

София чувствовалась вполне себе живым существом. В тоне её голоса проскальзывали ноты эмоций. Помню, в своё время шли споры, сможет ли ИИ заменить людей. У многих был страх остаться безработным, а то и вовсе оказаться порабощённым роботами. Голливудское кино внесло свою лепту в такие страхи и теории. Одна эпопея с Терминатором чего стоила. Но мне всегда нравились теории Айзека Азимова о том, что с ИИ можно прекрасно сосуществовать рядом. И спустя пятьдесят лет так и оказалось. Люди получили для себя новые профессии, но и старых осталось очень много. Тех, где ИИ совершенно бесполезен. Мир всегда любил равновесие, а страхи... Мы, люди, всегда боимся нового. Но кто-то идёт вперёд и находит свой новый путь, а кто-то упорно держится за старое и в итоге чаще всего проигрывает. Однако в нашем мире всегда находились те, кто ради старого готов был даже убивать.

Появление Подземелий и Разломов заставило мир принять факт того, что вокруг всё ещё оставалось множество тайн, которые наука понять не могла. К примеру, магия. Как люди могут создавать огонь или лёд без дополнительного оборудования, только силой своих мыслей, что могут направлять неизвестную энергию в их телах? Никто не мог объяснить. Это пришлось просто принять. И научиться им пользоваться.

Подземелья... Большие врата, за которыми ничего не было, кроме... самих врат. Можно обойти вокруг, и это всё равно будет странные врата в пространстве. Но когда они открывались, внутри оказывался целый отдельный удивительный мир. Совершенно особое пространство. Видов Подземелий было восемь. От самых простых и почти безопасных, до сложных и почти непроходимых. Для большинства охотников, которые также подразделялись на ранги от самых слабых E до самых сильных, то есть, S ранга. Редкостью в мире были охотники SS+ ранга, их считали почти монстрами из-за их силы и навыков.

Относительно безопасными для развития можно было назвать лишь Подземелья деревянного, железного, бронзового и стального уровня. Откуда такие определения? Через материал, из которого были созданы врата в Подземельях. Более трудным считался средний уровень. Это серебряные и золотые Подземелья. И, наконец, самыми сложными для поднятия навыков и добычи ресурсов были Подземелья мифрилового и алмазиевого уровня. В последние вообще могли войти только SS+ ранговые охотники или же, как их называли, внеранговые охотники. Но и там были какие-то сложности, о которых упоминалось лишь вскользь, похоже, что более подробная информация по этим Подземельям была закрытой.

Будучи уже в возрасте и имея много свободного времени, я временами почитывал, кроме излюбленной классической литературы, и разного рода развлекательную литературу из новых направлений, так что термин «мифрил» был мне знаком. А вот что такое алмазий пришлось поискать. Он тоже часто упоминался как в книгах, так и в фильмах. Особо прочный металл, чаще всего, как и мифрил, иномирского или вообще космического происхождения. Одно это говорило о том, что и сами Подземелья имели подобное таинственное происхождение.

В это время существует интересная гипотеза, что Подземелья являют собой полигоны для тренировки и взращивания охотников, особого рода магов, которые делились на эсперов и гидов. Они были крайне необходимы, чтобы закрывать Разломы. Эти опасные пространственные аномалии появились немногим позже Подземелий. Из Разломов всегда вырывались всякого рода монстры, в первое время причинив тем самым много вреда людям. Обычным человеческим оружием убить их было весьма сложно. К счастью, с ним справлялись охотники. Эсперов можно назвать воинами, а гидов, скорее всего, целителями. Они выполняли

роль поддержки как в боях и закрытиях Разломов, так и относительно самих эсперов. У этих боевых магов был один серьёзный побочный эффект. Это скапливающаяся темная энергия от отдачи магических техник. Да и от пребывания в Разломах им сильно доставалось, энергия там была не самая полезная.

Все эти знания я успел почерпнуть из информации, которую мне щедро предоставила София. Вот уж действительно разумная девочка, которая не задаёт лишних вопросов типа «А почему ты не знаешь основ? Почему тебе ничего неизвестно о Подземельях и Разломах?». Я просто прошу, она просто отвечает. Умница. Я решил не спешить и не бежать сломя голову в виртуальный мир. Не хотел быть динозавром в посудной лавке. Хотелось понять хотя бы основы, чтобы правильно сделать первые шаги, они ведь всегда самые важные.

