонный движок для ракет, провела серию

сверхдорогих подтверждающих теорию опытов, построила макет и даже завершила его стендовые испытания.

После публикации научных статей звания академиков и докторов наук — как из рога изобилия и вот, наконец, встреча с полномочным представителем ракетно-космической отрасли, сулящая академии, институту и разработчикам проекта, как им кажется, немислимые ранее финансовые блага.

— Наши лаборатории спроектировали двигатель, способный вывести человека в Дальний Космос!

— Надо же, это интересно, а каков принцип его действия?

— Двенадцать лет назад доктор Илона Харриер из Кембриджа выдвинула гипотезу...

— А, фотонно-магнитный дисперсионный, извините, ну кто сейчас на нем летает, мезонитовый надпространственник значительно экономичнее.

— Простите, я не понял...

— Да, а зачем вообще нам дальний космос?

— Новые ресурсы, полезные ископаемые, проблема транспортировки перестала существовать, можно организовать экспедицию на Альфа Центавра...

— Никто не добывает ресурсы на планетах, это слишком дорого, разве что зеки, как у корейцев или русских, но мы же не варвары. Ресурсы берутся со спутников планет, если это не мезонит, конечно, да что я вам тут объясняю, вы же в начальной школе тоже учились, разумеется. А Альфа Центавра для добычи ископаемых не годится, это же курортная зона, вы форумы «Планетона» почитайте, а потом уже приходите.

— Вы, кажется, не совсем понимаете...

— Что? Да как вы смеете! Мне! Такое! Говорить! Вон отсюда!

При всей абсурдности ситуации уполномоченный отыграл свою роль как и было задумано руководством не только корпорации, но и отрасли в целом, давно запустившей у себя процедуру реорганизации в сторону технического обеспечения виртуальной реальности игровой корпорации «Планетон». Увы, реальный космос уже не приносит столько прибыли, сколько виртуальный наркотик.

Глава третья. ДИАЛОГИ С РАЗНЫМ РЕЗУЛЬТАТОМ

Три недели спустя выхода из игры:

— Послушайте, вы же читали форумы...

— Не читал.

— То есть как, форумы Арканна, — и не читали?

— А это где?

— Что где?

— Ну, Арканна эта — где она, первый раз слышу.

— То есть Вы не бывший глава клана в игровом мире «Арканна»?

— Может быть, вы и правы, но я стер себе память за последний год. Абсолютно добровольно, вот заключение клиники, так что по всем вопросам моей прошлой жизни обращайтесь в корпорацию «Мемос», отдел претензий.

— Но у нас к вам нет претензий, речь идет о деньгах, которые вы теряете и я просто обязан известить Вас...

— Вы торгуете пылесосами?

— Нет, а при чем здесь...

— Отлично, я как раз торгую пылесосами и хотел воспользоваться вашей щедростью — продать для вашего уборщика хороший пылесос...

— Нет, я хочу предложить Вам...

— Знаете, вы напрасно так сразу отказываетесь, — у фирмы, которую я

представляю, солидная репутация и прекрасный ассортимент, но только пылесосов. Хотите посмотреть каталог? Каков класс вашего домашнего уборщика?..

Самый лучший способ избавиться от Дуремара — присосаться к нему как пиявка, улыбчивый господин в пиджаке (по счету уже четвертый), сбежал всего лишь на третьей минуте неназойливой рекламы, вот первый был покрепче, тот выдержал почти десять минут. И что обидно, никто из них пылесоса так и не купил, а я так старался...

С пылесосами не моя идея. Есть такая фирма «Алиби», они за пять минут выдали мне пачку самых разных радужных красивых бумажек с печатями медучреждений и сценарии разговоров на щекотливую тему.

Что приятно, никаких личных вопросов, оплата налогом по прейскуранту и порядок. Стирать память — это мне теперь не по карману.

Три месяца спустя после выхода из игры

— Да пошли вы все со своей Арканной, купите лучшие у меня пылесосы.

— Ладно, считай что купил, сколько?

— Раритеты, тридцать тысяч евро штука. Деньги вечером сейчас, а пылесосы утром завтра. Покупка оптом, в партии сто штук, на партию скидка сто евро. С вас 2 миллиона 999 тысяч 900 евро. Прямо сейчас. Сто пылесосов утром. Завтра. Несите деньги, а то упустите скидку, она только сегодня действует.

Самое интересное, что фирма «Алиби» имеет особый склад, где на полном серьезе есть сто музейных экспонатов пылесосов середины XX — начала XXI века. И я имею право продавать их за любые суммы по специальной лицензии, без налога с продаж, только цирк интереснее торговли, жаль, если вдруг кто-нибудь их выкупит, польстившись на скидку.

— Круто ты здесь торгуешь, а говорили, что лох, так, полегче, без рук, я же покупатель, только вместо евро предлагаю пять миллионов золотых в Банке Арканной, полтора в золоте НПС, три с половиной в золоте игроков, оплата капсулы класса «Люксор» с соответствующим аккаунтом за мой счет на год вперед для непрерывной игры, впрочем, можно будет и в реал выйти, только на острове все равно деваться некуда.

— На каком еще острове?

— На нашем, конечно. Специальный автономный игровой бункер класса «Люксор» расположен на одном из островов Южного Шетландского архипелага. Это рядом с Антарктидой, природоохранная зона, неважно. Считай, что он вообще на Луне. По планам Антарктической Комиссии каждый год там будут калибровать метеооборудование, тебя заберет научно-исследовательское судно, если, конечно, не захочешь остаться еще на год, контрактом предусмотрено неограниченное продление. Официально ты наблюдатель метеослужбы с окладом в десять тысяч в неделю, но это, как понимаешь, ширма для игорного контракта. По бумаге ты работаешь год, потом смена или еще год. Учти, что оплаты следующего срока игры нет, но продление аккаунта будет тебе уже по средствам, оклады АК на другом счете, консолидированном с твоим игровым.

— И в чем ваша выгода? И вы, мы, наши, собственно, это кто — Корпорация? Что я должен делать за такие деньги?

— Скажем так, я тот, кто попал на самый первый контракт и ищу себе преемника, не найду, сяду на него снова, передавать или не передавать контракт — моя прерогатива. Но я не корпорация, я — сама Игра. Кстати, у меня и справка есть, такая же, как у тебя из «Мемоса», только по другому профилю, вижу, что догадался сам, по какому. Поэтому все, что ты должен делать — жить в Игре год за ее, то есть за мой счет. А дальше, если пожелаешь, уже за свой или найдешь нового «лоха» на свое место на этих же условиях, мне все равно.

— Почему именно я? И Вы, случаем, не сам господин Сольди?

— Мне нравится стиль твоей Игры и я не желаю, чтобы он исчез из нее, я хочу

изолировать тебя от всего мира Игрой, я как Игра у тебя в долгу...

— Это за что же?

— За все, что заставило тебя ее покинуть.

— Но ведь Игра — это игра, цифровые коды и не более, это же не жизнь.

— Поэтому вот реальный игровой контракт на три с половиной миллиона в реальной валюте плюс контракт на десять тысяч в неделю от АК сроком на один год с возможностью продления, — это ведь в жизни, в твоей жизни, при условии...

— Интересно узнать каком.

— Я беру взамен права на твои пылесосы. Согласен?

— Согласен, но с кем я все-таки заключаю сделку? Неужто с самим Создателем?

— У тебя будет год, чтобы поразмышлять на эту тему, но сам посуди, для чего Создателю твои пылесосы?

— Да, а зачем мне золото НПС, я же не могу им воспользоваться?

— Вдруг да пригодится, не свои же кровные тратить... А пока подпиши типовой контракт с Антарктической Комиссией, вот здесь. Остальные бумаги можешь подписать после тщательного прочтения, твои поправки будут учтены.

