

## Глава 20. Отделяя зерна от плевел

Чжоу Юй был человеком проницательным. Он обладал редким даром чувствовать фальшь в чужих словах, а потому прекрасно понимал: в их, казалось бы, предельно откровенном разговоре Гэюнь Иянь многое оставил при себе. За рамками беседы остались его настоящее имя и суть Солана — что это за мир, где он находился раньше? Как выжил представитель канувшей в небытие цивилизации? Кем он является в реальности и где находится сейчас?

Обо всем этом Гэюнь Иянь умолчал. Он не ответил и на самый важный вопрос, с которого и начался их диалог: как связаться с ним иначе, кроме как через номер телефона или игровую платформу? Чжоу Юй не верил, что собеседник просто забыл об этом. Остроте памяти и безупречной логике Хо Сяо мог только позавидовать. Вывод напрашивался сам собой: Гэюнь Иянь просто не хотел отвечать.

Несмотря на жгучее любопытство, Чжоу Юй не стал настаивать. Если в основе дружбы лежит доверие, он был готов рискнуть и первым заложить этот фундамент. Он надеялся, что настанет день, когда Гэюнь Иянь сам решит раскрыть свои тайны, и тогда их близость станет по-настоящему искренней. И хотя подобная доверчивость шла вразрез со всем, чему Чжоу Юя учили с детства, он верил, что этот человек его не разочарует.

Хо Сяо решил остаться в игре и наконец-то всерьез заняться изучением этого мира. Он часами просиживал на форумах, вчитываясь в руководства опытных игроков и посты ветеранов, не брезгуя даже светскими сплетнями. Просеяв горы информации, он наконец составил для себя общую картину нынешнего состояния «Солан Online».

Как выяснилось, во время открытого бета-тестирования игроки со всего мира яростно протестовали против разделения зон по культурному признаку. В итоге мир Солана перекроили на земной лад: на трех континентах выделили более двухсот игровых зон, соответствующих реальным странам и регионам. На начальном этапе все они были изолированы друг от друга, а условия, при которых границы откроются, система пока не разглашала.

Что касается китайского сектора, то главным его узлом был город Тай-и — столица, где резиденцию занимал император. Следом шли четыре великих города: Лазурного Дракона, Белого Тигра, Алой Птицы и Черной Черепахи, каждому из которых сопутствовал свой город-спутник: Восточной Весны, Западного Железа, Южного Пламени и Северной Реки. Дополняли список еще девять полисов: Цзундун, Лесю, Тяньсин, Синтянь, Инхо, Город Золотого Ворона, Чангэн, Чэнь и Тай-инь. Эти восемнадцать названий составляли костяк географии, который каждый уважающий себя игрок из Поднебесной должен был знать так же твердо, как расположение Пекина или Шанхая.

Уровень мастерства в китайском секторе пока оставлял желать лучшего. Сильнейший игрок едва достиг двадцать третьего уровня — скорее всего, это был ветеран «беты». На фоне зарубежных коллег это выглядело скромно: в американском секторе топовые игроки уже разменяли двадцать восьмой уровень.

С экипировкой дела обстояли похоже. Лучшим артефактом в Китае считался комплект Духовного снаряжения среднего ранга. В целом система вещей в китайской зоне делилась на четыре класса: Человеческое, Духовное, Бессмертное и Божественное. Человеческое снаряжение имело пять степеней градации — от «А» до «У», в то время как остальные три класса делились на высший, средний и низший ранги. Сейчас Духовное снаряжение казалось редкостью, но Хо Сяо понимал, что по мере развития игры оно превратится в заурядный хлам. За рубежом иерархия была иной: Земля, Небо, Святость и Божественность. Их нынешние топовые вещи — предметы Неба третьей ступени — примерно соответствовали китайскому Духовному классу.

Впрочем, было и то, в чем Китай лидировал: в игре уже всплыла легендарная техника «Девять мечей Дугу».

