

Роман Прокофьев



ИГРА КОТА

Середина двадцать первого века. Компьютерные технологии и виртуальная реальность стали привычной частью жизни граждан Российской Конфедерации. У торговца игровой валютой Кота начинается черная полоса — администрация игры заблокировала все его аккаунты. Срочно нужен новый источник дохода... = Мой первый литературный опыт в жанре ЛитRPG. Сильно не пинайте! Все совпадения имен, ников и названий объясняются лишь злонамеренностью автора.

Прокофьев Роман
Игра Кота

Кот: В общем вот такая история. Я в шоке, честно говоря...

Весельчак. У: Понятно...

Кот: Не могу зайти ни с одного аккаунта, а когда создаю новый — та же картина, надпись во весь экран, ну я скрин тебе скидывал.

Весельчак. У: Ты словил перманентный бан, и по айди, и по железу, поздравляю. Пиши жалобные письма админам в техподдержку.

Кот: Уже. Ответ тоже получил — бла, бла, РМТ, идите лесом...Бесполезно короче. Ты представляешь, на сколько там осталось всего?! Там хабара на несколько тысяч алтов!

Весельчак. У: Два пиджака замшевых, два портсигара...

Кот: Не смешно!

Весельчак. У: Я и не смеюсь. Там и мои деньги, между прочим. Надо подумать...

Кот: Что ты предлагаешь?

Весельчак. У: Тебе — предлагаю пока поискать новую кормушку. До связи.

Я раздраженно клацнул по клавиатуре, закрывая окно переписки мессенджера. Еще раз развернул экран «КОСМОСА ОНЛАЙН» — поперек экрана горела жирная красная надпись:

YOU ARE BANNED! ВЫ ЗАБАНЕНЫ!

Надо же так попасть. Двенадцать аккаунтов, приносявшие мне почти пять лет стабильный поток денег, прорва имущества на них, и главное — виртуальные игровые кошельки, привязанные к ним, были больше недоступны. Разные хитрости, типа виртуальных компов, прокси-серверов и левых айпишников, использованных при регистрации — не помогли — администрация «КОСМОСА» разом обрубилла мне все ниточки к игре.

Сколько же я потерял? Как минимум четыре-пять тысяч алтынов в игровой валюте на счетах аккаунтов и примерно столько же в непроданном товаре и имуществе на персонажах. Плюс стоимость самих аккаунтов с прокаченными персонажами. Это еще столько же...

Это как минимум. Не считая пяти лет жизни, вложенных в эту игрушку. Хотя в последние три она стала скорее кормушкой и работой, чем развлечением. VRММО нового поколения, заполонившие мир во второй половине тридцатых, после изобретения нейроинтерфейса, были очень популярны и вокруг них крутились о-очень большие суммы денег. А где деньги, там всегда вертится огромное количество всяких дельцов, желающих заработать на виртуальном развлечении.

Одним из них был и я. Нет, вначале, первый год, после покупки виртшлема с обвесом, я играл, упиваясь полным погружением, один из сорока миллионов абонентов виртуальной вселенной «КОСМОСА ОНЛАЙН». Продвинутая денежная система игры позволяла как вводить так и выводить игровую валюту, вполне официально меняя на реальные деньги заработанное в игре, и наоборот. Это казалось гениальным — ведь, нащупав способ заработка в игре — можно было и оплачивать аккаунт и даже оставалось на реальную жизнь. Можно было не работать, при определенном уровне дохода игровой валюты — оставались немалые суммы.

Я усмехнулся. Когда-то я прочитал, что потребности человека растут на шаг впереди его возможностей. В справедливости этого утверждения я убедился на собственном опыте.

Сначала мне просто не хватало на жизнь, на хлеб с икрой. Затем не хватало на красивую жизнь, гулянки, клубы, красивых девушек. Потом не хватало на новенький седан с гибридным движком и автопилотом. Затем на первый взнос по ипотеке, затем на свадьбу...

Список можно было продолжать. Нет, раскрутился я тоже неплохо — вначале добывая игровую валюту одним, потом двумя, потом тремя аккаунтами... Потом я познакомился в игре с Николаем, и мы стали вдвоем через его интернет-магазин продавать игровую валюту, предметы, персонажей — за реальные деньги. «КОСМОС ОНЛАЙН» был на пике популярности, торговля шла бойко, денег хотелось все больше и больше, и в ход пошло все — торговые и производственные аккаунты — боты, скупка у пиратов, нелегальная покупка у игроков игровой валюты...

Придуманная админами «КОСМОСА» система обмена виртуальной валюты на реальную была такова: покупатель игровой валюты на внутри игровом аукционе должен был выставить лот, с указанием цены и количества, внести реальную сумму денег — и ждать, пока игрок, который хочет поменять, наоборот игровую валюту на реальную, его примет. В таком случае совершалась сделка, и администрация «КОСМОСА» имела от этого 10 % от суммы.

Но всегда есть те, кто не хочет ждать, кому хочется купить дешевле и продать дороже и не платить налога! Это и были наши с дядей Колей клиенты, и какие только сделки и махинации мы не проводили в игре. Без доли скромности, наш онлайн-магазин был одним из самых популярных, Николай проводил сделки с клиентами, руководил операторами и рекламой, а я, используя свои связи в игре, обеспечивал стабильный приток игровой валюты.

И вот прилетел бан.

Нет, выход конечно был. Выкинуть или продать все игровое железо, виртшлем, оборудование — и самое дорогое — купленную всего два месяца назад новую навороченную вирткапсулу для полного погружения. Купленную, черт побери, в кредит — тридцать пять тысяч алтынов не шутка.

Купить все новое оборудование, сменить у провайдера айпи — и тогда, может быть...

Может быть. Если админы «КОСМОСА» не применяют более хитрую систему блокировки, например по уникальной отпечатки сетчатки, однозначно считываемой капсулой при полном погружении. И даже тогда — придется начинать все, все сначала...

Итак, что мы имеем. Я яростно застучал по клавиатуре.

Две с небольшим тысячи алтынов на нескольких карточных счетах. Около штуки наличкой дома.

Сколько-то мне должен перевести Николай за остаток этого месяца — порядка двух-трех тысяч примерно.

И еще..

— Алена! — позвал я жену, которая через стенку в зале смотрела стереовизор-Подойди, пожалуйста!

Моя заспанная темноволосая прелесть в бордовом халатике, не скрывавшем длинных стройных ног, недовольно сунула свою мордочку в дверной проем:

— Что?

— У тебя деньги есть?

— Деньги? — зевая, подошла, Алена — Алтов триста...А что?

— Да ничего. Просто так. Смотри свое стерео дальше — улыбнулся я, протягивая руку и пытаюсь ущипнуть ее через халатик чуть ниже талии.

— Ой, что делаешь, больно же, дурак! — довольно взвизгнула супруга, и уже удаляясь. Кстати, Олег, там счета пришли на почту за квартиру и коммуналку, оплаты через интернет, ок?

Ок, считаем дальше. У меня есть две с половиной тысячи красных бумажек Российской Конфедерации. Это примерно пять среднестатистических зарплат рядовых граждан нашей страны, плюс-минус.

Теперь расходы — тысяча четыреста алтынов ежемесячный платеж по ипотеке за квартиру плюс четыреста пятьдесят за капсулу, итого тысяча восемьсот пятьдесят алтынов в месяц. Плюс коммуналка и содержание семьи, которое я никогда толком не подсчитывал. Последние годы «КОСМОС» приносил мне четыре-пять штук алтов в месяц стабильно иногда больше, иногда меньше. Достаточно, что бы можно было не считать.

Теперь об этом, вероятнее всего придется забыть.

Ладно, утро вечера мудренее. Завтра попрошу дядю Колю перечислить мне оставшуюся мне часть денег, заодно поговорю, что и как, может и придумаем чего. В любом случае на два-три месяца деньги есть, а там все налажу, надеюсь.

Закрывая назойливые окна «КОСМОСА ОНЛАЙН» с назойливой красной надписью бане, я немного промахнулся, кликая пальцем по сенсорному экрану — и во весь мой сорокадюймовый стерео монитор вылезла красочная назойливая реклама:

СФЕРА МИРОВ ЖДЕТ ДОСТОЙНЫХ! — гласила вычурная надпись на баннере.

Ну и, как обычно в фэнтэзи вселенных, фигуристая эльфийка в бронебикини и мускулистый орк с топором на первом плане, все как всегда. Я хмыкнул, закрыл баннер и пошел спать.

* * *

Утром я первым делом проверил электронную почту. Увы, на все мои обращения в техподдержку «КОСМОСА», написанные с разных мейлов от лица моих забаненных аккаунтов, пришла одинаковая официальная отписка. Вы забанены за нарушение соглашения с корпорацией-разработчиками, пункт такой-то, РМТ!

На официальном сайте «КОСМОСА» в новостях админы запостили итоги операции «АНТИ-РМТ»:

— Около тысячи акков, прямо связанных с РМТ, получили пермабан...

— От одного до трёх триллионов снято с РМТ-кошельков....

— Отменено РМТ-транзакций на сумму около... Миллионов...

На форуме творился ад и содомия. Топики пестрели кучей свежих тем с заголовками типа: «ГДЕ МОИ ДЕНЬГИ?!?!», «ЧТО ЗА НА,НА КОШЕЛЬКЕ МИНУС ТРИ МИЛЛИА КРЕДИТОВ?!?», «ПРОПАЛИ ДЕНЬГИ СО СЧЕТА!», «ЗА ЧТО МЕНЯ ЗАБАНИЛИ?!? прочее подобного рода.

Чуя недоброе, я открыл страницу нашего с Николаем онлайн-магазина. Он был недоступен, словно слетел хостинг.

Немного очумев от такого расклада, я залез в контакт лист мессенжера и посмотрел, кто был доступен для звонка из моих игровых контактов... Так...Гоша онлайн, один из лидеров

ребят, с которыми мы работали по продаже-покупке игровой валюты. Я надел наушники и нажал кнопку голосового вызова.

— Але, привет, Гоша! Это Кот тебя беспокоит, из «КОСМОЗОЛОТА» (так назывался наш интернет-магазин)

Гоша был в игре, в VRкапсуле — на заднем фоне я слышал отчетливый женский голос бортового искина звездолетов «КОСМОСА».

— Кот? — голос Гоши казался удивленным — Кот?! Слушай, Кот, может объяснишь мне, что все это значит?!

— В смысле? — в свою очередь удивился я — Понимаешь, Гош, меня забанили, и я хотел...

— Его забанили! — нехорошо хохотнул Гоша — Его, понимаешь, забанили! А ничего, что у меня половину ребят из алли забанили, а у другой половины — минус миллионы кредитов на кошельке?!

— Я и сам ничего не..- начал было я, но начавший заводиться Гоша продолжал:

— Все те бабки, которые вы нам переводили, заминусовали!! Мы в полной заднице! А твое «КОСМОЗОЛОТО» прикрыло лавочку! И кто будет нам все это отдавать, а?!

— Слушай, Гоша, я не один работал, все попали — ответил я — Ты же...

— Да мне пофигу!! Твой Николай прикидывается, как ни при делах, на тебя все валит!

— В смысле?! — не понял его я.

— Чего в смысле?! Говорит, мол ты с нами работал, ты и будешь разруливать этот вопрос!!

— Слушай, Кот, Котьяра ты драная — голос Гоши стал подозрительно тихим — Я ведь выбью на работе командировочку в твой поганый Ебург, навещу тебя на досуге... Тут мы с пацанами знаешь сколько бабла...

Не видя смысла в дальнейшем общении, я прервал связь. Гоша, видимо, жаждал поговорить еще, замигала иконка входящего вызова, и мне пришлось заблокировать назойливого абонента.

Пусть едет в Екатеринбург, не жалко. Я живу в Казани.

— Олежа, с кем это ты ругаешься?! — в комнату прибежала встревоженная Алена — У тебя все нормально?

— Да, все хорошо, зайчик! — ответил я, посмотрел на нее и засмеялся — Успокойся, у тебя глаза как пять копеек!

— Какие пять копеек? — распахнула она их еще шире — Таких денег уже давно нет. Опять смеешься надо мной? Через десять минут приходи на кухню завтракать.

Вот такая она у меня. Красивая, заботливая, но, увы, не слишком умная. Хотя иногда, в некоторых аспектах — даже чересчур.

Я снова погрузился в пучину Сети, изучая официальный форум. Масштабы и последствия прокатившийся волны банов были катастрофичны. Забанили всех, кто продавал и менял игровую валюту в обход администрации игры, забанили всех, кто пользовался сторонними программами, ботами, макросами, скриптами — навсегда, без права восстановления аккаунтов. У всех, кто покупал игровую валюту — двойную сумму покупки списали с игрового кошелька, уводя его в отрицательный баланс, если на счету не хватало средств.

Я мысленно поаплодировал службе безопасности «КОСМОСА» — они проделали огромную работу, поднимая логи, отслеживая всю цепочку аккаунтов и транзакций, через которую хитромудрые торговцы (типа нас с Колей) проводили свои сделки, запутывая следы. Не помогло.

В общем и целом, админы написали:

— Мы заберём ваши деньги и имущество, если вы нарушаете правила

— Покупайте реальные деньги через администрацию, иначе будете забанены

— Не пытайтесь жульничать и все будет хорошо

Тем временем дядя Коля появился онлайн. Я несколько раз набрал ему голосовым вызовом, но он сбрасывал, наконец, написал в чат «Гонца»:

Весельчак У: *— Не могу говорить сейчас, не трезвонь!*

Кот: *Надо срочно поговорить!*

Весельчак У: *— Пиши здесь...*

Кот: *Почему недоступно «КОСМОЗОЛОТО»?*

Весельчак У: *— Операторам все телефоны и скайпы оборвали клиенты, которыми админы заминусовали счета. Форум читал? Я решил временно прикрыть лавочку, что бы не привлечь внимания. Мы тут крайними остаемся, если ты понимаешь...*

Кот: *— Я слышал, что ты меня тут крайним оставить хочешь?*

Весельчак У: *— Слушай, это ведь твою схему вывода денег из игры спалили админы? И клиенты почти все твои знакомые. Вот и разбирайся с ними сам.*

Кот: *Ничего, что деньги мы делили пополам?!*

Весельчак У: *Кот, пойми, это дело серьезное. Там ведь суммы серьезные были. Не шутики. Мне уже люди звонили. Они не в суд пойдут.*

Весельчак У: *В общем, давай так, разбежались, я тебя не знаю, ты меня не видел.*

Кот: *Деньги мне за последний месяц переведи.*

Весельчак У: *Не глупи? Какие деньги? Тут бы свои не отдать.*

Весельчак У: *В общем, прощай, Кот, было приятно поработать.*

Абонент Весельчак У заблокировал абонента Кот.

Вот так. Кидалово чистой воды, мои четыре штуки красненьких уплыли в сторону непиленого леса.

Попытавшись немного обуздать терзавшую меня ярость, я попытался немного собраться с мыслями. Что я знал о своем компаньоне? Познакомились мы с ними в «КОСМОС ОНЛАЙН». Николай, дядя Коля, живет в Москве, бывшей столице нашей родины. Видел его два раза в жизни там же, мужичок лет на десять меня постарше, геймер по его словам еще с начала двадцать первого века. Переключился на валюту «КОСМОСА» после нашей с ним встречи, до этого торговал игровым золотом, прокачкой персонажей и редкими шмотками в других, ныне уже позабытых ММОРПГ.

Да ничего я о нем не знаю — понял я — Только мессенджер, имя и номер телефона. Ни фамилии, ни адреса, никаких координат и общих знакомых в реале. Ну, ничего, я умный, я придумаю что-нибудь...

Вот только что? К общим знакомым в игре обращаться теперь, ясное дело, не стоит. Видимо, плакали мои денежки. У меня забрезжила неясная, не оформившаяся до конца идея,

как устроить Николаю веселую жизнь. Ладно, посмотрим. Зла я не помню, записывать приходится.

Завтракая, я обдумывал ситуацию. Что же делать дальше? Последние пять лет я зарабатывал с помощью КОСМОСА, других источников дохода не было. Да и делать толком я ничего не умел — после окончания онлайн-факультета МИИТ (Московский Институт Интернет Технологий) и небольшого опыта работы веб-дизайнером VR-сайтов я оставил попытки найти «нормальную» работу и целиком сосредоточился на барыжничестве в играх. Сначала в древних, типа War Onlain или Project Titan, потом полностью перешел в КОСМОС. Но сейчас, видимо, пришла пора искать новую кормушку, прав Николай.

Ладно, посмотрим. Несколько поисковых запросов и тематических форумов с завидным единодушием выводили меня на новый хит и первую строчку хит-парадов — ту самую СФЕРУ МИРОВ.

Хм, посмотрим, что за зверь? Не та ли это СФЕРА, о которой мне взахлеб с полгода назад рассказывал Алекс, старый друг детства. Я открыл сайт, куда вели рекламные ссылки.

Прорыв и новое слово в VRMMORPG!

Множество неповторимых миров!

Уникальные квесты для каждого игрока!

Генерируемые подземелья! Новая система интеллекта NPC!

Свободное ПВП с лутом противников! Клановые войны за территории!

Эпические эвенты от разработчиков, задействующие тысячи игроков!

Возможность игры за множество рас и классов!

Ввод и вывод реальных денежных средств!

Я покачал головой, изучая информацию по игре, читая множество восторженных отзывов. Как не крути, за последний год игра отечественного производства набрала более пятидесяти миллионов игроков со всего мира и сейчас прочно удерживала первое место. Впрочем, после событий 30-х годов и переноса столицы РФ в Нью-Токио лидерство наших и японских игроделов становилось все более явным.

Пятьдесят миллионов пользователей! Это очень много. И это при том, что играть в СФЕРУ можно только в VR капсуле, которая сама по себе стоила очень недешево.

В игре был триал — бесплатная возможность «посмотреть». Что ж, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Но сначала — попробуем получить немного информации из первых рук. Сделаем звонок другу, тем более статус его мигает зеленым «в сети».

— Привет, Сашка!

— Олег! Здорово, давно тебя не было слышно! Как поживаешь, все там, в Казани?

— Да куда ж я денусь. Сам-то как? Узкоглазые не замучили?

— Да я уж с ними не работаю, Олег. Другим занимаюсь.

— Как там в Нью-Токио вообще? А то смотрю новости — офигеваю!

— Так и есть — важно подтвердил друг — Чего ты хочешь — уже четырнадцать миллионов почти. Муравейник жуткий. В основном японцы, конечно, но много и европейцев, скандинавов. Ну и наши.

— Новый центр мира?

— Похоже на то, Олег. А ты сам как поживаешь? Все в «КОСМОСЕ» своем?

— Да нет. Слушай, я чего звоню — помнишь, ты про Сферу рассказывал? Все еще

играешь?

— С релиза, больше двух лет уже — подтвердил Алекс. — А что, тоже решил попробовать?

— Ну, типа того, посмотреть. Расскажешь вкратце?

— Ну, тут долго можно рассказывать — засмеялся Алекс — Значит, так...Из рас советую выбрать людей — для новичка проще и привычнее будет.

— Я так и хотел...

— Мир рождения — выбери мир Дорса, народ — Эйр. Запомнил? Это важно, тогда я смогу помочь тебе в игре.

— Дорса, Эйр — послушно повторил я.

— Как создашь персонажа, пройдешь, обучение и появишься в игре — отпиши мне в скайпе или в игре свой ник — найду, немного помогу.

— А как написать тебе, в смысле в игре?

— Мой ник там — АлексОрдер.

...моя капсула была свежей модели, почти новенькая. Больше всего она напоминала полукруглый гроб, под небольшим уклоном, стоявший в углу комнаты. Футуристический дизайн с космическими плавными обводами, серебристый металл, полупрозрачная — можно устанавливать степень прозрачности — крышка из углепластика. История ее покупки была банальной — хорошее скидочное предложение, онлайн-кредит, навязчивая реклама — и вот уже техники настраивают интерфейс и подключают ее к беспроводной сети моей квартиры. В принципе, я вполне мог играть в КОСМОС и в VR-шлеме, но как же, я ж любл всякие новые девайсы. Ну и хваленое полное погружение хотелось попробовать, конечно.

Принцип ее работы основывался на нейроинтерфейсе — хитрая начинка капсулы, взаимодействуя с сетчаткой глаза, подавала нейросигналы в мозг, помещая сознание в виртуальную реальность. Детали работы я так и не понял, но думаю, без сбитой тарелки зелененьких тут никак не обошлось. Слишком продвинутая технология. Некоторым людям, кстати, примерно трем процентам от общего количества, VR была противопоказана — вызывало тошноту и жуткую дезориентацию.

В остальном технология была вполне безопасна, и с ее появлением получила повсеместное распространение — идеальная возможность показать цвета слепым, звуки глухим, калекам в виртуальной реальности вернуть потерянные части тела. Огромный вал бизнеса тут же образовался вокруг VR — от виртуальных магазинов и туров путешествий до центров обучения, где в вирте, создавая необходимую обстановку, могли смоделировать что угодно.

Ну и конечно, VR игры.

Капсула была оборудована всем необходимым, при желании ее можно было подключить к системе «умного» дома и подавать через трубочки питательный бульон, хоть несколько дней проводя в вирте. Особый вид «дрожащего» мягкого пластика под электроимпульсами не позволял образоваться пролежням и затекать частям тела. В общем, все было продумано.

* * *

**ВНИМАНИЕ... ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В СФЕРУ МИРОВ...
НЕЙРОИНТЕРФЕЙС ЗАГРУЖЕН...
ID ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОПРЕДЕЛЕН...
ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ...**

Приятная темнота сменилась вспыхнувшей картинкой неба и ощущением падения с огромной высоты, через несколько секунд сменившаяся приятным чувством полета. Незримая сила стремительно несла меня над облаками, в разрывах мелькали зеленые равнины, горы, аквамариновая яркость океанов, желтые пески пустынь. Показав красоты мира с высоты птичьего полета, неведомая сила, крутанув меня напоследок, поместила меня посередине облаков, с видом на потрясающий рассвет солнца.

**СФЕРА МИРОВ ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС
ПРОШУ ВАС ВЫБРАТЬ ТИП АККАУНТА**

Замигавшие перед бесплотным мной надписи заботливо дублировались чувственным женским контральто. Вспыхнули четыре яркие ромбовидных иконки, заботливо отрисованные всякими фантазийными завитушками.

Итак, давайте разбираться, что там нам дают.

ДЕРЕВЯННЫЙ АККАУНТ — самый нижний вариант в списке. Как только я остановился и сфокусировал на нем свой взгляд, иконка увеличилась, по экрану поплыли строчки текста, контральто начало вещать:

— Деревянный аккаунт- это базовый аккаунт в СФЕРЕ МИРОВ. Он полностью бесплатен...

Отключить голосовой интерфейс! — раздраженно рявкнул я. Голосовая помощь в VR мне всегда мешала сосредоточиться. Голос прервался, я сконцентрировался на описании.

Итак, Деревянный Аккаунт. Он полностью бесплатен, этаким триал. Это та самая «нулевка», о которой говорил Саша. Ограничен список рас, миров и возможности генерации персонажа. Потолок прокачки персонажа -500 очков мастерства. Хм, много это или мало? Заблокированы ремесленные навыки. Заблокированы часть боевых навыков и большая часть заданий. Заблокирован рост репутации выше 50. Недоступно вступление в кланы.

Затем идет Бронзовый. Стоимость — сто алтынов в месяц. Ограничен список рас, миров и внешностей персонажа. Потолок прокачки — 5000 ОМ. Понятно, некий расширенный вариант триала. Потолок репутации -500 очков славы.

Серебряный аккаунт. Стоимость три сотни. Ограничен список рас, миров и внешностей. Потолка прокачки и репутации нет. Некий «Набор Странника» в подарок. Это видимо, основная рабочая лошадка «СФЕРЫ», не слишком дорого, не слишком дешево, можно играть в свое удовольствие, не уникально.

Золотой аккаунт — абонентская плата тысяча красненьких. Доступны все игровые расы, все миры, все варианты внешности. Особый стартовый набор в подарок от администрации при регистрации, включает масштабируемый предмет. Уникальный пет или маунт в подарок. Подарки при каждой оплате. Первая очередь техподдержки. В общем, для мажоров, сделал вывод я, тех, кто деньги не считает и любит повыделываться. Интересно, а уникальный спутник влияет на игровой баланс?

И последний, Алмазный аккаунт. Тут я впал в небольшой ступор. Стоимость — пять тысяч алтынов. Описания плюшек нет, лишь скупая надпись о том, что с желающим приобрести аккаунт этого типа администрация «СФЕРЫ» свяжется в течение пяти минут и расскажет обо всех плюсах данного предложения. Да, подобного я еще не встречал в онлайн! Интересно, что там они такого предлагают на пять шгук! Для примера, бутылка пива стоит алтын, а за десять-двенадцать тысяч можно приобрести более-менее приличный автомобиль.

Ладно, моя задача сейчас посмотреть и разобраться, подходит мне эта игра или нет. Платить деньги будем потом, если будет смысл. Я выбрал иконку «Деревянного» аккаунта, и неведомая сила вновь подхватила мою виртуальную бесплотность, понесла вниз, к равнинам, расчерченным аккуратными квадратиками полей, морям и горам. Ух, аж дух захватывает, ветер свистит, упругий напор воздуха обдаёт лицо! Хорошо сделали, нечто подобное я ощущал в авиа симуляторе VR, забыл название. На фоне заснеженных гор, в кругу полуразрушенных колонн, мы остановились. Замигала надпись:

СОЗДАНИЕ АВАТАРА... ВЫБЕРИТЕ ВАШ МИР..

— ДОРСА! — скомандовал я, увидев длинный список миров с затейливыми названиями.

Большая часть была мне недоступна — светилась серым или темно-багровым. Название мира вспыхнуло зеленым, как и говорил Саша, он был доступен для «нулевки».

ВНИМАНИЕ, МИР ЗАГРУЖАЕТСЯ..

Побежали строчки информации по выбранному миру.

ДОРСА

КЛАСС В, ЗЕМЛЕПОДОБНЫЙ МИР

РАСПОЛОЖЕНИЕ — СЕРЫЕ МИРЫ

РАЗМЕР-ОГРОМНЫЙ

КОЛИЧЕСТВО КОНТИНЕНТОВ-5, КРУПНЫХ АРХИПЕЛАГОВ-2, КРУПНЫХ ОСТРОВОВ -11

ДОСТУПНЫЕ РАСЫ: ЛЮДИ, ЭЛЬФЫ, ГНОМЫ, ЦВЕРГИ,ХОББИТЫ, ОРКИ,ОГРЫ, ОДНЫ, ТРИТОНЫ, РЫБОЛЮДИ, КЕНТАВРЫ, НАГИ, ДЕМОНЫ

ПРИСУТСТВИЕ БОГОВ: ДА

СРЕДНИЙ ОНЛАЙН: 4 500 000 игроков, 4-ый рейтинг посещаемости

ЯЗЫКОВАЯ ГРУППА: РУССКИЙ, АНГЛИЙСКИЙ, НЕМЕЦКИЙ, ПОЛЬСКИЙ

Ниже прилагалась красочная карта, и шло описание:

«Мир Дорсы один из самых старых и больших во всей Сфере Миров. Именно здесь тысячу лет назад загадочные Древние проиграли Великую Войну и с тех пор фракции этого мира слабы и разрознены. Дом Тьмы, возрожденный вернувшейся из Бездны

богиней Ананизартой пытается подчинить Дорсу своему влиянию...»

И так далее, и тому подобное, я не стал читать этот бред и перешел к следующему шагу.

ВЫБЕРИТЕ ВАШУ РАСУ..

Я глянул в длинный список доступных. Ух, епт! Там было с полсотни названий, от классических людей, эльфов, гномов до экзотических ракшасов, кентавров и демонов. Присутствовали подводные расы- тритоны, какие-то рыболоды, часть рас была помечена красным, часть серым, и их выбрать в мире Дорсы было нельзя. Ради интереса я навел на иконку «Эльфы», система тут же выдала мне ворох подрас и народностей — высшие, серые, равнинные, солнечные...каждый со своими расовыми бонусами, уникальными трейтами, внешностью и подробным описанием.

Черт, да тут можно полдня разбираться, а у меня всего пара часов запланирована.
— Вернутся к выбору расы! — произнес я — Раса — ЧЕЛОВЕК.

«Люди — самая многочисленная раса Дорсы. Человеческие поселения можно найти практически везде. Физические и ментальные силы людей хорошо сбалансированы, их обычаи, нравы и внешность могут сильно различаться...»

Скипаем описание. Далее. Выбор народа. Система опять выдала мне длинный список, где среди хейвинцами, ингварами и племенем толлу, я нашел рекомендованный мне народ Эйр. Выбираем его..

«После падения владычества Древних по их прежним землям на северо-западе Дорсы прокатились волны нашествий кочевников из Великой Стени. Кровожадные наасы, свирепые хеттеи сотнями лет опустошали земли павшей империи. Древняя Кровь почти иссякла, но ее сила еще дремлет в обитателях этих земель, гордом народе Эйр. На забытом языке Древних, Эйр означает «владение, земля, право»...»

Система приняла выбор и предложила воспользоваться шаблоном для настройки внешности, использовать случайную генерацию либо использовать мою реальную внешность в качестве шаблона. Я выбрал третье, и в кольце колонн, на фоне гор появилась моя полуобнаженная трехмерная копия. А что, мужчина я вполне видный — не без самодовольства заключил я после короткого осмотра со всех ракурсов, после чего принялся вносить правки. Многие виды причесок, цвета волос и другие настройки внешности были недоступны на бесплатном аккаунте, но того, что было, мне хватило с лихвой. Немного прибавил роста, немного расширил плечи и прибавил чуть объёма мускулатуры, но не чрезмерно. Волосы стали иссиня-черными и теперь спускались почти до плеч, цвет глаз изменил на ярко-синий, чуть изменил разлет бровей и подбородок. Немного подумав, добавил легкую небритость и слегка омолодил персонажа. Вот так хорошо. Таким наверно бы я мог стать лет семь назад, если бы слегка подрос, отпустил и перекрасил волосы и усердно посещал спортзал.

ВВЕДИТЕ ВАШЕ ИМЯ..

— Кот.

— Имя занято, бесстрастно отрапортовала система. Окей...

— К.О.Т.

Имя занято.

Чувствую, здесь я надолго зависну! Мой любимый ник любим не только мною и весьма популярен в онлайн играх. Через пять минут, перебрав десятка два комбинаций, от банального Котяра до Котт2025, я плюнул на это дело, голосовой командой вывел список доступных ников, содержащих слово Кот и почти сразу выбрал имя ХотКот. Типа хот-дога, только с котом в главной роли. Мне понравилось, пойдет. В конце-концов, после того как я попробую игру, ничего не мешает мне удалить персонажа и создать нового.

Итак, вводим имя, идем дальше.

Передо мной с легким шелестом развернулось полупрозрачное окно, демонстрирующие «куклу» персонажа в стиле «идеального человека» Да Винчи, с множеством затейливых значков, шкал характеристик и колонок навыков. Местный чар лист, понятно. Однако красиво и стильно у них все тут нарисовано, твердая «пятерка» художникам и дизайнерам, оформлявшим интерфейс. Вроде бы и информации много, циферок и буквочек разных, и все доходчиво и понятно.

Перед тем, как нырнуть сюда, я немного покурил форумы и гайды по «СФЕРЕ МИРОВ». В общем, в игре не было набивших оскомину классов и специализаций типа воина, паладина, некроманта, да и уровни присутствовали как бы для «галочки». Вместо этого предлагалось множество разнообразных навыков, которые прокачивались в процессе их использования. Скорость их прокачки была завязана также на базовые характеристики аватара, которые, в свою очередь, поднимались в процессе игры и прибавлялись бонусами от надетой экипировки. Это я вроде как понимал, но дальше шел совсем темный лес — более продвинутые навыки открывались после прокачки начальных, коэффициент скорости их изучения был гораздо медленней, и вообще, чем дальше прокачивался навык, тем медленнее он рос. Народ писал, что от 90 до 100 навык качается медленнее, чем до 90, и так далее по нарастающей. А уж довести навык до капа -1000 очков мастерства, было делом невероятно длительным и трудным. Общая сумма этих ОМ (очков мастерства) и определяла крутость и прокаченность персонажа. В общем, я решил, что лучше один раз увидеть, чем семь раз прочитать и попробовать все сам.

РАСПРЕДЕЛИТЕ ВАШИ ХАРАКТЕРИСТИКИ...

Немного подумав, а точнее припомнив, о чем писалось в одном из прочитанных мною гайдов, я скинул два очка в выносливость, одно в силу, одно в телосложение и одно в харизму. Почему так? Выносливость — это одна из самых важных на старте характеристик, она напрямую влияет на энергию аватара, сколько он сможет нанести ударов в бою, пройти, пробежать, и унести добычи.

Телосложение — это очки жизни, способность переносить урон. Сила — отвечает за нанесение физического урона и грузоподъемность. Ну а харизма позволяет быстрее завоевывать расположение неписей (не игровых персонажей), и как следствие, получать более вкусные задания.