— Никогда не вчитывался в мелкий шрифт, а здесь, похоже, его и нет, так что просто честно ударим по рукам и я ставлю подпись. Идет?

— По рукам? Уд-дарим! Ну, удачи в Игре, «лох». Надеюсь, класс «Люксор» тебе понравится.

Кто же он такой на самом деле? Подписался на договоре как «Дьюри Отто», без регалий. Первый раз не только вижу, но и слышу. Или не первый? Подписывая бумаги, я не мог отделаться от назойливого как оса вопроса — действительно, для чего и зачем ему права на мои дурацкие пылесосы?

Глава четвертая. ОБ ИГРЕ В ЕСТЕСТВЕННУЮ МОНОПОЛИЮ

Для успешной борьбы с конкурентами «Планетон» добился принятия закона об охране авторских прав на наименования базовых игровых объектов, запатентовав самые ходовые на себя. Никто не станет играть на континенте Ткалучиакольпа, кроме фанатов цивилизации ацтеков или инков, ну и, наверное, майя.

Второй закон, напротив, отменил авторское право на производственные специальности, наименования рас, игровых классов, круг которых был не так уж и широк в техногенных мирах «Планетона».

Третий закон носил рекомендательный характер, это даже не закон был, а средство распространения отраслевых стандартов «Планетона» на правила компоновки игрового аккаунта: в Игре обязателен Банк, имеющий корреспондентские счета в реале, счет в банке закрепляется за персонажем уникально, параметры персонажа должны были содержать хотя бы один базовый профессиональный навык, отношения пары раса-класс не должны быть случайны, а обязательно регламентированы, после чтения огромного числа подзаконных актов, в которых имя «Планетон» повторялось в ритме двадцать пятого кадра, зомбирование было успешно завершено: слова «эталон» и «Планетон» стали синонимами.

Конкуренты стали превращаться в дочерние фирмы гиганта поистине космических масштабов, наиболее ярко это проявилось при попытке господина Сольди, мультимиллионера и филантропа, создать ему конкуренцию, приобретя контрольный пакет акций выставившей себя на аукционные торги весьма популярной альтернативы «Планетону» — «Арканы».

«Аркана» имела тот же уровень рейтингов, что и «Планетон», но, не выкупив у него вовремя права на наименования континентов, так и не сумела закрыть эту расширяющуюся финансовую брешь отступных и постепенно скатилась к банкротству, повторив судьбу прочих игорных корпораций, поглощенных космическим гигантом.

«Планетон» победил Сольди и на торгах, заплатив три миллиарда евро за контрольный

пакет «Арканы» и казалось, его доминированию уже ничто не воспрепятствует.

Сольди организовал небольшую корпорацию, назвав ее похожим образом — «Арканна» и снабдив общеизвестным теперь слоганом об аркане. Стоимость абонентского годового обслуживания «под ключ» была так высока, что «Планетон» не считал нужным снизойти до противодействия и пропустил «карликового» конкурента на «свободный» рынок.

Между тем все капсулы «Аркинны» получили специальный сертификат Всемирной Организации Здравоохранения на предмет защиты от «психозависимости», в прессе же стал муссироваться вопрос о безопасности капсул для психического здоровья и случилась пандемия, которую потом определили мудреным названием «ступенчатый интерактивный синдром постигровой зависимости».

Оказалось, что сомнение в безопасности игры для психики далеко не безобидно, первые случаи боязни покинуть игру в нормальный мир расценивались как курьезы, однако пользователи, которых определили «пациентами» и «вылечили», при возврате в игру вообще отказывались ее покидать, считая себя вне нее неполноценными с медицинской точки зрения. Проблема перешагнула все границы и была объявлена ВОЗ пандемией, несмотря на весьма скромные масштабы.

«Планетон» объявил о процедуре сертификации своих капсул и не получил сертификата, — они не прошли ни одного из «независимых» тестов. Много лет спустя в своих мемуарах бывший шеф безопасности «Аркинны» намекнул, что тесты для ВОЗ разрабатывались под руководством специалистов «Аркинны» и намеренно были апробированы так, чтобы ни одна из игровых капсул конкурента не смогла их пройти.

Падение колосса стало неизбежно, все капсулы «Планетона» были опломбированы, на государственном уровне началась «охота на ведьм» и «Планетон» утонул в море судебных исков о возмещении ущерба здоровью нации, исходящих не только от смотрящих за ним компетентных и не очень органов, но и отдельных представителей самих наций непосредственно.

Акции «Планетона» и его дочерних новообразований рухнули вниз и кто-то скупил их все за бесценок, — угадайте кто? Господин Сольди, теперь уже мультимиллиардер, но по-прежнему филантроп.

Глава пятая. НЕСС ЛОХ I, СИРЕЧЬ Я

Южные Шетландские острова, автономный бункер класса «Люксор»

Меню регистрации нового игрока.

Капсула класса «Люксор», номер контракта 3548.

Класс аккаунта:

«Люксор» с автоматической привязкой к банковскому счету. Форма оплаты: предоплата на 1 год игрового времени. Оплата принята, класс аккаунта «Люксор» установлен, желаем приятной игры!

— Вам требуется обучение в специальной локации? Да? Нет?

— Да.

А пушай обучают, я же лох.

Выберите стартовую локацию:

Опция «Континенты Аркинны», значение по умолчанию: Террион. Да? Нет?

— Нет.

Выберите континент из предложенного списка:

Террион, Марсион, Сатурнин, Нептон, Меркурионы, Плутон.

— Меркурионы.

Никогда там не играл.

Предупреждение: В настоящее время большинство локаций континента «Меркурионы» не проработаны корпорацией в части сценариев, управление сценариями осуществляет Генератор Сценариев ГС, возможны логические накладки, претензии рассматриваются также Генератором Претензий ГП, Вы подтверждаете выбор континента «Меркурионы»?

— Да.

Игра в игре, а Генератора абсурда в кубе ГА-ГА-ГА у них тут случайно нет?

Генерировать параметры персонажа автоматически?

Да? Нет?

— Нет.

Куда спешить-то, времени для экспериментов у меня полно.

Выберите пол персонажа:

Мужской расовый, Женский расовый, Определяемый особенностями расы.

— Мужской расовый.

Нет, экспериментировать с полом не стоит, а то разрешат деторождение и придется расовое потомство в среднем роде расы вынашивать...

Выберите расу:

— Вариативно к классу.

Выберите класс:

Сначала разберемся с классом, а с расой после, так, а это что за ранг — континентальные: классы, могущие быть установлены только на локациях выбранного континента, посылаем в окно выбора критериев поиска, добавляем желаемые критерии развития: уровень роста по мане — предельно высокий, уровень роста по силе — средний, ограничение на штрафы — нет, ограничение на бонусы: только расовые, поиск...

По результатам поиска класса найдено 1 совпадение по всем заданным критериям!

Рекомендованный класс: геомант (только для Меркурионов).

Рекомендованные расы класса геомант: лесной гном, горный тролль, дроу, кентавр, горгуль, фейри, радужный тритон, человек-полукровка.

Выберите расу:

— Человек.

Год радужного тритонства — это не моя радужная мечта. А вот кентавр Несс — это заманчиво... Было!

Установленный класс: геомант.

Выбранная раса: человек.

Предупреждение: раса «человек» может быть использована в классе «геомант» только в смешении с иными расами (полукровка), вы подтверждаете выбор не рекомендованной расы? Да? Нет?

— Да.