– С твоего разрешения, Ален, я провела ментальное исследование твоего сознания и воспоминаний. Локация для начала твоего пути выбрана. Это весьма необычное место. Система генерирует первые локации исходя из проведённых помощниками исследований. Подняв первые уровни, ты сможешь присоединиться к общему пространству. Все твои умения были учтены, и данные можешь найти в личном интерфейсе. Я всегда на связи, как твоя личная помощница.

– Замечательно. Искренне благодарен, София. Ты прекрасна.

– Рада была помочь, Ален.

На моих губах появилась усмешка, стоило мне представить, что же именно София нашла в моих воспоминаниях. Интересно, а какие мои умения были учтены при подборе локации? За свою долгую жизнь я успел научиться многому. Всегда предпочитал понимать, кого предстоит сыграть в том или ином проекте. Ведь, если мой герой умеет фехтовать, значит и мне стоит хотя бы что-то в этом понимать. Просто стоя в красивой позе не сыграть опытного дуэлянта. И не создать образ того же опытного полицейского, если ты не знаешь, как допрашивать, как стрелять, как драться. Ты будешь выглядеть красивой фальшивкой, не понимая, что и кого именно ты играешь. Поэтому я сумел научиться многому, пока готовился к собственным ролям.

Я закрыл глаза, собрался с духом и мысленно дал команду выйти в мир из личного кабинета. Удивительно, но первое, что я почувствовал, был приятный ветерок, донесший до меня запах молодой травы и... реки? Я открыл глаза и в удивлении стал оглядываться. Не было чувства чего-то нереального. Совершенно. Мой мозг воспринимал виртуальный мир, как вполне реальный. Чувства, запахи, звуки, осязание говорили, что я стою на земле. Подо мной раскинулся берег реки, заросший молодой сочной травой.

– Поразительно, – сорвался с моих уст восхищённый возглас. И это была чистейшая правда. Поразительный мир, так похожий на реальность.

Я засмеялся, вдыхая виртуальный воздух на полную грудь. Наклонился и сорвал несколько травинок. Размял их и на пальцах даже остался зелёный сок. Сколько же было приложено

труда и средств, чтобы создать всё это. И на сердце стало приятно от осознания того, что моя семья имеет к этому прямое отношение. Фабрис, Андре и Алиса. Вы в итоге сумели поразить меня.

Я оглянулся, пытаюсь решить для себя, чем заняться. Мне нужно начать прокачку, так сказала София. Прокачка. Забавное слово. Оно означало развитие. И это мне было более чем понятно. На данный момент я был обычным человеком. Мог им и остаться, конечно. Способности эсперов или гидов открываются не у всех. Нужно ведь не просто отыскать на просторах Подземелий некий Камень Эволюции, но и суметь правильно использовать его. Только тогда можно приобрести те самые непонятные и удивительные способности, что превращают обычных людей в кого-то, именуемого эсперами и гидами. Надеюсь, мне повезёт и я открою в себе способности эспера, ибо гид или же целитель немного не моя стезя.

«Подземелье тайн», по сути своей, являлось виртуальной площадкой, где люди могли не только восстановить свои физические возможности, но и отточить свои навыки или же развить новые. Это место давало просто неограниченные возможности. Некоторые люди и вовсе решали остаться на просторах «Подземелья тайн», получив здесь работу. В этом месте необязательно было иметь магические способности, чтобы работать. Многим нравилось здесь просто существовать. Для меня было открытием то, что обычные люди могли арендовать кафе или магазин и работать в виртуальном мире так же, как в реальности, только в другом антураже, так сказать. В личной сказке. Хотя я всё равно, наверное, для себя предпочёл бы настоящий реальный мир. Вероятно, каждому своё.

Заметив переправу через реку в виде вбитых деревянных свай разной высоты, с долей скепсиса посмотрел на другой берег. Брёвна были не только разной высоты, но и разной толщины, и даже вбиты были не на равном расстоянии. Это не переправа, а скорее линия препятствий. На моих губах непроизвольно появилась улыбка. Я немногим не дожил до девяноста лет и давно уже успел позабыть, каково это быть сильным и ловким. Почему бы и нет...