Интеллект же действовал на магический урон и количество маны, которые мне были не нужны. Ну а удача... тема яростных холиваров на форумах «СФЕРЫ МИРОВ», она считалась частью игроков самым бесполезным атрибутом. Другая же часть с пеной у рта отстаивала, что это чуть ли ни самый важный навык в игре.

Это так вкратце.

Ветвистое древо доступных навыков погрузило опять чуть не погрузило меня в ступор. Одни описания можно было читать полдня. Навыки группировались по «БОЕВЫМ», «РЕМЕСЛЕННЫМ», «ТОРГОВЫМ», «МАГИЧЕСКИМ» и многим другим!! Я открыл боев да, полно всего... «Одноручное оружие», «Двуручное оружие», «Бой без оружия», «Щиты», «Метательное оружие», «Стрелковое оружие», и это только базовые, у каждого базового открывается подгруппа продвинутых навыков, требующих предварительного изучения основного для начала их прокачки. Открыв «Одноручное оружие», я увидел навыки «Длинные мечи», «Короткие мечи», «Кинжалы»... для начала освоения требуется «Одноручное оружие» 300/1000 ОМ. И так далее...

Да, жуть. У меня было свободных всего 50 очков мастерства и я не дрогнувшей рукой вложил их все в базовый навык «ТОРГОВЛЯ». Зачем? Да затем, что бы получить доступ к внутриигровому аукциону, возможности которого я собирался протестировать в первую очередь. Да, доступ к аукциону и возможность покупать — продавать тоже нужно было прокачивать, причем кучей навыков.

ВЫ ГОТОВЫ ЗАВЕРШИТЬ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА?

Да!

ВНИМАНИЕ, ГЕНЕРАЦИЯ СЛУЧАЙНЫХ РАСОВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ...

Это еще что за черт? Я только успел открыть рот, как система обрадовала меня:

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАСОВУЮ ОСОБЕННОСТЬ «УМНЫЙ»!

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РЕДКУЮ РАСОВУЮ ЧЕРТУ «Г ДРЕВНИХ»!

На кукле персонажа вспыхнули и погасли две новых иконки. Информация по первой была понятной:

«УМНЫЙ. Ваш разум ясен и подвижен, вы быстрее других усваиваете новый опыт и быстро учитесь. -10 % к требованию опыта для получения уровня.»

Меня никто не предупреждал об этом бонусе, тем приятней, теперь я буду быстрее качаться!

А вот описание второй иконки было странным.

«ГЕН ДРЕВНИХ. В Ваших жилах дремлет кровь Древних, и никто не знает, когда и зачем она может пробудиться»

Загадочно. Ладно, разберемся.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ЗАВЕРШЕНО.

Имя — ХотКот Опыт 0/100 Количество ОМ -50

ХП 40/40 МП 20/20 ЭНЕРГИЯ 65/65, переносимый вес -35 кг

Убийств -0, Смертей -0

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ -2

СИЛА -2

ЛОВКОСТЬ -1

ВЫНОСЛИВОСТЬ -3

ИНТЕЛЛЕКТ -1

ХАРИЗМА-2

УДАЧА -1

ОСОБЕННОСТИ: УМНЫЙ, ГЕН ДЕВНИХ

НАВЫКИ:

ТОРГОВЛЯ: 50/1000

ЖЕЛАЕТЕ ВОЙТИ В ИГРУ?

Да, желаю! Я иду, Сфера, берегись!

* * *

ВНИМАНИЕ! ПЕРЕД ВХОДОМ В ИГРУ ВЫ ДОЛЖНЫ УСТАНОВИТЬ УРОВ ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ.

Угу, понятно. 100 % погружение — это и 100 % болевые ощущения в виртуале, от этого у людей и сердце останавливается. Я читал и о случаях, что люди с ума от боли сходили при 90-100 % погружении, много всяких баек по Сети ходит. Даже многочисленные порталы VR — развлечений, с хм, виртуальными девочками, ограничивают погружение 60–70 %..

50 % мне будет достаточно, что бы все понять.

ВНИМАНИЕ! ПОДПИСАНИЕМ ДАННОГО ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО... ЖЕЛАЕТЕ ПРОЙТИ БАЗОВОЕ ОБУЧЕНИЕ?

Обучение? Небольшой tutorial, пожалуй, мне бы не помешал.

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

Ну, наконец-то! Меня окутала темнота, а затем бесплотному мне дали тело.

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город ЗЛАТЫЕ ФЕЙР]

канализация, верхний уровень, обучающий квест.

ВНИМАНИЕ, ЗАДАНИЕ:

НАЙДИТЕ ВЫХОД В ГОРОД.

НАГРАДА: Опыт

Я находился в канализации. Кругом царил полумрак, тусклый свет исходил из круглых зарешеченных отверстий на потолке. Я стоял по щиколотку в воде в полукруглом тоннеле высотой примерно в два моих роста. Каменные стены тоннеля покрывала скользкая на вид буро-зеленая плесень и древняя паутина.

Ну что ж... Вода-или что это за жидкость течет у меня под ногами — мокрая и холодная. Запахов канализации я не ощущал, интересно, если бы уровень погружения был выше, они бы появились?

Я подвигал руками и ногами, все живое, все слушается, как в реальной жизни и даже выглядит почти как настоящее. Попрыгал, пощупал грязно-серую робу, в которую был одет. Ткань на ощупь была толстой и грубой, вроде мешковины, зияла прорезами и бугрилась неровными толстыми швами.

Вызвать интерфейс — негромко произнес я. Вызывать его можно было и жестом, стандартным для VR — резко развести большой и указательный пальцы, но я хотел попробовать и так и так.

Полупрозрачный интерфейс управления появился передо мной. Он был на удивление скуден — чарлист, управление настройками. Ни журнала заданий, ни чата, ни инвентаря — ничего. Три полоски наверху — красная — жизнь, синяя-мана, зеленая — энергия.

Минутная ревизия выявила, что на мне надеты две шмотки: **лохмотья нищего, ткань, прочность 2/5** и **Штаны нищего, ткань, прочность 3/5**. Обе вещи снижали мою репутацию на 10 единиц. Больше ничего, не оружия, ни сумки, даже обуви пожалели. Да, неласково тут нулевые аккаунты встречают...а, наверное, начни я «серебряным» или «золотым», проходил бы обучение в более живописной местности.

Эй! Эге-гей! — проорал я в темный зев тоннеля, эхо пошло гулять по стенам. Да, немного жутковато здесь. Немного потоптавшись, я двинулся в ту сторону, откуда текла вода, и буквально через десяток шагов споткнулся обо что-то.

Подгнившая палка, дерево вяз, прочность 13/20. Одноручное оружие, тип урона — дробящий, урон 1–3 — сообщила мне система о находке, как только я взял ее в руки.

Ура, хоть какое-то оружие! Лучше, чем с голыми руками. Ну, где там мой курс молодого бойца?

Идем дальше. Канализационный тоннель темный и сырой, сверху на голову что-то капало, ощутимо веяло затхлой холодной сыростью из глубины. Да, все это всего лишь сигналы нейроинтерфейса, обманывающие мой мозг, но выглядит все пугающе реально. В детстве лазили с друзьями в старые сточные каналы, очень похоже.

Тоннель привел в большое помещение с грубым сферическим потолком. Наверху зияло отверстие не зарешеченного люка, прямо под ним, в центре комнаты высился конус мусора. Судя по всему, его сбрасывали сверху. А на куче и вокруг нее лазили первые увиденные мною в этой игре живые существа. Серые, облезлые, с длинными голыми хвостами.

Крыса, уровень 1, животное, XII 5/5.

Увидев меня, крысы — а их было штук пять, зашипели и поползли в мою сторону. Да что поползли! Достаточно резво бросились на меня, даром я находился метрах в десяти. Самую шуструю я что было сил огрел палкой — **Вы нанесли крысе 3 ед. урона!** — а затем ощутил резкую боль в области ступней:

- **Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 39/40**
- **Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 38/40**
- **Крыса кусает вас! Получена 2 ед. урона! Ваша жизнь 36/40**
- **Крыса кусает вас! Проммах!**

Черт, так они меня тут до смерти загрызут, и, не смотря на 50 % погружение, болевые ощущения все равно есть, вроде укусов слепня. Но в основном — брезгливость и отвращение, и небольшая толика паники даже есть. Пытаясь пинками отогнать гадов, я замолотил вокруг своих ног своей палкой, сопровождаемый чередой системных сообщений.

- **Вы нанесли крысе 1 ед. урона!**
- **Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 35/40**
- **Вы промахнулись! Прочность «подгнившая палка» снижена до 12/20**
- **Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 34/40**
- **Вы нанесли крысе 3 ед. урона! Ваш навык «одноручное оружие» повышен на 1.**
- **Вы нанесли крысе 2 ед. урона! Крыса убита. Вы получаете 2 ед. Опыта.**
- **Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 33/40**
- **Вы промахнулись! Ваш навык «одноручное оружие» повышен на 1. (всего 2)**

Проклятые твари, я аж вспотел, пытаюсь попасть по вертким гадам. Пришлось даже позорно выбежать назад в тоннель и там встречать их по одной, выколачивая дух. К концу баталии я тяжело дышал, вспотел и имел лишь двадцать хитпойнтов из положенных сорока, а у палки осталась лишь половина прочности. Зато на мой счет легли 4 первых очка мастерства в «одноручном оружии», которые добавили мне 0,4 % урона с палки и 1 в «атлетике» — навыке, отвечающим за скорость бега, ходьбы и вообще за физические нагрузки. Шкала энергии была почти пуста, и чувствовал я себя соответствующе.

Немного передохнув, я решил полутать павших в неравном бою грызунов. Меня ожидал неприятный сюрприз — при наведение на трупик крыса система сообщила мне:

Мертвая крыса. Взять?
Недопустимо. У вас нет сумки.

Так, что еще можно с ней сделать? Пересилив отвращение, я коснулся трупики.

Желаете разделать?
Недопустимо. Отсутствует необходимый инструмент.

Окей. Хрен с ними, с крысами. По всем канонам жанра в этой комнате, где сидели грызуны, должно что-то валяться для меня, просто так я их бил, что ли? Потыкав палкой во

все темные углы, поворотив ей кучу хлама в центре, я и вправду стал обладателем двух очень ценных предметов:

Ржавый ключ.

Огрызок яблока. Пища. Восстанавливает 1 ед. жизни.

Которые, впрочем, мне тоже было некуда положить и поэтому их пришлось оставить.

Из комнаты вело три тоннеля, я выбрал противоположный тому, откуда я пришел и двинулся дальше. Ну, кто там еще на новенького? Ответ нашелся быстро — тоннель закончился каменной лестницей, ведущей к большому деревянному люку наверху. Возле лестницы стоял местный сторож, с голубым огнем в черных провалах черепа, опираясь на длинный заржавленный меч.

Скелет, ур.1, нежить, хп 20/20

Так! Непись агрилась здесь быстро — как только скелет увидел меня, он поднял меч в воинском салюте и двинулся навстречу.

Ну, будь что будет! — я покрепче перехватил дубинку.

Внимание! При ударе противника смотрите, куда он нацелен! Поднимая в направлении удара ваше оружие, вы можете заблокировать или парировать удар!

Скелет был уже близко, вскидывал ржавый, зазубренный клинок. Все-таки это обучение, двигается он медленно, можно успеть... Я попытался поймать удар меча сверху своей палкой, охнул, почувствовав его силу.

Вы поставили блок! Навык «Блокирование» повышен до 1. Прочность «подгнившая палка» снижена до 8/20.

Скелет попытался достать меня колющим ударом в грудь, но я успел развернуться, прижимаясь к стенке тоннеля.

Вы увернулись от удара! Навык «Уворот» повышен до 1.

Нафиг все! Я прыгнул прямо в грязь, в воду, перекатился по камням пола, сдирая коленки и локти, но оказался у скелета за спиной, и пока он разворачивался, от души врезал палкой по белой черепушке.

— Вы нанесли скелету 3 ед. урона! Ваш навык «одноручное оружие» повышен до 5. Прочность «подгнившая палка» снижена до 7/20.

У врага с треском отпала нижняя челюсть, но на его боеспособности это никак не отразилось. Следующий удар моей дубинки он отразил мечом, снизив ее прочность еще на две единицы.

И перешел в контратаку.

Вы поставили блок! Прочность «подгнившая палка» снижена до 3/20.

Палка треснула и развалилась, оставив в моих руках небольшой огрызок. Скелет загнал меня почти на лестницу, пятясь назад, я споткнулся о ступени и ржавый железный клинок, мелькнув перед самыми глазами, с противным чмоканьем погрузился мне в живот.

Скелет наносит вам удар в торс! Получено 9 ед. урона! Вы получаете рану! Вы получаете кровотечение! Ваша жизнь 11/40.

Кажется, я заорал. Это было чересчур уж натуралистично — тебя вскрывают ржавой железкой как консервную банку. Боль тоже была, но более противным было ощущение, что тебя протыкают насквозь. Кому делали хирургическую операцию, тот поймет, о чем я.

Я с ужасом увидел, что противник снова вскидывает свое оружие, уже ярко-красное от крови. Следующий удар он нацелил мне в голову. Мир вздрогнул, раскололся на куски, и я опять очутился бесплотным, в спасительной темноте.

Скелет наносит вам удар в голову! Получено 13 ед. урона! Ваша жизнь 0/40. Вы умерли.

Желаете возродиться? ВНИМАНИЕ — в обучающем сценарии вы не получаете штрафов за смерть!

Нет. ВЫХОД.

Крышка капсулы откинулась, я вылез, нашарил на столе бутылку с минералкой, выпил почти одним глотком. Сердце колотилось, руки тряслись.

— С тобой все в порядке, милый? — спросила Алена, заходя в комнату.

— Да, просто ужастик в вирте. Хоррор. Жуть какая-то — попытался улыбнуться я.

— Ужастик? Покажешь мне, я люблю ужасы!

— Хм...капсулу нельзя перепрограммировать на тебя. Техника надо вызывать — соврал я.

Еще не хватало жену затащить в VR, потом придется еще одну капсулу покупать. Нет, хватит мне уже еще одного ее автомобиля, пожалуй.

— Вот так всегда! — Алена, кажется, не поверила и обиделась — Ладно, сиди сам со своим виртом, я пошла с Лелей гулять.

Леля — противная мелкая собачонка, которую попросила подержать у нас одна из подруг Алены, пока она отдыхает на курорте. Терпеть не могу эту мерзкую породу, и собака отвечает мне полной взаимностью.

Немного успокоившись, я опять залез в капсулу. Теперь я был зол. Как так, меня, такого-разэтакого, ветерана VRММО, задрал первый же скелет в туториале. Нет, так я этого не оставлю!

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

Желаете возродиться?

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город ЗЛАТЫЕ ФЕЙР

канализация, верхний уровень, обучающий квест.

И вот я опять стою в канализационном тоннеле. Жизнь полная, в руках пусто. Палки на прежнем месте не оказалось, трупики крыс не исчезли. Значит, данж засеивился. Это хорошо. На этот раз я подошел к делу тщательнее. Перед тем, как идти к скелету, я проверил два других тоннеля, ведущих из комнаты с крысами. Оба, как я и предполагал, окончились тупиками, были перегорожены непроходимыми решетками. В одном из них в темном углу я нашел кучу истлевших костей, и возле них — **Ржавый полуторный меч, железо, прочность 27/50. Одноручное оружие, тип дамага — рубящий, урон 4–7** Точно такой же меч, как и у скелета, который меня убил! Ну, теперь повоюем! Рукоять, обмотанные полуистлевшей тканью, удобно легла в руку, клинок, хоть и покрытый зазубринами и коррозией, придал уверенности. У мужчины должно быть оружие, только тогда он чувствует себя мужчиной, говорил мой отец.

Во втором отгорке тоннеля я убил двух крыс. Больше ничего тут не было, я проверил два раза и расшвырял все кучи мусора в поисках ништяков. Ну что, тогда идем к скелету.

Враг ждал. Челюсти у него не приросла, на ступенях лестницы темнело большое пятно крови. Осматривая его из темноты, невидимой ему зоны, я заметил еще кое-что. Под лестницей, немного сбоку, стоял сундук. Деревянный, окованный железными полосами, древний на вид. Нужно будет, вернуться в центральную комнату за ключом, теперь ясно, зачем он... Ну, здравствуй! Зазвенели и заскрежетали клинки, сталкиваясь. Теперь, когда я уже знал, чего ждать и был вооружен, скелет не казался серьезным противником. Двигался и бил он медленно, я успевал или отскочить или заблокировать удар своим мечом.

Внимание! Вы заблокировали удары во всех направлениях пять раз подряд. Ваш навык «Блокирование» повышен до 7.

Убедившись, что его удары я не пропускаю, я буквально в три удара расправился со скелетом. Костяк рухнул, рассыпаясь, отдельно покатила треснувшая черепушка.

За скелета система дала 20 опыта. Теперь до следующего уровня мне нужно было 34/100. Из лута с него были только **старые кости**, которые мне все равно было некуда положить. А вот в сундуке, отпертом ржавым ключом, нашелся занятный предметец.

Камень Возвращения Души.

Персональный. Уникальный.

Нельзя украсть. Нельзя потерять. Позволяет возвращать вашу душу к определенному месту, в которое она всегда будет возвращаться после смерти. Перезарядка: цикличная, 1–8 часов.

Это знакомая штука, во многих играх есть.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ ПРОШЛИ ОБУЧАЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ! сообщила игра, когда я поднялся по лестнице и взялся за бронзовое кольцо на круглом люке.

**ВЫ НАШЛИ ВЫХОД В ГОРОД! НАГРАДА: 50 опыта. Текущий опыт 84/100
ЖЕЛАЕТЕ ВЫЙТИ В ГОРОД ЗЛАТЫЕ ФЕЙРЫ?**

ГЛАВА 1: СУПЕРДЕТКА

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город Златые Фейры.

Внимание, вы подключены к игровым чатам...

Вы открыли новую местность: Златые Фейры! Вы получаете 100 ед. опыта. Вы получаете уровень: 1. Вы получаете свободное очко атрибутов! Текущее значение опыта 84/300.

Звездное небо и ночная прохлада — было первое ощущение после выхода из подземелья.

Потом к нему добавился гул сливающихся звуков: воплей зазывал, разговоров покупателей и продавцов, выкриков, смеха, топота, рева животных и лязга плохо подогнанных доспехов.

Здесь царил суеда — вокруг сновало множество персонажей, игроков и неписей, спешащих по своим делам. Никто не обращал на меня никакого внимания.

Я стоял на главной площади, вымощенной серым камнем. Невзирая на поздний час, здесь кипела жизнь. Стояло множество торговых прилавков и палаток, возле которых толпился народ, ревели странные звери в клетках, прохаживалась стража, туда-сюда проезжали игроки на разнообразных животных — от обычной лошади до нечто, больше всего походившего на черного пещерного медведя-мутанта. Чаты — я только обратил внимание, что мне их подключили, кипели от торговых сообщений и флуда.

Нужно написать Алексу, хлопнул я себя по лбу. Минуту заняла освоение местной системы чатов, подстройка под себя их интерфейса и выключения некоторых ненужных каналов.

ХотКот: Привет, это Кот. Я тут!

АлексОрдер: Привет. Где тебя выкинуло?

Хоткот: Город Златые Фейры, центральная площадь.

АлексОрдер: Черт!..Почему так далеко? Ты что, обучение решил на триале пройти?

ХотКот: Да. А что, не надо было?

АлексОрдер: Да, не надо, но я сам виноват, забыл тебя предупредить. Тогда бы тебя выбросило прямо в Эйр.

ХотКот: ...

АлексОрдер: Ладно, жди меня около телепорта. Буду минут через двадцать.

Хорошо. Пока оглядимся вокруг. Больше всего меня поразило, что, игроков и НПС почти невозможно отличить друг от друга. Ники было не видно, что бы посмотреть информацию о персонаже, нужно было сконцентрировать на нем взгляд, тогда всплывала прозрачная иконка, например:

Элиен Несокрушимый, клан «ХАОС» или Ути-ПуТи, Защитник Гробниц, клан «ДЖЕНТЕЛЬМЕНЫ УДАЧИ». 00

НПС-стражник, здоровенный детина в доспехах, напоминающих древнеримские латы, отобразился как, к примеру — **Тремор, аларий стражи Фейр.**

И все! Я читал об этом, но видел впервые. Больше информации о персонажах можно было узнать, если заслужить с ними определенную репутацию, ну а игроки сами должны были показать свои данные, если захотят, конечно же.

Мое внимание привлекли два сооружения прямо в центре площади, окруженные

каменным бордюром с искусной резьбой. Они представляли собой три каменных рога, покрытых изображениями переплетающихся драконов, меж которых клубился радужный туман. Вокруг них толпилось особенно много народу, я подошел к ним совсем близко, стараясь разглядеть.

С дороги, нуб! — прямо из радужного тумана вышла девушка, красивая, светловолосая, в красном плаще со сложной вышивкой и пластинчатой бригантиной под ним. Из-за ее плеча выдавалась золотое перекрестие меча. Я замешкался, и небрежный толчок изящной руки в гравированном наруче отправил меня на мостовую. Она прошла мимо, а появившейся следом ее спутник, высокий воин в зеленом плаще, окинул меня небрежным взглядом. Его глаза были холодными и пустыми, как у змеи, и у меня где-то под ложечкой неприятно засосало.

Алайна и Крит, клан «ПРОЕКТ АД» — они прошли мимо, а я проводил их взглядом делая заметочку.

Значит, это и есть телепорт. Пока есть время, посмотрим, чем здесь торгуют... Я подошел к ближайшему прилавку, предлагавшему, судя по выложенному товару, всякие кольца, цепочки, амулеты. Торговец — кудрявый и бородатый НПС, увидев меня, прищурился и накинул на прилавок покрывало, скрывая товар.

— Торговать! — сказал я ему, не найдя ни в его иконке (**Эйнар, торговец**), ни в инфе прилавка (**прилавок деревянный, сосна, прочность 353/400**) ничего похожего на интерфейс магазина.

— Торговать? — ответил продавец — С кем, с тобой что ли? Да ты себя видел? Иди отсюда, не мешай работать!

Не понял. Это как вообще? Непись не хочет со мной торговать?

— Я хочу посмотреть твои товары!

— По-хорошему не понимаешь, бродяга?! — повысил голос торговец — Быстро пшел отсюда, покуда я стражу не позвал!!

Ваша репутация с Эйнаром снижена на 5 ед. Общий показатель -15, неприязнь.

Ах, так вот в чем дело. Мой внешний вид, лохмотья нищего в которые я одет, дают мне минус к репутации. Короче, неписи видят во мне бомжа и не желают иметь ничего общего. Глядишь, и вправду страже сдадут. Я и сам мысленно расхохотался, посмотрев на себя со стороны — мужик в лохмотьях, с дурацким ржавым мечом в одной руке, убрать его некуда, босой. Отойдя от прилавка от греха подальше, я снова зарылся в интерфейс персонажа. После прохождения туториала там появилось много новых менюшек, одно из них было «РЕПУТАЦИЯ»

По дефолту там были прописаны все известные мне игровые фракции. Сейчас там красовались только две строчки:

ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ ФЕЙР: -10 (НЕПРИЯЗНЬ) и ее одинокая подветвь:

Эйнар, торговец -15 (НЕПРИЯЗНЬ)

Настройки порадовали — можно было посмотреть историю, когда, как и почему снижалась репутация. С отрицательной репутацией непись не давала квестов, не торговала, как я успел убедиться, вообще вела себя презрительно. Я так понял, что если испортить отношения, к примеру, до ВРАЖДЫ, это от -100, они будут сразу звать стражу либо нападать. При НЕНАВИСТИ (-200), вообще не зайдешь в город. Поднимать репутацию, как писали в гайдах, можно было, выполняя задания, а поднять с отрицательной до положительной можно было, убивая некоторых мобов или сдавая некие предметы

специальным НПС. Ну, мне достаточно снять эти лохмотья, что бы убрать штраф на репутацию...только вот что-то подсказывало мне, что с голым мужиком в одной набедренной повязке они торговать тоже не будут. В общем, внешний вид имеет значение, надо переодеться!

АлексОрдер: Я возле портала, ты где?

Мигнул чат с личным сообщением от Саши. Я двинулся было к телепорту, но не дойти, потому что вся площадь внезапно пришла в движение. Отталкивая меня, мимо пробежало несколько игроков, внезапно охваченных паникой, слышались крики, и народ поспешно покидал площадь. На меня, застывшего столбом, налетел персонаж в белой накидке поверх кольчуги, в шлеме, покрытом затейливым узором. Вглядевшись в меня, он стиснул мое плечо и дернул за собой.

— Кот? Чего стоишь? Бежим, быстро! Сюда идет СуперДетка!

— Э? — только и успел сказать я. И увидел ее.

Мимо нас, по разбегающейся площади небрежной танцующей походкой шла молодая девушка, почти девчонка. Легкие одежды, типа коротенькой туники, почти не скрывали ее тела. Она громко смеялась, на шее блестел затейливый амулет, а вокруг точеной фигуры плясал огненный ореол, жар которого опалил мне ресницы и брови.

— БЕЖИМ! — бородатое лицо АлексОрдера исказилось, и он почти силой увлек меня за собой, вталкивая в проем между контрфорсами стены. Из сумки на поясе он что-то выхватил, типа свитка, сразу исчезнувшего, меня окутало голубовато-хрустальное сияние. Не останавливаясь, Саша начертил в воздухе сложный знак, вспыхнувший синим, и впечатал его в камни под нашими ногами.

На вас наложен Призрачный Щит! Сопротивление магическому урону увеличено до 50 %!

На вас наложена Руна Альгиз! Сопротивление всем видами урона увеличено на 25 %. Все ваши атрибуты увеличены на 10 ед.!

А потом...За спиной тонко, противно засвистело, издевательский смех СуперДетки перекрыл все остальные звуки площади. Полыхнуло и всю площадь залило море огня, в реве которого потонули предсмертные крики множества игроков и неписей, не успевших скрыться. Нестерпимая волна жара докатилась до нас, мы вжались в камни стены, закрывая от пламени лица.

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 190/240

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 140/240

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 90/240 Ваш навык «Сопротивление огню» повышается до 1

СуперДетка наносит вам урон! Вы получаете 50 ед. урона от огня! ХП 40/240

На вас наложена Руна Пластур! Вы получаете 5 ед. здоровья каждые три секунды! ХП 45/245

— Дьявольщина! — АлексОрдер опустился на камни, глядя на утихающие отблески пламени, пляшущие на площади. По его лицу текли крупные капли пота. — Она задолбала уже, сколько можно!

— Что это было? — спросил я, ощупывая опаленное лицо.

— Это была СуперДетка — усмехнулся бородатый — Добро пожаловать в Сферу, Кот!

Я наконец-то разглядел его. АлексОрдер, клан «Дозоры». Алекс тоже, видимо,

использовал в игре свою немного подкорректированную внешность из реала. Высокий, широкоплечий, с аккуратной подстриженной бородкой, здесь он выглядел атлетом, хотя в жизни явно весил килограммов на тридцать побольше. Белый табард поверх кольчуги, открытый круглый шлем, покрытый затейливой гравировкой, меч на широкой кожаной перевязи, на ней же, с другой стороны — большая плоская сумка из кожи с вытравленным искусным узором. Заметив мой взгляд, Саша похлопал по ней рукой:

— Эта Детка, мать ее так, чуть не спалила меня вместе с моими подарками!

— А где она? — спросил я, окидывая взглядом догорающий пожар на площади. Ларьки и торговые палатки пылали, на камнях виднелось множество неподвижных обугленных тел.

— Ее стража уже убила. Она почти каждый день тут так развлекается, пока репа до ненависти не упадет. Потом удаляет аватара, создает нового, одевает его за недельку — и опять за свое. Угораздило тебя здесь появиться! Вот, держи!

Алекс сунул мне толстый шестиугольный жетон из тяжелого желтого металла. Золотой?

Вы получили жетон портала. Зарядов 3/3.

— Портал видел? Пошли! Нажмешь жетон в портале, выбирай город Дан-на-Эйр. Запомнил?

Когда темнота перехода отступила, я осознал себя на небольшом холме, заросшем густой травой. За спиной переливался портал, невдалеке, над истоптанной дорогой ветер шелестел листвой незнакомых, но красивых деревьев, а прямо надо мной, за рвом с водой, высились мшистые стены города, который назывался Дан-на-Эйр.

АлексОрдер расправил плечи, с наслаждением подставляя лицо прохладному ночному ветерку. Двое воинов, беседующих у гранитных валунов неподалеку, с удивлением просмотрели на нас, затем один из них приблизился: — Алекс?! Что ты делаешь здесь? — удивился он. — Так надо. — коротко ответил мой проводник и глянул на меня. — Иди за мной, Кот.

И мы пошли в Дан-на-Эйр, который здесь все называли просто Эйр, город узких улочек, покрытых мхом стен домов, высоких башен, северной прохлады и красивых ночных звезд.

АлексОрдер привел меня в таверну, оказавшуюся полупустой и сел на скамью, жестом указывая мне место напротив. Скучавший за стойкой трактирщик, который приветственно махнул Алексу при входе, подошел к нам.

— Привет, Карн! — обратился к нему Саша — Познакомься, это мой друг, Кот.

— Приветствую, Алекс! Давно ты к нам не заглядывал..- трактирщик, светлородый, немолодой уже нпс, взглянул на меня. Саше он улыбался и хлопал по плечу с видом старого товарища.

— Друг Алекса — мой друг. Рад знакомству, господин ХотКот.

Вы получили персональную рекомендацию! Ваша репутация с Карном повышена на 100 ед. Текущее значение — +90 ед. (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

— Что вам принести?

— Четыре кружки твоего фирменного темного, и два жареных на углях стейка — улыбнулся мой спутник. — На гарнир твой фирменные овощи.

— Я забрал тебя из Фейр, потому что там очень опасно — обратился Алекс ко мне, когда трактирщик ушел выполнять заказ.

— Будешь жить здесь. Эйр — хорошее место. К тому же здесь не так жарко...

Держи — он кинул мне через стол туго набитый кожаный мешочек — Здесь десять золотых, на первое время тебе хватит. Потом сам заработаешь.

— Спасибо конечно, но я не могу принять это..- нерешительно сказал я

— Бери, Кот, и без разговоров — отрезал Алекс — Для меня это мелочи. Купи у трактирщика ключ от номера. Будешь здесь жить... Да, и еще..

Он порылся в своей сумке и положил на стол черную кожаную перевязь с поясом, слегка потертую на вид, с кольцами под ножны и небольшой сумкой сбоку.

— Сам носил в нубстве! — вздохнул Алекс — Да ты примерь!

Вы получили предмет:

«Пояс с нагрудной перевязью из кожи крылана». Качество — редкий.

Материал-кожа крылана. Прочность 63/90. Вес 1 кг. Три слота быстрого доступа. Две точки крепления предметов (использовано — малая сумка путешественника, использовано — кожаные петли для ножен)

+3 ловкости +2 к физической защите (торс) +3 харизмы

При ношении использует навык «Легкие доспехи».

— Класс — прошептал я, ощупывая шершавую черную кожу. Вещь отсвечивала синим, редким идентификатором, но главное — на вид казалась такой настоящей, добротной, качественно сделанной.

— Это еще не все — улыбнулся Алекс, выкладывая на стол следующие вещи. Это были две книги, в шикарных кожаных переплетах ручной работы, уголки окованы медью, затейливые двойные застёжки, тусклые металлические пряжки в форме драконьих морд... В одной, открыв, я увидел множество географических карт с пометками и пояснениями, вторая была просто пустым переплетом с десятком девственно белых страниц.

Вы получили предмет: «Полный Атлас АлексОрдера». Качество — редкий. Мастер-АлексОрдер.

Содержимое: 29 карт, масштабируемые, копии. Открыть атлас?

Вы получили предмет «Книга в кожаном переплете». Качество — редкий. Мастер-АлексОрдер.

Содержимое:10/50 страниц. Открыть книгу?

— Саш, не знаю что, и сказать — развел руками я — Слов нет!

— Дай почувствовать себя Дедом Морозом раз в жизни! — засмеялся Алекс — И вообще, мне давно пора было разобраться в сундуках. На твой уровень, без скиллов, у меня больше ничего не было.

— Смотри, вот и пиво принесли! Спасибо, Карн! Давай выпьем по кружечке, а потом расскажешь, как тебе игра.

Сдувая белоснежные хлопья пены, я в очередной раз поразился реальности происходящего. Мое брненное тело сейчас лежит в капсуле, а я, совсем забыв о нем, болтаю за кружкой пива с приятелем. Пиво — вкусное и холодное, напоминает ирландский эль, стол — деревянный, щипаю себя за предплечье — больно. Это же наркотик, вторая жизнь, черт побери.

Алекс повел носом, показывая в сторону кухни, мечтательно закатывая глаза.

— Слушай, а как запахи включить? — спохватился наконец я — И вообще, ты при каком погружении играешь?

— Полное конечно, 76 %. Запахи можно включить, там галочка есть в настройках, даже в игре можно. А вот степень погружения можно поменять только при перезаходе.

— А не больно? У меня 50 %, и то...брр — я вспомнил скелета, тыкающего в мое

тельце ржавой железякой.