Ограничения по расовому признаку, равно как и любые другие, создают сложности при полном погружении игрока в выбранный класс, но Арканна не стала бы столь популярна, если бы не банальное, в общем, правило для алгоритмов: трудности в начале компенсируются преимуществами в финале, любой персонаж, намеренно обозначивший себе трудности на старте — штрафы на силу, ловкость, интеллект, броню компенсируются сценарием прохождения, развивающим альтернативные способности, сумма которых и есть игровой опыт — прекрасное противоядие читерам и мажорам². Поэтому я намеренно выбираю не рекомендованную расу для класса «геомант» — да, ведь я теперь тоже мажор...

² Читеры — это хакеры игровых файлов, устанавливающие себе способности, требуемые для решения возникающих в игре задач, мажоры тоже могут быть читерами, если вводят на игровые счета неограниченные средства для купли-продажи, а могут быть и просто богатыми людьми, для которых деньги в игре не проблема (примечание автора).

Выберите базовую специальность:

— Назначить случайно.

Назначение произведено: Парфюмер.

Ну, это круто. Буду убивать молодых дев и собирать их запахи, не игра, а ужастик — запахи темных и светлых эльфиек не старше 350 лет корпускулярно соединить, принимать по три дозы в день после еды как средство от заворота мозгов...

Выберите имя:

— Несс Лох I.

Имя принято системой, желаете установить сокращение?

(опция только для аккаунтов класса «Люксор»):

— Несс.

Производится генерация персонажа, установите критерии внешности: Реальная, Прототип Реальной, Стандартная классовая.

— Стандартная классовая.

Где легче всего спрятать лист дерева? В лесу. Опция «Прототип Реальной» стала весьма популярна и все топовые кланы давно имеют список игроков, которые разрешили использовать свою внешность при генерации нового персонажа, не задаром, разумеется. Возможно, улыбчивые господа из Корпорации хотели заполучить и мое согласие на генерацию образа моего последнего героя Прототипом, но я все равно им отказал бы. А выбрал я самый часто употребляемый новичками вариант, единственное, что Система берет для него реального, это возраст и пол, остальное дорисовывает сама.

Производится генерация персонажа Несс

(Несс Лох I), континент Меркурионы, класс Геомант, раса Человек, базовая специальность Парфюмер, внешность стандартная классовая.

Вход! Ждите!

Время капсулы и игровое синхронизируются...

«АРКАННА КАК НИКОГДА ЖЕЛАННА,
АРКАННА ДЕРЖИТ НАС АРКАНОМ!»

Глава шестая. ОБУЧЕНИЕ

Пригорок. Красиво здесь, зеленые холмы, вигвамы-шалашики разбросаны так и этак: и под кронами небольших рощиц из деревьев, похожих на кипарисы, и недалеко от рыбацкой пристани. Как правило, природа учебной локации моделирует простейшие из возможных далее в реальной игре ландшафтов.

И с чего начать? Самое удивительное — игроков не то, чтобы мало, их вообще нет: либо материк столь непопулярен, либо обучение.

Тихо, шум ветра, плеск воды, запах кипарисовой смолы... А начнем мы (я и аккаунт) с просмотра кошелька:

На Вашем счету G3,500,000,

опция вывода денег на внешний счет заблокирована до перерегистрации счета в ближайшем отделении Всеобщего Банка Арканна, информация о специальном счете аккаунта «Люксор» — G1,500,000, обратитесь в Гномий Банк.

Всего на счетах G5,000,000.

Желаете отобразить детализацию учета серебряных и медных денег? Да? Нет?

— Нет.

Вот это новость — вместо Всеобщего Банка Арканны какой-то Гномий Банк — HELP — Гномий Банк основан в 410 году Верховным Королем Пригорием XIII, обслуживает коренных жителей и административные учреждения, в настоящее время функционирует на Меркурионах в тестовом режиме.

Скорее всего, затея Генератора Сценариев, с другой стороны, я не коренной житель, а зайти предлагают, с оказией непременно наведаюсь.

— *Дяденька, дяденька, скорей, помогите, Рожек в капкан попал, он маленький совсем, погибает...*

Рожек оказался крупным жеребенком, угодившим не просто в капкан, а боевую систему уничтожения транспорта конных путников, — после срабатывания первого капкана бедное животное рухнуло на колени, в которые мертвой хваткой вцепились две железные пасти следующих, плюс морда животного была опутана невесть откуда взявшейся тонкой сеткой с крючьями, хорошо, что глаза целы...

Доступно задание... Освободите Рожека от...

Отмахиваюсь кнопкой «Принять» не читая, да я бы и так помог бы, жалко коняшку и его маленькую хозяйку, а может, и не хозяйку, просто случилась рядом девочка и побежала за помощью, а тут я тут как тут — тем и хороши учебные локации, задания сами тебя находят...

— *За взрослыми беги, в деревню, а пока я здесь сам его постараюсь вытащить...*

Гидрит твой ангидрит! Больно же! Потом посмотрю, что там в настройках с границами ощущений, но при распутывании сетки пара строенных рыболовных крючков крепко рванули трепетную плоть кисти основной моей руки — левой, а ведь так удачно удалось расклинить капканы при помощи оловянной миски из инвентаря, прочность предмета, правда, уполовинилась три раза и остановилась на пяти из сорока, да и внешний вид теперь шибко гнутый. Сначала Рожека освободим, а потом с рукой разберусь, — бедняга, вся морда в крови, теперь плюс еще и моей... А это нормально, что кровь не останавливается? Ни у него, ни у меня, не иначе намагичены чем-то крючья. У-фф! Готово.

Задание «Освободите Рожека» выполнено.

Репутация со всеми встреченными ранее фракциями +100. Репутация с торговцами деревни «Озерная Мгла» начальной локации +50. Примечание: встречена 1 фракция, Жители деревни «Озерная Мгла».

Выходит, репа с коренными жителями-торговцами деревни уже 150, держу пари, что таких здесь раз-два и обчелся, в любом случае, надо перекусить и...

Оповещение для игрока класса Геомант:

ваша кровь смешалась с кровью существа иной магической расы, доступно классовое умение

«Кровь Темного Единорога», ранг 1. Штрафы за отсутствие ранга Полукровка расы Человек аннулируются, раса персонажа Несс изменена на смешанную расу: «Человек-полукровка», подкласс смешанной расы: «Темный Единорог».

Бонус аккаунта класса «Люксор»:

разрешен дополнительный подкласс смешанной расы «Человек-полукровка»

...*Спас-с-сибо, человек.*

Еле слышный шепот возник внутри моей головы на уровне лба: «Только никому не говори, что я от Тьмы, нам здесь быть нельзя. Скор-р-о новолуние и я покину эти места...»

— *Поэтому тебя зовут Рожек — единорожек, а где же тогда рог? И почему ты*

здесь, когда вам нельзя? А мне-то можно, раз наша кровь смешана? И зови меня Несс, раз такие дела.

Снова шепот в голове как ласковый ветерок:

«Прости, человек... Прости, Несс, моя кровь не самый лучший подарок для Светлых Земель, но в Диких и Темных Землях тебе будет проще, — кровь знает, кровь учит. Сюда возвращается Нея, моя будущая всадница, не говори с ней обо мне, еще не пришло ее время, а здесь я потому, что так велел Фатум, с ним особенно не поспоришь, рога же у Темных Единорогов нет, — то, что у Белых Рог, у нас Астральный Выступ...»

Забавно, мыслесвязь есть, а системные функции оповещения молчат, как рыбы, с другой стороны, полученная информация все равно, что оповещение, только неформальное — интересная здесь локация, и часа не прошло, а мое самоуправство с расой континентального класса уже ликвидировано, спасибо, хоть единорог, а то текла бы во мне рыбья кровь того же радужного тритона или, еще хлеще, каменного гоблина или горного, бр-р-р, тролля какого-нибудь. И как понять то, что мне разрешен еще один бонусный подкласс? Ну я и тупой — даже не посмотрел, а кем, собственно, я играю — HELP — «...геомант, континентальный класс материка Меркурионы.