На первое бревно я шагнул с опаской. На второе тоже. А вот дальше уже осмелел. Чем больше и дальше я прыгал, тем большая волна радости поднималась в моей душе. Это было здорово. Ощущать своё новое тело сильным и... молодым. Я приземлился на другой берег и голос системы поздравил меня с преодолением препятствия и начислил первые единицы опыта. Так непривычно, но... София сказала, что непривычные ощущение вскоре пройдут и я адаптируюсь. Наверное, стоит всё ныне происходящее воспринимать, как приключение. В моей жизни их было достаточно. Взять хотя бы моё желание стать лётчиком, что привело совершенно не туда, куда я желал. Нужно было идти дальше, но... Я вдруг засмеялся и рванул обратно. Мне захотелось переправиться на другой берег ещё быстрее.

В итоге я сделал это дюжину раз. И каждый раз пытался сделать это ещё быстрее, ещё ловчее. Это было сумасшествие. После второго раза голос системы напомнил мне, что испытание я уже прошел. А потом... после пятого раза ей видимо надоело, и она оставила меня в покое. Я только посмеивался. А потом...

– Ваша сила и ловкость повышены на десять процентов от стартового уровня. Поздравляем, Ален, вы нашли скрытый путь развития.

– Хм... Как интересно.

Я кивнул и, наконец, отправился в сторону леса, где виднелись какие-то развалины. Над верхушками высоких сосен можно было заметить шпиль башни. Пора найти себе приключение посерьёзнее, чем прыгать через реку. Но перед этим я всё же решил посмотреть, что же там мне скинули по моим навыкам и параметрам.

Итак:

Имя: Ален Фабрис Дамьен де Ландрис.

Позывной: не выбран.

Ранг: неизвестен.

Класс: неизвестен.

Путь эволюции: не определён.

Уровень эволюции: не определён.

Специализация: не выбрана.

Генные модификации: нет.

Особые способности: не выявлено.

Физические параметры:

Сила: 7(10)

Ловкость: 5(10)

Гибкость: 6(10)

Выносливость: 6(10)

Скорость: 6(10)

Интеллект: 0(10)

Наблюдательность: 8(10)

Скорость реакции: 5(10)

Ментальная устойчивость: 7(10)

Навыки:

Актёрское мастерство 10(10)

Анималист: 9(10)

Плавание: 9(10)

Верховая езда: 8(10)

Фехтование: 8(10)

Ментальный щит: 8(10)

Стрельба, огнестрельное оружие: 7(10)

Метание: 7(10)

Лингвист: 7 (10)

Холодное оружие (нож): 7(10)

Акробатика: 6(10)

Взлом: 5(10)

Слежка: 5(10)

Владение кнутом: 6(10)

Просмотрев все данные, я немного задумался. Десятка в скобках, скорее всего, означала максимальный уровень навыка по местной шкале. Мои показатели были в целом средними, не высокими, но и не слишком низкими. В общем, мне было куда развиваться. Однако, думаю всё дело в том, что Ален десять лет пролежал в коме, а это утрата, как части сил, так и личных способностей. Юноша до аварии, похоже, имел отличные физические показатели, теперь нужно будет наверстать всё. Меня немного смутила ментальная устойчивость и ментальный щит, но... Вероятнее всего, это касается того, что меня всегда было трудно, так сказать, пробить. Я был почти совершенно не внушаем. Ни гипнотизёры, ни говоруны и манипуляторы не могли меня заставить делать то, что им хотелось. А вот взлом и слежка... Забавно, как некоторые грешки моей юности, оказывается, могут быть оценены, как полезные навыки.

– София, а почему у меня интеллект нулевой? Я точно не идиот, и индекс IQ у меня достаточно высокий.

– В виртуальном мире и среди эсперов/гидов интеллект означает нечто другое, Ален. Это попросту мана, то есть, магическая энергия. У вас же сейчас просто не выбран Путь Эволюции и нет магических способностей. Этот параметр, возможно, появится позже.

– София, ты сняла камень с моей души. А то я уже испугался, – пошутил я. – А что за навык такой – анималист?

– У тебя прекрасно получается ладить с животными, Ален. Они тебя любят.

– Оу... Понятно. Благодарю.

– Всегда к твоим услугам, Ален.

Оценив свой багаж умений и способностей, в целом я остался доволен. И бодрой походкой направился к выбранным руинам. Как же прекрасно после глубокой старости снова почувствовать себя молодым и полным сил.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://bllate.org/book/14828/1320680>