— Есть немного, но все терпимо. Все серьезные игроки в Сфере играют с высокой степенью погружения, на то есть три причины. — ответил Алекс, расправляясь с первой кружкой.

— Интересно, об этом я на форумах не читал.

— Первая — и об этом не напишут — что навыки при полном погружении прокачиваются быстрее. Мозг мобилизуется в предчувствие боли, ты выжимаешь из своего аватара все возможное и невозможное, и в результате делаешь все быстрее, выше, сильнее. Вторая причина — хардкор. Просто приятно погрузится в этот мир, попробовать то, что ты никогда не сделаешь в реальном. Скажи, ты вот пробовал жареную на костре в лесу оленину? Почувствовать адреналин схватки, снести врагу голову с плеч!

— Ну а третья причина?

— Секс! — расхохотался Саша. — Потом сам все поймешь.

Принесли дымящиеся стейки, овощи в глиняных горшочках, хлеб на деревянном блюде. Столовые приборы почти не отличались от наших, только стилизацией под средневековье. Степень проработки, внимание и любовь к малейшим деталям поражали. Как им все это удалось?

— Эту игру сделали гении — продолжал Саша — Слышал о Балабанове?

— Что-то знакомое... — фамилия и вправду вертелась на слуху в игровых кругах

— Совсем ты мхом покрылся со своим «КОСМОСОМ». Балабанов, Свечкин и команда разрабатывала и выпустила «СФЕРУ» три года назад. Они прикрутили сюда все известные достижения индустрии VR, разработали свой уникальный движок и процедурный генератор. Их на Нобелевку выдвигали из-за этой разработки. Добавили масштабируемый искусственный интеллект нового поколения и оцифровку псевдоличностей. «СФЕРА» — шедевр!

Об этом я как раз читал в восторженных отзывах. Каждый НПС в мирах «СФЕРЫ» был уникален, обладал заранее прописанными чертами характера, моделями поведения и поддерживался отдельным ИИ. После того, как изобретенный Такиями ассоциативный ИИ прошел тест Тьюринга, стало возможным создание «думающих» машин. Иными словами, отличить ИИ от реального собеседника, особенно если иметь определенную тему для общения, стало почти невозможно. Это давало огромный прирост реализма. Если же человек в разговоре пытался вывести искина на «чистую воду», используя абстрактные и отвлеченные темы, подключался ИИ помощнее, способный вести диалог на любом уровне. Это называлось «масштабирование» ИИ.

Некоторые НПС вообще были «оцифрованы» с людей реального мира со всем их характером и привычками, списаны с исторических личностей. В общем, жуть..

— Степень проработки поражает — согласился я, вертя перед глазами двузубую тяжелую вилку, покрытую гравировкой в виде колосьев. — Столько деталей, дизайнеры просто гигантскую работу провели...

— Дизайнеры? — расхохотался Алекс — Ты серьезно думаешь, что все это могли нарисовать гейм-дизайнеры и художники?

— Ну а кто же?

— Кот, в Сфере сотни миров. Триста сорок вроде только разведанных. Сотни тысяч, а то и миллионы НПС. Огромное количество городов, крепостей, деревень, лесов, да всего! Ты знаешь, что площадь мира Дорсы, примерно равна площади Евразии? И ты думаешь, что этс

все вручную сделано с такой степенью проработки каждой вилки в таверне?

...?

— Я же говорю, команда Балабанова — гении. Их вообще работало всего около ста человек. Основную работу сделал изобретенный ими процедурный генератор.

— Процедурный генератор?

— Да. Работающий на основе случайных чисел. Представь себе, создается новая локация. Задаются начальные условия. Затем с помощью продвинутого искина генератора случайным образом определяется ее размер, климат, экосистема, наличие и местонахождение рек, гор, ручьев и населенных пунктов. Ресурсы, полезные ископаемые... Специальные правила при генерации не позволяют, допустим, создать цветущую зеленую долину в вулканическом мире или создать пустыню посреди лесного массива. Затем генерируется НПС население из заданного списка рас, проигрывается их история, пишется история мира. И так — во всем.

— То есть все это создано генератором? — я обвел руками таверну.

— Почти все. Дизайнеры создавали лишь шаблоны и задавали правила генерации. А генератор из них, как из конструктора, лепит любое задание. Хочешь — меч, хочешь — замок, хочешь-пещеру в снежных горах. Шаблонов бесчисленное множество, я слышал их постоянно добавляют, их весь интернет рисует для «СФЕРЫ».

— Очуметь. То есть, получается все это уникально!

— Ага. Все НПС, все города, все миры и все их задания — разные. Причем сотрудники команды Балабанова только задавали задание, давали набор шаблонов, стилей, и принимали работу. Ну, подчищали порой что-нибудь. Но в целом процедурный генератор настолько совершенен, что ошибок почти нет.

Алекс вздохнул, заканчивая со стейком. Я пытался сообразить, как эта информация поможет или помешает в осуществление моего плана.

— Вот только Балабанов погиб — продолжил Саша — Авиакатастрофа. Три месяца назад. Они, вся их команда, почти семьдесят человек летели на Рождество на Маврикий. Тимбилдинг, корпорация оплатила их отдых в виде премии. Все погибли...

А вот об этом я читал, как раз под Новый Год вся Сеть гудела. Сигнал самолета пропал в море, его так и не нашли.

— Сейчас над Сферой работает новая команда разработчиков. Мартиросян, главный инвестор Сферы, привлек самых лучших, но сам понимаешь, это не команда Балабанова... Одна надежда, что не будут свои ручонки запускать в генератор...

— Ага, знаешь пословицу, работает — не трогай! — пошутил я.

— В точку. Пока, если честно, я никаких изменений не заметил. Слушай, Кот, я чего-то разговорился, наверное пиво подействовало... Может у тебя вопросы какие есть?

— Почему именно мир Дорса? — поинтересовался я

— Это русский мир. Есть конечно и иностранцы, немцы, поляки — но в основном все русскоговорящие. Проще адаптироваться. Ну и сам по себе мир очень интересный, и ресурсами, и данжами.

— Как насчет доната и вывода игровой валюты? — спросил я, скрывать от Алекса мои намерения было глупо, он знал меня как облупленного.

— Сколько хочешь вводи-выводи без ограничений на игровом аукционе. Админы берут 10 % от суммы. Курс плавающий, примерно один к десяти.

— Реально заработать в игре?

— Более чем. Например, я... — Алекс немного запнулся — О таких вещах тут говорить не принято, но тебе скажу. Я ушел с основной работы, и теперь больше имею, зависая те же 8-10 часов в сутки здесь.

— Интересно. Расскажешь? И как к этому относится жена?

— А какая ей разница, на работе я за компом сижу или в капсуле лежу? А что до заработка- я ведь в клане, на твердой зарплате.

— Может, и для меня найдется теплое местечко? — пошутил я — На твердом окладе?

— Я думал об этом, но нубов в Дозоры не берут — совершенно серьезно ответил Саша

— Нужно минимум десять тысяч ОМ — это минимальная планка для приема. Когда вкачаешь, вернемся к этому разговору.

— Я ведь почти с релиза играю, потому и прокачался. Ну и умею некоторые полезные для себя и для клана штуки.

— Понятно... Кстати вот еще вопрос, здесь ведь классов нет, что качать? Ты вот что умеешь?

— Я качаю мультикласс. Неплохо умею на мечах драться, не профи но кое чего стою. Ну и ты видел сам- я рунный мастер. И картограф. А что качать...вопрос сложный. Навыков так много и все они разные. Вначале всем необходима атлетика и хотя бы минимальное умение сражаться в ближнем бою. Нужно освоить технику ударов, уворота, парирования, научиться блочить. Стрелять из лука.

— А как насчет магии?

— Забудь. Это дело хорошее, но очень сложное в освоение. Игра хардкорна, вкачать магические умения со старта не получится. Сначала освой базовые навыки, потом сам разберешься.

— То есть получается, что каждый может быть одновременно и воином, и магом, и стрелком? Все умеют все, в чем интерес?

— Нет. — Алекс покачал головой — Навыков много, и все вкачать не получится. Только какое-то одно направление отлично или парочку родственных хорошо. Противоположные нет. То есть если ты будешь прокачивать, к примеру, и мага и воина, он получится никудышным в обеих ветках. Опять же урон, владение навыком очень сильно зависят от твоих атрибутов — силы, интеллекта...а они в основном поднимаются шмотом. Маг носит вещи на интеллект, воин на силу. Это я на примитивном уровне объясняю, на самом деле механика сложнее.

— Я понял — поднял руки ладонями к нему я — То есть классов нет, но тем не менее они есть

— Точно! Есть и еще одна причина. Навык прокачивается, пока ты его используешь. Если ты им не пользуешься, например, вкачал «Щиты», но их не юзаешь, навык начинает забываться. Со скоростью примерно 1/3 к прокачке, но тем не менее... Имеет смысл качать одну-две близкие ветки скиллов, которым нужны одинаковые атрибуты.

— А как же твой мультикласс? Получается, ты и есть тот самый и воин и маг.

— Нет. Я не маг, я рунный мастер, это другое. Если ты о щите, что я кинул на тебя, то это был свиток из кланхрана. Но вообще мультикласс качать сложнее, тут ты угадал. Правда и плюшек больше. — Кстати — вдруг сменил тему он — Сам-то ты что на старте наваял? Открой инфу аватара, гляну. Поискав в настройках, через минуту я нашел, где включается-отключается отображение информации о персонаже для других. Как я понял, почти все здесь скрывали свои реальные атрибуты и навыки от других. Немудрено, если знать, что

умеет враг, можно легко подобрать контру.

— Слушай, ты не удаляй этого персонажа — сказал Алекс, посмотрев мой чарлист — Тебе повезло, выпал редкий трейт.

— Ген Древних? Что это за хрень?

— Я скажу тебе больше — Алекс понизил голос, хотя кроме нас с ним в таверне не было никого.

— Именно из-за этого трейта наш клан живет в этих местах и наши новички в основном берут стартовым народом Эйр.

— Ого? Значит, мне сильно повезло?

— Трейт редкий, выпадает примерно трем-четырем на сотню. Не уникальный, но все же. По бэку народ Эйр — потомки Древних, поэтому именно их представители могут получить эту способность. Мало кто знает об этом.

— А что вообще он дает?

— И в Дорсе, и в других мирах есть достаточно сложные данжи, оставленные этими Древними. Награда и лут там... неплохие, мягко говоря. Еще там есть механизмы и тайники, которые может активировать только обладатель этого Гена. Словом, идя в такой данж, нужно иметь в команде человека с этим трейтом. У нас в клане всего двое...нет, у троих он есть.

Я открыл рот, собираясь спросить еще и еще что-то, но Алекс вдруг прервал меня жестом, словно прислушиваясь к чему-то внутри себя. Мгновением спустя он резко встал.

— Прости, Кот, мне пора. Меня зовут. Нужна будет помощь, пиши.

И стремительно вышел, почти выбежал из таверны.

Я остался сидеть, с книжками, новым поясом и небольшим переизбытком информации.

Подошел трактирщик-убирать посуду со стола. Судя по всему, обслуживал гостей в таверне он лично.

— Уважаемый — обратился я к нему — Алекс говорил мне, что вы сдаете комнаты...

— Разумеется — кивнул НПС — Три комнаты на втором этаже свободны, могу сдать вам ту, которую снимал Алекс. Десять серебряных монет в день, три золотых в месяц. В эту сумму так же входит двухразовое питание в таверне. Берете, господин Хоткот?

— Конечно! И давайте без господина, Карн! Просто — Кот!

Ваша репутация с Карном повышена на 5 ед. Текущее значение — +95 ед. (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

Получив один золотой задатка, трактирщик выдал мне два ключа, большой и маленький. На вопрос, зачем второй ключ, он посмотрел на меня как на дурака (вот уж не думал, что непись на это способна), но вежливо объяснил, что от сундука в номере.

Ключи, что приятно, не занимали места в инвентаре. Открыв притороченную к поясу малую сумка путешественника, 12 мест, до 10 кг, я нашел в небольшом кармашке вделанное внутрь тонкое незамкнутое бронзовое кольцо, к которому было очень удобно прицепить ключики. На таком же кольце они и отображались в углу иконки сумки в интерфейсе инвентаря, судя по всему, можно было добавить на кольцо неограниченное количество.

Лестница на второй этаж таверны Карна, которая, кстати называлась «Веселая Мельница», противно скрипели. Точь-в-точь как у меня на даче.

ГЛАВА 2: ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

А комната в таверне наверху ничего так, миленькая. Второй этаж здесь мансардного типа, так что стены с небольшим уклоном. Напротив двери — окно, у стен симметрично — две аккуратно застеленные кровати. Прямо под окном — небольшой стол, два стула. На белой скатерти — стеклянная ваза с сухими ветками каких-то растений. Возле одной из кроватей — платяной шкаф, у другой — большой деревянный сундук с полукруглой крышкой. Круглое зеркало у двери.

Чистенько, аккуратно, весьма уютно. Я прилег на одну из кроватей — жестковато, блин!

Система услужливо вывела надпись:

Желаете погрузиться в сон?

Ах, моя капсула же поддерживает сон внутри нее, так что при желании можно вообще не выходить из игры. Спать здесь, есть здесь... Я слышал, что некоторые богатые инвалиды погружаются в VR почти навсегда — им подключают систему жизнеобеспечения, внутривенно вводят питание и необходимые витамины, специальные трубки, подключенные к организму убирают все отходы организма... Брр!

Ладно, что у нас там по плану? Разбор имущества, покупка в городе начального снаряжения, посещение местного аналога аукциона. Еще нужно попробовать поделаться местные квесты.

Начинаем. Что мы имеем? В сумке, притороченной к поясу-перевязи, Алекс мне, оказывается, еще кое-что припас. Я обнаружил:

Маленькую жестяную коробочку, внутри — серый обломок камня и железка причудливой формы, явно б/у: **Кремень и огниво, прочность 113/200**

Ее родная сестра, только более исцарапанная, внутри — **Малый поваренный набор путешественника. В состав входят столовые приборы, соль, сахар и несколько видов специй.** На вид — ложка, маленький нож, трехзубая вилка, несколько маленьких холщовых мешочков.

Фляга путешественника, 1л. Прочность 27/30. Качество — обычная. Клеймо мастера — Авель. Кожаная, прочная, легкая, с цепочкой, за которую можно вещать ее на пояс.

Бинты — два рулончика туго стянутой широкой серой ткани.

Жетон поргала, зарядов 2/3. - пока убираем в сундук.

Камень Возвращения Души. Я сразу же привязал его к этой комнате. Теперь, если я попаду в затруднительную ситуацию, всегда смогу вернуться сюда.

Две книжки, которые мне подарили вчера, визуально занимали в сумке все оставшееся место, хотя по данным интерфейса там оставалось еще 5 свободных ячеек. **«Книга в кожаном переплете»** отправилась в сундук, **«Полный Атлас АлексОрдера»** я положил на колени и открыл. Карты были очень красиво нарисованы, в старинном стиле, с виньетками и фантазийными монстрами. Некоторые были полными, испещренные множеством названий, другие изобиловали белыми пятнами. Имелась общая **карта Мира**, три подробные **карты Континентов**, множество **карт Городов** и более подробные карты отдельных локаций.

Поигравшись с настройками, я вывел карту Эйра себе на обзор и сделал ее масштабируемой миникартой в правом верхнем углу — как в классических древних ММО. При попытке убрать атлас в сундук, игра сообщила, что если я хочу видеть карту, ее надо иметь в инвентаре. М-да, все тут подогнано под максимальный реализм...

В дверь громко постучали.

— Спускайтесь к завтраку, господин Кот! — раздался звонкий девичий голос — Все готово!

Я открыл дверь. На пороге стояла высокая девушка в длинном сером платье со шнуровкой на талии. Светлые волосы курчавились из-под чепца, голубые глаза над веснушками и немного вздернутым носом смотрели насмешливо и дерзко.

— Вот, папаша велели передать! — она сунула мне сверток с одеждой — Переодевайтесь и спускайтесь в зал, а то все остынет!

Вот это сервис, я же ничего не просил. В свертке оказались три вещи: **Простая белая рубаша, лен, прочность 8/10, простые штаны, лен, прочность 9/10 и прочные кожаные ботинки, кожа, 23/25.** Все вещи чистые и добротные, хотя, судя по прочности, немного ношенные. Я переоделся, наконец, то с отвращением выкинув в сундук стартовые лохмотья. Посмотрев в мутноватое медное зеркало, наконец-то почувствовал себя человеком.

В зале таверны плавал вкусный запах борща и тушеного мяса. В зале за столами сидели несколько посетителей. Игроки, НПС? Непонятно, на первый взгляд и не отличишь.

Трактирщика не было видно. Светловолосая девушка поставила передо мной на стол блюдо с аппетитно дымящимся супом, хлеб и кружку светлого пива. Выбора блюд на завтрак и меню тут у них, видимо, предусмотрено не было.

— Сейчас вы выглядите куда получше — хихикнула она — Только что-то молчите все! Вы вообще говорить-то умеете, господин Кот?

— Я...умею, конечно. — Немного ошарашенный ее напором, промолвил я.

— Вот и славно! — всплеснула руками красotka — Я-Кирана, дочь Карна. Если что понадобится, так вы меня зовите. Кушайте, я попозже вам второе принесу.

Я попробовал суп. Чистый украинский борщ! Вчера я не заметил, но сейчас обратил внимания — кроме утоления голода, еда давала бафф — **ваша жизнь и энергия будут восстанавливается быстрее на 10 %. Срок действия -1 час.**

Когда я расправился с борщом и принялся за тушеные с мясом овощи, напротив меня за стол присел один из посетителей таверны. Это был дварф, рыжебородый, нос картошкой, поперек себя шире. Из-под зеленого плаща с капюшоном виднелась кольчуга, оружия у него я не заметил.

— Привет! — пробасил он — Тоже поселился здесь?

— Привет. Ну да, — ответил я — Первый день, полный нуб.

— Пламень! — он протянул мне широкую, как лопату ладонь — А вон та эльфка — это Валькирия, моя жена! Мы из Ростова! А ты?

— Хоткот, можно просто Кот. В реале — из Ебурга.

Как только мы познакомились, над ними загорелись ники. Как выяснилось, Валькирия, и Пламень тоже сняли комнату здесь неделю назад. По их словам, теперь было занято два номера из трех, сдаваемых Карном, кроме меня и них, здесь никто не жил.

— Мы тоже нубы — рассказал Пламень, прихлебывая пиво — Всего полторы недели в игре. Так затянуло, что песец! Я танка качаю...Сейчас вот собираемся за городскую стену выбратся, есть пара интересных заданий. Айда с нами, втроем веселее!

Я вежливо отказался, и еще немного поболтал с ними. Ребята оказались молодые и очень простые, без замашек и позерства. Я бы с удовольствием побегал с ними, но в первую очередь нужно было выполнять свой план. Начальное снаряжение и оружие, осмотр аукциона, квесты. Квесты? Так почему бы не начать прямо сейчас!

За стойкой появился к этому времени трактирщик. Я подошел к нему, поприветствовал, поблагодарил за одежду.

— А, пустое! — отмахнулся Карн — У меня куча всякого барахла в чулане лежит, порой ваш брат приключенец чего только мне не тащит! И даю ведь немного, все равно несут!

НПС в этом мире могут торговать только тем товаром, который им когда-то продали игроки, об этом я читал. Не считая тех, кто сам умеет что-то крафтить.

— Уважаемый Карн, я все же хотел бы как-то отблагодарить вас! — вежливо сказал я - Если вы не хотите принять денег, может, выполнить для вас какое-нибудь задание?

Он должен дать мне квест! Здесь НПС-квестодатели никак не отмечены, но утверждается, что почти каждый непись может дать задание, причем, в зависимости от репутации, оно может быть как очень простым, принеси-подай, так и сложной, запутанной многоходовкой с хорошей наградой. Еще я читал, что у каждого НПС здесь есть свой уникальный квест, некий «скелет в шкафу», который очень сложно получить, но и выхлоп соответствующий.

— Задание? Хм. — Карн задумчиво поскреб остатки шевелюры — Да нет у меня никаких заданий. Хотя...Разве что...Десятник стражи, Веллан, просил отправить им на базарную площадь бочонок пива. Возьмешься?

Вам предлагают задание: «Пиво для Стражи».

Доставьте бочонок с пивом из таверны «Веселая Мельница» на рыночную площадь и передайте десятнику городской стражи Веллану.

Награда: опыт, репутация.

Не совсем то, на что я рассчитывал, но отказываться нельзя. Карн вынес мне бочонок, пузатый, деревянный, окованный двумя медными полосами, и я, кряхтя, взгромоздил его на плечо. Литров на двадцать, ничего так, тяжеленький.

За дверями таверны начинались узкие городские улицы, залитые веселым утренним солнцем. Я настроил маршрут в миникарте, и потопал по курсу, придерживая рукой бултыхающий бочонок. Эйр, как я понял, рассматривая карту, состоял из трех кварталов. В центре города располагался замок эрра, арена, казармы стражи, несколько храмов и усадьбы, принадлежащие местным шишкам из аристократии, духовенства и богатейшим торговцам. Эта часть города на карте АлексОрдера была помечена как «Верхний Квартал». В «Торговом Квартале» располагались торговые лавки, мастерские ремесленников, рыночная площадь и доходные дома. «Жилой Квартал» представлял собой скопище дешевых трактиров, борделей и просто жилых домов. Город был обнесен каменной стеной, по периметру которой возвышались башни, окружен ровом, наполненным водой. Подъемные мосты у двух ворот, Больших и Малых, вели внутрь.

Эйр жил своей жизнью. С балкончика второго этажа, улыбаясь, мне подмигнула кудрявая черноволосая красотка в открытом квадратном декольте. В тени стен сидели в ожидании милостыни нищие, шли по своим делам НПС, не спеша прохаживалась стража... Вот из-за поворота резко вышла девушка в голубом платье с белым лифом, почти налетела

на меня, споткнулась, уронила корзинку. Из нее вылетели несколько свертков, девушка, нервно оглядываясь по сторонам, собрала их обратно и быстро пошла дальше. Что у нее там такого, интересно? Тоже квест или это так, просто интересная мизансцена?

Бочонок тяжелел с каждым шагом, когда я вступил на рыночную площадь, он стал почти неподъемным. К счастью, караулка стражников располагалась практически у входа на площадь, на первом этаже одного из окружавших ее домов. В комнате сидели несколько стражей, частично разоблаченных от доспехов, вдоль скамей и стен стояло и лежало их боевое снаряжение. Здешние стражники, как я заметил, сильно отличались от тех, что я видел в Фейрах. Там снаряжение и одежда была больше похожа на выкладку римского или греческого воина, здесь же — вылитый средневековый баронский дружинник. Железные кольчуги до колен, прикрытые зеленой накидкой, круглые шлемы с наносником, треугольные щиты. Из оружия — длинные мечи, копья, тяжелые арбалеты. На табардах и щитах был изображен герб Эйра — колос в венке зерен.

— Чего тебе? — не поднимая головы, спросил один из стражников за столом, заполняющий гусиным пером объемистый фолиант.

— Мне нужен Веллан, десятник.

— Это я. — усатый стражник поднял голову, увидел меня с пивом на плече. На лице сразу же расплылась довольная улыбка.

— О, пиво от Карна приехало! Быстро, я мальчишку к нему совсем недавно посылал.

— Поставь вот сюда, Карну передавай благодарность!

Вы выполнили задание: «Пиво для Стражи»!

Вы получаете 50 ед. опыта! Текущее значение 134/300.

Вы получаете 5 ед. репутации с фракцией «Стража Эйра»! Текущие отношения +5 (НЕЙТРАЛЬНЫЕ)

Вы получаете 5 ед. репутации с Карном! Текущие отношение +100 (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

И все? Маловато и репы и опыта, честно говоря. Ну-ка, попробуем с ним.

— Господин Веллан, не найдется ли для меня работы или какого-нибудь поручения?

— Я плохо знаю тебя, что б что-нибудь поручить — проворчал десятник — Первый раз вижу! Походи по рынку, поспрашивай, найдешь работу.

И он махнул рукой в сторону двери, показывая, что аудиенция окончена.

Рыночная площадь представляла собой квадратное пространство, замощенное серым булыжником, с открытым возвышением, «камнем глашатая», в центре. Вокруг него и по периметру площади, на первых этажах домов, теснились многочисленные лавки и магазины НПС. Все, от пирожков до полных латных доспехов продавалось здесь. Я также увидел вывески цирюльника, татуировщика и гадалки. Отдельно, на первых этажах располагались банк, аукцион и загадочная Гильдия Наемников.

Я решил начать осмотр с аукциона. От его возможностей и функционала зависело очень многое в осуществлении моего плана. Одно дело читать форумы и гайды, другое — попробовать в натуре. Внешне аукцион представлял собой длинный зал, в одной из стен которого были множество небольших зарешеченных окошек. Игроки толпились у них, заглянув в одно, я увидел внутри НПС за столом, с канцелярскими принадлежностями и пухлым гроссбухом. Выбрав свободное окно, я обратился к чиновнику:

— Доброе утро! Я здесь впервые, вы не могли бы объяснить мне, как воспользоваться аукционом?

— В дальнем конце зала — аукционные склады. — Скучным голосом пояснил аукционщик. — Туда относите ваш товар. Там же забираете купленное. Справа от каждого окна есть грифельная доска и мелок — вон, видите? Им вписываете ваш лот и при желании меняете цену. Цену можно изменять не больше чем один раз в пять минут.

Ваш навык торговли повышается до 55.

Черная доска, закрепленная рядом с каждым окошком, при прикосновении выводила интерфейс аукциона. Так, схема стандартная, сбоку древовидный список товара, снизу — лоты на покупку, сверху, лоты на продажу. Поиск... Виды торговли... Контракты, аукцион и простая торговля. Налог зависит от репутации, от 1 % до 10 % от суммы... Статистика продаж... Ограничения на количество лотов — навык торговля, на 10 ед. — один лот. То есть я смогу выставить всего шесть лотов. Это очень мало.

— Как я могу увеличивать количество лотов, если не хватает навыка? — задал я вопрос чиновнику в окошке.

— А мы здесь зачем, по вашему сидим? — усмехнулся НПС — Нанимаете одного из нас, аукционных представителей, и мы за определенную плату выставляем для вас еще лоты, согласно своим умениям. Я, например, порядка тридцати лотов смогу продавать для вас.

— Так, а еще что?

— Еще? Согласно вашим указаниям, сможем менять цену на лоты. Понижать или повышать цену.

Не мудрствуя лукаво, я залез в инфо этого аукционного представителя. Да, есть интерфейс настройки, батюшки светы, так ведь это натуральный настраиваемый торговый бот! То, за что банили в других играх, здесь абсолютно легально сидит за столом и лыбится. Цена вопроса?!

Хм, дорого. Но подъемно. И для моих целей пойдет. Ради интереса я потыкал в аукцион еще, нашел в продажах подобный моему **пояс из кожи дрейка** — от 50 золотых. Цена **жетона поргала** повергла меня в шок — триста золотых! Это по десять алтынов за каждый прыжок туда-сюда, не хило.

Неплохо так Алекс в меня вложился, надо будет отблагодарить при случае.

А теперь мы поищем мне подходящее оружие и доспех. Гуляем на все мои девять золотых!

Однако меня ждал неприятный сюрприз. Проблема была в том, что броня и оружие требовали определенного навыка для использования. Например, самый простой меч просил 50 ед. в «Одноручном оружии», почти все кожаные доспехи — тоже 50–75 ед. в «Средней броне». Ну и так далее, по нарастающей, в зависимости от крутости и класса предметов.

Хоткот: *Алекс, хелп!*

АлексОрдер: *Что у тебя?*

ХотКот: *Не могу найти нубский шмот! Ну, который навыков не требует.*

АлексОрдер: *А его и нет почти. Прокачай навыки. Быстрее всего — на арене.*

Алекс объяснил мне, что хотя на вещах прописаны определенные требования, надеть я все равно их смогу. Просто они не будут прибавлять бонусы к защите и урону, а наоборот, давать штраф, пока не прокачаются требуемые навыки. Как-то все сложно, не вникну никак, как работает эта система.

Полчаса спустя из здания аукциона вышел молодой человек в новой **кожаной броне**, с

длинным мечом в ножнах на поясе, кинжалом за голенищем сапога и большой наплечной сумкой путешественника за спиной. Картину заканчивал легкий шпангельхельм, обшитый прочной кожей шлем на каркасе из двух крест-накрест соединенных между собой стальных полос.

После того, как я прибарахлился, мои стату выглядели уже не так печально:

Имя — ХотКот Уровень -1 Опыт 84/300 Количество ОМ -76

ХП 80/80 МП 20/20 ЭНЕРГИЯ 160/160, переносимый вес -60 кг

Убийств -0, Смертей -0 Карма — нейтральная

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ -4

СИЛА -4

ЛОВКОСТЬ -9

ВЫНОСЛИВОСТЬ -7

ИНТЕЛЛЕКТ -1

ХАРИЗМА-5

УДАЧА -1

ОСОБЕННОСТИ: УМНЫЙ, ГЕН ДЕВНИХ

НАВЫКИ:

ТОРГОВЛЯ: 60/1000, ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ -6/1000, АТЛЕТИКА 3/1000, БЛОКИРОВАНИЕ-3/1000, ПАРИРОВАНИЕ -4/1000

Свободные очки характеристик -1

Я потратил шесть с мелочью золотых на этот шмот, стараясь брать лучший из доступного. Правда, пока они были только декорацией, но уже сегодня я надеялся изменить это к лучшему.

Далее я посетил местный «Банк». Сначала я подумал, что это нечто вроде склада для персонажа, но эта функция отводилась сундуку в личной комнате таверны. Это же был натуральный банк, в средневековом антураже — чернильницы, гусиные перья, свитки с сургучными печатями. Дородные бородатые гномы в золотых гривнах за массивными столами, с деловым видом листающие кипы исписанной бумаги. Здесь предлагались следующие услуги:

Платное хранение денег и вещей игрока. Из сундука в таверне вещи и деньги могли украсть — из банка нет.

Оформление векселей — нечто вроде перевода денег на карточный счет, что бы ни таскать с собой большие суммы. Векселя принимал аукцион и НПС-торговцы, деньги напрямую списывались со счета игрока.

Обмен валют — здесь находилась заветная вкладочка вывода игровых денег в реальные. АлекОрдер не обманул — обмен действительно был, налог 10 %, механика простая — создаешь лот с суммой продажи или покупки и ждешь желающего купить/продать. Посмотрел статистику — за последние сутки оборот составил более ста тысяч алтынов. Это, как я понял, только по миру Дорсы. Не кисло, совсем не кисло. Так же тут золотые — валюту Дорсы, можно было поменять на странные валюты других миров Сферы.

Кредитные услуги — и тут предлагалось залезть в долговую кабалу! Ну-ка, ну-ка, мне оборотные средства могут, понадобится по долгу службы.

Однако толстый чернобородый ростовщик только отрицательно покачал головой.

— Ничем не могу помочь, господин Хоткот — ответил он — К сожалению, ваше положение в обществе и репутация такова, что наш банк не может выделить вам денег. Ни одной медной монетки!

Приходите позже, когда добьетесь успеха и уважения!

— А если я оплачу аккаунт? На «серебряный» статус? — не отставал я.

— Не понимаю вашей тарабарщины, господин — нахмурился гном — Однако скажу вам — обычно мы даем сто золотых новым клиентам нашего банка. На месяц, под 20 %, стандартный долговой контракт.

Все понятно, на пробном бесплатном аккаунте никто мне никаких кредитов тут не даст. Вежливо попрощавшись, я покинул банк. Последним пунктом моего посещения на рыночной площади была загадочная Гильдия Наемников.

Внутри было больше всего похоже на таверну, прямоугольный зал, длинные столы, скамьи. Большая лестница наверх в противоположном входу конце помещения. Много бездельничающих неписей обеих полов и всех рас, в основном вооруженных и одоспешенных, есть и игроки. Я подошел к местному рецепшен — барной стойке, за которой скучала молоденькая НПС.

— Желаете подобрать себе спутника, господин? — подняла она на меня глаза. Спутника? Хм. Не вдаваясь в подробности, я прикоснулся к свитку со списком имен на стойке, вызывая интерфейс.

Здесь можно было нанять НПС себе на помощь, как одного, так и группу. Мне это пока было не доступно — не хватало требуемого навыка «Лидерство». Уровни, классы и прокачка НПС была самая разная, стоил наем бешеных денег — от ста пятидесяти золотых в сутки. Интересный расклад, например, требуется в группу хилер для прохождения данжеона, приходишь сюда и нанимаешь. По идее, прокачав лидерство, игрок вообще может нанять себе целую зондер-команду и ходить с ними, убивая все живое. Было бы бабло...

— Эй, ищешь кого? — отвлек меня от изучения хриплый голос.

Орк. Здоровенный, на полголовы выше меня, синекожий. Клыки с мизинец, огромная зазубренная секира за спиной. Ну и страшилище!

— Возьми меня! Груумш сильный! — орк смотрел на меня с надеждой — Надоело здесь! Груумш давно никого не убивал!