Примечание: ранг континентальных классов не рекомендован разработчикам сценариев, является резервной опцией, используется ГС (Генератором сценариев) в тестовом режиме, дополнительная информация заблокирована как недокументированная особенность континентальных классов...».

— *Внимание Администраторам Арканны, мне нужна Ваша помощь.*

— *Обращаюсь к Создателю Арканны, мне нужна твоя помощь.*

Никакой реакции, конечно, последнее было уже чересчур, но попробовать стоило. Приплыли. Зато ведь интересно же, а? Есть у меня подозрение, что спецдоступ на этот суперматерик без Всеобщего Банка Арканны есть только из «Люксора», а подписавшая со мной контракт сторона, скорее всего, некто из рода богатых спорщиков-профессионалов. И сейчас она получила прекрасный повод для суперпари на тему — останусь ли я здесь или вернусь на привычный Марсион или Террион. Было бы у меня пять лишних миллионов и грусть-тоска в придачу, я и сам бы, наверное, сообразил нечто похожее, чтобы развеять скуку на год вперед. Наверняка есть возможность смотреть меня как сериал, логично? Пока все логично, теперь решаем — обломать гадам кайф с пари или нет? Разумеется, меня используют, но не бесплатно же, по-моему, все честно. А сколько стоит мой аккаунт, кстати? Неплохо, полтора миллиона в год под ключ, это с автономным бункером, а вот это сюрприз так сюрприз — «...в качестве оплаты могут быть приняты деньги НПС Арканны...» — какая красивая подстава на второй год Игры, ведь если девать эти деньги некуда будет, то не оставлять же, — земноводное не позволит, задушит! Вот, кстати, и повод для еще одного пари. Меня беспокоит только одно: как поведет себя проигрывающая сторона, если она будет иметь запрещенную по условиям спора возможность влиять на ситуацию в выгодную для себя сторону? Где и когда ждать своего мистера Фикса?

Ну, однако, моя фантазия и разыгралась бурливо — решено: год играть продолжаю, а дальше, — в общем, как сказал слепой: «Побачим...». Даже если все здесь и подстава, то деньги метеослужбы вряд ли, и на том спасибо.

Теперь проверим выход в реал. Надо поспать нормальным образом, да и поесть бы не мешало.

Желаете покинуть игру? Да? Нет?

— *Да.*

Прекрасно, выход из игры работает, оборудование метеостанции в норме, параметры состояния бункера в норме, выйти погулять, что-ли, проветриться на минус 5 по Цельсию, это здесь лето такое. Острова эти называют еще Антарктическим ожерельем, романтика, это я люблю...

Глава седьмая. ДЕРЕВНЯ «ОЗЕРНАЯ МГЛА»

- *А это почем?*
— *Девяносто.*
— *И за что девяносто? Даю пятьдесят.*
— *Не, теперь сто.*

Торговаться я никогда не умел и все торговцы это откуда-то знают, поэтому и ведут себя так нагло. Предметом обсуждения стоимости являлась тонкая трость с набалдашником в форме головы дракона, изящная, легкая, но сто золотых за деревяшку — не смешите мои деньги.

Несмотря на плюсы в репутации, заданий не было, все ответы односложные, лица равнодушные, хотя и вежливые. Починка миски превратилась в итоге в ее замену на медную с доплатой в пять золотых, новая медная здесь стоит десять. Теперь я понимаю, почему учет медных и серебряных денег мне не нужен — они здесь не в обороте. Горелая каша в трактире — два золотых, чаша для воды — два золотых, вместе с водой — три золотых, в общем, ничего меньше одного золотого. Это когда продать что-то мне, а купить что-то у меня — один золотой за все сразу, включая одежду.

Ну ничего, прорвемся, привычки радовать торговцев покупками у меня и не было никогда, принцип у меня тогда был такой — брать все боем.

Набор Парфюмера обошелся в сто золотых, открытие специальности еще двести. А рецепты? Есть один за пятьсот, только я отказался пока — земноводное³ бдит, не дремлет!

Целый день одни минусы, а плюсы? Рассказываю по порядку. При прогулке вдоль озера научился распознавать запах речных водорослей и слышать силу ветра.

— *Ветер, ветер, ты могуч, ты гоняешь стаи туч.*

Внимание! Активирована способность геоманта: «Знакомство с Воздухом», текущий уровень репутации 150. До следующего уровня классовой способности осталось 1850.

Бонус аккаунта «Люксор»: +1000 репутации

к первой открытой классовой способности.

Текущий уровень репутации 1150. До следующего уровня классовой способности осталось 850!

— *Ты волнуешь сине море, всюду веешь на просторе.*

Получено +50 к репутации способности геоманта «Знакомство с Воздухом», текущий уровень репутации 1200, до следующего уровня способности осталось 800!

Мало, с морем у моего Воздуха свои счета, наверное.

— *Ты над озером паришь, лодкам всем пристать велишь.*

Получено +150 к репутации способности геоманта «Знакомство с Воздухом», текущий уровень репутации 1350, до следующего уровня способности осталось 650!

Пока все просто. Я декламирую примитивные стихи о ветре и скармливаю их озеру, а репутация ползет вверх. С каких это пор рост способности связан с репутацией? Генератор ничего не попутал?

³ Задача для кроссвордиста — земноводное, 4 буквы, начинается на «Ж», обожает ваши деньги и препятствует их тратам посредством удушения (примечание автора).

И как предъявлять претензии Генератору их рассмотрения ГП? Но вот, наконец, последний опус и следующая ступень сверхстранной способности:

Получено +50 к репутации способности геоманта «Знакомство с Воздухом», текущий уровень репутации 2000, до следующего уровня способности осталось 4000! Способность «Знакомство с Воздухом» изменена на способность «Дружба с Воздухом».

Теперь Вы можете слышать, как сильно дует ветер.

Мне бы такую способность на метеостанцию — никакого оборудования калибровать уже и не надо. Интересно, как способность слышать, насколько сильно дует ветер, поможет в бою с каким-нибудь зомби? Но я не злюсь, я притворяюсь, что злюсь.

— *А что, парниша, ветер-то сегодня будет? Выходить в море али не выходить?*

Рыбак. Зовут Рыбарь. Натуральный такой дядька. А морем он что называет, интересно.

— *А выходи, дядько. Через пару часов крепчать начнет, а дальше все тише будет, но обернуться успеешь.*

Внимание! Вы применили классовую способность «Дружба с Воздухом»: + 10 к Мане, +1 к Интеллекту.

Репутация с рыбаками деревни «Озерная мгла» +50.

Это приятно, но куда мне ману расходовать? В меню пустота, только список базовых параметров, Сила 1, Ловкость 1, Бодрость 100, Интеллект 2, Жизнь 50, Мана 210. Может, работу какую поискать?

— *А что, дядько, может тебе помочь с ловлей рыб? С сетью там или еще с чем-нибудь?*

— *Рулевой у меня загулял, пожалуй, возьму тебя с собой, только переодеть тебя надо.*

Получено предметов 1: Комплект Рыбаря.

И все? Ну ладно, ловись, рыбка, большая и малая... К вечеру я был никакой — физическая усталость, обветренное и обгорелое на солнце лицо, соленый пот по спине и целых пять штук рыб за работу. Зато в таверне обменял их на уху без какой-либо доплаты и первый раз поел с удовольствием.

Знать, какой будет ветер, понадобилось и мельнику (мешок муки за 10 часов каторжного труда), и травнице — этой нужно для какого-то там зелья безветрие (нож травника за день сортировки мешков с травами), и жене корчмаря, сушившей белье (новая прочная веревка за работу енотом-полоскуном). Мана подросла до 540, интеллект до пяти. Сила за все дни работ, начиная с рыбака, до 10. А вот опыт где? Но я установил себе стратегию — минимум самостоятельности, плыть по течению и ждать у «моря» погоды. Чтобы дальше поднять Силу, купил Кузнечное Мастерство и Горняцкое Дело, Кулинарное Искусство на всякий случай, Портняжное Искусство для развития Ловкости, только опять без рецептов — жаба разрешения на пять сотен за штуку не дает.