Система профессий в китайском секторе оказалась невероятно запутанной. Попытаться втиснуть ее в привычные рамки «Dungeons & Dragons» было делом гиблым. В европейских и американских зонах все было прозрачно: воин, рыцарь, жрец, маг и лучник. Да, внутри были подклассы, но общая структура оставалась лаконичной.

В Китае же не было ни рыцарей, ни жрецов, ни магов. «Воин» здесь — лишь формальное звание для любого, кто способен поднять меч. Конечно, можно было развиваться и в этом ключе, но перспективы выглядели туманными. По сути, игрокам предлагали выбор между обычным бойцом, мастером боевых искусств и лучником.

Перед запуском компания-разработчик «Дася Лунцюэ» выкупила права на названия множества техник у известных авторов уся-романов. Это вызвало небывалый ажиотаж среди фанатов жанра, мечтавших, подобно героям книг, овладеть искусством, сокрушающим горы. Все секретные руководства делились на три типа: начальные, коллекционные и уникальные. Начальные продавались в любой книжной лавке, коллекционные принадлежали конкретным школам и требовали вступления в ученичество, а уникальные стояли особняком. Такие каноны, как «Девять мечей Дугу» или «Канон изменения мышц», были абсолютными техниками, дарующими непобедимость. Главной загадкой оставалось лишь то, как они покажут себя в столкновении друг с другом.

На первый взгляд казалось, что китайские игроки с их техниками имеют преимущество перед Западом. Легко представить, как «Восемнадцать ладоней, покоряющих дракона» отправляют в полет даже тяжеловооруженного паладина. Однако на деле отсутствие жрецов-целителей и магов с их колоссальным уроном по площади делало китайский сектор уязвимым. В массовой потасовке, пока мастера ближнего боя прорывались к цели, их успевали расстрелять издали, постоянно восполняя здоровье раненым.

Разумеется, в Китае тоже существовали аналогичные классы, просто до их освоения еще никто не дошел — точно так же, как иностранцы еще не научились противостоять восточным мастерам в клинче.

Но истинным объектом грез оставались скрытые профессии. Благодаря глубочайшему культурному пласту, китайская зона предлагала их великое множество, и венцом этой

пирамиды был легендарный «Культиватор».

Строго говоря, Культиватор не был «скрытым» в привычном смысле — о нем знали все. Это был универсальный в своей мощи класс: он мог исцелять не хуже магии, обладал сокрушительной силой в ближнем бою, испепелял врагов дистанционными техниками и владел немислимой мобильностью, летая на мечях. Культиватор был живым воплощением мастера боевых искусств, рыцаря, жреца и мага в одном лице. По силе он мог соперничать с божественными зверями и ангелами. Беда была лишь в том, что до сих пор никому не удалось получить наследие этого пути.

Иронично, но именно Хо Сяо, судя по всему, стал первым игроком, приоткрывшим дверь в этот мир. Только в этот момент он осознал, насколько велика была удача, свалившаяся ему в руки.

Осознание того, что он, образно выражаясь, сидел на золотой горе и жаловался на бедность, привело его в ярость на самого себя. Хо Сяо не стремился к мировому господству, но Гэюнь Иянь ясно дал понять: плоды культивации в игре проявятся и в его реальном теле. Разве мог он предать такие старания наставника?

Хо Сяо погрузился в попытки медитации, но результат был плачевным — войти в нужное состояние не удавалось. Гэюнь Иянь предупреждал, что в этом деле спешка губительна и многие тратят жизни, так и не переступив порог, но Хо Сяо, привыкший к легким победам, чувствовал не просто разочарование, а крайнюю степень досады.

"Да как же, черт возьми, правильно медитировать?"

Он размышлял об этом до головной боли. Наконец, встав с постели, Хо Сяо решил, что пришло время спросить совета у знающего человека.