— Нет, друг, никого я не ищу! — ответил я, возвращая список Гильдии девушке. Глаза орка потухли, он повернулся спиной и побрел назад. Даже немного жалко стало его.

Время бежит быстро, уже почти полдень. По совету Алекса отправляемся на арену, в «Верхний Квартал».

Путешествуя по городу, я с интересом наблюдал за его архитектурой. Дан-на-Эйр напоминал старинные города Западной Европы, с их лабиринтом узких улочек, крутых черепичных крыш, увитых цветами каменных балкончиков. Первый этаж домов здесь строили каменным, второй — из дерева, узкие окна-бойницы блестели стеклом, двери делали мощные, массивные — не всяким тараном выбьешь.

Город вырос вокруг замка эрра, расположенного на пологом холме, кружа по улицам, я постепенно поднимался к нему. Замок можно было разглядеть издалека — на остроконечных шпилях его стройных башен ветер развеивал двуххвостые желто-зеленые знамена с гербом Эйра.

Квартал, расположенный вблизи от замка, был наиболее фешенебельным — большие

богатые усадьбы утопали в зелени собственных садов, попадались статуи и небольшие фонтаны, в одном из которых я наполнил свою флягу и утолил жажду — энергия подходила к концу. Белокаменные храмы незнакомых мне богов, роскошные двухэтажные таверны, даже НПС здесь щеголяли в более дорогих нарядах.

Арена находилась возле казарм городской стражи и представляла собой нечто вроде небольшого стадиона. Турнирное поле, ристалище с множеством мишеней и деревянных манекенов, круглая песчаная арена для поединков, окруженная пьедесталом для зрителей. Множество НПС и игроков занимались тренировкой своих навыков, я заметил как рыцарей в полном латном доспехе, так и полуголых людей, сражающихся на палках.

Приступим. Я прошел на поле, где стояли манекены, нашел деревянный тренировочный меч и приступил к занятиям.

..Ваш навык «Одноручное оружие» повышен до 15.

С меня семь потов сошло, пока я избивал манекен, занятие было весьма нудным, навык рос крайне медленно. Я уже начал было отчаиваться, когда ко мне подошли.

— Новенький? — спросил высокий мужчина, с обнаженным торсом. В руке он держал деревянный меч, такой же, как у меня.

— Давно смотрю, как ты дурью маешься! — продолжал он — Одноручку качаешь? Разве не знаешь, что навык растет гораздо быстрее во время поединка с людьми?

— Я слышал, что до пятидесяти можно и так...

— Можно, но не нужно. Пошли на арену, помогу тебе.

— Кстати, я — Хоук! — бросил он, не оборачиваясь.

Хоук, это ястреб в переводе с английского. Мы прошли на арену.

Игрок Хоук вызывает вас на дуэль! Вы согласны? Дуэль начинается...3...2..1!

— Смотрю, ты совсем новичок — сказал Хоук, когда я третий раз пропахал спиной песок арены. Его страшные удары были настолько быстры и сильны, что я просто не успевал на них реагировать. Одно радовало — от каждого пропущенного росла «Средняя Броня».

— Ничего, будешь еще бойцом. Давай начнем с азов — я буду бить, очень медленно и слабо, ты пытайся парировать.

Он возился со мной почти час, обучая правильно держать оружие, парировать и блокировать удары. Нюансов было очень много, и новичок не мог стать мастером за короткое время.

— Здесь ничего не решают навыки и уровень — говорил Хоук — Главное — ты, твой скилл!

— Мне пора. Надо идти кормить...кота — усмехнулся он, основательно вымотав меня — Пока, Кот. Попробуй с другими.

— Подожди, как найти тебя?

— Я каждый день здесь.

— Спасибо! — крикнул я ему уже в спину.

Потом посмотрев по статистике, я увидел, что провел в этот день свыше двухсот дуэлей. Я попробовал подраться со всеми, кто тренировался на арене и всем проиграл. Некоторые называли нубасом и смеялись, некоторые после первой дуэли отворачивались и сбрасывали мой вызов, некоторые продолжали принимать вызовы и побеждали меня раз за разом. Иные поединки, как мне казалось, я проводил вполне достойно, упорно сопротивляясь. К вечеру я уже уверенно «тащил», вполне спокойно парируя удары, ранее отправлявшие меня в нокаут. Достать меня стало сложнее, хотя для опытного игрока-фехтовальщика не представляло

особого труда.

Ваш навык «Средняя Броня» повышен до 74.

Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 61.

Ваш навык «Атлетика» повышен до 23.

Цель была достигнута, я вкачал навыки, позволяющие влезть в купленные вещи. Теперь я получал бонусы к статам от них, и это было хорошо — мой персонаж развивался.

Покидая арену, я обещал себе, что буду приходить сюда на час в день тренироваться. Очень полезно. Нет, не на час. Буду проводить в день сто дуэлей, пока не научусь достойно сражаться. На счетчике времени был уже шестой час вечера. Полноценный рабочий день я в игре. Пора выйти, отдохнуть и поужинать.

ГЛАВА 3: ВАЛЬКИРИЯ И ПЛАМЕНЬ

За ужином у меня состоялась занимательная беседа. Алена, как всегда, села напротив меня, положив подбородок на сгиб кисти и задумчиво наблюдала, как я кушаю. В отличие от многих современных девушек она свято блюла обет «накорми мужчину», предпочитала готовить вручную. Хотя это все больше выходило из моды, «умные» кухни, оснащенные пищевыми 3D-принтерами, становились все более популярными. У нас же блюда, выходящие из недр нашей навороченной «Самобранки», встречались Аленой презрительным фырканьем и мусорным утилизатором.

— Олежа, у тебя все нормально? — вдруг спросила она — Ты очень много времени стал проводить в этой штуке...

Жена махнула рукой в сторону комнаты, где была установлена VR-капсула.

— Почти два дня не вылезает, на меня никакого внимания...

Я помедлил, прожевывая котлетки и одновременно обдумывая ответ. Конечно, я мог ей все рассказать — о потере работы в «КОСМОСЕ», ссоре с партнером, неясной перспективе заработка сейчас. Но зная Алену... понял, что не стоит. Она испугается, запаникует, начнет волноваться и примется предлагать какие-нибудь невероятные пути решения проблемы. Например, устроится на «нормальную» работу, что меня совершенно не устраивало. И, в конце концов, на то я и мужчина, добытчик, что бы оберегать свою женщину. Пусть живет спокойно, а я постараюсь все решить.

— Я сейчас изучаю новую игру, новый рынок — мне почти не пришлось врать — Очень популярная виртуальная ММО. Достаточно сложная, нужно вникать.

— И долго ты будешь сидеть там целыми днями? Вообще-то, скоро майские, и ты обещал, что мы поедем в круиз в Англию!

Дьявол, и точно. Я совсем забыл. Мы действительно мечтали посетить медленно тонущую старушку Британию, посетить затопленный Лондон, больше десятилетия назад полностью ушедший под воду. Говорят, в ясную погоду в верхних слоях воды еще можно разглядеть верхушку знаменитого Тауэра... Но в данной ситуации такое путешествие становилось мне совсем не по карману.

— Боюсь, заяц, не получится — со вздохом сознался я — У меня новый проект с этой СФЕРОЙ, и почти все деньги мы вложили в него. Придется потерпеть немного...

Алена вздохнула. Все же она у меня умная, понимающая и совсем не скандальная. Да я бы и не женился на другой.

— Так я и знала! — печально объявила она — Так что будем делать на майские?

— Думаю, буду занят — состроил я сконфуженную гримасу — Хотя пару дней выделить смогу, съездим куда-нибудь!

— Я придумала для тебя наказание! — весело фыркнула Алена — Мы поедем к моим родителям!

Я застонал, но отпираться было бесполезно. Я с родителями второй половины я, мягко говоря, не очень ладил. Ну, мама у нее, ничего, нормальная женщина, но отец... Военных бывших не бывает, а это еще и старой закалки, всех строит, на всех давит. На меня с каким-то подозрением поглядывает — кто таков, за какого-такого хлыща выскочила дочка? Чем таким непонятным занимается? Словом, с тестем общение у меня решительно не складывалось.

Вернувшись в таверну, я снова встретился с Карном. Трактирщик выглядел озабоченным.

— Кот, ты у меня утром работу спрашивал? — без обиняков начал он — Ко мне днем заходил господин Риан, торговец тканями. У него пропал фургон с товаром, и он искал, кого послать на поиски. Его лавка «Сукно, лен и хлопок» на соседней улице.

Поперло! Наводка на еще одно задание, хоть и простенькое, судя по всему, но лиха беда начало!

Торговец Риан оказался крупным и полным пожилым мужчиной с седым венчиком всколоченных волос на висках и затылке. Он нервничал и обильно потел, поминутно вытирая лысину кружевным носовым платком.

Я узнал от него, что повозка с тканями должна была приехать еще вчера. Он очень беспокоился о судьбе товара, и еще больше — о судьбе возницы и подручного, сопровождавших груз. Дорога в этих краях считалась безопасной и торговец не имел ни малейших соображений, что могло приключиться.

Вам предлагают задание: Поиск пропавшего фургона.

Найдите пропавший фургон торговца сукном Риана и выясните судьбу сопровождавших его людей.

Награда: опыт, деньги, вариативно.

Внимание: задание для группы от 3-х игроков.

Групповое? Хорошо, что из игры был доступ в Сеть. Я залез на форум «Сферы», в раздел квестов, в поисках его описания. Нужно было понять, что там и как, зачем нужна группа, и какие могут подводные камни в выполнении.

И натурально «залип». Алекс говорил мне, что квесты рандомные и генерируются для каждого игрока индивидуально, но не до такой же степени! Поиск по ключевым тегам «пропавший фургон», «фургон» выдал свыше пятисот ссылок, где игроки описывали выданные им задания. Мобы, НПС, условия получения, квестодатель — все было разным. Я почитал несколько описаний на выбор — упоминались совершенно различные вариации выполнения. У одного игрока фургон разграбили гоблины, у второго — налетел дикий грифон, у третьего — угнали и спрятали с целью наживы сами подручные владельца. Упоминались так же разбойники, культисты, происки конкурентов торговца, ведьма и даже-куда уж без него — дракон! Один игрок описал забавный случай, когда НПС сам спрятал фургон, а пропажу товара инсценировал с целью получения страховки с гномского банка.

В общем, полный мрак. Может быть все что угодно, и придется это «все что угодно» испытывать на собственной шкуре. Немного подумав, я отправил личное сообщение своим утренним знакомым:

Хоткот: Привет, чем заняты?

Пламень: Привет! Сдохли только что, провалили квест!

Хоткот: Есть предложение, мне дали групповое задание, поможете?

Пламень: Мы сейчас на респе! Встречаемся через десять минут у таверны!

Через десять минут моя парочка была у таверны: почти квадратный, огненно-рыжий

дварф, едва достающий макушкой до плеча своей спутницы — стройной красивой эльфийки. Парочка была весьма комичная, особенно если учесть, что в реале они были мужем и женой.

Пламень одобрительно хмыкнул, пихнув меня в живот волосатым кулаком, оценивая мою новую экипировку. Мы создали группу и я линканул в чат полученный мною квест.

— Можно попробовать — прогудел дварф, прочитав скудное описание — Расшаривай, думаю, ничего сложного. Вот только надо уже выдвигаться — до туда часа два ходу, а у нас маунтов нет.

— Часа два? А побыстрее никак? — удивился я — Телепорт или что?

— Ты что, Хоткот, это ж Сфера! — рассмеялся Пламень — Тут если за день два-три задания сделаешь — уже хорошо. И задания сложные, и расстояния большие — все как в жизни.

— Хардкор — добавила Валькирия.

Мы вышли из города через северные, Малые ворота. Дорога, широкая грунтовка с отчетливой колеей, оставленной множеством повозок, извиваясь, вела на север, в сторону встающих на горизонте в туманной дымке гор. Шагая, я украдкой разглядывал своих спутников.

Черные волосы Валькирии отливали глубоким фиолетовым оттенком, лицо было утонченно-прекрасным, по-эльфийски безупречным. Его немного портила светло-зеленая татуировка с растительным мотивом, переходящая с шеи на левую щеку и далее исчезающая на виске. Вместе с ярко-зелеными глазами создавалось впечатление некой чуждости, при первом взгляд даже немного пугающей. Супруга Пламени была облачена в охотничий костюм — легкую полукирасу, облегающие кожаные штаны и высокие сапоги со шнуровкой. За ее плечом висел большой черный лук и колчан, полный стрел, на поясе в ножнах был закреплен длинный кинжал.

Пламень, широкоплечий, с заплетенной в две толстых косы рыжей бородой, выглядел ее полной противоположностью. Он тащил на себе целый арсенал — помимо набитого рюкзака за спиной и сумки на поясе, большой башенный щит, связку факелов, короткую лопату, двух лезвийную секиру, широкий меч и кинжал. В общем, классический плюшкин, гном, одним словом.

По дороге изредка встречались медленно ползущие в сторону Эйра повозки, от одной до целого каравана фургонов. НПС-возницы везли из провинций зерно, овощи и фрукты, мясо и молоко. Пару раз проезжал патруль стражи — двое всадников из Эйра в полной боевой выкладке.

— Как здесь насчет ПК? — спросил я Пламеня — Я был в Фейрах, там жесть вообще прямо на площади народ убивают.

— Слыхал. СуперДетка. — кивнул дварф. — Нет, здесь такого нет. Здесь тихо. Эти места сильный альянс кланов держит, они новичков не позволяют обижать.

— Но вообще с незнакомцами на дорогах надо держаться настороже — добавила Валькирия — Это Сфера.

— Ага, и каждый хочет любого убить и обобрать — хохотнул Пламень — А потом еще раз!

Да, об этом я тоже читал. В Сфере не было безопасных зон, как я убедился в день своего появления в Фейрах. Безопасными считались лишь города, и то лишь потому, что там агрессоров почти мгновенно убивала стража. Условно-безопасными считались земли, прилегающие к городу и находящиеся под властью НПС-королевств, но и то лишь потому,

что патрулирующие их отряды стражи при совершении преступления выступали на помощь и наказывали злодеев. Вот только время их прибытия колебалось от минуты до десяти — в зависимости от удаленности от города. За это время ПК могли успеть выпотрошить игрока по полной.

Остальные земли считались «дикими» — там игроки могли делать с НПС и друг с другом что хотели, и никакого наказания не было. Именно в «диких» землях располагались самые вкусные данжеоны и самые интересные квесты, и только там игроки могли строить свои замки и превращать «дикую» землю в свое владение.

Сдерживающим фактором агрессии в безопасных и условно-безопасных зонах (игроки Сферы звали их не заморачиваясь — просто Королевства) была механика кармы, взятая из старых ММОРПГ. Любой игрок, совершивший преступление, получал падение кармы. Ниг его с зеленого цвета менялся сначала на желтый, а при дальнейшем падении кармы — на ярко-красный. Такого игрока стража убивала и преследовала по всей территории Королевств и любой персонаж мог нападать на него безнаказанно. Так же с игроков с плохой кармой с большей вероятностью дропались надетые шмотки и вещи из сумок. Это не считая общего падения репутации к фракциям, в локациях которых ПК совершал убийства. Можно было и «отмыться», но долго, дорого и сложно.

Все это по дороге мне выложили Пламень и Валькирия. Еще я узнал, что дварф качает чистого танка — «Щиты», «Тяжелая Броня» и прочие навыки с уклоном в количество ХП и защиту, а его жена — стрелок-дамагер, немного следопыт и начинающий травник.

— Я пока не определился, кого качать — несколько сконфуженно признался я ребятам. Не говорить же, что собираюсь прокачивать торговца по максимуму. — Пока развиваю «Одноручное оружие» и «Средние Доспехи», ловкости больше чем всех остальных статов...

— Ловкости? Так это же круто! Слушай, нам в пати нужен вор, с навыками на вскрытие замков, обнаружение ловушек! Без этого никак тут! Там как раз ловкость нужна, и можно вместе со средней броней качать!

— У меня как раз отмычки в сумке есть — азартно продолжал Пламень — Если сегодня будет случай, попробуешь!

За разговорами дорога проходила незаметно. Вечерело, в лесу с двух сторон дороги уже начинало темнеть. Чем дальше от города, тем более безлюдной становилась местность, последнего НПС мы видели уже давно...

— Так, где-то здесь. Начинается наш инстанс, видите? — остановилась Валькирия.

На карте примерное место потери фургона отмечалось неправильной формы овалом достаточно больших размеров. Входя в его пределы, мы пересекли тонкую, видимую только нам границу — что то похожее на стену пылинок, кружащихся в лучах света. В этого момента мы находились в «инстансе» — дублированном только для нас уголке мира. Другой игрок или НПС, оказавшись тут, не заметил бы нас на дороге, а мы не увидели бы его — партии приключенцев не должны мешать друг другу. По дороге Пламя, рассказывая про ПК, правда, упомянул, что существуют специальные навыки и некие артефакты, что бы найти игрока даже здесь.

— Давайте, ищем фургон. Валькирия, ты у нас следопыт, давай, действуй!

— Кот! — обернулся ко мне Пламень — Если будет драка, я танковую мобов, ты защищаешь Валькирию, если будут бросаться на нее. Понял? Вперед не лезь, ляжешь.

Фургон мы нашли быстро — он стоял среди деревьев, совсем неподалеку от дороги. В тишине, нарушаемой лишь шорохами леса, мы осторожно приблизились к нему.

Первое тело лежало в зарослях между дорогой и повозкой — так, будто он в панике бежал на дорогу. Это был молодой парень, почти мальчишка. Пламень носком сапога осторожно приподнял труп НПС. Горло было разорвано страшной раной, кровь давно запеклась.

— Волчьи следы — негромко сказала Валькирия, показывая рукой — Большие. Странно...обрываются.

Полотняный тент фургона был изорван, в нем зияло несколько дыр. Заглянув внутрь, я увидел разбросанные по повозке поддранные тюки с тканью. Множество их так же было в беспорядке разбросано вокруг. Второй мертвец лежал возле облучки, до сих пор сжимая в руке обмотанные вокруг предплечья вожжи. Погрызли его основательно — меня чуть не вытошнило, хоть это и невозможно в игре. Чуть дальше нашлись и лошади — вернее то, что от них осталось. Валькирия невозмутимо исследовала место вокруг фургона.

Множество волчьих следов — резюмировала она через некоторое время — Шесть-семь особей, один очень крупный. Следы странно обрываются.

Словно подтверждая ее слова, далеко в лесу раздался далекий заунывный вой, заставивший меня вздрогнуть. Было уже достаточно темно, в лесу поднимался туман, и я почувствовал самую маленькую толику жути.

— Все ясно, их загрызли волки! — нарушил тишину Пламень.

— Да, — кивнула его жена — Они остановились здесь передохнуть и стали добычей волчьей стаи.

Обновление задания: Поиск пропавшего фургона.

Сообщите торговцу сукном Риану в Дан-на-Эйре о печальной судьбе его людей и товара.

Принесите ему что-то принадлежавшее им как доказательство.

Награда: опыт, деньги, вариативно.

Внимание: задание для группы от 3-х игроков.

Квест обновился!

— Какой-то предмет должен быть на этих мертвецах! Кот, посмотри на первом трупе, я полутаю второй!

Я осторожно приподнял негнущееся, деревянное тело мертвого юноши. Брр, трупы обыскивать, зашкаливает реализм в этой Сфере! Так, пустые ножны на поясе, кошель... может, амулет на шее? Стоп! А это еще что?

Позванные мною гном и эльфийка молча посмотрели на найденное мною, а затем Валькирия протянула руку и с неженской силой выдернула из ключицы мертвеца обломок древка стрелы с узким копьевидным наконечником.

Вам предлагается особое задание: Загадочный стрелок.

Выясните, кому принадлежала стрела, найденная вами в теле одного из людей Риана, торговца сукном из Эйра.

Награда: опыт, вариативно.

Внимание: Это задание содержит контент 18+ и жестокие сцены! Администрация игры не несет ответственности за ваше психическое состояние во время его выполнения. Отказ от этого задания не влечет штрафов в репутации. Для отказа выбросьте обломок стрелы.

— Ого, редкое задание! — Пламень дернул себя за бороду — Возьмем?

— Стрела — эльфийская! — не обращая внимания, сказала Валькирия, изучая наконечник — Очень похожая на мои стрелы.

— Что за особое задание? — да, я нуб и мне надо все знать.

— Редкий энкаунтер, могут выпасть хорошие плюшки — пояснил дварф — Ну что, берем! Обожаю контент 18+!

Он шутливо отпрыгнул, спасаясь от подзатыльника жены. Тем временем волчий вой прозвучал снова, на этот раз гораздо ближе.

— Волки, волки, что там у нас против них? — пробормотал Пламень, роясь в своем рюкзаке.

— Огонь, физический урон — произнесла Валькирия — Могут понадобится бинты и противоядия.

Я взглянул на карту. Голубое полупрозрачное пятно на ней, обозначающее приблизительный район выполнения квеста, увеличилось в размерах с получением нового задания и изменило форму. Теперь оно выделяло область леса к северу от дороги, мы находились на самом его краю.

Мы начали углубляться в лес, держа наготове оружие и внимательно оглядываясь по сторонам. Через некоторое время Валькирия подняла руку и показала на стволе дерева нанесенную красной краской странной формы руну.

— Друидический символ — пояснила она — Не знаю, откуда здесь... Вы не слышали флейту?

— Я слышал только волчий вой — нахмурился Пламень — Откуда здесь флейта?

— Не знаю. У меня ощущение, что за нами кто-то наблюдает. И словно где-то далеко тихо-тихо играет флейта. Мелодия знакомая, но я не могу понять, откуда.

Я, как и дварф, не слышал никакой мелодии, но у эльфов более острый слух и зрение. Так что возможно, Валькирия и вправду слышит что-то, нам недоступное.

Друидские руны на деревьях встречались еще несколько раз, они словно указывали путь. Волчий вой сопровождал нас, он звучал еще несколько раз, все ближе и ближе. Боковым зрением я начал замечать неясное движение в сумерках в гуще леса. Пламень вытащил из чехла свою секиру, эльфийка держала лук со стрелой наготове.

И тут лес поредел. Мы вышли на опушку большой поляны, заросшей травой вперемешку с цветами. Перед нами виднелась небольшая деревянная избушка. Двухскатная крыша, покрытая дерном, каменная печка с трубой, сложенная сбоку. Дверь была распахнута настежь, признаков жизни — света, дыма, огня — не было.

— Ох, не нравится мне это! — проворчал Пламень — Ну что, пошли посмотреть, что там внутри.

Зайдя в избушку, я понял, почему при принятии задания нас предупреждали о сценах жестокости и насилия. Меня опять чуть не стошнило, хоть я и понимал, что это всего лишь нарисованные персонажи, выглядело все чересчур реалистично.

В избушке была единственная комната, на бревенчатых стенах которой были развешены множество связок высушенных трав. На полу лежала мертвая девочка лет десяти-двенадцати, разодранная ужасными рваными ранами. Ее белый чепчик от крови приобрел красный цвет. Под кроватью мы нашли, словно бы спрятанное, тело старушки с перегрызенным горлом. Брызги и пятна крови покрывали стены, пол и даже потолок избушки.

— Разработчики — чертовы сукины дети — хрипло сказал я.

— Какие разработчики? — удивленно взглянула на меня Валькирия — Разве ты не

знаешь, что квесты генерирует процедурный генератор?

Она подошла к кровати и брезгливо поворошила острием кинжалом разворошенное белье.

— В постели полно волчьей шерсти, — задумчиво сказала она — А вот некоторые травы отсюда, я, пожалуй, заберу. Есть редкие. Бабушка была травницей?

— Здесь были зелья. Почти все разбито! — Пламень уже копался в открытом сундуке в углу. — Есть несколько целых. Кот, держи!

Вы получаете Малое Зелье Противоядия. Вы получаете Малое Зелье Лечения.

Я засунул два флакона из черного толстого стекла в специальные гнезда на поясе — аналог слотов быстрого доступа.

— Если это отсыл к сказке о Красной Шапочке, то где охотники? — пошутил дварф.

Охотники нашлись в зарослях вокруг избушки. Три мертвых тела, расположенные таким образом, словно они пытались окружить избушку. Ран от когтей и клыков на них не было, все трое были убиты стрелами, которые потом аккуратно выдернули из тел. Их оружие отсутствовало, с трупов было снято все ценное. При обыске мы нашли только одну вещь — плоскую серебряную фляжку с тонкой гравировкой, закрытую завинчивающейся крышкой на цепочке.

Серебряная плоская фляга. 0,3л. Качество — редкий. Прочность 15/20. Клеймо мастера — ...

Содержимое: Святая вода.

Примечание: святая вода наносит двойной урон призракам, нежити, оборотням и существам Тьмы.

Темнеющий лес опять пронзил вибрирующий волчий вой, который тут же подхватили еще несколько. Они звучали совсем близко, в лесу у окраины поляны мелькали смутные поджарые тени.

— Волки уже здесь — оценила ситуацию Валькирия — Ваня, нужен костер. И факелы!

Пламень бросил на землю охапку дров из необъятного рюкзака, я вытащил кремень и огниво, ударил раз, другой — и вот заплясал небольшой веселый огонек, сначала маленький, но быстро занявшийся на сухих дровах. Дварф запалил несколько промасленных факелов, один сунул мне, другие воткнул в землю, словно отгораживая костер огненным кругом. Внутри него стояли мы, наблюдая за мелькающими по окраине поляны волками.

— Сейчас нападут — хладнокровно отметила Валькирия — Вы готовы?

Было уже совсем темно. Теперь мы уже видели их, кружащих вокруг — **серых лесных волков, уровень 5, 30/30 ХП**. Длинный приступ воя стал сигналом к атаке, первое поджарое тело вылетело внезапно, разевая клыкастую пасть, Пламень перехватил его бросок, с силой отшиб щитом, достал секирой. Волк жалобно заскулил, умирая — в его теле уже торчали два оперенных древка — Валькирия времени не теряла.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 94/300

Второй почти одновременно прыгнул на меня, целясь в горло, едва не повалил с ног своим напором и весом. Я успел подставить предплечье, защищенное кожаным наручем, волк ярился, вцепившись в него и царапая когтями мой кожаный доспех.

Волк кусает вас! Вы получаете 8 ед. урона! (10-2)Ваша жизнь 72/80.

Ваш навык «Средние Доспехи» повышается до 75. Прочность «Кожаный наруч» снижен до 18/20.

Прочность «Стеганая кожаная броня» снижена до 99/100.

Я ударил волка мечом сбоку, без видимого эффекта — не было возможности размахнуться. Тогда я приподнял его тяжелое туловище и повалил в костер, рассыпав тучу искр. Он жутко завыл, охваченный огнем, отпустил меня и вырвался, гигантским прыжком перескочив пламя.

Вы нанесли волку 7 ед. урона огнем! Вы подожгли волка! Теперь он теряет по 1 ед. здоровья каждые две секунды, пока длится эффект горения!

На Пламени повисли двое волков, кусая и царапая, еще от одного факелом отмахивалась Валькирия. Я бросил бесполезный меч на землю, вытащил из-за голенища кинжал, куда более удобный в этой кутерьме. Руки ощутимо дрожали.

— Кот, сними с меня его! — крикнула эльфийка, уворачиваясь от бросков хищника. Я поспешил ей на помощь, сунул в оскаленную морду факелом, а когда волк с воем шарахнулся от огня, прыгнул сверху на него, прижимая к земле коленями и несколько раз, не глядя куда, ударил кинжалом яростно вырывающееся животное.

Вы нанесли волку 9 ед. урона!

Вы нанесли волку 14 ед. урона критическим ударом!

Вы нанесли волку 10 ед. урона! Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 114/300. Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 62.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 124/300

Длинный яростный вой послужил словно сигналом к отступлению — рычащие твари убрались, жалобно повизгивая. Мы тяжело дышали, приходя в себя после схватки.

— Сколько? — отрывисто спросил Пламень, вытирая лезвие секиры.

— Судя по логам — уложили четверых — пожалала плечами Валькирия — Еще одного Кот подранил, он убежал. И я еще двоих ранила. И половину стрел расстреляла...

Она прошлась вокруг костра, доставая из трупов зверей оставшиеся целыми стрелы.

— Все убитые волки — самцы — задумчиво заметила она — Почему?

— Сколько всего их было?

— Не меньше десятка. Еще я видела их вожака — Валькирия запнулась — Ну, у меня же ночное зрение. Здоровый черный волк. Он не участвовал в схватке, только смотрел со стороны. Мне показалось, что взгляд у него...какой-то осмысленный, что ли.

— Что-то типа варга?

— Что-то типа минибосса. Так что дальше делаем? Стая убежала туда — Валькирия показала рукой направление.

— Берите факелы, идем за ними — Дварф выдергивал из земли горящие палки. — Держимся вместе, оружие держим наготове!

Было уже совсем темно, близилась полночь. Мы шли через ночной лес, освещая себе путь факелами и шарахаясь от каждого звука. Волки продолжали свою песню вблизи, сопровождая нас. Валькирия дважды снимала лук, выцеливая гибкие тени, но стрелять не стала — у нее осталось всего два десятка стрел.

— Слышите — внезапно сказала она — Опять звук флейты! И огонь, вижу огонь — там!

Мы пошли в указанном направлении, через некоторое время лес расступился и вывел нас к небольшому травянистому холму, вершину которого увенчивали несколько древних, вросших в землю менгиров. Именно там, в каменном круге, мерцали отблески небольшого костра, увиденного Валькирией из леса.

— Туда! Пошли туда! — начал подниматься по склону дварф. Валькирия схватила его за

руку и молча показала назад.

Из леса за нами выходили волки. Шесть серых зверей, один с подпаленной мордой, еще один припадал на переднюю лапу. За ними следовал вожак — огромный черный волк с горящими в ночи зелеными глазами.

Большой черный лютоволк. Вожак стаи. ур?? ХП??

Подняв морду к луне, он испустил пронзительный душераздирающий вой. От этого звука у меня похолодело все внутри, и затряслись коленки. Я ощутил явственную слабость.

На вас наложен эффект — «Потусторонний Вой». Ваш ужас составляет 1/10. Все ваши характеристики понижены на 10 %.

— Бежим к огню! — крикнул Пламень, указывая на вершину холма.

— Нет! Это ловушка! Нас туда загоняют, ты еще не понял? — возразила Валькирия — Давайте драться здесь!

Мы не успевали ни зажечь костер, ни расставить огненный круг из факелов — приближающиеся волки снова атаковали нас.

Первый умер еще на расстояние, получив несколько стрел от эльфийки. Валькирия стреляла экономно, сберегая немногие оставшиеся у нее стрелы. Остальные набросились на нас, ведомые громадным черным вожаком. Используя уже проверенную тактику, я ткнул в морду прыгающего на меня волка факелом, а когда он с визгом кубарем отлетел в сторону, сверху вниз всадил в него лезвие кинжала. Добить зверюгу помешал еще один, прыгнувший на меня со спины и вцепившийся в плечо.

Волк кусает вас! Вы получаете 6 ед. урона!(13-7) Ваше здоровье 66/72.

Еще один, рыча, впился клыками в лодыжку, прокусил сапоги и штаны, пытаюсь опрокинуть меня наземь. Черт, больно!

Волк кусает вас! Вы получаете 8 ед. урона. (11-3) Ваше здоровье 58/72.

— Кот! Падай на землю! — я услышал хриплый рык Пламеня. Следуя совету, я рухнул на живот, надо мной тут же свистнула секира, врезаюсь во что-то мягкое, зверь, висевший у меня на плечах, заскулил и обмяк.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 134/300

Я вскочил на ноги, взмахом факела отогнал еще двух хищников — и от страшного удара снова упал, не выдержав веса обрушившейся на меня туши. В дело вступил вожак. Одним броском он опрокинул меня, ударом лапы выбил факел и страшно рыча, попытался загрызть меня.

Вожак стаи использует умение «Калечащий Укус»! Вы получаете 41 ед. урона (48-7)! Ваше здоровье 17/72. Вы получаете рану! Вы получаете кровотечение! Вы будете терять 1 ед. хп каждые пять секунд!

Преодолевая боль, я с криком несколько раз ударил тварь кинжалом в бок. Бесплезно.

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

— Кот, используй зелье! Мы почти не наносим ему урона! — услышал я голос Валькирии. Пламя, сам рыча как волк, мощным ударом щита все же сбил тварь с меня, припечатал лезвием секиры промеж глаз — но вожаку это было словно нипочем. Яростно рыча, он прыгнул на дварфа, повис на нем, почти вырывая из руки Пламени громадный башенный щит. Валькирия всаживала в него стрелу за стрелой, но эффекта не было.

Пользуясь невольной передышкой, я вытащил из пояса и выпил темный флакончик, пряная густая жидкость обожгла небо и глотку.

Вы используете Малое Зелье Лечения. Вы восстановили 50 ед. хп. Ваше здоровье 67/72. Ваша рана кровоточит! Вы получаете 1 ед. урона! Ваша жизнь 66/72.

Это не простой волк, понял я. Физический урон почти не наносит ему вреда. Должно быть решение! И тут я догадался, это было как озарение. Я выхватил из сумки серебряную фляжку, поднятую с мертвого охотника и щедро плеснул святой водой на лезвие своего кинжала.