В Гномьем Банке мне подтвердили счет на полтора миллиона и предложили проценты по вкладу, я согласился, жаба тоже. Счет на три с половиной миллиона игровых денег оказался тоже здесь вместе с первым как часть мультивалютного, проценты на него не полагаются.

Случайно изготовил Аромат водорослей — Запах Мглистого Озера. А делать особенно ничего и не надо было, изучал набор Парфюмера на берегу озера, там двадцать белых ватных шариков и два стеклянных, — нет, один все-таки хрустальный, — фиала с каким-то маслом, а топора нет! Чем запахи измерять? В общем, запах водорослей напомнил одну романтическую прогулку, — бац, сообщение ТАСС:

Внимание!

Вам доступна новая способность базовой специальности Парфюмер: «Распознавание запахов», текущий уровень 1.

Бонус аккаунта «Люксор»:

+1 к базовой специальности при открытии ее первой способности. Текущий уровень специальности Парфюмер 0+1=1.

И тут стеклянный фиал вдруг позеленел на секунду, а на ладони возник ставший травяного цвета шарик из набора (осталось 19 из 20) с ароматом сырости озера.

Вы создали Аромат: «Запах Мглистого Озера».

Парфюмер 1+1=2.

Для чего нужен? Оказалось, для поиска подземных ключей, где он есть, шарик усиливал запах, пара ударов киркой — и забил хрустальной чистоты ключ.

Никаких оповещений в свойствах Аромата при этом не было, просто заметил в лесу усиление запаха, предположил, что дело в подземных водах и проверил киркой. После того, как попробовал воду на вкус, прочитал сообщение:

Внимание! Активирована способность геоманта «Знакомство с Водой»: текущий уровень 150. До следующего уровня классовой способности осталось 1850.

Бонус аккаунта «Люксор»:

+500 к репутации ко второй открытой классовой способности. Текущий уровень репутации 650. До следующего уровня классовой способности осталось 1350!

— *Ты волна моя волна...*

Стихи Пушкина и их несложные вариации Генератору Сценариев явно по душе, еще несколько импровизаций и репутация доползла до нужной мне отметки 2000 плюс 100 сверху.

Получено +150 к репутации способности Геоманта «Знакомство с Водой». Текущий уровень репутации 2100.

Способность «Знакомство с Водой» изменена на способность «Дружба с Водой». До следующего уровня классовой способности осталось 3900!

Теперь Вы можете слышать, как сильно течет вода.

Кажется, надо вносить в стратегию коррективы — рост способностей моего персонажа происходит только после проявления личной инициативы, даже изменение расы на подрасу произошло вследствие нарушения предложенных правил, косвенно, но по моей воле. И еще — моя базовая специальность в развитии стимулирует и классовые способности.

Иду в лавку, предлагаю учителю обмен рецептами: Запах Мглистого Озера на неизвестный мне рецепт Аромата стоимостью 500 золотых, — соглашается! Патриот, наверное. Я, к примеру, и без Аромата сырость этого озера ощущаю. Жаба, разумеется, с нами полностью солидарна, поэтому сделка заключена с согласия всех трех участвующих в ней сторон. Заодно открыл и Торговлю, текущее значение 1. Вряд ли увеличу.

«Розовый микст». Аромат.

Лепестки трех различных роз, рассвет, горечь утраты. Требуется 2 уровень специальности Парфюмер.

Мне начинает нравиться этот странный мир. Я устал от монстров и дележа добычи, простота и изящество начертания рецепта меня очаровали. Наповал.

Новолуние. Когда Рожек покинул деревню, Нея так плакала... Три лепестка роз — дикий шиповник, белая чайная и обычная розовая. Откуда я знаю, что нельзя красный лепесток? Наконец рассвет. Память смотрит глазами плачущей девчушки и спрашивает меня ее тоненьким голоском:

— *Дяденька, а Рожек вернется?*

Хладную ночь пронзает сияние багровых лучей, хрустальный фиал мерцает в них искрами отблесков, запах трех роз окутывает мою голову туманом, лепестки в нем растворяются и медленно проявляются алым как заря шариком из набора, только наощупь жестким, даже колючим немного, ну надо же:

Вы воссоздали рецепт Легендарного уровня Ароматов «Розового Микста» — «Укол Шипа Разлуки».

Всадница и Единорог расстались, чтобы соединиться в легенде. За расставанием нужна встреча! Ищи и не бойся! Самая черная печаль отступает перед надеждой на встречу с Другом.

Иммунитет к проклятиям Отчаяния. Очищение от ментальных ядов. Парфюмер 2+1=3.

Если бы у меня была вставная челюсть, она бы точно сейчас выпала, и вообще, хорошо то как! И еще этот непередаваемый аромат раннего солнечного утра с моими лепестками роз! Солнце, солнце-солнышко, здравствуй:

— *Встала из мрака младая с перстами пурпурными Эос...*

Внимание! Активирована способность геоманта: «Знакомство с Огнем», текущий уровень репутации 150. До следующего уровня классовой способности осталось 1850.

Бонус аккаунта «Люксор»: +250 к репутации к третьей открытой классовой способности. Итого 400. До следующего уровня классовой способности осталось 1600!

Пришлось попотеть, вспоминая стихи про огонь любви, пожар в крови и прочее, триста очков за шесть опусов. Итого 700 баллов из 2000. Маловато будет. Теперь попробую спеть — щас так спою, чтобы репу хотя бы до тысячи довести:

«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло...
Гори, гори ярче —
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!»

Получено +6000 к репутации способности Геоманта «Знакомство с Огнем», текущее значение 6700, до следующего уровня способности осталось 5300! Способность «Знакомство с Огнем» изменена на «Братство Огня». Вам доступен контроль над силой стихии Огня.

Это что сейчас такое было? Стихи из детской сказки про огонь новогоднего костра, которые благословляют следующий год. Прозвучав здесь, они дали скачок классовой способности. Бонус от Генератора Сценариев — случайно или с целью?

Ваши действия в целом удовлетворяют требованиям, предъявляемых к выбранному Вами классу. Получен первый уровень класса «Геомант», шкала роста опыта сформирована. Текущий уровень опыта 0, до следующего второго уровня осталось 25 баллов!

Поздравляем! Ваше обучение завершено!

Доступна информация о способностях континентального класса «Геомант», желаете прочесть? Да? Нет?

— Да!

То-то у меня шкала опыта отсутствовала! Я, правда, не обращал на это внимания, считая это особенностью локации обучения. Так-то оно так, но, оказывается, обучение это было совсем не тем как я, игрок с семилетним уже, наверное, стажем, понимаю Игру, а тем, как она в лице Генератора Сценариев понимает меня. Куда я попал? Это точно Арканна? Мало того, что форма и информативность оповещений, мягко говоря, произвольная и зависит от прихоти искина ГС в данный момент времени, плюс еще способность класса стала фракцией, представляющей Природу в целом, название само себе меняет, что там теперь после Братства? Супружество? Нет, так дело не пойдет, прежде чем продолжать, надо успокоиться, осмыслить происходящее. В бункере где-то коньяк был французский...

— Желаете покинуть игру? Да? Нет?

— Да.

Глава восьмая. О ГЕОМАНТАХ

Я вспомнил, кто-такой Отто Дьюри. Разработчик Арканны, один из первых, был уволен из-за скандала с какими-то игровыми капсулами. С какими-то? Как раз в этой капсуле я и сижу по контракту, а точнее, лежу и мне все это начинает нравиться больше и больше!