В свое время под руководством Гэюнь Ияня он формально стал учеником одного почтенного старца. Тогда он, ничего не понимая в механике игры, даже не осознал, какой редкий шанс ему выпал. Старец не отличался многословием: он лишь зачитал Хо Сяо туманный, исполненный тайного смысла текст, после чего система сухо оповестила: [Игрок Хо Сяо получил признание Культиватора, получено начальное руководство по технике культивации]. Затем Гэюнь Иянь велел ему медитировать, ибо только так начинался истинный путь. И вот итог...

Хо Сяо вышел к полям в восточной части деревни. Там он заметил весьма примечательный инструмент — отливающую серебром и украшенную золотой насечкой роскошную... мотыгу!

Да, это была мотыга, причем работала она сама по себе, споро взрыхляя землю. Впрочем, удивляться не приходилось: это была Деревня Культиваторов. Хо Сяо уже нагляделся на самовращающиеся жернова, кисти, пишущие без участия рук, и шкафы, самостоятельно наводящие порядок. И все же столь вычурный сельхозинвентарь встречался нечасто.

Этот инструмент служил безошибочным знаком присутствия его учителя. Обойдя поле, Хо Сяо действительно увидел старика, безмятежно возлежащего на земляной меже.

— Учитель.

Хо Сяо подошел ближе и почтительно поклонился. Старик прищурился, мазнул взглядом по ученику и пробормотал:

— А, это ты, малец. Случилось чего?

Сказав это, он снова закрыл глаза. Обращение «малец» коробило Хо Сяо, но, учитывая, что возраст этих культиваторов по лору переваливал за пять веков, спорить было не с чем.

Хо Сяо присел на корточки рядом.

— Учитель, я не понимаю, что такое медитация.

Он спросил прямо. Несмотря на пугающую реалистичность местных обитателей, он все еще подсознательно воспринимал их как NPC, а с программами Хо Сяо привык обходиться без лишних церемоний.

Старик, не открывая глаз, лишь вздохнул:

— Ну, я же говорил — не годен ты для этого дела.

— Вот как? Почему же? — Хо Сяо надеялся, что ответ натолкнет его на решение проблемы.

— Да потому, что в башке у тебя слишком много всякой всячины, — старик открыл глаза и ткнул пальцем Хо Сяо в грудь. — Тщеславие, выгода, привязанности, обиды... В душе твоей слишком много рытвин и ухабов. Ты не можешь отпустить лишнее, а без этого не обрести покой. А коль нет покоя в сердце — какая уж тут культивация?

Хо Сяо задумался. Возразить было нечего, но в душе шевельнулось упрямство.

— По-вашему выходит, что культивировать может только младенец? Где же найти взрослого человека с абсолютно чистым разумом?

— Ну, это ты загнул.

Старик указал на землю под ними.

— Как тебе эта почва?

— В смысле? — не понял Хо Сяо.

— Грязная она или нет?

— Грязная, — честно ответил Хо Сяо. Именно поэтому он сидел на корточках, не решаясь опуститься на землю.

Старик указал на себя.

— Тогда выходит, раз я на ней лежу, то и я грязный?

Хо Сяо промолчал, но про себя кивнул: «Одежда-то уж точно перепачкана».

Старик продолжил:

— А если бы здесь был деревенский сорванец, стал бы он жаться на корточках?

— Это...

— Ты слишком много знаешь, малец, — отрезал старик. — Твой разум закован в кандалы мирских условностей и правил. А эта межа... Грязная она или чистая — вопрос лишь твоего восприятия.

— Вот как... — Хо Сяо понимал логику, но в глубине души все еще сомневался. — Но как же мне заставить сердце замолчать?

Старик едва заметно улыбнулся и, вновь закрыв глаза, заговорил нараспев:

— Сокровенное есть корень первозданной природы и великое начало мириад вещей. Оно столь глубоко, что зовется тончайшим; столь бескрайне, что зовется чудесным. В вышине оно венчает девять небес, в широте своей объемлет все стороны света. Оно сияет ярче солнца и луны, оно стремительней молнии. То вспыхнет мимолетной тенью, то промелькнет падучей звездой, то застынет прозрачной бездной, то обернется плывущим облаком...