На ваше оружие наложен временный эффект «Освящение»! Теперь оно наносит двойной урон призракам, нежити, оборотням и существам Тьмы. Длительность эффекта -30 минут.

Я кинул фляжку Валькирии, и, бросившись к дварфу, которого черный лютоволк уже повалил на землю, по рукоять вонзил клинок монстру в бок.

Вы нанесли вожаку стаи 22 ед. урона! Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 63.

Тварь испустила страшный вой, в котором слышалась боль и ярость, но не отпустила Пламень, подбираясь все ближе к горлу дварфа. Получи еще раз! И повернуть в ране!

Вы нанесли вожаку стаи 24 ед. урона!

Мимо моего уха свистнула стрела — Валькирия, тоже все поняв, смочила наконечники стрел в святой воде. Черный вожак испустил еще один жалобный вой, скатился с дварфа.

И тут зазвучала флейта. Это была странная и чудесная мелодия, она была печальна, но заставляла ликовать душу, а сердце биться быстрее.

На вас наложен эффект баллады «Плач Айлинель»! Ваша надежда повышается на 1. Ваш ужас составляет 0/10. Все ваши характеристики в норме.

По склону холма, из каменного круга на вершине к нам шла девушка в венке из ромашек. Именно она играла на флейте, и, заслышав ее звуки, огромный черный вожак и два уцелевших волка с жалобным поскуливанием бросились обратно в чашу леса.

Девушка была эльфийкой. Босая, в коротком белом одеянии, с желтым венком на светловолосой голове, она спросила нас:

— Вы целы? Почему вы не подошли к моему костру на холме? Туда, в древний круг камней, эти твари не смеют зайти!

— Мы почти целы — отвечала Валькирия, настороженно изучая незнакомку — А кто вы?

— Я-Айлинель, друид. Я служу древнему алтарю наших богов на этом холме и живу здесь.

Ваша рана кровоточит! Вы получаете 1 ед. урона! Ваша жизнь 61/72.

— Как же целы, все в крови, вот у него раны кровоточат! — всплеснула руками друидесса

— Пойдемте в мой дом, там безопасно! Я исцелю ваши раны!

Вход в дом Айлинель находился с другой стороны холма, а самим домом был холм. Круглая дверь, прикрытая дерном так искусно, что мимо нее можно пройти и не заметить, вела внутрь холма. Пригибаясь, мы вошли внутрь.

Жилище друидессы состояло из двух комнат, стены были земляными, потолок поддерживали несколько балок из цельных стволов деревьев. Каменный очаг в центре,

большой деревянный стол, вместо стульев — огромные отполированные пни. Мое внимание привлекла большая груда снаряжения и оружия, сваленная в углу. Вход во вторую комнату прикрывала циновка, плетенная из трав.

Айлинель зажгла очаг и светильники на стенах, поставила на огонь котелок с водой.

— Сейчас вода закипит, и я обработаю ваши раны — улыбнулась она мне — Можете еще немного потерпеть?

— Вы одна здесь живете? — спросила Валькирия, не сводя глаз с большого черного лука, закрепленного на земляной стене.

— Нет. Я живу здесь с братом — друидесса печально вздохнула — Видите ли... это долгая история. В общем, мы изгнанники своего народа.

— А где ваш брат сейчас?

— Он отправился охотиться на волков. Эта стая с ее вожаком терроризирует все окрестности! Может, вы есть хотите? Я могу вас накормить! У нас так редко бывают гости!

Айлинель начала собирать на стол угощение — в основном дичину, жареное и вяленое мясо.

Скрипнула дверь — в землянку вошел темноволосый эльф в зеленом охотничьем костюме. Он морщился от боли и прикрывал одной рукой левый бок, его одежда с этой стороны промокла от крови.

— Лайто! Ты тоже ранен? — огорчилась Айлинель. Эльф присел в одно из кресел, взглянул на нас.

— Да. Эти твари достали меня... — скривился он — Но мне уже лучше, сестра, я перевязал рану. Помогите лучше нашим гостям — он кивнул в мою сторону — Я вижу, ему тоже досталось... Я пока развлеку его друзей беседой.

— Да, конечно! И вода уже закипела! — друидесса сняла с огня котелок и поманила меня в соседнюю комнату, отодвигая циновку. Она оказалась совсем маленькой, — широкое ложе, прикрытое шкурами, небольшой алтарь в виде пирамиды серых камней, светильник на стене.

— Ложитесь сюда, снимайте свою куртку. И рубашку тоже! — распорядилась эльфийка, разматывая узкие полоски серых бинтов. Ее тонкие, но сильные руки забегали по моему телу, промывая горячей водой рану и забинтовывая плечо. Еще чуть-чуть — и волк добрался бы до моего горла, не хватило пары сантиметров.

На вашу рану наложен бинт. Кровотечение остановлено. Ваше здоровье 44/80. До полного заживления — 3 часа. Желаете, что бы остался шрам? Да/нет?

Айлинель положила на мое плечо руку, тонкие пальцы скользнули вниз, поглаживая мой торс. Не отрываясь, она смотрела мне в глаза.

— У тебя такое красивое тело — прошептала она — Знаешь, рассказывают, что люди отличные любовники. Это правда?

Ее лицо, оказалось, вдруг оказалось совсем близко, прекрасное, совершенное.

Поставив одно колено на ложе, друидесса одним ловким движением скинула со своих плеч белую накидку, оставшись передо мной полностью обнаженной. Вот это представление, спокойнее, я же женатый человек.

— Я нравлюсь тебе? — одна ее рука поглаживала мое тело, вторая скользнула куда-то под шкуру, покрывавшую ложе.

— В СТОРОНУ, КОТ!! — Плетеная циновка полетела на землю, в комнатку, как вихрь ворвалась Валькирия. Она вонзила длинный кинжал в спину Айлинель, окровавленный

кончик клинка вышел под левой грудью, пронзил друидессу насквозь и почти пригвоздив ее к ложу. Я вскочил с кровати, случайно скинув шкуру — под ней тускло блеснул сталью трехгранный стилет.

— Кот, они оборотни! — выдохнула жена Пламеня. Через дверной проем я увидел, как в соседней комнате сцепились дварф и огромный волк, тот самый черный вожак из леса. Пламень боролся с ним закованными в сталь руками, пытаясь задушить, оборотень кусал и царапал блестящие доспехи гнома в дикой ярости. Мы бросились на помощь. Колчан Валькирии был пуст, и она выхватила серебряную фляжку со святой водой.

— Держи его, Ваня! Кот, помогай ему!

Она выплеснула содержимое фляжки прямо в красную пасть беснующегося лютоволка. Тот завыл, заскулил, рванулся так, что Пламень не смог его удержать. Но выхода не достиг, упал на пол и с диким визгом, полным боли, начал кататься по земляному полу, постепенно затихая.

А Лиэн Лайто, эльф-оборотень, убит! Вы получаете 100 опыта (300/3). Текущее значение 264/300

Вы получаете достижение — Победитель Оборотня (1). Для получения следующего уровня достижения уничтожьте 10 оборотней.

— Вы! Вы убили Лайто!

Айлинель стояла на пороге комнаты, ее лицо искажал гнев. Обнаженное тело эльфийки начало меняться, как в страшном кино, пара мгновений — и перед нами стояла волчица с белой шкурой, красноглазая, размерами ничуть не уступающая брату. Страшный яростный вой потряс землянку.

На вас наложен эффект — «Ужасный Вой». Вы испуганы! Ваш урон понижен на 50 %, все ваши характеристики снижены на 30 %. Длительность эффекта -20 секунд.

Пламень успел подхватить свой щит и секиру. Помазал ли он лезвие святой водой?

Спрашивать было некогда, волчица ловко увернулась от его удара, поднырнула под щит и, оттолкнувшись от стены, с рычанием прыгнула на меня. А я, полуголый, без доспеха, да еще и с половиной жизни!

Эльфийка-оборотень опрокинула меня на спину, оскалилась, готовясь перекусить мне плотку. Я успел только сунуть лезвие кинжала ей в пасть, между зубов, спасая горло. Ее когти полосовали меня, оставляя длинные глубокие царапины.

— Она сейчас его убьет! Маша, давай «Веер»!

Айлинель вырвала у меня кинжал, мотнув пастью, он зазвенел, улетая в дальний угол. Вдруг что-то загудело, словно большой вентилятор, сверху меня обдало волной сильного жара, волчица завизжала от боли, поспешно скатываясь с меня. Невесть откуда взявшийся огонь охватил ее, Айлинель каталась по земляному полу, пытаясь его сбить. Валькирия и Пламя прыгали вокруг нее, нанося удары. После очередного попадания, взревев, оборотень прыгнула на Валькирию, повалила ее на пол, но дварф был начеку — мощным ударом щита отбросил волчицу от жены, отработанным ударом ударил секирой сверху вниз.

Ответом был визг нестерпимой боли. Тело сжавшейся в углу хищницы вновь начало меняться — она перекидывалась в эльфийку. Мгновение — и перед нами на коленях стояла обнаженная, рыдающая друидесса, закрывающаяся от ударов тонкими белыми руками.

— Пожалуйста! Не убивайте меня! Я не виновата! Это древнее прокля...

Айлинель, эльф-оборотень, убита! Вы получаете 110 опыта (330/3). Вы получаете уровень 2! Текущее значение опыта 74/1000.

— Хватит. На нее. Пялиться, — с угрозой глядя на мужа, и тяжело дыша, сказала Валькирия. Именно она нанесла смертельный удар эльфийке.

Вы выполнили особое задание: Загадочный стрелок.

Награда: 5000 опыта, Черный Лук Волка, Кольцо Айлинель.

Вы получаете 1667 опыта (5000/3) Вы получаете уровень 3! Текущее значение опыта 741/3000

— Сурова ты, мать! — я обошел вокруг тела моей соблазнительницы — Она там про какое-то проклятье начала болтать...

— Нет никакого проклятия — ответила Валькирия — Просто обыкновенный оборотень. Решила спасти свою шкуру, запудрив нам мозги. К тому же я на нее наш самый дорогой свиток потратила.

— Ага, «Веер Огня» — кивнул Пламень — Сотня золотых на аукционе! Берегли для особого случая.

— Правильно сделали, она нас чуть не положила.

— Ты тоже молодец, Кот! Не догадайся ты про фляжку со святой водой, мы бы уже на респе торчали.

— Кстати, как вы догадались, что они оборотни?

— Ну, это просто! — фыркнула Валькирия — Все было очень подозрительно с самого начала. Волки нас сюда специально загоняли — чек. Друидесса выглядело как-то странно — чек. Когда она начала нас мясом угощать, я обалдела — друиды не едят мяса. Чек. У брата раны там, куда ты волка пырнул — еще чек. Ну а когда она увела тебя за занавесочку, я сразу поняла, что тебя там будут очаровывать и убивать. Нужно было действовать!

— Умная она у меня! — с гордостью поведал Пламень. — Зато я сильный! И нести могу больше! И вообще, хватит болтовни, давайте лутать!

Большой лук, висевший на стене землянки, оказался тем самым **Черным Луком Волка**, качество — редкий, материал — клееный падуб, прочность 37/50, вес -1кг.

Урон 15–30 +4 к ловкости +2 к телосложению +2 к удаче

С тела лже-друидессы мы сняли:

Кольцо Айлинель, качество — редкий, материал — золото, волшебный топаз, прочность 23/25, вес — не учитывается. Один слот под инструктацию (занят — «волшебный топаз»)

+2 к удаче +4 к интеллекту + 3 к харизме

Инструктировано — «волшебный топаз»

Флейта Айлинель, качество — редкий, материал — дерево, прочность 9/10, вес — не учитывается.

Музыкальный инструмент, можно играть две баллады: «Плач Айлинель», «Надежда Ниниан». Требуется уровень навыка «Музицирование» — 150.

???

Кроме этого, ничего особо ценного в логове оборотней не нашлось. Немного серебра, груда оружия и доспехов обычного качества и весьма потрепанной прочности. Несколько обычных зелий. В шкатулке в спальне оборотней запасливый гном, обшаривающий все закоулки, нашел три свитка с запечатленными заклинаниями. «Пылающие Руки», «Призрачный Щит» и «Уязвимые места». И странный обрывок карты, примерно четверть листа, на котором изображалась совершенно незнакомая местность.

— Как делить будем? — деловито спросил Пламень, когда мы рассовали все по рюкзакам.

— Лук — мой! — заявила Валькирия — Остальное мне побоку.

— Ребята, мне особо ничего не нужно. Колечко для магов, его можно на аукцион. Флейту тоже — пожал плечами я — Все остальное барахло продадите, может немного потраченного за свиток окупите.

— Нет, так дело не пойдет! — решительно возразил гном — Давайте так — лук нам, колечко тебе. Остальное продаем и делим.

— Хороший квест, Кот — Валькирия посмотрела на меня — Спасибо, что позвал.

— Спасибо что помогли!

Мы вышли наружу. Инстанс после выполнения задания исчез, теперь мы были просто на холме в лесу, в значительном отдалении от дороги.

— Уже поздно, мы спать. Выйдем здесь, завтра доберемся в город!

Я посмотрел на часы. Было что-то около половины двенадцатого. Алена спит уже, можно никуда не торопиться.

— Давайте, пока. Я еще побегаю.

Когда они растаяли в воздухе, выходя из игры, я посмотрел на север, в сторону гор. Если честно, мне просто очень нравятся горы. Эти же заснеженные гиганты меня просто гипнотизировали своей мощью и величием. Тем более, судя по карте, где-то там, не так далеко, находился замок Дозоров, который назывался Кондор. Я хотел посмотреть на него вблизи.

То, что это не очень хорошая идея, я понял, когда спустя час, едва не переломав ноги, выбрался на торную тропу в предгорьях. Бродя по лесу, кстати, я постоянно находил грибы, ягоды и видел множество растений, которые явно можно было собирать. Но мне не хотелось занимать место в сумках бесполезным хламом, а место в голове — бесполезной информацией о видах растений и нюансах прокачки травника, алхимика, повара... У меня была четкая цель — заработать в игре достаточную сумму денег, что бы рассчитаться с долгами и обеспечивать своей семье достойную жизнь.

Вы пересекли границу владений клана «Дозоры»! За право прохода через эту территорию установлена пошлина — 50 серебряных монет. Заплатить? Да/нет

Целые пол золотого! Меня жаба задушила — у меня и оставалось всего лишь полтора золотых в кошельке. Ну и жлобы они в этих Дозорах, берут за проход нубов через свои земли. Я выбрал «Нет» и потопал себе дальше, осматриваясь и любуясь великолепными горными видами. Что и как произошло дальше, я не понял...

Игрок Гермiona наносит вам 350 урона! Ваша жизнь 0/80. Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Игрок Гермiona добивает вас! Вы мертвы.

Вы потеряли 74 ед. опыта. Вы потеряли «Качественный легкий шпангельхельм». Текущий опыт 667/3000. На вас наложен посмертный штраф — 10 % ко всем характеристикам. Длительность — 10 минут. Желаете возродиться?

Что за хрень, никого же рядом не было. И еще шлем с меня выпал, черт побери!

Я находился в виде призрака на кладбище, в большом каменном круге на постаменте. Весь мир вокруг казался бесплотным, зыбким и черно белым.

Теперь, мне, наверное, нужно рассказать о механизме смерти и посмертного возрождения в Сфере. Когда хиты игрока спускаются до 0, его персонажа получает статус

«умирает». Это состояние длится 60 секунд, идет обратный отсчет. За это время игрок может:

1. Отпустить свою душу и оказаться на ближайшей точке респауна (кладбище)
2. Быть воскрешенным предметом, заклинанием или навыком другого персонажа или НПС.
3. Быть убитым врагом, который «добивает» персонажа любым умением, наносящим урон.

Некоторые НПС используют специальные добивающие удары с красивой анимацией, ну а игроки...видеоролики с добиванием противников разнообразными способами имеют огромную популярность, на оффоруме Сферы есть даже специальный раздел с чарт-листом и хит-парадом лучших добиваний за неделю, месяц и год.

После смерти персонажа ему и его убийце приходит письмо (килмейл), где указана место, дата и причина смерти, имена убитого — и его убийц, с расписанием кто, сколько урона нанес, список выпавшего лута и его стоимость. Так же вся эта информация заносится в ПвП рейтинг, доступный в чарлите персонажа и является неизменным поводом для холиваров, троллинга и мерянья достоинствами между игроками. И кланами.

Оказавшись на респе (обычно это ближайшее кладбище) игрок оказывается в облике бесплотного духа. У него есть два варианта — возродится прямо здесь, получив посмертный дебафф на -10 % ко всем характеристикам или бежать призраком к месту смерти, надеясь залутать свой потерянный хабар. Если, конечно, с него что-то дропнулось.

Желаете возродиться?

Внимание, на круге возрождения действует эффект «Неуязвимость». Выйдя из круга, вы будете доступны для атак других игроков!

Да, желаю! Я снова обрел плоть, почувствовал цвет, вкус и запах. Но что же меня убило, вернее кто и как? Роясь в настройках, я набрел на любопытную иконку — оказывается, можно воспроизвести в виде видеоролика примерно минуту до и после смерти персонажа. Это используется в виде доказательств при разборках кланов, зуб даю!

Я запустил видео. Вот он я, иду, иду себе и раз — падаю и умираю. От чего, рядом никого нет? Однако просматривая ролик дальше, я увидел крупную точку на небе, приближавшуюся со стороны гор. Она быстро увеличивалась в размерах, я увидел гигантского орла, которого оседлал игрок. Размах крыльев мега птицы метров был пятнадцать, возле седла пристегнуты несколько копий, колчаны со стрелами, большие вьюки и сумки. Девушка, управлявшая им, описала круг над местом моей гибели, приземлилась, отстегнула странную сбрую и спрыгнула полутать мою тушку.

Все понятно. «Дозоры» узнали, что я пересек их границу, каким-то образом очень быстро нашли, и меня пристрелила всадница на воздушном маунте. С расстояния, на котором она казалась мне точкой на небе. Красота!

Ладно. Где я? Карта показывала, что достаточно далеко от места смерти — меня выкинуло гораздо севернее, на ближайший нейтральный респ. Это было крохотное кладбище в горной роще, на склоне, три развалившихся древних гробницы — открытых, расколотые каменные крышки валялись рядом. Я сошел с подернутого радужной дымкой круга респауна, заглянул в каменный саркофаг — пусто. Даже костей нет.

Пронзительный то ли визг, то ли крик, раздался совсем рядом! Я вздрогнул от неожиданности, оборачиваясь по сторонам и на всякий случай, вытягивая из ножен меч. Так и зайкой можно стать!

Буквально в нескольких шагах от меня на обломке валуна сидела жуткая тварь, похожая на смесь птицы с летучей мышью. Открыв зубастый клюв, она вновь повторила свой скрипучий боевой клич, больше всего похожий на визг несмазанных тормозов.

Молодой птеранодон, птица, ур.15, 250/250хп

Птеранодон! И правда — птеродактиль, злобные красные глазки, весь в серой чешуе, с кожистыми крыльями и двумя конечностями с огромными когтями. Дружеских чувств ко мне эта тварь явно не испытывала! Я бросился к кругу респа, но «Неуязвимость» работала, только пока ты не пересек его границу после возрождения. Радужная дымка рассеялась, теперь это был обыкновенный каменный круг.

Удар! Вереща, птеранодон за секунду преодолел разделяющее нас расстояние и ударил меня клювом, сбивая с ног. Удар пришелся в спину, доспехи выдержали, но я покатился вниз по каменистому склону, больно ударяясь обо все его неровности.

Вы получаете 4 ед. урона от падения! Текущее здоровье 54/72

Молодой птеранодон бьет вас! Вы получаете 22 ед. урона (29-7)Текущее здоровье 32/80.

Вы нанесли молодому птеранодону 3 ед. урона!

Удар моего меча даже не поцарапал чешую гада! Что же делать? Разница между уровнями слишком высока, мне не одолеть его! Не мудрствуя лукаво, я бросился бежать прочь вниз по склону, огибая многочисленные валуны и поскользываясь на осыпях мелких камней.

Как, оказалось, убежать от летающей твари весьма неразумно. Очередной удар в спину, бросивший меня наземь, лицом в каменную крошку, а затем я закричал от боли — черные кривые когти птеранодона вонзились в мои плечи, пронзив кожаную броню, резко дернули меня вверх и вздернули в воздух.

Земля отдалялась, чертов птеродактиль поднимал меня все выше, торжествующе крича, а затем, с усилием, но вполне уверенно понес в одном известном ему направлении. Я лихорадочно соображал что делать. Сдыхать не хотелось, слишком уж это здесь неприятно. Разбиваться о камни тоже перспектива не очень — я сам крепче обхватил лапы твари своими руками. А то разожмет когти — и привет, респ.!

Меч я потерял во время схватки, но у меня оставался кинжал. Извернувшись, я кое-как вытащил его, и одной рукой удерживая лапу птеранодона, попытался ткнуть острием в толстую кожистую перепонку крыла.

Вы нанесли молодому птеранодону 5 ед. урона!

Вы нанесли молодому птеранодону 7 ед. урона! Вы нанесли рану! Молодой птеранодон получает урон от кровотечения — 1 ед. урона раз в 5 секунд!

В мелькающем надо мной крыле образовалась расползающаяся дыра, тварь, непрерывно крича, начала стремительно снижаться и попыталась разжать когти, сбросив меня на камни. Но не тут-то было! Я же старый парашютист! Вцепившись в ее лапы двумя руками, я, управляя ими как стропами парашюта во время моего единственного прыжка, не отпускал его.

Внизу мелькали скалы, заснеженные склоны, горные рощи. Вереща от боли, птеранодон снижался все больше, порванная перепонка его крыла хлопала на ветру, как парус корабля. Заметив справа покрытую снегом ровную площадку на каменном карнизе, я резко перенес вес тела на правую лапу твари, вынуждая его снижаться туда. Еще, еще немного...

Я отпустил его лапы и с криком упал вниз, сразу по грудь воткнувшись в плотный

сугроб. Живой!

Вы получаете 14 ед. урона от падения! Текущее здоровье 20/72

Птеранодон, к счастью, не желал продолжать нашу схватку — его жалобные крики затихали уже где-то вдалеке.

Пробовали раскопаться из плотного снежного наста, засев туда почти по горлышко? Вот то-то же! Я провозился минут десять, взмок и потерял почти всю энергию, пока освобождался из снежного плена. Система начала выдавать мне неприятные строчки:

Вы голодны! Скорость восстановления вашей жизни снижена вдвое!

Вы испытываете жажду! Скорость восстановления энергии снижена вдвое!

Вы находитесь в холодной зоне. Вы замерзаете. Вы будете терять 3 ед. жизни один раз в минуту, пока не найдете источник тепла или теплую одежду.

Ясно, долго я здесь не продержусь, нужно выбираться. Я сделал себе пометку — иметь с собой запас еды и дрова для костра. Слежавшийся наст имел ледяную корку, которая выдерживала мой вес. Я вылез на нее, и, вздрагивая от пронизывающего холодного ветра, огляделся.

Пещера! Карниз, на который я упал, был козырьком, прилепленным к скальному утесу и не имел естественного спуска вниз. Зато в скале, скрытый снежными наносами и нагромождением камней, виделся вход в пещеру. Увидеть его сверху, не попав на этот каменный козырек, было невозможно.

Интересно, что там? Мое здоровье на исходе, и вот-вот начнется переохлаждение, надо использовать Камень Возвращения Души и очнуться в уютной теплой таверне в Эйре. С другой стороны, пещера скрытая, очень интересная. Может, там несметные сокровища?

Любопытство пересилило глас рассудка. Вход в пещеру был узким и темным, но в глубине был источник света. Я пошел на него. Внутри было прохладно и сухо, ход привел в небольшую квадратную комнату, вырубленную в скале. Посреди — серый каменный куб, на который сверху, из неведомого источника падает тусклый луч света. На каменном постаменте — меч.

Прямой и обоюдоострый, с клинком, чуть сужающимся к острию и серебряной рукоятью. Металл клинка отливал глубоким темно-синим цветом с серебристыми сверкающими искорками внутри.

Выглядел он шикарно, что и говорить. Неужели мне и вправду повезло?

????????????????

????

???

Персональный предмет.

Персональный предмет — это означает, что он привязывается к моему аккаунту, и никому не продать, не передать его нельзя. К тому же он не идентифицированный, придется покупать свиток или идти к НПС, который определяет свойства предметов. Но выглядит он на все сто! Я решительно схватил меч.

Гулко и печально ударил невидимый колокол, синхронно вспыхнула огромная надпись в глобальном чате Сферы:

ВНИМАНИЕ! ВТОРОЙ ИЗ СЕМИ ПОЯВИЛСЯ В МИРАХ СФЕРЫ! РАВНОВЕСИЕ НАРУШЕНО!

Что за хрень? Я смотрел на большие буквы, плывущие в глобале — чате для объявлений

администрации, доступном во всех мирах Сферы. Какой еще Второй из Семи? Связано это с мечом, который я взял или просто совпадение по времени?

Вопросов было больше, чем ответов. Часы показывали уже половину четвертого ночи, ничего себе я заигрался!! Пора спать, утром почитаю форумы, все станет ясно.

ГЛАВА 4: ЗВЕЗДНЫЙ МЕТАЛЛ

Проснулся я ближе к одиннадцати, Алены уже не было — выглянув во двор, я не увидел на парковке ее машину и понял, что драгоценная укатила в фитнес-зал. Запертая в дальней комнате собачка подруги обреченно поскуливала под дверью. Оставалось надеяться, что ее не забыли выгулять с утра.

Приняв душ, я прошел на кухню и ткнул кнопку включения голосового управления «Самобранкой».

— Тосты, омлет с ветчиной! И кофе, крепкий, рецепт один-три!

На панели модуля «умной кухни» загорелся зеленый огонек, означающий, что голосовая идентификация выполнена. Замигали другие индикаторы, давая знать, что необходимые продукты имеются в ячейках и холодильном отсеке. В недрах гарнитура негромко жужжали хитрые устройства, выполняя заданную команду. Пока завтрак готовился, я включил сенсорный телемонитор над барной стойкой и залез на официальный форум Сферы.

Меня интересовал найденный мною вчера меч и странная надпись в глобальном чате, появившаяся после того, как я его поднял. Но информации было немного.

Во-первых, эта надпись появилась уже во второй раз. В первый раз это произошло около месяца назад, и звучало так:

ВНИМАНИЕ! ПЕРВЫЙ ИЗ СЕМИ ПОЯВИЛСЯ В МИРАХ СФЕРЫ!

Игроки, естественно засыпали администрацию игры вопросами, что и как. Но...ответа не получили. Админы скупно отписались, что бы игроки ни обращали внимания, мол, узнают все в свое время. Естественно, форумные знайки, особенно в англоязычном разделе Сфере, выдвинули множество теорий и предположений, зачастую опровергающих друг друга. Единственная информация, которая заслуживала внимания в этой помойке — это краткая ремарка в давнем интервью одного из разработчиков. Там упоминались «Семь Братьев» при подготовке одного из грядущих обновлений, но контекст не позволял определить, что или кто это.

Вчерашняя фраза в глобале тоже спровоцировала несколько новых тем. Но так как тема была уже обмусолена, обсуждали уже не так активно. Зато я узнал, что означает фраза «РАВНОВЕСИЕ НАРУШЕНО». Оказывается, это означало автоматическую правку баланса игры в каком-либо мире или локации. Собственно, Равновесие и означало баланс.

Уплетая выданный мне «самобранкой» пышный омлет и запивая его горячим сладким кофе, я узнал, что:

Глобальный искин Сферы, так называемый «процедурный генератор», при усилении одной из противоборствующих сторон до неприличного уровня, позволяющего уничтожить другую сторону, подбрасывал проигрывающим плюшки типа генерации уникальных квестов, находки древних артефактов, или неожиданной помощи извне. Вариантов плюшек было много, смысл всегда один — восстановить Равновесие, то бишь баланс сил. Делалось это таким образом, что органично вписывалось в игровой процесс. Я прочитал описание одного подобного инцидента, произошедших в одном из Темных Миров полугодом ранее. Сильный альянс кланов игроков вписался в перманентную НПС-войну и почти уничтожил одну из сторон конфликта. Стирались с лица земли крепости, полностью зачищались НПС... короче, дело шло к тому, что власть над тем миром захватит одна сила. Равновесие было

восстановлено следующим образом — у погибающей фракции появился эпический квест, выполнение которого привело в мир нового Бога со свитой, остановившего армию захватчиков. В тылу агрессоров внезапно началось локальное вторжение жутких тварей из Мира Хаоса. Короче, через месяц вернулось статус-кво, Равновесие было восстановлено, все зализывали фронтные шрамы и остались при своих.

В общем, всю работу по восстановлению баланса делал «процедурный генератор», причем без запроса, изящно, и замаскированно под игровой процесс. И каждый раз, выбирая новый, наиболее подходящий способ. Я начинал соглашаться с Алексом, назвавшим создателя этой механики гением.

Кинув в посудомойку грязную посуду, я задал искину кухни функцию составления и заказа списка, необходимых для загрузки ячеек продуктов в интернет-магазине. Обычно этим занималась Алена, но пока придется мне. нравятся мне эти умные кухни, недаром сейчас они почти в каждом доме. Заменяют все кухонные агрегаты и холодильник. Загрузил продукты в нужные ячейки, выбрал рецепт, нажал кнопку — кушать подано. Конечно, вкус не совсем тот, что в ресторане или при ручной готовке, но все вполне достойно.

На сегодняшний день в Сфере у меня были определенные планы. Во-первых, мне нужно было сдать квест торговцу, идентифицировать найденный вчера меч, понять, как и где прокачать навык «Лидерство и навести кое-какие справки. И тренировка на арене, сто дуэлей.

По факту, сложностей не возникло только с первым пунктом. Торговец сукном Риан принял меня, узнав о смерти своих людей и судьбе товара, сделался задумчив и мрачен.

Вы выполнили задание: Поиск пропавшего фургона.

Вы получаете 334(1000/3) ед. опыта! Текущее значение 1001/3000

Вы получаете 3 золотых монеты!

Ваша репутация с Народом Эйр поднимается на 1. Текущие отношение 1/100 (НЕЙТРАЛИТЕТ)

Ваша репутация с группой «Торговцы Эйра» поднимается на 20. Текущее значение 20/100 (НЕЙТРАЛИТЕТ)

Ваша репутация с торговцем Рианом поднимается на 40. Текущее значение 50/100 (НЕЙТРАЛИТЕТ)

Глядя на показатели репутации у фракций Дан-на-Эйра, я начал понимать, что до простой «Благосклонности» у Народа Эйр мне нужно выполнить как минимум 80–90 заданий. Учитывая то время, за которое они делаются, на это нужно два-три месяца. У обычных неписей репа росла быстрее, но было ясно и ежу что самое интересное откроется при прокачке основной фракционной репутации. Далее по списку было опознание меча. Узкие улочки Эйра опять привели в район базарной площади, в большую кузнечную мастерскую «Тордис и сыновья». Меня пустили только в лавку, где выставлялось для продажи сделанное в кузне оружие. Мастер, вышедший ко мне, вызвал неподдельный интерес — могучий, широкоплечий, с заплетенной в три косы длинной черной бородой, он явно был гномом, но ростом и габаритами превышал их раза этак в полтора.

— Что вылупился? — прогудел он — Цверга, что ли, никогда не видел?

Цверг! Платная раса, доступная только обладателям «золотых» и «алмазных» аккаунтов.

Гном, по размерам приближающийся к человеку, разве что на голову ниже. И судя по

инфо этого НПС — Тордис, Мастер-Кузнец, это тот, кто мне нужен.

— Уважаемый Тордис, я знаю, что вы умеете опознавать предметы — я сразу взял быка за рога.

— Умею! — хмыкнул цверг, почесывая пышные бакенбарды — Но не задаром. Один золотой — один предмет. Деньги вперед!

— Показывай, что там у тебя — велел он, получив требуемое. Я выложил на стол свою находку — меч.

Сейчас, на грубой деревянной стойке, при ярком освещении он казался еще красивее чем тогда, в пещере. Синий металл клинка переливался множеством серебряных звездочек, обвитая черной кожей серебряная рукоять сияла.

Мастер повел себя странно. Он застыл на месте, словно одеревенел, казалось, перестыл дышать. Его будто поставили на «паузу». Это продолжалось секунд десять-пятнадцать, потом он оттаял, начал двигаться. Сначала он не решался подойти к мечу, затем очень осторожно, почти трепетно провел по лезвию бугристой мозолистой ладонью.

— Знаешь что, парень...не смогу я тебе помочь — совсем другим, мягким голосом сказал он — Ты хоть знаешь, что это такое?

— Если бы знал, не пришел — честно ответил я.

— Раз в сто лет приходит на небо Звезда. Она приносит с собой Звездопад, и из ее осколков, упавших на землю, особым способом делается сплав.

Это звездный металл. Он разрубит любое другое оружие, кроме адамантина. Он смертелен для всего, имеющего плоть, и вдвойне — для не имеющих ее. Он впитывает магию, как губка-воду. Где ты нашел его?