В обычной игре суета сплошная да монстры пачками на убой, кланы, политика, а оно мне надо было? Мне сама игра нравилась, путешествия, а то все порталы да порталы, скачешь, как блоха на сковородке, спасаешь кого-то или сам спасаешься, чтобы вернуться и добить гада. И так бесконечно, как это мне все раньше не обрыдло, не понимаю. Впрочем, видимо обрыдло, если ушел, хотя и по другим причинам. Личного характера. А теперь начинаю понимать, что это для души повод был для перемен...

Класс геомант. Родство с Землей по умолчанию. Я могу слышать силу Земли, знаю, как велика эта сила, у меня полный контроль над ней, как над ее величиной, так и за ее направлением. Контроль над направлением силы других стихий открывается на 12000 репутации с Природой для каждой из четырех, но с ростом «репы» все неоднозначно, этот рост как премия за личные качества. Какие? Неизвестно. Пока оценивалось мое романтическое отношение к ветру, воде, солнцу, дальше не ведаю, что и как.

Следствие Родства с Землей — неуязвимость к магии, практически полный иммунитет, удар по мне уходит в землю, а она большая, все может принять. Может и отразить, если я потрачу ману на Зеркальный Щит, а не обычный, мана восстанавливается медленно, но затраты невелики, просто надо следить за резервом. Да, этап «Братство» у Земли и Воды звучит как «Сестринство», это умиляет.

Навыки друидов и эльфов мне недоступны, но если меня опутает лоза, я могу приказывать Земле ее иссушить и произойдет это мгновенно. Я могу добавить силы плодородия земле, где что-либо растет, но приказывать расти не смогу, не моя зона ответственности. Классов, аналогичных моему, но с умолчаниями Родства по Огню, Воздуху и Воде нет, элементали и все, относящееся к Духам или их Теням, мне не подвластно до того момента, пока воздействие на меня с их стороны не перешло на физический уровень. Допустим, элементаль начинает меня жечь — бесполезно, потому что я контролирую силу действия производимого им огня, а невещественный огонь ему недоступен. Но даже Драконов Огонь, Астральный Огонь или Демоническое Пламя не причинят мне вреда из-за температурного контроля на контактной моему телу поверхности, а глотать чужое пламя мне вряд ли захочется.

Извергать пламя я тоже не могу, но могу бросить горящий факел и приказать ему гореть с силой Везувия.

Из оружия ничего, кроме посоха, мне не нужно, да и посох так, — бутафория. Кроме создания Щитов я могу приказывать Земле стать твердой и гладкой, как натертый паркет или провалить недруга в яму глубиной до бездны, в зависимости от настроения, в общем, воевать со мной невыгодно, — нет, если я нападаю, монстры не удирают, некоторые бросаются камнями, другие плюются огнем или ядом, а к ядам у меня иммунитет пока частичный (из-за свойств «Укола шипа разлуки»), но если овладею Родством с Водой, будет полный — чаша воды уже противоядие от всего, ведь можно будет приказать крови, которая тоже жидкость, перенести яд и отдать его воде. Вопросов у меня здесь немало, но так написано в свойствах Родства с Водой. Пока же обхожусь зельями противоядий, которых накопил про запас после нешуточной борьбы с амфибией-душителем. Я в мажоре или где?

Братство с Воздухом должно защищать от стрел, а Родство с ним направлять стрелы в пославших их в меня врагов, с полным контролем всех стихий я практически неуязвим, только вот доступен он ли?

Выполняя в деревне мелкие поручения, особенно в кузнице, поднял свой уровень до третьего, заставил жабу раскошиться на рецепты Кузнечного Мастерства, но оно меня не привлекает.

Спросил Учителя о парфюмерных шариках — дефицит, но можно купить второй набор про запас, только первый куда выбрасывать? Загадка. Не таскать же за собой наборы, надо искать рецепт шарика из набора, только в какой специальности?

Вот так и провожу игровое время, пропуская его как песок через пальцы, тренирую геомантовы защитные щиты, упражняюсь с посохом. Посох выменял у кузнеца на шарик с ароматом озера. Также патриот, только шариков все меньше, один подарил Нее, стала задумываться — не сбежала бы, молода еще.

Попытался выяснить, кто капкан на Рожека ставил, но детектив из меня еще хуже, чем торговец, выходит, что никто, а так не бывает.

Основавший Гномий Банк Верховный король Пригорий XIII здесь такая же легендарная личность, как Первый Император Терриона, староста деревни сам по себе, налогов никому не платит, а что собирает, то в общий котел, кому что когда надо, тот оттуда и берет под проценты, Гномий Банк это регулирует за свои небольшие отступные и все довольны. Может, где-то и по другому, но карт никаких нет, а соваться в свободные земли без карты...

Приобрел за 50000 гномий самострел, зажигательные шарики к нему и отправился в свое первое подземелье. Подземелье оказалось вампирское. Час регулирования силы огня и от обитателей с боссом прах и пепел, средний уровень мобов здесь 25, у босса 30, у меня же 3. При укусе здешний вампир использует ментальный яд на паралич, а у меня иммунитет, да и попробовать себя на вкус я им всем не дал, прошелся с арбалетом как с напалмом, собрал лут. Мелочь продам, а кольцо и сапоги, выпавшие с босса, определять здесь некому — одел сам — не жмут и ладно. Уровень подскочил сразу до 8, но у него влияние только на число единиц жизни и маны, характеристики не растут, кроме Бодрости, конечно. Кстати, у бодрости геоманта прирост целых 2 единицы за уровень. Больше без задания в подземелья не полезу, даже вампиров жаль, они же не виноваты, что я тут тренируюсь.

Первое такое задание получил у травницы. Узнав, что я пожег вампиров, предложила освободить от нечисти Подземелье Оракула, которое уже лет двадцать как недоступно. Оракулом оказался серый валун, поросший каким-то лишайником. От босса достался Костяной Жезл и Кольцо Умертвий с бесполезными для меня свойствами, оставил все жабе на продажу. Мелкий лут не собирал, для чего мне различные кости — берцовая левая, кисть правая: знал бы анатомию, собрал бы себе полный комплект скелета, наверное. Получил новый девятый уровень и немного баллов сверху. Оракул не вещал, а то была у меня задумка спросить у него насчет рецепта парфюмерных шариков, то-то бы он удивился. Ого, а лишайник ведь тоже с запахом, только слабым очень...

Вам доступен новый уровень способности

базовой специальности Парфюмер: «Распознавание запахов», текущий уровень 2.

Да я и забыл про эту способность, ее влияния я не ощущаю. А что, если запахи — это как кулинарные ингредиенты, только смешивать их надо не числом, а умением, умением именно распознавать запахи. Например, лишайник этот не сочетается ни с розой, ни с водорослями, но если силу запаха сырости убавить вдвое, нет, валун-то практически сухой, еще вдвое, нет, не выходит, значит, степень убавления зависит от уровня распознавания.

А если степень разбавления не двойка? Есть же еще такое интересное неперовое число e , эталон функции степенного изменения, в первой степени оно примерно 2,7182, теперь начнем представлять степень уменьшения запаха водорослей не в два с половиной и не в три раза, а посерединке ближе к двум с половиной, теперь еще примерно также, соединяем снова со слабым запахом лишайника...

После пятой попытки представить себе деление силы запаха сырости на иррациональное число мне пришла в голову бредовая идея одновременно навстречу усилить в это же число раз силу запаха лишайника, эффект был непередаваем, — оба фиала из набора стали первый коричневым, второй зеленым, потом наоборот, потом оба бурыми и в воздухе запахло древнейшей из сыростей — затхлостью, запах проникал внутрь тончайшими иголками, он требовал больше и больше воздуха, не насыщая дыхания, я уже начал задыхаться от желания вдохнуть весь воздух подземелья, насыщенный все ускользящим и ускользящим от меня запахом времени, и все вдруг вокруг застыло в стеклянной хрупкой тишине:

Вы открыли способность Парфюмера

«Ассоциация Ароматов», способность не имеет уровня по шкале силы. Текущий уровень по шкале качества 1.

Вы можете соединять Ароматов: до 3.

Вы создали новый класс Ароматов:

«Плач Времени Камня». Вы создали первый Аромат этого класса: «Слеза Оракула»

Будущее для Оракула подобно прошлому, оно уже произошло в его памяти и он оплакивает его дольше, чем мы оплакиваем свое.

Парфюмер $3+3=6$. Иммунитет к проклятиям замедления.

— 25 % скорости движения противнику.

+25 % к вашей скорости бега.

Зря, я, в общем, надрывался с этим числом e , можно было бы с любого числа так сделать, но по-другому теперь не смогу, я уже так горжусь своей ученостью, что уверен, без числа e ничего бы не вышло, в конце концов, важнее здесь результат, а он вот. А мудреная информация по «качеству» шкалы роста расшифровывается просто: рост способности определяет число смешиваемых ароматов не напрямую, — пока это число три, а когда и что будет дальше, будет видно по мере реализации. Может, при уровне Ассоциации 10 число смешиваемых ингредиентов станет сразу шесть, а может и нет. Только смешивать три аромата мне уже сейчас не пойми как, а если можно будет девять? А плюшка у Аромата классная, чтобы удирать, никакая тварь не догонит, меня не замедлит, сама же замедлится. Пригодится.

Скачок в классах геоманта не заставил себя ждать. Просто я решил наращивать рецептуру нового класса Ароматов, используя все подходящие на вид камни, используя запах роз, лишайника или сырости озера. Мое тупое усердие по перебору всех возможных составляющих сработало на гигантском куске скалы, где уже бил открытый мною ранее ключ, познакомивший меня с Водой:

Вы создали новый Аромат класса

«Плач Времени Камня» — «Радость пробуждения наяды»:

Колдовство рассеялось, когда брат освободил сестру от векового сна.

Парфюмер $6+2=8$. Иммуниет ко всем проклятиям Сна.

Получено +4000 к репутации способности Геоманта «Дружба с Водой», итого 6100, до следующего уровня способности осталось 5900. Способность «Дружба с Водой» заменена на способность «Сестринство Воды». Вам доступен контроль над силой стихии Воды.

В итоге первая открытая классовая способность теперь последняя, но форсировать события незачем, и так весь плюшевый, плюшка на плюшке. Вообще-то Арканна не приветствует тупые однообразные действия с целью прокачки, баллы она, конечно, дает, но и тупизну в придачу тоже оставляет как привычку, далеко на этом коньке не уедешь и тем не менее все крупные кланы имеют тренажерные комплексы по прокачке тупизны, тупизны в квадрате и так далее, — сам когда-то на них тупил, иначе было нельзя, а вот здесь можно.

Правда, здесь и кланов нет. А за ключ с водой я, получается, два раза прокачался, сначала открыл способность — это явно, а потом через Аромат — это косвенно. Хотя я ведь не аромат, я целый класс ароматов создал. Ну и что? Где же здесь подсказка? Так, когда брат освободил сестру, стоп. Сестринство Воды. Совпадение слов описания аромата и названия характеристики. Совпадение. Резонанс. Вспомнил! Отто Дьюри: «Концептуальные основы теории резонансных алгоритмов в программировании» — полная нереализованных идей концепция саморазвития искусственного интеллекта игровых капсул. А вот здесь пожалуйста, еще как реализовано! И я — объект для испытаний приемлемости теории! Попал так попал! Это же все непредсказуемо работает! Против всей логики принятых незыблемыми правил. Но раз так, посмотрим, как повысить Дружбу с Воздухом. К числу распознанных запахов добавил смолу кипариса и несколько цветочных. С кипарисом получилось. Правда, соединять три запаха в Аромат не выходило, пока не догадался мысленно запараллелить операции со средним запахом, разделив его как бы пополам. В полдень особенно жаркого летнего дня ветер стих, крылья мельницы остановились, запах нагретого солнцем дерева соединился с озером и смолой, собственно, здесь в основном и пахнет то одним, то другим, фиалы исполнили сложную трехцветную гамму и на ладони возник серый шарик незнакомого класса:

Вы соединили предельно возможное для Вас число запахов. Вы создали трехсоставной Аромат: «Ожидание ветра». Класс Ароматов: «Солнечный простой».

Когда нужен ветер, ищи его в поле.

Парфюмер $8+3=11$.

В поле был тот же зной, жужжание слепней, а ветра не было. Достал два созданных ранее шарика: Наяды и Ветра и попытался представить себе из их Ароматов общий. Оба шарика исчезли с громким хлопком, подарив мне в итоге Братство Воздуха. Но не просто так, информации к размышлению я получил немало:

Вам доступна новая способность специальности Парфюмер: «Разрушение Ароматов», уровень 1. Число уничтожаемых одновременно Ароматов: 2. Вы создали астральное отрицание аромата «Ожидание ветра».

Духи Стихии Воздуха дарят ветер, отрицание поглощено.

+4000 репутации с Воздухом, итого 6000/12000. Способность «Дружба с Воздухом» изменена на «Братство Воздуха». Вы можете контролировать силу стихии Воздуха.

+500 к Опыту. Вы перешли на 11 уровень, до следующего 12 уровня осталось 275 баллов!

Духи Воздуха, кстати, одарили ураганом, мощь которого я тотчас убавил до нужного для помола уровня. Надо уходить из деревни, а то буду то крылья мельничные вертеть, то на лодке Рыбаря парусом и течением работать. С другой стороны, спешить особо и некуда, потружусь на общее благо. Интересно было наблюдать изменение отношения ко мне в процессе эксплуатации: сначала недоверие, потом удивление, далее восторг, потом привычка и, наконец, подай-принеси.

Как только наступила последняя степень: раб должен всем, а ему никто, я сразу оставил деревню, «одолжив» одну из лодок. На том берегу озера вытащил ее на песок — найдут, если захотят вернуть обратно и углубился в чащу незнакомого леса. Мое движение по новой Арканне началось и единственное, чего не довелось испытать при обучении, так это смерти с возрождением. Но я не настаиваю.

Глава девятая. НЕИЗВЕСТНОЕ НЕССУ, ОТСТУПЛЕНИЕ ПЕРВОЕ

...Таким образом, ущерб, причиненный господином Отто Дьюри корпорации господина Сольди «Арканна», составляет около \$2,000,000,000, в эту сумму уже входит стоимость произведенных кристаллитовых капсул класса «Люксор», а также суммы неустоек, уже выплаченные корпорацией г. Сольди будущим пользователям аккаунта класса «Люксор», внесших предоплату, равно как и все затраты по разработке и внедрение проекта «Люксор», затраты на закрытие проекта корпорация берет на себя...

Из выступления истца на закрытом судебном процессе.

...При разработке сценариев запрещается использовать логику, приводящую к концепции множественности миров Арканны, отражений реальности миров Арканны, существование Вселенной Арканн в космическом аспекте, а также концепцию размножения реальностей мира Арканны при перемещениях в прошлое во времени.

Из свода должностных инструкций корпорации «Арканна». Разработка сценариев. Общие положения.

— А кто такой этот Отто Дьюри и где он сейчас? В тюрьме?

— Долг в два миллиарда отработать в заключении? В корпорации ведь не идиоты сидят. Да и потом он ученый, который заиклился на своих идеях резонансных алгоритмов, даже заключил с корпорацией пари на сумму долга и нашел спонсора для его реализации плюс еще взял полмиллиарда на развитие «Люксора».