— Пещера в горах..- ответил я, но цверг, казалось, не слышал. Казалось, он впал в транс.

— В Хелт Акоре, древней твердыне моего народа, когда-то ковали оружие и доспехи из звездного металла...Давно, еще до Черного Поста и Эпохи Чудовищ...

— Так вы не определите свойства этого меча? — громко спросил я. Тордис встрепенулся, сунул клинок мне обратно в руки.

— Меч из звездного металла, эфес — мифрил, вот и все что я могу тебе сказать. Остальные свойства его мне не понять. Не с моей бородой заниматься ерундой!

— А деньги вернете?

— Что?! Что мог я сказать! — цверг гневно встопорщил бороду — Да ты хоть знаешь, парень, сколько стоит опознать предмет такого класса? Нет?! Вот то-то же.

— А где...

— Сходи к магу, придворному волшебнику эрра. В замок тебя, конечно не пустят. Но у мага есть лавочка в верхнем городе, неподалеку от арены. Попробуй сходить туда.

Предмет частично идентифицирован.

??????меч, материал — звездный металл, мифрил,?????

????? наносит *6 урон нематериальным существам и обитателям иных миров

?????

?????

Я зашел на аукцион — он был совсем рядом — и задал в поиске предметов, выставленных к продаже, фильтр материала — «звездный металл». Фильтр был, предметов не было. Да-да, среди примерно пятисот тысяч лотов не было ни одного предмета, изготовленного из звездного металла.

Что же такое попало в мои руки?

Хоткот: Алекс, привет.

АлексОрдер: Привет.

Хоткот: Слышал что-нибудь о звездном металле?

АлексОрдер: В книжках по бэку упоминается. В натуре его в Сфере нет. Не забивай голову.

Вот так вот, его в Сфере нет. А у меня в ножнах есть. Интересно девки пляшут...

ХотКот: Алекс, я понимаю, что надоел тебе уже своими нубскими вопросами, но подкажи еще одну вещь — где можно быстро прокачать Лидерство?

АлексОрдер: Лидерство? Хм...

АлексОрдер: Вообще оно растет, когда ты командуешь отрядом, можно НПС нанять погонять.

Хоткот: Не пойдет, денег нет. Еще способы есть?

АлексОрдер: Дай подумать... А ты татуировку уже сделал? Есть такие, они повышают любой навык на 50.

ХотКот: Спасибо, Алекс! Изучу тему!

АлексОрдер: Удачи, Кот! Сегодня вечером буду в Эйре, надо встретится, есть дело.

Татуировки! Ну-ка, посмотрим, тем более на базарной площади, где я сейчас, как раз есть павильон татуировщика.

Он представлял собой деревянный фургон с ярко изрисованными рекламой бортами, лошади были выпряжены и мирно стояли рядом. Внутри было прохладно и светло, чуть чадила ароматным дымком плоская жаровня, на которой прокаливались причудливые крючки и иглы. Мастер-татуировщик, тощий и длинный, смуглокожий, с тучей черных косичек, молча протянул увесистый каталог и кивнул на деревянное кресло, больше напоминавшее пыточное множеством металлических зажимов на поручнях.

Игрок мог нанести татуировки на свое тело каждые пятьдесят уровней — на 1,50,100 уровне соответственно. Тату были трех видов — малые, средние и большие, давали разные бонусы и прибавки, в основном небольшой плюс к атрибутам, к навыкам, к резистам. Встречались и экзотические эффекты — типа + к привлекательности у НПС, например. Ну и меняли внешний вид персонажа, наколоть можно было на любую часть тела на выбор.

Мне необходимо было лидерство — для наема аукционных представителей, которые будут увеличивать количество моих лотов на бирже. Листая каталог, я нашел и указал мастеру на «Большую Метку Лидерства», она давала +100 к этому навыку. Правда, как и все большие татуировки, она занимала на теле много места, но, торговля требует жертв! Татуировщик кивнул и начал раздувать угли в жаровне, начиная прокаливать свои инструменты. Мои глаза расширились — что, прямо так будет колоть?!

Вы получаете татуировку «Большая Метка Лидерства». Ваш навык Лидерства повышается до 100. Вы можете управлять отрядом до 10 воинов!

Если вы являетесь лидером группы, все ее члены получают +0,05 % к урону, +0,05 % ко всем видам защиты, +0,05 % к шансу критического удара за 1 ед. вашего Лидерства.

Спустя полчаса я вышел из его фургона. Мою правую руку, от предплечья до ключицы, забираясь на половину груди, обвивала затейливая черная татуировка. Она изображала нечто вроде наплечника в причудливом орнаменте сплетающихся львиных морд и щитов, делаая похожей мою длань на покрытый гравировкой латный рукав рыцарского доспеха. Одно

радовало — под одеждой и кожаной броней видно было совсем немного — окончание рисунка на шее, да чуть-чуть на запястье. Зато я получил сто единиц лидерства и хоть сейчас мог приступать к торговым махинациям. Стоило это удовольствие три золотых, и в его результате я остался с кучкой серебра в кошельке.

Теперь в лавку мага, продолжим исследование насчет загадочного меча. Тем более это как раз по дороге на арену, где меня ждала ежедневная тренировка.

Лавка находилась в цоколе большого каменного дома, вниз вела короткая широкая лестница. Затейливые светильники под низким потолком, большие песочные часы и глобус Дорсы, множество старинных книг и разнообразных бутылочек в запыленных шкафах... Из-под ног, фыркнув, выбежал большой черный кот, обернулся, недовольно мяукнул. За стойкой в большой полутемной комнате скучала миловидная блондинка в зеленом платье с белыми рукавами.

— Добрый день!

— И вам доброго дня — девушка захлопнула старинную книгу, которую читала — Фредерик, негодник, брысь оттуда!

Кот, невозмутимо подошедший к чучелу единорога в углу, начал драть его когтями с протяжным мявом. Услышав гневный окрик девушки, он прижал уши и бросился в угол.

— Извините, господин, это я не вам! — смутилась девушка. Выглядела она совсем молоденькой, лет на девятнадцать-двадцать. — Что вы ищете? У меня есть зелья, эликсиры, свитки с запечатленными заклинаниями...

— Вообще мне нужно опознать предмет, мой меч. Мне сказали, что эта лавка принадлежит магу. Или вы?

— Нет, что вы — девушка мило улыбнулась, явив мне прелестные ямочки на щеках — Я его дальняя родственница. Но сам дядя здесь почти не появляется. И он вообще не оказывает услуг! Может быть, вы не знаете, он — придворный волшебник эрра!

— Но мне необходима его помощь!

— Я очень сожалею, господин Хоткот. Но ничем не могу вам помочь. Дядю вы сможете найти в замке эрра, он почти всегда там.

Да, приплыли. В замок мне не попасть еще долго — для прохода туда необходима прокачанная репутация. Что же делать? Я вышел из лавки, побрел по направлению к арене, размышляя. Мимо, смеясь, прошли два НПС — мужчина и женщина, она держала в руках большой букет роз. Красивые цветы... Черт побери, Кот, ты просто тормоз!

Развернувшись, я бросился назад — на соседнем перекрестке вроде мелькал передвижной лоток цветочницы. Купив на последние серебрышки шикарный букет неведомых цветов, я вновь спустился в лавочку, где торговала племянница мага.

— Я же сказала вам, что... — начала было она, увидев меня вновь.

— Цветы для самой красивой девушки в Эйре! — протянул я ей букет. — Я просто подумал, что в этом темном подвале они добавят немного солнца!

— Если вы думаете, что это вам поможет...

Поможет, конечно, поможет. Блондинка смущенно приняла букет, зарделась, крылышки носа дрогнули, вдыхая аромат цветов. Подняла на меня глаза:

— Спасибо, господин Хоткот. Они очень красивые... Я сейчас принесу воду.

— Мы так и не познакомились — напомнил я.

— О, простите. Мое имя Вельди. — улыбаясь, сделала она небольшой книксен.

Ваше отношение с Вельди повышаются на 50. Текущее значение -60

(ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТЬ)

Ого, сразу пятьдесят! Продолжаем в том же духе! Девушка тает!

Через пять минут милой болтовни смущенная Вельди призналась, что ей редко дарят цветы, а через десять мы уже договорились о свидании. О боже, я встречаюсь с НПС, что скажет мама! Зато девушка по большому секрету рассказала, что ее дядя-маг сегодня вечером обещал заглянуть в лавку после второго часа вечерней стражи (семь вечера). Вот только он не настроен разговаривать с посторонними и тем более что-то там для них делать, так как он важная шишка. Ничего, разберемся.

На арене я снова увидел Хоука. Кивнув, как старому знакомому, он кинул мне деревянный меч. Я держался в дуэли уже получше, и, поколотив меня всего с десяток раз, он отвел меня к краю ристалища и показал трех НПС.

— Смотри, это местные тренеры — рассказал он — С первым, сержантом, уже можешь попробовать. Когда до сотни одноручку добьешь, выучишь у него скилл.

— А другие?

— Второй, капитан Фрин — для профи. Ты против него и несколько секунд не устоишь. А третий, лорд Лаорт...

— Его не смог побить еще никто — усмехнулся Хоук — Его скорость и реакция намного

лучше человеческой. Лучшие из профи пару минут держались, потом ложились.

«Профи» здесь называли профессиональных клановых бойцов, качавших воинские навыки. На арене всегда можно было увидеть несколько таких — они тренировались, дуэлились, стреляли из луков. Шансов против них у простого игрока было немного — они оттачивали свои навыки и рефлекс до совершенства. Когда я кидал таким дуэль, они первый раз сражались со мной, оценивая силы, последующие вызовы просто сбрасывали, не желая терять время с нубом. Хоук, кстати, себя профи не считал. Еще я узнал, почему большинство дрались полуголыми — оказывается, был такой скрытый навык «Железная Кожа», проявлявшийся, когда тебя начинали бить по голому телу. Он давал 0,05 физической защиты за единицу и при прокачке даже в сотню, что можно было сделать за пару недель, давал 5 ед. физической защиты всему телу. Совсем неплохо, как вся моя броня сейчас.

Сегодня, кроме меня, на арене появился еще один нуб — Саладин. Парень с ярко выраженной восточной внешностью тоже не черта не умел и пытался научиться. Хоук принялся натаскивать и его, он вообще был тут кем-то вроде няньки, всех знал, всех учил. А у меня за счет поединков с новичком стали появляться первые победы. Навыки, кстати росли гораздо медленнее, чем в первый раз — я едва прибавил десятку в «Одноручном» и полтора — в «Средней Броне». Дальше, после сотни, будет еще медленнее, по словам Хоука, а еще дальше — еще труднее.

Когда моя дежурная сотня дуэлей уже подходила к концу, на арене появились мои старые знакомые — Валькирия и Пламень. Я увидел их на другом конце ристалищного поля, у мишеней для стрельбы из лука, подошел поздороваться. Они тоже были рады меня видеть. Некоторое время посмотрел, как Валькирия ловко посылает стрелы в соломенные чучела. Из лука стрелять в Сфере очень сложно, ни авто прицела, ни упреждения, ничего. Стрелы летят по параболе, попробуй, попади в голову чучела хотя бы с сорока шагов! Я обратил внимание, что Мария притащила с собой целый колчан и два запасных пука стрел, и в моей голове что-то зашевелилось.

— Слушай, а как часто тебе нужны стрелы? — спросил я ее.

— Каждый день почти покупаю по две-три сотни. С собой много не унесешь. А что?

— Да просто интересно. А где покупаешь?

— На аукционе в основном. Можно еще у НПС в городе, но там немного дороже.

— Понятно. Слушай, а стрел много видов, все разными пользуются?

Валькирия улыбнулась моим нубским вопросам. Она объяснила мне, что стрел, да, много видов, разные наконечники, для разных целей и с разным видом урона. Но по факту почти все пользуются только одним видом, с проникающим физическим уроном, а остальные разновидности используются редко, когда под профильных мобов нужен особый урон. Ну там, серебряные наконечники против нежити, огненные, что б поджечь и прочее. И они на порядок дороже. Поэтому она, как и большинство стрелков, ограниченных размером колчана, берет с собой только обычные стрелы. И их постоянно, зараза, не хватает.

* * *

Мага мне пришлось караулить около часа. Он приехал на лошади, в сопровождении телохранителя. Я ожидал увидеть дряхлого старца-мудреца, но волшебник оказался мужчиной средних лет, подтянутым и строгим. Хищное узкое лицо, седеющие волосы и борода. Никаких мантий со звездами, легкий колет, синий плащ с капюшоном.

— Господин маг!

Волшебник обернулся, его телохранитель, рослый светловолосый здоровяк, преградил мне путь. Я не успел заметить, как это произошло — воин двигался быстро и бесшумно — но почти в мой нос уперлось острие длинного прямого клинка. Одного из двух, крест-накрест закрепленных за плечами телохранителя.

— Подожди, Крон — махнул рукой волшебник — Это не то... Чего тебе?

— Мне нужна ваша помощь! Мне нужно опознать предмет.

— Я не занимаюсь частными заказами — маг потерял ко мне интерес, повернулся спиной и начал спускаться в свою лавку.

— Вы не поняли! Это меч из звездного металла!

И тут опять произошло нечто странное. Как и в случае с цвергом-кузнецом, маг застыл соляным столбом секунд на пятнадцать. Когда они прошли, он повернулся ко мне:

— Я не ослышался? Ты сказал — звездный металл?

— Да.

— Показывай.

Синий клинок вновь покинул ножны. Взяв его за лезвие, я рукоятью вперед протянул его волшебнику.

— Я не собираюсь брать его в руки — это опасно! — предупредил меня маг. Он медленно обходил меня, внимательно осматривая оружие. Когда он вновь посмотрел на меня, в его глазах горела искра интереса.

— Это и вправду очень похоже на звездный металл. — Признал он — Меч зачарованный. Думаю, я смогу изучить его свойства для тебя.

— Но работа эта сложная и дорогая — продолжил волшебник — Тебе она обойдется в пятьдесят тысяч золотых.

Сколько??!! Пятьдесят тысяч?! Он что, с ума сошел? Пятьдесят тысяч в игровой валюте — это почти пять штук РЕАЛЬНЫХ денег! Сколько же тогда стоит этот меч? Или эт

развод? Давай, Кот, торгуйся, прокачивай ситуацию!

— Пятьдесят тысяч?? — я совершенно натурально схватился за сердце — Господин маг, у меня нет таких денег!!

— Ну а мне что до того? — пожал плечами волшебник — Я не работаю даром. А тут нужен Великий Свиток Познания Сути — ингредиенты для его создания очень дорогие.

— Может быть, я смогу оказать вам какую-нибудь услугу? Может, есть какое-нибудь задание для меня в обмен на эту работу?

— Задание? — волшебник задумался — Для тебя? В обмен на пятьдесят тысяч? Нет ничего такого у меня нет.

— Но как же быть? Что мне делать? Может, кто-то еще сможет опознать меч, кроме вас?

— Я подумаю — сухо ответил маг — Подумаю, как лучше быть. И свяжусь с тобой... Хоткот.

Вечерело. Мигнуло сообщение от Алекса — он ждал меня в таверне.

Алекс уже сидел за одним из лучших столов, дочь Карна суетилась, расстилая скатерть, расставляя подсвечник и кружки пива, увенчанные пышной белой шапкой пены. Плюхнувшись напротив, я с удовольствием присосался к одной из кружечек — прохладное светлое пиво пролетело в глотку как в трубу. Утомила меня сегодняшняя беготня.

— Держи свой шмот — АлексОрдер протянул мне шлем, выпавший с меня у замка Дозоров — Я увидел твою смерть на клановой борде. Слушай, как ты вообще там оказался? Написал бы мне, что ли, я бы предупредил наших.

— Да все так быстро получилось, я сообразить не успел. Слушай, а как вообще меня так быстро нашли?

— Увидели на кристалле замка. Потом стартанул дежурный страж на птичке и пристрелил тебя сверху. — Пояснил Алекс — Ну а у тебя как дела? Понравилась Сфера?

— Вообще крутотень — честно признался я — Степень реальности поражает. Иногда, кажется, что этот мир абсолютно реален.

— Знаешь, что мне больше всего нравится? — спросил АлексОрдер — Еда. Вкус еды. Я каждый раз хожу как в ресторан, попробовать разные вкусные блюда. Ну, которые никогда не попробую в реале.

На его лице появилось мечтательное выражение.

— Слушай, не совсем я понимаю с прокачкой. И уровни, и навыки. Запутался.

Алекс вздохнул. И принялся объяснять:

— По сути, все что дает получение уровня — это одно дополнительное очко атрибутов. Ты вкладываешь его в нужный тебе стат персонажа, формируя нужный тебе билд. Магу, например, важен интеллект, воину — телосложение и сила...

— Это все понятно — нетерпеливо перебил его я — Ну а ОМ?

— Очки мастерства ты получаешь, если заметил, непосредственно применяя навык. Чем дальше, тем сложнее их получить. В каждом навыке пять рангов его освоения, от новичка до легенды. Каждый ранг дает одну способность, скилл. Например, первая сотня ОМ в «Парирование», позволит освоит тебе «Встречное Парирование», крайне нужная кстати штука. Двести ОМ — уже дадут возможность использовать «Веерную Защиту». И так далее Врубаешься?

— Пока не очень — честно признался я — Но ты продолжай.

— В общем, еще есть такая вещь как архетипы. Набрал определенное сочетание очков

характеристик и навыков, ты автоматом получаешь архетип. Система сама тебе его присваивает. Самый простейший — «боец», его почти все получают, кто качает оружейные ветки и вкладывают очки характеристик в силу и телосложение. Архетипов много, есть скрытые, есть очень редкие...

— То есть это аналог классов? Зачем они вообще нужны, эти архетипы?

— Не совсем аналог. Во первых, архетипов может быть несколько, во-вторых они гибче чем классы. Это и есть тот самый «мультикласс»... В третьих, сбросив очки навыков и атрибуты, игрок может поменять архетип. А зачем нужны — архетип дает бонусы, определенные навыки и способности, доступные только им. Вот у меня один из архетипов — «рунный мастер». Это эпический архетип, его очень сложно получить. И качать тоже сложно... Но я могу накладывать руны, а это многого стоит.

— Кажется, начинаю понимать. А мне на какой архетип идти?

— Не торопись, Кот. Качайся, играй в свое удовольствие. Система сама оценит твой путь развития, навыки, и присвоит соответствующий архетип. Только это не очень быстро, пару тысяч очков мастерства вкачать надо. Ну и уровень минимум от двадцатого.

— И еще, смотри, нашел очень странный меч — я выложил на столешницу перед ним синий клинок.

— Странный меч — процедил Алекс, осматривая его — Багнутый какой-то. Одни знаки вопроса, восемь аффиксов — такого не бывает!

— Звездный металл — сказал я — Посмотри свойства.

— Звездного металла не бывает, я тебе говорил. Здесь одни знаки вопроса, идентифицировать не пробовал?

— Как же не бывает, кузнец же частично распознал свойства клинка. Я взглянул еще раз на свойства — материал — звездный металл, рукоять-мифрил, все верно.

— Ты в свойства посмотри, на материал — сказал я Алексу.

— Так смотрю же, знаки вопроса.

Он линканул мне сообщением. У него свойства меча отображались как:

???????????????

????

???

Персональный предмет.

А у меня они выглядели так:

??????меч, материал — звездный металл, мифрил,?????

????? наносит *6 урон нематериальным существам и обитателям иных миров

?????

?????

Что за чертовщина? Я отправил ему свою картинку.

— Оружие скрывает свои свойства — неуверенно пробормотал АлексОрдер — Что-то такое я где-то слышал... Или это просто баг.

— Маг обещал мне опознать его за пятьдесят тысяч — сообщил я — Болтал что-то о Великом Свитке Идентификации...

— О Великом? — у Алекса глаза на лоб полезли — Да такой свиток стоит хрен знает сколько! Им легендарки и артефакты идентифицируют! И то не все.

— Ничего не понимаю — пробормотал я — Слушай, а ты сталкивался с таким, что НПС будто начинают тормозить?

— «Зависают» на несколько секунд? — понимающе кивнул Алекс — Это означает, что НПС столкнулся с проблемой выше своего ИИ и к нему подключается более мощный искин. Такое бывает, когда их на «чистую воду» пытаются вывести. Ну там, типа, это все игра, вы искины и тэдэ...

— И что они говорят в ответ? — заинтересовался я.

— Попробуй, узнаешь! — усмехнулся мой друг.

— Так что с мечом-то?

— Хм... Не знаю. Думаю, баг. Такое бывает иногда. Напиши письмо в саппорт.

— Слушай, у меня еще вопрос. Вот только не смейся, окей?

— Валяй.

— Я девушку-НПС на свидание пригласил... Так получилось. Что мне делать?

С трудом сдерживая приступ смеха, Алекс ответил:

— Ну, во первых, не советую отказываться — будет большое падение репутации. Во-вторых — сходи. Оденься только поприличнее. Глядишь, что и выгорит!

Он подмигнул мне, и, не выдержав, заржал.

ГЛАВА 5: ОПЕРАЦИЯ «СТРЕЛЫ»

Я играл во много ММОРПГ и VRММОРПГ. Много видел. И всегда, во всех играх действовало одно правило. Кто зарабатывает больше всего игровой валюты? Топовый крафтер, красноглазый фермер-задрот или, может, глава клана, обкладывающий всех налогами? Нет, друзья мои, больше всех всегда зарабатывает барыга. Торговец. Если он, конечно, профессионал.

Я был профессионалом.

Для того, что бы успешно продавать и покупать, нужно было понять, откуда в Сфере берутся предметы. Источника было, по сути три: лут, крафт и награда за квесты. (то есть, в принципе, тот же лут)

Сначала я начал изучать вопрос с лутом. Дело обстояло так — с мобов падало то, что было в мобе. То есть — с крысы крысиное мясо, шкура и хвостик, с гуманоидного НПС-врага часть того, что было на нем надето. Никаких сапог или золота с волка или медведя упасть не могло в принципе, но они могли остаться на месте гибели лесного разбойника, например.

В таких играх налутанный экип зачастую теснит на рынке крафтовый — и торговать выгоднее усилителями брони или расходниками, типа стрел, зелий и бинтов. Однако в Сфере такого не происходило — хороший крафтовый доспех или меч, как правило был лучше того, который можно было снять с моба. Исключением были редкие и эпические предметы, выдаваемые в награду за задания или репутацию, но они большей частью были персональными предметами.

Налутанное же с обычных НПС обычно разбиралось на составные части и использовалось в производстве. Играло большую роль и то, что доспехи быстро ломались и снашивались, терялись в PvP. Так что рынок на 90 % был заполнен крафтовыми изделиями местных мастеров.

А вот с крафтом все было интереснее. Почти все предметы, используемые в Сфере, были построены игроками. С мобов падали ресурсы и ингредиенты, чертежи и рецепты продавали НПС. Крафт был сложным и многоступенчатым.

Пример. Для создания, скажем, обыкновенной стрелы требовалось пять частей: наконечник, древко, оперение, нитки и клей.

Наконечник ковал кузнец. Древко строгал столяр. Оперение падало как лут с мобов-птиц. Нитки производил портной. Клей варил повар. Четыре мастера мастера должны были сделать «запчасти» для производства простой стрелы. Это стрелы, а если, скажем, надо сделать телегу?

И такие цепочки были везде, со множеством ресурсов, ингредиентами от других профессий. Кроме того, качество и характеристики производимого предмета зависели от качества материала «запчастей». То есть, наконечник можно было выковать серебряный, а можно стальной, древко сделать ясеневое, а можно из темного дерева.

Также у прокаченного мастера с очень редким шансом мог получиться «шедевр» — предмет, который имел великолепные характеристики.

Была еще одна интересная вещь — система контрактов. Она гибко настраивалась и имела много шаблонов. Один игрок мог заключить контракт с другим игроком на поставку товара, перевозку, выполнения задания и множество, множество других вещей. Условия, сроки выполнения и награду можно было варьировать. В случае невыполнения оговоренный

в контракте штраф автоматически списывался со счета игрока.

Контракты можно было заключать и с НПС. Многие НПС-крафтеры, торгующие и собственными лавочками, выдавали повторяющиеся квесты-контракты на поставку необходимых для своего ремесла компонентов. На этом жили многие игроки.

К счастью, по Сфере было множество фан-сайтов, куда выводилась и анализировалась ситуация с огромного рынка игры. Калькуляторы крафта, графики продаж, колонки цифр и диаграммы десятками вкладок пестрели передо мной. Я искал позицию, с хорошим и постоянным спросом, с объемом продаж и количеством на рынке, который я мог потянуть.

Несколько вещей я осознал почти сразу. Первое — я живу в захолустье. Эйр-гребаная провинция, объем его рынка во много раз меньше объема основного торгового центра Дорсы — тех самых Златых Фейр. В свою очередь, и сам объем продаж Дорсы был не самым значительным в Сфере.

Существовало особое измерение — Живилианский Базар — где уровень продаж вообще зашкаливал. Рынок был в десятки раз крупнее самых крупных региональных рынков миров. Вот где сидят все крупные барыги этой игры! Попасть туда мне не представлялось возможным пока, но заметочку себе я сделал. Сейчас же план был прост — попробовать заработать на спекуляции в Фейрах.

Еще одна вещь — это колебания продаж от времени. В принципе, они были обычными — с вечера пятницы до поздней ночи воскресенья торговля идет живей в несколько раз, чем в остальные дни. Проводить мою спецоперацию нужно было именно в это время.

Дьявол, как всегда, кроется в деталях. Для успеха моего плана требовалось досконально понять рынок и его нюансы.

Следующий день прошел в детальном изучении аукциона и его механик. Я выставял лут с продажей и покупкой налутанного мною на квестах, изучая рынок игры. Валькирия рассказала мне, что продать что — либо по цене лотов продажи очень сложно, в основном все скидывают товар по лотам покупки. Почему? Да потому что нужно стоять очень долго, чтобы что-то продать — конкуренты-торговцы (или нанятые ими аукционные представители) постоянно перебивали цену.

Народу торговало очень много, выставленные лоты перебивались практически мгновенно. Менять цену можно было только раз в пять минут, но стоило ее поменять, кто-то почти сразу же опускал снова, на одну медную монетку. В конце концов, я разделил свой товар на несколько мелких лотов и начал использовать классическую торговую вилку:

Суть простая — я выставяю лот на 50 серебра, через несколько секунд его перебивает конкурент и ставит 40.99. Я тут же вкидываю на рынок новый лот с 40.98- и уже барыга-противник пять минут курит, а мой товар продается. Проблема была в том, что активно перебивали цену минимум трое, и таких «вилок» приходилось держать наготове десяток.

Тем не менее, потихоньку мой товар стал уходить. Некоторые торговцы сбивали цену практически до уровня цен покупки — с такими не было смысла бодаться, я придерживал товар, ожидая, пока их партию скупят. Суммы были небольшие, важнее был опыт и понимание механизма.

Проведя часа четыре в этой торговой войне, я пришел к неутешительному выводу. Аукцион Сферы — спекулятивный рынок, где царствуют перекупщики и аукционные боты (представители). На моих глазах партии товара покупались за бесценок по лотам покупки, выставялись в два раза дороже на продажу, конкуренты выдавливались демпингом или выкупом их позиций, которые минуто спустя возвращались на рынок по завышенной цене.

В кошельке звенело пятнадцать золотых, когда я уходил с аукциона — это было минимум вдвое больше, чем рассчитывали выручить мои приятели за наш лут. С другой стороны, четыре часа — это много... За это время можно просто нафармить эти деньги.

* * *

Вечером меня ожидало свидание с Вельди.

Воспользовавшись советом Алекса, я зашел в одну из лавок портных и приобрел несколько вещей гражданского гардероба. По здешней моде, теперь я щеголял в темно-синем камзоле с белыми рукавами и высоких сапогах с отворотами. Голову украшал черный бархатный берет с затейливой золоченой пряжкой и соколиным пером. Д'Артаньян один словом! Или Кот в сапогах, обзывайте, как хотите. Здесь все так ходили, и это не выглядело комично. Вещи прибавляли единичку харизмы каждая, а в целом повышали привлекательность у НПС.

Подумав, я надел сверху **перевязь из кожи крылана** с мечом и малой сумкой — ни одного мужчины без оружия я в Эйре еще не видел.

Мы должны были встретиться у фонтана на одной из небольших площадей Эйра — неподалеку от магазинчика, где работала Вельди. Я пришел немного пораньше — по старой привычке привык иметь запас времени, присел на бортик фонтана.

В Эйре вечерело. Не спеша прогуливались НПС, проезжали игроки. Я уже научился отличать их — игроки почти всегда двигались быстро, целеустремленно, большей частью на маунтах и в боевом снаряжении. НПС — персонажи же никуда не спешили, они жили своей жизнью. В конце концов, куда им торопиться, это же их мир. С другой стороны, если игроку замаскироваться под НПС, отличить будет сложно...

— Господин Хоткот!

Я обернулся. Вельди откинула капюшон — румянец на щеках, чуть сбитое дыхание. Видимо, торопилась.

— Я уже думал, ты не придешь — сказал я, целуя поданную руку в тонкой белой перчатке.

— У меня была такая мысль — чуть смущенно сказала девушка — Но...вы заинтересовали бедную девушку, господин Хоткот!

— Я рад. Что будем делать, куда пойдём?

— Не знаю.. — Вельди задумалась — Вы ведь совсем не знаете Эйра?

— Да, я тут всего четыре дня.

— Тогда я могу показать вам кое-что интересное! — оживилась племянница мага — А потом зайдем выпить в таверну горячего вина с пряностями!

— Пойдем — согласился я.

Болтая с ней по дороге, я выяснил, что девушка приехала в Эйр несколько лет назад из северной провинции — эрратства Ардат. Она была дальней родственницей мага, и он дал ей кров и работу в своем магазинчике в Верхнем Квартале, чем Вельди очень гордилась. Она не имела никакого отношения к магии, но местные обыватели и игроки зачастую думали иначе, что ей очень льстило.

— Смотри, это замок эрра! Туда так просто не попадешь, надо быть в чести у нашего народа — рассказывала Вельди, показывая на остроконечные башни цитадели — Вон ту

башню видишь? Самую левую?

— Ту, на которой флаг? Где голуби кружат?

— Да! В ней живет мой дядя!

— А самого коро...то есть эрра, ты видела?

— Да, видела, конечно — блондинка странно взглянула на меня — Он часто выезжает в город со свитой. Очень суровый мужчина, и не очень красивый. Вот сын его, принц Эндвед — это другое дело! Настоящий красавчик, мечта всех девушек Эйра!

Вельди снова взглянула на меня и словно бы смутилась.

— Не обижайтесь, господин Хоткот — она взяла меня за руку — Вы тоже очень симпатичный...

Выслушав несколько ответных комплиментов, она зарделась как аленький цветок, но было видно, что ей приятно — система накинула мне еще несколько очков репутации.

— А это храм Мелиссы. Красивый, правда? Мелисса — моя покровительница...

Тем временем мы пришли к каменной стене, опоясывающей Эйр. Вельди провела меня по малозаметной лесенке наверх, на стену, и выше — на одну из башен, где нас ждала открытая смотровая площадка. Вельди подвела меня к краю башни, к зубцам, достигающим мне до середины груди.

Мы успели — тихо произнесла она — Смотрите, какой закат!

Было тихо и безветренно. Огромный багровый диск солнца опускался за иззубренный горами горизонт, окрашивая леса, заснеженные предгорья и половину неба красивым, неземным свечением. Вид был и вправду великолепный.

— Я иногда прихожу сюда посмотреть на рассвет или закат — сказала девушка — Это смешно, я знаю, но...мне нравится!

— И вовсе не смешно. Там, откуда я — я немного запнулся, подбирая выражение — Люди тоже очень любят наблюдать за рассветом и закатом.

— Правда? Говорят, ваш родной мир, мир Игроков, очень странный. Рассказывают необычные вещи!

Я немного растерялся. Я ни на секунду не забывал, что со мной общается компьютерная программа, искин. Да, программа, прошедшая тест Тьюринга и способная искусно имитировать кого угодно. Но все было настолько правдоподобно, что ролики съезжали с катушек — казалось, я беседую с живым человеком, реально обитателем другого мира.

— Да, он отличается от этого — осторожно заметил я.

— Вы, игроки, странный народ! — вздохнула Вельди — Чего только я от вас не наслушалась!

— И чего же, интересно?

— Например, вы почему-то считаете себя исключительными — фыркнула она — Остальные вам будто и в подметки не годятся! Это очень раздражает! Кстати, что такое непись?

— Непись? Неигровой персонаж...

— Понятно. Не игрок, значит! — сверкнула глазами Вельди — Ну, я ей в следующий раз устрою!

Я расхохотался, спугнув любопытную ящерицу, вылезшую поглазеть на нас на теплые камни. И потребовал подробностей.

— ...ну, я и говорю, нет такого и невозможно это. А она небрежно так — Ты безмозглая непись! Представляешь, какие манеры?! Ну что такое «непись» я тогда не знала, но про

безмозглую прекрасно поняла.

— Однако мне, в отличие от некоторых, преподавали этикет! — Вельди гордо выпрямила спину — Поэтому просто указала ей на дверь! Ничего, в следующий раз придет, получит вместо зелья лечения отвар из бородатых жаб!

Светловолосая девушка хихикнула, видимо представив, как должен подействовать отвар из жаб на неизвестную мне грубиянку. Я читал о том, что НПС при сильном падении репутации могут мстить, пакостить обидчику, преследовать его, но не представлял, как это может выглядеть в натуре. Вот значит как...

Здесь вообще были крайне интересные НПС. Например, у каждого непися была глобальная цель в жизни, для выполнения которой он прикладывал усилия. Родившийся в деревне НПС, у которого была цель стать генералом, мог прийти в город, рекрутиться в армию и начать подниматься по служебной лестнице. Или отправится путешествовать. Или начать строить дом. Масса вариантов, в общем. Также НПС наравне с игроками осваивали ремесла, торговали, охотились, бороздили моря... Вкупе с механизмом «псевдоличностей», которая наделяла каждого непися уникальным характером, чертами и трейтами, получалась гремучая смесь, которую разработчики называли «полной эмуляцией жизни». Которую сейчас я и испытывал на собственной шкуре.

— Вот мне кажется, господин Хоткот, вы немного другой — сказала вдруг Вельди, прижимаясь ко мне теплым плечом — Вежливый и добрый.

— Наверное, это потому что я нуб — отшутился я.

— Не говорите так! Я чувствую, что у вас добрая душа.

Она повернула ко мне лицо, очень красивое в лучах заката, посмотрела в глаза и улыбнулась. Момент был крайне романтический, но когда я попытался обнять ее за талию, Вельди решительно убрала мою руку. Ручки у нее были маленькие, но сильные.

— Господин Хоткот, должна сказать вам, что я девушка строгих правил! А не какая-то из торгового квартала... И никаких фривольностей не потерплю! Тем более на первом свидании! — сделала она мне выговор, а репутация с ней упала на пять пунктов — Хотя вы мне и очень симпатичны!

Понял, не дурак. Больше не пристаю. Я убрал лапы и немного сконфузился.

— Пойдемте вниз — Вельди накинула плащ и зябко передернула плечами — Здесь становится холодно... а кто-то обещал угостить меня горячим вином!

Она взяла меня за руку и улыбнулась еще раз, словно извиняясь за свою холодную отповедь.

Заведение, куда она меня привела, было куда роскошней скромной таверны Карна. Два этажа, отделанный палисандром фасад с просторными верандами, большие витражные окна. Столы с накрахмаленными скатертями, сверкающая посуда, подсвечники и столовые приборы — все производило впечатление хорошего ресторана. Я даже забеспокоился, хватит ли мне денег — в кошельке позвякивало всего двенадцать золотых, да и то не моих, а вырученных за общий лут с Валькирией и Пламенем.

Внутри было немногочленно, и опять я не смог отличить игроков от НПС. Хотя вон тот, с двумя секирами, наверняка не непись, и та девушка в мантии с ним — тоже... Или нет? Впрочем, какая разница?

Расторопный официант принес нам заказ через минуту. Кувшин подогретого красного вина с пряностями, два серебряных бокала на тонких ножках, тарелку с фруктами и сладким десертом, с виду напоминавшим тирамиссу. Пять с половиной золотых, отщелкал дотошный

калькулятор в моей голове. Нехилые расценки!

За горячим вином у нас с девушкой опять разгорелся спор. Выпив немного, она немного покраснела, зеленые глаза заблестели. Вино, кстати, на вкус напоминало что-то среднее между глинтвейном и медовухой. Давало неплохой бафф:

Вы выпили горячее красное вино по рецепту «Тлеющий Костер». Мастер-Хайнц. Восстановление здоровья, энергии и маны увеличено на 10 %! Ваш интеллект и харизма прибавляются на 3 ед. Время действия — 5 минут.

Внимание: координация движений и ясность зрения нарушается с каждой новой дозой спиртного!

Внимание: максимальная степень опьянения может привести к значительному падению репутации!

— Мой дядя говорит — спросила Вельди — Будто вы, Игроки, уверены, что вы создатели всего сущего здесь, всех миров и всех нас. Это правда?

— Сложно сказать точно — уклончиво ответил я — Но многие из нас уверены, что так и есть.

Вельди возвела очи горе и недоверчиво покрутила головой.

— Но ни один из игроков никогда не смог продемонстрировать возможность такого созидания! — обвинила она — Все оставалось только на словах! Вот ты, игрок Хоткот. Ты можешь создать что-нибудь здесь? Хотя бы маленького кузнечика? Ну, давай!

— Нет, но..

— Вот и все! — хлопнула девушка в ладоши.

— Ну а как насчет бессмертия? Как насчет того, что мы свободно входим и выходим в этот мир? — горячее вино тоже ударило мне в голову.

— Игроки — не единственные существа, способные перемещаться между мирами — парировала Вельди — Мы тоже можем, хоть и иными способами. Даже твари из Бездны могут!

Она испуганно огляделась и сотворила священный знак.

— Что до бессмертия, так что в нем удивительного — продолжила она после паузы — Мы тоже возрождаемся после смерти, только немного дольше, чем вы...

Это была правда. НПС обладали определенным бессмертием в пределах Королевств. Если их случайно или намеренно убивали, с кулдауном 24 часа они возвращались на респ. Причем своих обидчиков не забывали никогда. Исключением были лишь высокоранговые фракционные НПС — типа нобилей, лордов и верховных лордов — но таких еще нужно было постараться убить. Окончательно погибнуть НПС могли лишь во время фракционных войн, и то, лишь когда «домашний» респ был бы уничтожен вместе с поселением.

— Насколько я знаю, не все возрождаются — осторожно сказал я.

— Не все. Но это — плата за могущество и власть. Налей еще, Хоткот.

Вино из серебряного кувшина тонкой струйкой полилось в кубки, Вельди стукнула краем своего бокала по моему, победно улыбнулась:

— Вот и выходит, что никакие вы не особенные, а обычные пришельцы из другого мира, очень странного, правда. Но мало ли странных миров?

— Выходит, так — согласился я.

— Все мы, люди, эльфы, демоны и даже боги — все рождены из Вечного Пламени —

сказала Вельди — Все существа во всех мирах. Пойдемте, господин Хоткот. Девушке пора домой.

Я проводил Вельди до дома — жила она на втором этаже своей лавочки и получил в награду легкий, почти невесомый поцелуй в щеку и запах лаванды, исходящий от ее волос, как напоминание о сегодняшнем вечере.

* * *

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город Златые Фейры.

Пришла пятница, и пришло время большой игры. Я намеревался наконец, попробовать на прочность рынок Дорсы. **Жетон портала**, так любезно предоставленный мне Алексом, перенес меня в основной торговый хаб Дорсы — Златые Фейры, место моего появления в Сфере, первой встречи с АлексОрдером и Супердеткой.

Полторы тысячи алтынов превратились в тринадцать тысяч золотых на моем счету.

Начинаем операцию «Стрелы».

Первым делом я обошел все НПС-лавочки Златых Фейр и скупил все имевшиеся в наличии у НПС-торговцев стрелы. Их оказалось на удивление немного — всего около пяти тысяч пучков. Чуть менее пятидесяти золотых — сущие копейки.

Вторым делом я разослал письма одиннадцати мастерам, клейма которых стояли на почти половине всех стрел, продаваемых на аукционе Фейр.

«Уважаемый мастер! Группе лиц, чьи интересы я представляю, к воскресенью необходимо 10000 пучков (100000 шт.) ясеневых стрел со стальным наконечником. Мы готовы их приобрести у вас по цене на 10 % ниже аукционной, т. е. по 90 медных монет. Если вы согласны с предложением, контракт на ваше имя в приложении»

Двое отправили мне подписанный контракт почти сразу, четверо написали в личку, удостоверившись в реальности сделки, тоже приняли его. Трое сдались после упорного торга. Двое не отвечали, ну и черт с ними, девять из одиннадцати согласны — я даже на это не рассчитывал. Обошлось мне это все примерно в восемьсот золотых.

Третьим делом, получив подписанные контракты, я скупил на аукционе все маховые перья сов, ястребов и уток — ингредиент, используемый при производстве для оперения стрел. Позиция была емкая, но дешевая — полностью скупить все лоты встало почти в полторы тысячи. Немного я выставил обратно десятком лотов по старой цене, что бы не привлекать внимания. И создал из оставшейся части крупный лот, увеличив цену на него в десять раз.

Подготовка была завершена, можно было приступать к операции.

Около полуночи в пятницу на аукционе Фейр были скуплены все стрелы. Это стоило мне десять с хвостиком тысяч, но теперь меня можно было называть Королем Стрел — у меня на аукционном складе их было больше десяти миллионов. Затем я в течение часа я выставил множество лотов с количеством от пучка (10шт) до 10000 штук. Цена на крупные позиции была дешевле, на мелкие — дороже, но в целом я поднял розничную стоимость примерно в четыре раза.

Все! Аукционная позиция была выкуплена и полностью контролировалась мной. Теперь оставалось удержать ее выходные.

Рынок первое время и словно не заметил смены ценника. Стрелы продолжали покупаться примерно по двести пучков в час по назначенной мною цене. Первый чужой лот появился спустя час, когда я всю зевал от скуки, а к шести часам утра субботы местные барыги уже прочухали ситуацию.

Тут и началось у нас нечто, более всего напоминающее мне ПвП, по крайней мере, адреналин был почти такой же. Я был на своем поле, пусть и меньше недели в игре, но схемы торговли и типы конкурентов везде одинаковые.

Первые — крупные крафтеры, производящие и торгующие своим товаром сами. Этих (я надеялся на это) я выключил из игры на пару дней, выкупив их запасы на аукне и связав своим контрактом известных мастеров до воскресенья. Так же я вывел с рынка один из ингредиентов производства — перья, так что сделать новую большую партию другим мастерам было бы сложно. Ну, или они должны были купить у меня оперения по цене, увеличенной в десять раз, что тоже неплохо.

Вторые — мелкие торговцы или просто игроки, офигевшие от цены и решившие немного заработать на этом фоне. Проблем они не представляли. Их лоты я брал в «вилку», опускал цену и, в конце концов, выкупал, как только цена становилась приемлемой для меня. Если они не торговались, мои лоты просто дешевели на один медяк и продавались быстрее.

Третьи — крупные рыбины, спекулянты вроде меня. Я не верил, что их нет здесь, чуть подсказывало мне, что на таком жирном куске не может не быть людей, желающих навариться. И именно они представляли угрозу моему плану.

Суббота пролетала почти незаметно. Еле успел помыться и перекусить. Дури было еще много, натиск свой днем ослаблять было нельзя. Ближе к вечеру на рынке, наконец-то, появились конкуренты. На рынке начали появляться новые, чужие лоты, большие объёмы. На смену партиям в 10-5000 штук приходят лоты от 20000 и одна позиция почти на миллион. Меня заметили, рынок стрел оживает. Меняю тактику, стараясь унять азарт. Роняю цену резко, быстрыми скачками — на 5 меди, 50 меди, 1 серебро...цена ползет к 1.4 серебряных за пучок. И тут мне написали в личку.

Зампотыл: *Привет, Хоткот.*

Кот: *Привет, Зампотыл.*

Зампотыл: *Хоткот, ты чей?*

Кот: *Я свой. А ты с какой целью интересуешься?*

Зампотыл: *Ты не один торгуешь здесь. Будь добр, уважай людей и давай не мешать друг другу зарабатывать.*

Кот: *Не понял, о чем ты.*

Зампотыл: *Все ты понял. Удачи, Хоткот.*

Нет, ребята, пустой болтовней вам мне не напугать. После упорной трехчасовой борьбы я выкупил все эти позиции в районе в 1.2 серебра и опять взвинтил цену до 3 монет.

Я получил еще десяток писем и множество личных сообщений.

«Кот, будь человеком, продай тысячу перьев по нормальной цене!» — писал один из нанятых мной по контракту крафтеров. Видимо, для производства заказанной партии не хватало ингредиентов.

«Хватит сбивать цену на мой лот!»

«Ну ты и жук, продай мне тысячу стрел по 1 серебра!!»

Больше книг на сайте - Knigolub.net

И так далее. В конце концов бесконечно трезвонящий приват мне надоел, и его пришлось отключить.

...к вечеру воскресенья, совершенно выбившись из сил, я, наконец, вылез из капсулы. Из зеркала в ванной на меня глядел бледный, осунувшийся объект, с красными воспаленными глазами, окруженными темными кругами. За два дня я спал часа три, урывками. Можно было подводить итоги.

Я продал почти семь с половиной миллионов стрел, выручив на этом с учетом всех налогов шестнадцать тысяч золотых. Еще более шести миллионов стрел все еще висело на аук. Перед уходом я вернул цену к прежней рыночной в 1 серебра, что бы быстрее вытащить из них свои шесть тысяч золота. Еще примерно полторы штуки висело в перьях, распроданных только на четверть.

Таким образом, за двое суток аукционного задротства я получил двадцать три тысячи золотых при вложенных тринадцати. Пусть часть еще в товаре, они уйдут. Десять тысяч золотом сверху, это штука алтынов. Нормально. И скилл торговли от множества операций поднялся почти на сорок пунктов.

Я рухнул в кровать и заснул мертвым сном. Перед глазами мелькали аукционные строчки, щелкал калькулятор, крутилось окно браузера с открытым графиком продаж. И мигал значок неоткрытого письма.

Зампотыл-Хоткоту

Ты не послушал меня, жаль. Будь здоров, Кот.

* * *

С утра я кинул игровую валюту на вывод из игры, оставив себе сотню золотых на мелкие расходы. Пока хватит, а через пару-тройку дней аукционные представители распродадут оставшийся товар, и я стану обладателем еще примерно десяти тысяч. Их я использую для следующей игры на аукционе.

Выйдя на площадь, я направился к portalу. Как обычно, на площади Фейр кипела жизнь. Город был совсем другим, он отличался от Эйра. Античная архитектура, колоннады, портики...

Я прыгнул домой через портал, израсходовав последний заряд жетона. Сошел с постамента телепорта и шагнул в сторону Эйра, ворота которого виднелись невдалеке.

— Не так быстро, Кот!

Четверо, вышедшие за мной из радужного мерцания портала были ПК — об этом говорил ярко-красный ник их ников. Двое бесклановых, двое из какого-то Братства Кнута. Недорогая кожаная броня, в руках блестят клинки. Поняв все, я бросился к воротам Эйра, где скучали стражи.

Смех за спиной. Резкий свист рассекаемого воздуха. Меня накрывает сверху ловчая сеть, мелкаячеистая, утяжеленная множеством грузиков и крючков.

Против вас использована «Ловчая Сеть»! Вы опутаны! Скорость вашего

движения снижена на 60 %!

Сорвать ее невозможно, пока я пытался это сделать, меня настигли и сбили с ног.

Игрок Раздор наносит вам 5 урона! Ваша жизнь 75/80.

— Хоткот, сейчас мы из тебя хот-дог сделаем! — усмехнулся мне в лицо один из ПК.

Сверкнули мечи. Пк-шеры несколькими ударами, пока к ним бежала стража, расправились со мной.

Игрок Раздор наносит вам 40 ед. урона! Ваша жизнь 35/80.

Игрок Виктор Вандум наносит вам 17 ед. урона! Ваша жизнь 18/80.

Игрок Напролом наносит вам 56 ед. урона! Ваша жизнь 0/80. Вы умираете!

Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

— Лена, вписывайся! Стража уже близко!

— А тебе, урод, привет от Зампотыла! — прошипел один из них, Раздор, хватая меня за волосы и поднимая над землей.

Игрок Элен Прекрасная добивает вас! Вы мертвы.

Вы потеряли? ед. опыта. Текущий опыт?/3000

Вы потеряли «Кожаный наруч». Вы потеряли «Прочные кожаные ботфорты». Вы потеряли 55 золотых монет. На вас наложен посмертный штраф — 10 % ко всем характеристикам. Длительность — 10 минут. Желаете возродиться?

Вот ведь суки! Две шмотки и полсотни монет подарил этим скотам. Еще и без штанов!

Я готов был, возродиться на круге респа, который находился на одной из площадей Эйра, но что-то подсказывало мне подождать. И верно — четверка моих убийц несколько секунд спустя появилась на круге респа около меня, отправленные сюда добежавшими до них стражами Эйра.

Мгновение — они синхронно сошли с круга, подошли к стоящему около него еще одному игроку — обычному, в простой кожаной броне, с большой торбой за плечами — и еще через секунду вновь были в полной готовности, обнажили оружие, окружили респ.

Продуманные! Кроме непосредственно ПК, которые убивают и умирают от НПС-стражи, в их шайку входят еще пара игроков — лутальщик, который забирает с тел жертв и их тел выпавшие вещи и второй — в рюкзаке у него несколько комплектов брони и оружия, которые передаются ПК-бойцам, что бы они всегда были во всеоружии.

— Спасибо за лут! — рассмеялся один из них.

— Теперь посидишь здесь! — добавил другой, тот самый Раздор — Стражники рескилить нас будут еще нескоро, пару-тройку раз прирезать тебя успеем.

— Или вали отсюда камнем! — посоветовала Элен, единственная девушка в их компании.

Уйти отсюда камнем возврата в таверну Карна — вариант. Но почему они подсказывают мне его? В чем подвох?

Хоткот: Алекс, привет. Ты в игре?

АлексОрдер — Привет. Да.

Хоткот: Слушай, меня тут ПК на респе прижали, камнем уйти можно?

АлексОрдер: В принципе можно. А что за ПК? Клан, ники, линкани.

АлексОрдер: Знаю. Братство Кнута — серьезные ребята. Ты попал. Камнем не УХОДИ — один из них наверняка стоит у гадалки, вычисляет твою точку респауна.

Хоткот: И что делать, оффаться?

АлексОрдер: Ты где?

Хоткот: В Эйре. Респ в нижнем городе, площадь Роз.

АлексОрдер: Жди, сейчас будем.

Ждать пришлось более получаса. ПКшники всячески пытались вывести меня из душевного равновесия, издеваясь и насмехаясь надо мной. Я знал такую категорию людей в онлайн играх — чужая боль для них самое ценное, что есть, и именно за ней они охотятся. Начать с ними пререкаться — это значит их покормить. Поэтому я молчал.

АлексОрдер появился внезапно. Он и еще один «Дозор», среднего роста крепыш с блестящей кольчужной броне вылетели из-за угла и сразу же набросились на ПК. Те были «красными» и убить их в черте города мог любой, было бы желание и силы для этого.

Вдвоем на четверых? Однако последующие события показали, что этого было вполне достаточно.

— Алекс, заткни хилера! — крикнул крепыш с ником Димоникус, вооруженный мечом и круглым выпуклым щитом, бесстрашно кидаясь на четверых ПК-шеров.

Большая, пылающая синим огнем руна приковала Элен Прекрасную к мостовой секунду спустя, а вторая, зеленая, источая мерзкий дым, врезалась ей в лицо. Противно зашипело, Элен истошно заорала от боли, крутясь на месте и пытаясь освободиться от сковавшего ее рунного заклинания.

Раздор, Напролом и Виктор приняли Димоникуса в клинки, но как показала дальнейшая минута, соперниками они ему не были. Впервые я видел в деле кланового «профи», и это было впечатляющее зрелище.

Димоникус ловко поднырнул под брошенной в него сетью, сокрушительным ударом щита отправил в нокаут Раздора и тут же прикончил его коротким ударом меча. Двое других противников бросились на него, но схватка длилась меньше десяти секунд — сначала, получив пинок, отлетел в сторону Напролом, а затем «Дозор» в два-три молниеносных удара разделал Вандума. АлексОрдер тем временем добил Раздора, кинул еще одну, на этот раз огненную руну в Элен и помог Димоникусу прикончить последнего ПК-шника.

Все это длилось меньше минуты — четверо ПК отправились на респ. Круто, я так же хочу!

— Дозоры, вы чего, озверели? — крикнул один из них, появившись на респе несколько секунд спустя. — Какого хрена?

— Заткнитесь, твари — веско посоветовал им Димоникус — Быстро лут с этого паренька на базу. Или буду валить вас тут, пока камнем не уйдете!

«Братство Кнута» дружно показало средний палец. Затем, приняв какое-то решение, они почти синхронно растворились — ушли камнем возвращения на точку привязки.

— Обшарь их тела — обратился ко мне Алекс. — Может, наберешь за свой слив. Хотя-

вряд ли...

Да уж, это точно. Наруч и сапоги — черт с ними, стоят копейки, но вот 55 золота такому скряге как я реально жалко. Подкормил ПК, блин.

— Да, и в Фейрах появляться больше не советую — продолжил АлексОрдер — здесь мы тебя прикроем, но там — нет.

— Не наша территория — добавил внимательно осматривающий меня Димоникус — Кому ты насолил, бро? Братство Кнута работает только по заказу.

Я открыл было рот для ответа, но меня прервал резкий, немного скрипучий голос:

— Да так, совсем никому. На двое суток выбил у редов несколько позиций на аукционе в Фейрах, они и обиделись.

Обладатель скрипучего голоса обходил меня по кругу, разглядывая. Это был третий «Дозор», хоббит, ростом мне по пояс и худощавый, одетый в запыленный зеленый костюм и залихватски заломанный на затылке красный берет, украшенный пучком фазаньих перьев. Как он появился здесь, я не заметил.

— Сколько ты заработал, тысяч пятнадцать? — обратился он ко мне — Меньше недели в игре...

— Авель? — удивился АлексОрдер — Что ты здесь...

— Да так, мимо проходил. Алекс, пригласи своего друга к нам в замок. У меня есть к нему разговор.

ГЛАВА 6: ЛИБЕРТИ

И когда мы прорвались сквозь облачный покров, я, прижавшись к жестким перьям руха, увидел вдали это чудо.

Замок Дозоров, Кондор. У него было еще одно имя — Облачный Замок, и теперь я понял, почему. Стройные шпили башен и высокие бастионы стен высились над облаками, на неприступной вершине одной из высочайших гор Севера. Гордо парили на недосягаемой высоте. Ослепительно сияла на солнце цитадель, возвышаясь над бесконечной облачной равниной, изредка перемежаемой черно-белыми островами снежных вершин.

Этот замок невозможно взять, понял я. Снизу, по обрывистым, отвесным склонам горы невозможно подобраться, атаковать можно только сверху, на летающих маунтах. Но много ли «птичек» у возможных врагов? И наверняка у защитников против них есть способы противодействия, не говоря уже о собственных ВВС.

Рух приземлился на открытой круглой вершине одной из башен, меня начали отстегивать от гигантской птицы.

— Эй, Кот! — услышал я громкий смех Димоникуса — Как ты там, не обделался?

— Олег, Авель ждет тебя в своем кабинете — сказал АлексОрдер, помогая мне освободиться от многочисленных ремней — Это будет серьезный разговор, не подведи меня.

— А кто он такой вообще, этот Авель?

— Высший круг клана, Хранители. Один из пяти советников Комтура. Вель отвечает за рекрутинг и внутреннюю безопасность.

— Меня будут вербовать?

— Возможно. Я сделал тебе рекламу, так что не продешеви.

* * *

— Итак, Хоткот, неделя в игре, 5 уровень, совсем немного ОМ...Но уже настолько дерзкий, что попал в клановый Кос Редов! Как дальше жить будешь?

— Как и раньше. — посмотрел я ему в глаза — Потихоньку.

Авель усмехнулся, поудобнее устраиваясь в своем кресле. Невысокий хоббит на огромном троне выглядел несколько комично, но глаза портили все. Не знаю, как ему это удалось при создании персонажа, но взгляд Авеля, цепкий, пронзительный, оценивающий, мгновенно выдавал в нем матерого волка. Кабинетик в замке Дозоров у него был нехилый — камин, массивный деревянный стол с малахитовой столешницей, дорогие гобелены и картины на стенах...Скрещенные шпаги, мушкеты, головы птеранодонов и еще каких-то жутких ящеров внушали.

— На тебя напустили «Братство Кнута», теперь они с тебя не слезут. Выяснят твою точку привязку и будут рескиллить прямо возле нее. Плюс клановый КОС редов, а это тоже серьезно. Они контролируют области на юге и в центре Дорсы, в Фейрах тебе лучше не появляться.

Я счел за лучшее промолчать, послушать, что кадровик Дозоров дальше скажет.

— Неаккуратно ты сработал, большую мозоль им оттоптал.

— По нашим данным, ты вырвал у них несколько позиций на аукционе и два дня держал

ее.

— Преувеличивают. — Зевнул я — Всего то одна позиция — стрелы. Да и не два дня, а меньше полутора.

Авель кивнул.

— АлексОрдер рассказал мне, чем ты занимался в КОСМОСЕ. Я так понимаю, ты профессиональный торговец?

— Есть немного. Будете вербовать меня в Дозор? — спросил я. К чему шел разговор, было и так понятно.

— А куда теперь тебе деваться? А нам бы нам пригодился — кивнул безопасник Дозора — С редами утрясем. Что сам думаешь?

— А какой мой интерес? — как можно более равнодушно спросил я.

— Разве ты еще не понял, что Сфера — мир кланов? Одиночки здесь не выживают. В Фейрах ты теперь будешь объектом охоты для редов и их наемников. Как собираешься торговать дальше?

— Авель, поймите, это несерьезно. Реды, да хоть кто, если прижмут сильно — пересоздам аккаунт, скиллов, как вы сами говорите, немного. Я пришел сюда заработать, и так просто не отступлю.

— Понятно — кивнул Авель. — Пересоздавать акк не надо. «Ген Древних» — редкая штука, второй раз не выпадет.

Так вот в чем еще дело. Алекс сказал им про мой перк, и они заинтересованы еще и в нем. Отлично, будем дальше набивать цену.

— Так какие условия вы хотите мне предложить? — спросил я — Скажу сразу, «просто так» вступать к вам я смысла не вижу.

— Кот, вообще-то многие игроки мечтают к нам попасть «просто так»! Сами готовы приплатить за это! Знаешь, какая прорва заявок у нас? Дозоры — топовый клан!

Я зевнул. Ну да, в рейтинге кланов Дорсы Дозор на седьмом месте по боевой статистике. По территориальному влиянию и количеству мемберов — тоже в первой десятке. Альянс «СЕВЕР», больших и малых северных кланов, где Дозор играл первук скрипку, крепко держал весь северо-запад Дорсы. Клан сильный, крепкий, серьезный.

Тем не менее, в общем рейтинге кланов Сферы он не входил даже в первую сотню — там были звери и покрупней, вроде пиндосского Swarm или нашего, русскоязычного ХИРДА.

— Авель, я пойду, наверное — сказал я, поднимаясь. — Красивый у вас замок, но пора и честь знать.

— Ладно, Кот! — Авель примиряюще поднял руки. — Вижу, ты тертый калач.

Он достал из стола хрупкие, почти невесомые бокалы и пузатую запыленную бутылку. Плеснул янтарную жидкость до половины, один бокал протянул мне.

Вы выпили выдержанный коньяк «Боливар». Мастер — Ричард Хеннеси Восстановление здоровья, энергии, маны увеличено на 15 %! Ваш интеллект и харизма прибавляются на 5 ед. Ваши навыки, которые используют харизму, теперь работают эффе ктивнее! Время действия- 5 минут.

— Оплата серебряного аккаунта. Базовая экипировка и расходники. Доступ к кланхрану. Место в клановых рейдах. — тихо перечислил Вель, — И это все предоставляется

полноправному мемберу Дозора. В твоём случае, если ты будешь заниматься клановой торговлей — ещё и 3 % прибыли от сделок на аукционе.

— Это уже интересно. Но три процента — это не о чём.

— Кот, ты уже наглеешь. Ты хоть представляешь о каких суммах идет речь? От таких предложений не отказываются.

Немного поторговавшись, мы сошлись на пяти процентах. Правда, оказалось, что Авель сделал мне это предложение так сказать, «авансом»:

— Сейчас ты ещё слишком мал. Минимальный уровень для вступления в Дозор — сотый. Минимальное количество ОМ — десять тысяч. Нубы нам не нужны... Для тебя мы сделаем исключение и примем раньше, но ты должен пройти базовое обучение в одной из наших академок. Сейчас как раз открываем новую школу для перспективных новичков... Сроку тебе — месяц.

— У меня есть ещё одно условие — сказал я — Со мной в академку пойдут ещё двое моих друзей, и вы рассмотрите их кандидатуры в основной состав Дозора.

Авель застонал, обхватывая голову руками.

— Ладно, идет — сказал он через несколько секунд. Покопался в ящике стола, выложил и небрежно подвинул ко мне по столешнице странный предмет. Нечто вроде округлого куска хрусталя, в глубине которого то угасала, то разгоралась игольчатая серебристая искра.

— Что это?

— «Серебряная Искра». Проплати акк, по моим данным у тебя уже почти кап ОМ.

Искра! Аналог подписки аккаунта СФЕРЫ! Так же как «бронзовая», «серебряная» или «золотая» подписка, добавляла месяц оплаты аккаунта соответствующего ранга. Продавалась администрацией за реальные деньги, только цена примерно в полтора раза выше цены оплаты аккаунта. Зато Искру можно передавать, продавать внутри игры, награждать ею — да мало ли применений!

Я прекрасно понимал, зачем Авель дает мне Искру. Хочет привязать к клану, сделать так, что бы я был обязан им с самого начала. С другой стороны, ситуация пока складывалась в мою пользу. Дают — бери, бьют-беги, часто повторял мой незадачливый папаша, и на этот раз я решил последовать его житейской мудрости.

**Вы получили предмет «Серебряная Искра»! Желаете активировать? Да/нет
Статус вашего аккаунта изменен на «серебряный»!**

Так как вы первый раз активировали «серебряный» аккаунт, вы получаете стартовый подарок от администрации игры!

Вы получаете «Большой Набор Странника»! В его состав входят:

Полотняная палатка (2-х местная)

Малая Сумка Странника (10 ячеек), до 12 кг

Жетон переобучения -1 шт.

Жетон призыва маунта — обыкновенный скакун.

Свиток обучения навыку «Верховая Езда»

Свиток обучения навыку «Отдых»

Малое Зелье Лечение — 5шт.

Администрация СФЕРЫ МИРОВ благодарит вас! Приятной игры!

Меня немного засыпало плюшками. Правда, забрать их можно было только с аукционных складов. Палатка — польза пока не известна, сумку мне уже подарил Алекс, навык «Отдых» тоже уже был (он качался автоматически, если игрок покидал игру в подходящих условиях — комната гостиницы, кровать, в общем, место для отдыха). Вот жетон переобучения — это да! Он позволял один раз полностью сбросить навыки и атрибуты. Крайне полезная штука.

«Верховая Езда» и маунт — это тоже настоящие подарки! Я уже знал, что лошадка будет у меня ослепительно белой и назову я ее Снежинка.

Ну а как иначе-то? Принц ведь должен ездить на белом коне!

* * *

— Еще вот этот, Енот.

Игрок с забавным ником: Енот Балиан равнодушно посмотрел на меня.

Полуобнаженный, с тренировочным мечом. «Профи». Лицо усталого вояки. Бритый почти налысо, но густые пшеничные усы спускаются до линии подбородка.

— Упрямый нуб — он слегка усмехнулся уголками губ — Каждый день тебя вижу на арене.

— Хаук! — окликнул он моего знакомого — Знаешь этого? Как он?

Затупленное острие деревяшки указало в мою сторону.

— Кот? Нуп, но упорный. Задатки есть, реакция нормальная. — Ответил подошедший Хаук — Тоже в Либерти?

Енот коротко кивнул.

Вам предлагают вступить в клан Liberty School! Да/нет?

Вы вступили в клан Liberty School! Ваш ранг в клане — рекрут.

— Общий сбор и первая тренировка завтра здесь. На малой арене. — Небрежно бросил Енот — В два часа вечерней стражи по Сфере, это шесть по Москве, десять по Нью-Токио. Опаздывать не советую.

* * *

Я пришел за полчаса, сделал правильно — почти все уже были в сборе. Около двух десятков моих новых соклановцев с тегами Либерти, среди них были и Валькирия с мужем. Довольные как слоны, Мария даже послала мне воздушный поцелуй.

Когда пришло время, Балиан расставил нас по росту на песке арены. Неторопливо прошелся вдоль строя. Выглядел он внушительно — брутальный, широкоплечий, в кожаных доспехах, с суровым лицом. От него веяло спокойной крутостью альфа-самца.

— Рекруты!! Сейчас вы в Либерти — Свободной Школе клана «Дозоры»!! Я ваш командир, мне будут помогать четверо наставников!

— Для начала хочу сказать несколько вещей! Первое — мне все равно, кто вы и что умеете! Плевать, кто что качает! Вы все для меня — нубы и говорящее мясо!

— Где-то это я уже слышал — одними губами сказал мне красивый золотоволосый парень, стоящий справа от меня. Ну да, я тоже слышал, Балиан косплеит «Тридцатый призыв», эпическую трехсерийную драму о событиях русско-турецкой войны. Явно пересмотрел, фанат сержанта Злобенко.

— Моя задача — научить вас драться так, как должен уметь! Драться! Любой Дозор! И мои наставники помогут в этом! Эй, ты!

Он ткнул в грудь моего ехидно улыбающегося соседа.