— У кого, у конкурентов?

— У «Арканны» сейчас нет конкурентов, только друзья и соратники по бизнесу. Деньги на развитие проекта «Люксор» под личным руководством Дьюри дал Всеобщий Банк Арканны, точнее, один из его визави в реале. Если корпорация проиграла пари, Дьюри получает контрольный пакет Сольди и руководство корпорацией.

— А если корпорация выиграла?

— Она же уже вернула потерянные два миллиарда за проваленный с ее точки зрения проект, так что никаких личных требований к Дьюри по этому пари не выставлено, для Сольди это пари — синица в руках против журавля в небе.

— Но Банку же он остался должен? Два с половиной миллиарда и проценты.

— Дьюри раскрутил «Люксор» так, что он очень уважаемый успешный человек сейчас и входит в Совет Директоров Банка с решающим правом голоса.

— Раскрутил на бракованных капсулах? Как это? И почему никто и ничего о них не слышал? Ты вот откуда все это знаешь?

— Вообще-то он — мой двоюродный дядя, а почему не слышала? Ну, ты же не член

клуба «Пари на миллиард», откуда тебе знать! Кстати, там сейчас раскручивается новая цепочка суперпари на одного лоха.

— Почему лоха? А ты что, миллиардер?

— Да нет, дядя предоставил мне свой миллион, три пари я заключил, правда, обычные, один к одному, а не на миллиард, первое даже выиграл, но теперь уже и не миллионер. Почему лоха? Потому что повелся на бабки, которые никогда не увидит, невозможно это, его мир — параллельный к реальной Арканне, что-то вроде прямого зеркального отражения, это особенности капсулы, а никакой не брак. Впрочем, без денег не останется, у него там еще официально подработка какая-то, в клубе же не звери...

— А если он прорвется в реал, деньги его?

— Не знаю, но в этом случае дядя Дьюри выиграет пари, только не прорвется он никак, у ГС амбиций человеческого разума по определению нет, а Генераторы там такие же, как и везде. Почти...

— Почти? Что значит почти?

— Да я и сам не в курсах, просто некоторые алгоритмы включаются только при совпадении с работой других и это при отсутствии их прямой программной зависимости, я же говорил, теория резонансных алгоритмов — одна из великих дядиных идей-фикс для проекта «Люксор», только восьмилетнее наблюдение не показало отличий в работе модернизированных Генераторов от обычных, но это уже конфиденциальная информация. Слушай, а ты сегодня вечером свободна, а? Можно будет пойти куда-нибудь, а потом ко мне...

— А в этом вашем клубе можно тем, кто без миллиона, просто посидеть?

— Да без проблем.

— А какие ставки, что этот ваш лох выйдет в реал?

— Обычные, 1000:1.

— Давай поставим миллиончик и получим ма-аленький такой миллиардик...

— С ума сошла? Вот на таких как ты, любые долги и отбиваются...

Из беседы тет-а-тет в одном из офисов корпорации.

3548. Несс Лох I.

Количество принятых ставок 1000:1 1.

(ставка фиксированная, один миллион евро, по установившейся традиции первая ставка сделана Президентом Клуба господином О. Дьюри).

Статистика клуба «Пари на миллиард».

Глава десятая. ПОДЗЕМЕЛЬЯ ГОРГОТА

У этого подземелья почему-то нет завершения. Уровень за уровнем. Костяные Гробницы. Экономлю напалм, использую Силу Воздуха и Земли, если не упокаиваю нечисть, то хороню глубоко. Предметов повыпадало не унести, поэтому игнорирую все, кроме цепочек и колечек. Но и их скоро некуда паковать будет. На девятом цикле однообразных действий жертвую парой шариков, создаю отрицание ветра и смотрю, куда потек вихрь — повезло, вперед. Добавляю вихрю силы сколько могу и иду за ним сразу после сообщения системы:

Поздравляем! Вы выполнили скрытое задание «Подземелья Горгота». +8000 опыта, вы перешли на 27 уровень, число баллов текущего уровня 200, до следующего 28 уровня осталось 475 баллов!

Вихрь, скорее всего, снес и границы уровней Подземелья, после получасового продвижения по грудам костей вижу останки босса, череп только разможило о стены так, что понять, была ли эта нежить драконом, трудно.

Из предметов досталась только одна вещица со странным названием: «Зов Смерти». Костяная брошь с черным глазом из камня посередине. Надавливаю на камень иссиня-черного цвета, в воздухе открывается портал и высовывается голова демона. В очках. Потом вылезает худощавое тело, ноги на копытах и хвост. Все ярко-рыжее, кроме очков в черепаховой оправе — ну и пижон! Крыльев нет, ручки маленькие. Демон-маг, наверное, потому что черное облачко срывается с его лап-ладошек и устремляется ко мне, автора волшбы совершенно не интересует моя банальная участь, он шагает обратно в закрывающийся портал, куда вслед за ним возвращается и отраженное моим зеркальным щитом облако. Обычно для отражения надо 10–15 маны, а тут аж 850. Хорошо, что многократное применение способностей геоманта на озере и мельнице подняло ману до 1000 с хвостом, теперь точно знаю, с каким — 150. Надавливаю камень еще раз, теперь воздух конденсируется в призрак очкастого демона. Как и положено мертвым, он фосфоресцирует трупной зеленью.

— *Это черное облако тебя так ухайдакало?*

— *Облако? Это была моя демоническая магическая сущность, Черное Возмездие, выпило бы из тебя все соки и сделало бы новым Повелителем Горготом.*

— *Ты это, извиняй тогда, что развоплотил, я дарю тебе это Подземелье, сам здесь царем будешь, а мне это до лампы.*

— *А что такое лампа?*

— *Светильник на потолке, до лампы — образное выражение, в переводе означает «мне все равно» или «мне по барабану», так, барабан — это тоже образное, ну, процевай, брошку я забираю.*

— *Это не брошка, а камень души, только пустой. Ни одной души за тысячу лет, все камни давно уже наполнены, по слухам, последний пустой есть у царя джиннов, но джинны те еще вруны! Ты либо оставь его, либо со мной забирай, я только в нем или рядом с ним здесь быть могу.*

— *Ну, тогда оставляю.*

— *Слышь, это, а возьми его с собой, ты же здесь первая живая душа, сколько мне тут следующей ждать?*

— *А мне это зачем?*

— *Незачем, я же призрак, магии нет, навыков нет, а поболтать люблю, оставишь меня здесь призраком, тебе стыдно будет, а мне скучно.*

— *Давай я провалю тебя в бездну, там подземный огонь магмы, все как-то уютнее, привычнее, чем со мной шляться по поверхности. Саламандры, наверное, есть, с ними и поболтаешь.*

— *Ты это, как там тебя, Несс, не шути так, что я, саламандр или огня не видел? Ладно, согласен, пусть я буду у тебя в услужении.*

— *Ты же призрак, магии нет, навыков нет, на что ты мне сдался?*

— *А ум? У меня его палаты, я все советы знаю. Вот спроси: «Что у меня», — в смысле у тебя, за сапоги?*

— *Без надобности знать, не жмут и довольно. Вампирские были, стали мои. Неужели скороходы?*

— *Змей отпугивают. Хоть в змеином рву ходи, даже за руку не укусят. Редкая вещь не вампирской работы. А кольцо их так себе, восстанавливает жизнь на одну пятидесятую часть от урона противнику, «Малый Перстень Крови с Рубином» называется. Медленно, но восстанавливает. Правда, есть необычный аспект — если восстанавливать жизнь некуда, оно собирает урон в камень, в данном случае в рубин, а это резерв на 1000 единиц, странно — такой объем на такую скорость.*

— *А остальное?*