— Что-то смешное нашел? Как тебя там, Лионель? Всем расскажи, мы тоже посмеемся!

Лионель молчал, тогда Енот просто выдернул его из строя, толкнул в центр арены.

— Гермиона! Проверь!

Один из наставников, стоявших возле строя, невысокая брюнетка в кожаной безрукавке, вышла вперед, кинула к ногам Лионеля деревянный меч и круглый щит. Сама она была вооружена только двуручным клинком — тоже тренировочным. Золотоволосый поднял оружие. Двигался и держал его он умело — был явно не новичком.

Напал на Гермиону без предупреждения, быстро бил острием, пытался сбить с ног ударом щита. Бесполезно. Женщина-наставник ускользнула, издевательски медленно вытянула Лионеля поперек хребта своим мечом, добавила пинком под зад, да так, что рекрут пропахал носом песок арены.

Вскочил он красный, всколоченный. Видно, большого мнения о своих способностях и не привык, что бы его так валяли, «опуская» на глазах у остальных рекрутов. Вскочил красиво, умело. Вновь сошлись, на этот раз атаковала Гермиона. Движений ее длинного меча я различить не мог, хотя честно старался. Лионель охнул, щит его полетел в одну сторону, меч — в другую. Сам рекрут, получив в зубы гардой от вошедшей в клинч наставницы, вновь лежал на песке.

— Нубло обыкновенное — констатировала Гермиона, подходя к Еноту.

— Если кому-то еще смешно, неинтересно или хочется высказаться — прорычал Балиан — То велкам на арену, докажите, что вас можно уважать! Есть желающие? Нет? Прекрасно!

— Теперь я представлю вам наставников. Я и Хаук — я с удивлением заметил среди наставников своего первого тренера — Будут учить вас фехтованию!

— Гермиона — мой заместитель и помощник! Она научит вас рукопашному бою, борьбе и метанию копий!

— Лориндейл! — высокий эльф с длинными серебрянными волосами коротко поклонился — Лориндейл научит вас стрелять из лука.

— Аргентум- конному бою и владению копьем!

— Сбор на тренировки каждый день в это время здесь! Отмечаетесь у Гермионы! Второй пропуск тренировки, есть причины, нет причины — кик из клана!

— Через месяц сдаете экзамен! Кто пройдет, попадет! В! Самый! Лучший! Клан!

— А теперь берите эти палки и подходите ко мне по одному, хочу посмотреть из какого дерьма вы сделаны!!

* * *

Так и началось. Гоняли нас немилосердно, по четыре часа в день. Спуска никому не давали. Из двадцати восьми рекрутов через неделю осталось двадцать — четырех выгнали за

пропуски тренировок, двое оказались слишком «характерными», один тихо пропал, а еще один был кикнут с позором и занесением в клановый КОС за сквернословие в адрес тренеров.

Хаук, новоявленный тренер Либерти, по секрету шепнул мне, что и десяток пришедших к финишу будет хорошим результатом. Система отбора и тренировок была очень жесткой, выдержать ее могли только настоящие фанаты Сферы. Задроты виртуала.

Такие, как я. Концепция Либерти Скул, Свободной Школы, была очень простой. В нее попали все подающие надежды новички, на которых положил глаз клан Дозоров. Не только «боевики», но и те, кто качал магические навыки, или продвинутые крафтеры, или торговцы, как я. Условие было одним — в Дозоре не должно быть плохих бойцов. Самый захудалый писарь или кузнец клана, кроме своих основных навыков, должен уметь сражаться на уровне кланового «профи». Впрочем, что я говорю — захудалым в принципе невозможно было попасть в состав, они просто не проходили отбор.

У меня довольно быстро выработался определенный режим. С утра я вставал, завтракал, ложился в капсулу. Проверял на аукционе Эйра свои лоты, вносил необходимые изменения. Неторопливая скупка продажа десятка позиций через аукционных представителей приносила мне немного — пять-десять золотых в день, но на жизнь этого хватало.

Затем, до вечера я по желанию делал социалку (простые городские квесты принеси-подай), качая репутацию с Эйром или охотился с Валькирией и Пламенем, если они были в онлайн. Обычно мы успевали сделать одно-два несложных задания возле города с ними. Ну а вечером шел на тренировку и до ночи потел, оттачивая боевые навыки со всем остальным Либерти.

Что только с нами не проделывали! От простейших упражнений в парах для тренировки блоков и ударов до отработки уклонения от метательного оружия. Например, одного полуголого рекрута атаковала толпа с дротиками, а он должен был уворачиваться, убегать, отбивать их. Делать все, что бы в него не попали.

Нас разбивали на звенья, в которых новобранцы Либерти отрабатывали бой один против двоих, один против троих, двое против пяти и так далее. Учили сражаться верхом, сбивать врага с ног ударом маунта и добивать копьем. Проносясь мимо, на скорости срубить пешего противника мечом. Или наоборот, ловко уходить от удара всадника и всаживать ему в спину дротик или метательный топор. Учили стрелять из лука и грамотно уходить с линии огня, когда ты сам на прицеле у стрелка. Самых продвинутых Енот к концу обучения обещал научить отбивать стрелы клинком меча — был и такой скилл.

Коллектив подобрался неплохой, хотя были и уникамы, вроде задаваки Лионеля. Впрочем, все неадекваты долго не задерживались, отсеялись еще на первой неделе тренировок. К нам с Ваней и Марией прибились еще двое — Диарей, молодой питерский парень, и Хельга — немногословная светловолосая девушка. Она была уже продвинутым менестрелем, и «физика» давалась ей очень тяжело, она мучилась, но скрипя зубами, шла дальше — ей очень хотелось в клан. Другая часть Либерти вращалась вокруг «звездного» Лионеля и его друга Ланнистера. Амур, Нико, Антарес... Выделялся огромный синекожий орк Шага, силач и буян. Уровень подготовки был у всех разный, но тренеры быстро подстригли нас под одну гребенку.

Вначале я не чувствовал прогресса, но он был, конечно. Такая система клановой трены, отработанная множеством новичков, имеет огромное преимущество перед самостоятельным обучением — ты растешь в несколько раз быстрее.

Впервые я понял это, когда, придя немного раньше на арену, проводил свои «дежурные» сто дуэлей с местными обитателями. Кстати, после того, как надо мной загорелся тег Либерти, местные «профи» гораздо охотнее стали давать поединки. Так вот, в одном из них я совершенно неожиданно для себя победил Сант-Люцифера — ранее недостижимого авторитета, профи «Варягов».

— Зачем поддаешься, Люцифер? — укорил я его, помогая подняться с песка.

— Я не поддавался — серьезно ответил «профи» — Ты просто сам вырос, Кот.

Тем не менее, у «профи» я с трудом брал один бой из пяти-семи, да и то не всегда. Новички же и бесклановые бойцы, приходившие сюда потренироваться, спустя вторую неделю тренировок перестали представлять для меня опасность. Скилл боя поднялся, хорошо прибавилось навыков:

К концу второй недели я легко танцевал с мечом, отбиваясь от двоих и попутно уворачиваясь от топоров, которые кидал в меня третий. Балиан уже не мог с первого раза накрыть меня броском ловчей сети и кажется, запомнил, как меня зовут. Хуже дело было со стрельбой из лука и конными поединками — тупо не хватало скиллпойнтов. В Либерти осталось семнадцать рекрутов, еще троих отчислили по разным причинам. Всем выжившим в ходе тренировок присвоили следующий ранг новайсов — новобранцев клана.

Остальные новички академки тоже прибавляли в мастерстве. Лучшими бойцами Либерти были Нико и Ланнистер, на коне никто не мог сравниться со Свенном, Валькирия стреляла увереннее всех. Я и Пламень были в серединке, дварфу приходилось тяжело, но он справлялся. Из-за своего невысокого роста он был неудобным противником — (нас обучали использовать габариты своего персонажа как преимущество) к тому же крайне ловко насобачился бросать топоры.

Кроме «боевки» и практики физических схваток нам рассказывали, как бороться с петами и фамилиарами противника, как правильно вести себя под прицелом у всадника «птички», каким образом вывести из строя мага, и многое, многое другое. Не учили магии, да и вообще не затрагивали не «боевые» навыки — их использование и прокачка была отдельным и весьма специфическим делом. Насколько я понял из разговоров, на юге существовали некие Башни Магии, где как раз с помощью НПС можно обзавестись и развитыми магическими навыками.

Вообще в ходе тренировок, разговаривая с рекрутами и тренерами Либерти, почитывая вечером и утром форумы (нам, кстати, дали ограниченный доступ на клановый сайт Дозоров) мне стала немного понятна общая картина политики и расклада сил в этом мире.

Дорса, крупнейший материк, по форме немного напоминала старую Евразию — еще ту, старую, очертания которой не поменяли воды глобального потепления. Мы находились на северо-западе, в полукольце огромного горного хребта, на одной из вершин которого был построен Кондор, замок Дозоров. Наш будущий клан контролировал все «дикие» земли севера, запад континента держали «Енему» и «Побратимы». Еще два клана, входящих в северный альянс — HEROES и «Варяги» — тоже имели свои замки, Герои на юго-западе «Варяги» на северных островах. Это были боевые кланы, костяк альянса. Кроме них, в «СЕВЕР» входили еще два десятка мирных кланов, расселившихся по «диким» землям под нашей защитой. Они крафтили, фармили мобов и данжи, ежемесячно отстегивая в казну альянса за право проживания.

Как стало понятно, почти всю северо-западную часть Дорсы, включая Эйр и другие НПС-королевства, крепко держит под своим влиянием наш альянс. Исключением был

только юг — там, занимая все южные области континента, простиралась великая, Дикая Степь. Прибежище множества больших и маленьких кланов, зона безудержного ПвП и источник постоянной опасности.

На востоке все было интереснее. В центре континента, на пересечении его торговых путей, на берегах Длинного моря стояли Златые Фейры — торговая столица Дорсы. Та самая, куда мне теперь был путь заказан. Севернее ее земли принадлежали некоему Дому Тьмы — это тоже было НПС-королевство. Клановых замков и вообще кланов там обитало на порядок больше чем на западе, больше было и неписевых владений и городов. По статистике из общего ряда кланов выделялись ПРОЕКТ АД, ЕРЕСЬ и Золотая Орда.

Другие континенты я пока не смотрел. На одном из них, по слухам, обосновался сильный японский альянс, другой держали немцы и поляки.

Что давала кланам власть и контроль над «дикими» землями? Размышляя над этим, я пришел к выводу, что, в общем-то, все. Кланов держали под своей рукой месторождения ценных ресурсов, необходимых для крафта — руды, минералов, леса. Места обитания мобов, которых можно было гриндить. Контролировали фарм как стационарных данжеонов на своей территории, так и редкие, случайно респящиеся данжи.

На свои земли боевые кланы, имеющие замки и прокачанных бойцов селили более слабые кланы — крафтеров и фермеров, «крабов». Взамен возможности использования территории для добычи ресурсов, охоты и фарма подземелий те платили хозяевам дань — золотом или частью ресурсов. Ну и получали защиту «боевиков» при налетах ПК и ПвП рейдах вражеских кланов.

Нет, конечно, можно было фармить в НПС-Королевствах, под защитой стражи. Но игра была устроена так, что самые ценные руды, самые опасные мобы и самые лучшие данжи находились именно в «диких» землях, которые захватывались кланами игроков. И только там можно было игрокам строить дома, мастерские, форпосты и замки.

Так что основная жизнь игроков в Сфере проходила в опасных «диких» землях, где тебя в любой момент мог безнаказанно убить и обобрать другой игрок. Одиночки не выживали, люди объединялись в кланы и альянсы, что бы спокойно осваивать территорию и ее ресурсы.

Как я понял, Дозор не вел сейчас активных войн. По скупым рассказам АлексоРдера все их ПвП сейчас состояло из охоты за местными ПК и редких походов в степь. Иногда враждебные кланы — японцы с Фарсиды или степняки устраивали налет на форпосты вассалов клана, тогда собирался полный боевой рейд, и бывали крупные замесы. Но это было редко, а новичков они набирали и готовили...Зачем?

Впрочем, я был рад складывающимся обстоятельствам. Попадание в основной состав клана и доступ к его торговым ресурсам — это то, что было мне нужно. Оплата аккаунта, доступ к топовым подземельям, процент от торговых сделок Дозоров — это полностью решало мои финансовые проблемы. Более того, в моей голове роились интересные мысли насчет заработка. Одна глобальная идея не давала мне покоя, но что бы приступить к ее реализации нужно было втереться в клан, познакомиться с его руководством поближе и все тщательно просчитать.

Так же мне не давал покоя найденный мною синий меч из «звездного» металла. Платить громадные деньги за его идентификацию я не хотел, да и не было у меня этих денег, по сути. Покумекав с Алексом, мы решили попробовать следующий вариант.

Дело в том, что по квестовым законам Сферы после каждого пятнадцатого задания, выполненного игроком, он получал так называемый «сторик». Так назывался редкий квест,

обычно с неплохой наградой, сильно прибавляющий репутации с базовой фракцией. В моем случае — с народом Эйр. Такое задание мог выдать только специальный НПС, принадлежащий к властям фракции, как правило, выдавал тот непись, который был ближе к игроку в момент сдачи пятнадцатого квеста.

По счастливой случайности, одним из таких спец-НПС, дающих такие фракционные сторики, был и мой маг. АлексОрдер был уверен, что если получить задание от него, можно будет увязать награду с идентификацией меча. «Зацепка» с магом уже была, такая возможность существовала.

Что бы получить сторик от мага, мне требовалось лишь быть поближе к его башне в замке при сдаче последнего простого квеста, и это потребовало определенных усилий. Пришлось работать на стражу замковых ворот, выполнить для них несколько поручений. Последнее, пятнадцатое, привело меня в городской ров, где пришлось вволю понырять в холодной затхлой воде, выискивая на дне оброненную одним из стражников казенную гизарму. Ух, эх и зол я был после этого «удовольствия».

Впрочем, я был вознагражден сторицей — в тот же вечер в таверне Кирана передала мне небольшой желтый конверт. Круглым детским почерком писала Вельди:

Уважаемый господин Хоткот! Прошу вас зайти в мою лавку как только сможете. Мой дядя кое-что для вас оставил.

Вельди Ниэлит.

П.С. Бедная девушка скучает без цветов.

* * *

Шикарный букет бело-розовых неведомых цветов перекочевал в стеклянную вазу, наполнив помещение магазинчика летним ароматом. Вельди глядела на меня, на ее губах играла лукавая улыбка.

— Совсем вы забыли бедную девушку, господин Кот — пожаловалась она — Больше недели не заходили ко мне.

— Прости, Вельди — я постарался изобразить искреннее раскаяние на лице — Просто вообще нет времени, пытаюсь вступить в клан. Тренируюсь днем и ночью.

— Ах, ладно вам извиняться. Бедная девушка все равно будет скучать — Вельди притворно вздохнула — Даже если она просто безмозглая «непись»...

— Прекрати уже, ты обещала!

— Ах, да. Это вам, господин Кот. Дядя велел передать.

На столешницу прилавка легла прямоугольная металлическая табличка, больше всего напомнившая мне гардеробный номерок. На ней был выгравирован символ Эйра — колос в венке зерен. В две дырки по краям был пропущен черный кожаный шнурок — бирку, видимо, предполагалось вешать на шею.

Вы получаете предмет — стальной жетон Дан-на-Эйра. Дает право входить в замок эрра. Слот — шея, амулет.

— Это все? На словах ничего не передавал? — спросил я.

— Нет. Был он, правда, какой-то странный. То ли рассерженный, то ли немного не в себе. Так что осторожнее, господин Кот. Вы мне еще живым пригодитесь. — Хихикнула девушка.

ГЛАВА 7: КУРГАНЫ НЕКРОМАНТОВ

С жетончиком на шее стража пропустила меня внутрь замка беспрепятственно. Я вошел в ворота, с любопытством оглядываясь, и тут же посторонился, пропуская любопытную процессию НПС. Кавакальда — полтора десятка всадников-гвардейцев выезжала в город. Впереди на крупном чалом жеребце ехал сухопарый жилистый мужчина со светлыми вислыми усами, в богатом рыцарском нагруднике и золотистом плаще, искусно вышитом сплошным рисунком колосьев. На его высоком, с залысинами, морщинистом лбу блестел зубчатый обод золотой короны эрра, украшенной изумрудами.

Лаон «Стервятник» Элион, эрр Эйра — гласила надпись над его головой. Ого, мне встретился сам местный властитель! Что интересно, сопровождал и его не только НПС-гвардейцы, среди отряда я заметил и двоих игроков, экипированных неотличимо от прочих телохранителей — кольчуги, форменные зеленые плащи и треугольные щиты, несущие герб Эйра. О таком я тоже слышал — заработав хорошую репутацию, можно было попасть в личную гвардию правителя НПС-королевств. Интересно, эти ребята сейчас квест такой делают или просто так с ним ездят? Или это ежедневка у них такая?

Размышляя, я шагал по направлению к обители мага — одной из башен замка. Хорошо иметь **Большой Атлас АлексОрдера** — на карте все отмечено, ничего искать не надо... Несколько переходов по стене, мимо зевающих стражей, и длинная винтовая лестница привели меня к большой красной двери, возле которой скучал мой давешний знакомый — телохранитель мага. Здоровенный детина с гривой взвихренных светлых волос несколько секунд пристально изучал меня, а потом кивнул как старому знакомому и посторонился — мол, заходи.

Маг за годы своей службы изменил и перестроил круглое помещение внутри башни, разделив его на несколько этажей, где жил и занимался своими колдовскими делами. Здесь было светло, и царил образцовый порядок. Серые и красные бархатные портьеры почти полностью скрывали стены, стеллажи со множеством толстых книжных томов сияли отполированным деревом, у одного из расшоренных окон стоял небольшой телескоп на медной треноге, поблескивая голубоватыми линзами.

Сам волшебник сидел за большим деревянным столом и что-то быстро писал. Увидев меня, он поднял голову и коротко указал на одно из глубоких мягких кресел.

— Хоткот, а ты случайно не человек Кендамеса? — спросил он вместо приветствия — Или ты из Храма Боя? Хотя ты не похож на дагониана...

— Понятия не имею о ком вы говорите — ответил я, располагаясь в уютном кресле у стола.

— Ладно, это я так — маг внимательно изучал мою реакцию — Странно...

Он забарабанил по столу холеными пальцами, на одном из них ярко золотился широкий перстень с бриллиантом.

— Что-странно?

— Странно то, что ты обратился ко мне, а не в Орден Клинка и Лилии, к примеру. Там паладины просто помешаны на легенде о Семи Братьев и их огненном оружии из «звездного» металла.

— Никогда не слышал о такой легенде и таком Ордене — твердо сказал я, переваривая услышанное. Опять эти Семь, Семеро, теперь еще и «огненное» оружие. В ингейм данны

ничего такого нет, а НПС свободно рассказывает мне об этом. Надо копать дальше...

— Я всегда думал, что это просто детские сказки, мистификация — продолжал волшебник — «Семь братьев одолеют ночь, огнем ее развеяв прочь!»! Присказки черни и простонародья!

Он весело фыркнул.

— Но вот однажды молодой Игрок приносит мне меч из «звездного» металла! Как две капли воды похожий на Дайя Лайт Семерых из старых сказок!

Я слушал, боясь перебить и тихо офигевая. Похоже, квест все же будет, меч крутой.

— Можешь мне его еще раз показать? — попросил маг.

Я исполнил его просьбу. Синий клинок с серебряным эфесом лег на столешницу, Сиздж трепетно провел над его лезвием ладонью.

— Я помогу тебе определить его свойства, юный Хоткот, но цена будет велика. В этом мире ничего не бывает бесплатно, а такая услуга, о какой ты просил — тем более. Для того, что бы сделать Великий Свиток Распознавания, мне нужен один очень редкий...компонент. Если ты принесешь его — я смогу помочь тебе понять, что именно оказалось у тебя в руках.

НПС замолчал, вопросительно глядя на меня.

— Да, я готов! Все, что угодно! Но где искать, и что это за компонент?

— Где-то на северных островах, в Море Ветров — они еще называются Халцедоновыми, есть один древний курган. Вообще их там пять, но тебе нужен самый большой. Под курганом — подземелье, захоронения древних некромантов. Найди могилу черного мага Фокиала. В ней отыщи запертую шкатулку, она должна быть где-то там! Тогда я смогу помочь тебе. И еще — если принесешь мне Книгу Заклинаний Фокиала и его кольцо — я щедро вознагражу тебя!

Вам предлагают задание «Гробницы некромантов».

Внимание, класс задания, особое, фракционное, редкое! Отказ повлечет за собой большое снижение репутации у фракции!

Принесите Сизджу Ниэлиту, придворному магу и звездочету эрра Эйра содержимое шкатулки некроманта Фокиала, его кольцо и его книгу заклинаний.

Награда: Великий Список Распознавания, опыт, вариативно.

Внимание: задание для группы из 6-ти человек.

— Не вздумай открывать шкатулку! — наставлял меня маг — И не заглядывай в книгу заклинаний, если получится ее отыскать! Это очень опасно!

Всего-то делов, разграбить курган некромантов на Халцедоновых Островах? Принести несколько предметов в обмен на Великий Свиток стоимостью пятьдесят кусков? Я облегченно вздохнул, принимая задание. Да легко.

* * *

— Гробницы Некромантов, есть такой данж на северных островах — подтвердил АлексОрдер — Пять курганов, шесть боссов, да. Фокиал — шестой, самый злочий. Наши егс не фармят — там особо ничего интересного нет.

— Книга заклинаний, кольцо, шкатулка?

— Дай бог памяти, я там был два раза всего. Сейчас спрошу в алли. «Варяги» те места держат.

После небольшой паузы АлексОрдер проинформировал меня:

— В общем, Кот, посоветовался я с местными, кто его фармит, этот данж. Книга там падает с очень маленьким шансом — короче говоря, теоретически. Вероятность меньше процента. Наши не выбивали. Находили страницы от нее иногда — там очень интересные заклы для черных магов попадают. Кольцо тоже редкий лут, но все-же выпадает — странное колечко, кстати, на «видеть незримое».

— А шкатулка?

— А шкатулки никакой нет. В таблице лута на вики — тоже. Впрочем, она скорее всего квестовая, только для тебя.

— Поможешь, Алекс? С этим квестом?

— Помогу, куда деваться. Хотя как вспомню этот инст — мерзкий, брр. И дебафф поганый твой Фокиал может повесить — только в храме Мелиссы снять можно.

— Сколько надо народу собрать? И кого?

— Шесть плюс. Там можно напрямую к Фокиалу пройти, в остальные курганы лезть не надо. Обязательно нужен опытный вор, там полно ловушек. Лететь придется на трех «птичках»... острова далеко на севере. Отпрашивайся в своем Либерти на целый день и готовь припасы для похода.

— Припасы?

— Список я скину. И это, Кот... Не экономь — это серьезный данжен.

Енот Балиан разрешил пропустить одну тренировку, равнодушно кивнув в ответ на мою просьбу.

— Мне все равно, Кот. Иди. — Сказал он, покручивая ус. — Второй пропуск — кик с клана, помнишь?

Нам оставалась всего лишь неделя тренировок, потом выпускной экзамен — и мы в составе Дозоров. Балиан выглядел равнодушным, но с его точки зрения, любой пропуск клановых тренировок — залет. Зарубочку он себе точно сделал. Однако у меня не было выбора, на выполнение квеста давалось всего три дня.

Закупая припасы, затребованные Алексом, я тихо прифигел — они обошлись мне больше сотни золотых. Магические факелы, отмычки, святое масло, жидкое серебро, несколько видов эликсиров, свитки с заклинаниями «Очищения» и «Открытия Замков», бутылки с горючей смесью — это я еще мог понять. Но зачем нам целый набор шанцевого инструмента — лопата, лом, молот и кирка, на кой там нужно карманное зеркало?

Снежинка чуть присела и жалобно заржала, когда я вынес и загрузил на нее все затребованные Алексом припасы. Осталось найти спутников. Как я и думал, Валькирия, и Пламень с радостью согласились мне помочь. Мы последнее время постоянно бегали вместе и здорово сдружились. Они также подыскали еще одного компаньона — Хельга, молчаливая девушка, одна из рекрутов Либерти, захотела сходить с нами. Как боец она, правда, была в хвосте нашего клана — тяжело ей давалась «физика», но прокачанный бард-прекрасный баффер, никогда не будет лишним в пати.

Оставалось найти вора. Знакомых авантюристов у меня не было, тем более прокачанных и опытных. Я попробовал найти через поиск групп в игре, но откликавшиеся игроки с нужными навыками, узнав, куда предстоит поход, плевались и обрывали связь.

— Да что там делать, там все вещи проклятые падают — в сердцах чертыхнулся

очередной — А геморроя выше крыши...не, спасибо, я пас.

Оставался только один вариант — Гильдия Наемников. Платить за наем НПС-вора мне очень не хотелось, но выбора не было. Я отправился на рыночную площадь, в Гильдию.

— Вы желаете подобрать себе спутника, господин? — снова прозвучал дежурный вопрос у НПС-девушки на «рецепшн» Гильдии.

— Да, желаю — улыбнулся я ей — Мне нужен вор, навыки «Восприятия» и «Вскрытия Замков» не меньше трехсот, лучше — четыреста очков мастерства. «Обнаружение Ловушек» минимум пятьсот. Есть такие?

— Ого — девушка сверилась со списком — Секунду...

— Есть трое свободных сейчас. — Сообщила она через несколько секунд — Космос, Сандра и Ричи Клевер. Посмотрите их данные?

Я вызвал интерфейс наемников. Космос был эльфом и стоил почти пятьсот золотых в день. Двенадцать тысяч ОМ. Раскачан он был под мультикласс — кроме воровских навыков был прокаченным лучником и всадником. Сандра вообще просила девятьсот — она была заточенным мастером-вором, ассасином, воровские навыки вкачаны почти в перфект. Бешеные деньги, черт побери! А вот третий...Я начал подробно изучать его досье.

Сто пятьдесят монет. Ричи Клевер, хоббит, кендер, халфлинг — назовите, как хотите. Всего четыре тысячи скиллпойнтов. Мои запросы на навыки подходили почти вплоты, так же как и денежный ресурс. У кандидата так же был прокачан «Поиск сокровищ», и неплохо — боевые метательные скиллы, к которым у его расы был нехилый бонус.

— Ричи. Он на втором этаже, стол семнадцать — подтвердила мой выбор вендор — Проходите, заключайте с ним контракт. Десять процентов за услуги берет Гильдия, они спишутся с вашего счета самостоятельно.

Я нашел его быстро. Сидя на лавке, маленький халфлинг болтал мохнатыми ногами, не достающими до пола. Он увлеченно сам с собою играл в какую-то странную игру, раскладывая на столе бусинки, пуговицы, старые ключи, перья и монетки, так что даже не сразу заметил меня.

— Привет, Ричи!

— А? Привет — яркие, любознательные голубые глаза с интересом уставились на меня с забавной веснушчатой рожицы. Самым примечательной деталью внешности хоббита были именно они — и медно-красная шевелюра. Он сгреб со стола свое барахло и принялся распахивать его по множеству карманов ярко-зеленой жилетки.

— Хочу тебя нанять! — обратился я к нему.

— Правда? Здорово! А то сижу здесь уже давно, а тут очень скучно! — обрадовался Ричи — А куда идем, что делать надо? На сколько? А кормить будете? Только предупреждаю сразу — кашу я не ем. А..

— Идем в Курганы Некромантов. На один день. — Перебил я град вопросов — Мне нужен вор, обезвреживать ловушки и вскрывать ловушки. Сможешь?

— Конечно! Только я не вор, а честный авантюрист. Это правда! А то меня тут постоянно обвиняют всякие — украл мол, то, это. А я, между прочим...

— Оружие у тебя есть? — снова перебил его я. Судя по всему, мой новый компаньон был нескончаемой болтушкой — рот у него вообще не закрывался.

— Оружие? Конечно! Вот боллак и хупак, все как положено! — Клевер продемонстрировал мне странный остроконечный посох с настоящей рогаткой на верхнем

конце и моток тонкой веревки с тремя небольшими темными шарами. Боллак и хупак, боже мой, я покачал головой.

— Ну а все расходники за счет заказчика! Отмычки там или свитки! И зелья! А у некромантов я еще не был, там наверняка здорово!

— Я согласен — опять прервал словесный поток я — Принимаю контракт.

— Ура! Наконец-то! — подпрыгнул и закружился на месте хоббит. Радовался он совершенно как ребенок.

— Только путь долгий, порталом, а потом на «птичках» — сообщил я ему — Поэтому, друг мой, мне бы тебя как-нибудь упаковать...

— Не люблю я это! И на птичке еще не летал! — ответил мне Клевер — Скучно быть статуэткой! Но ради некромантов! Ладно, хозяин, пакуй!

Я активировал на нем «артефактную компрессию», функцию, появившуюся, когда я принял контракт и Ричи Клевер на сутки стал моим спутником. Хоббит вместе со всем своим скарбом, хупаком и боллаком, мгновенно исчез, а я подобрал с пола нефритовую статуэтку размером с мизинец, в миниатюре изображающую пляшущего Ричи Клевера. Она отправилась в мой инвентарь, и теперь я мог в любой момент вызвать его. Удобный и грамотный способ перемещать НПС-спутников, не тратя лишние жетоны порталов, маунтов, время и... нервы. Судя по болтовне Ричи, плешь он проест кому угодно.

Судя по карте, Халцедоновые острова находились очень далеко на северо-западе, в Море Ветров, омывающем северное побережье континента. Прямая дорога даже летающим маунтом заняла бы пару дней, поэтому АлексОрдером был разработан следующий план. Жетонами порталов прямо из Эйра мы отправлялись на Ройвен — большой северный остров, на котором находился крупный НПС-город неких хейверингов. Оттуда «птичками» союзного клана «Варягов» летим на сами Халцедоновые Острова, к данжеону. Обратном отправляемся камнями душ.

Покупка жетонов телепортации и символическое вознаграждение союльцам за летающих маунтов полностью опустошило мой бюджет и вогнало в долги. Пришлось распечатывать кубышку, запертую еще со времен операции «Стрелы». Всего, по моим подсчетам, организация этого похода уже обошлась мне почти в пять сотен золотых — весьма солидную сумму, пятьдесят-шестьдесят алтов в переводе на реал. Я не надеялся, что возможная добыча перекроет убытки — в денежном плане, судя по отзывам, это подземелье было не слишком интересным. Загадка моей находки — меча из «звездного» металла, жгла меня напалмом. Я должен его опознать и «закрыть» этот игровой момент, иначе покоя не будет — себя я знал хорошо. Уж если чего приспичило...

* * *

Небольшой остров, на котором располагались Курганы Некромантов, был каменист, пуст и безлюден. Здесь рокотал морской прибой, пронзительно кричали над пенящейся волной морские птицы, ощутимо пробирали порывы ледяного ветра.

— Спасибо большое, Люцифер — поблагодарил я одного из «Варягов», добросивших нас до острова на своих «птичках».

— Не на чем — отшутился Сант-Люцифер, не покидая седла своего опиникуса — Курганы — там, в распадке, недалеко. Если что — пусть Алекс кричит в алли, мы на связи!

Курганы были уже не так высоки, как раньше, подходы к ним заросли густым низкорослым кустарником. На вершинах четырех виднелись покосившиеся менгиры, намертво вросшие в густой дерн. Пятый курган был разрыт до половины, вокруг него в изобилии были разбросаны серые валуны.

АлексОрдер уверенно повел нашу команду к центральному холму, целому на вид, хотя и изрядно заросшему. В него приглашающе вел широкий проход, начинавшийся каменной аркой с непонятными рунами, вырезанными на ней.

— Туда не пойдем — сказал он, показывая рукой в открытый зев прохода. — Там ловушка...при прохождении под аркой падает проклятье. Снять его может только истинный жрец. Или в храме в городе. Еще вылезает сильный призрак.

— Страж? — блеснула эрудицией Хельга.

— Ну да. Он также безлунной ночью появляется и обходит холм. Если луна не взойдет или небо ночью будет облачное — Алекс взглянул на небо — То придется его убивать. Но не хотелось бы, тварь еще та. Ладно, идите за мной.

Мы пошли вокруг кургана, забираясь ближе к его вершине. Карта показывала мне, что наш инстанс начинается внутри холма, буквально в нескольких шагах от нас, под его поверхностью.

Алекс завел на пологую вершину кургана. Здесь в беспорядке из земли высились древние камни, покрытые искусной резьбой, большей частью поваленные и разбитые.

— Кажется, здесь — Алекс остановился у большого плоского камня, поваленного надписью вниз и наполовину вросшему в землю.

— Доставайте ломы и лопаты — усмехнулся он — Надо поднять этот камешек, а затем под ним выкопать яму.

Вот нам и пригодился шанцевый инструмент. Совместными усилиями мы выкорчевали камень — это оказалось надгробие. Когда Валькирия счистила мох и землю, покрывавшую его лицевую сторону, мы увидели странные руны и рисунки на нем. Глаза, люди, монстры...

— Копайте! — велел, усмехаясь, АлексОрдер, указывая на место под камнем. Сам он отошел и начал разводить костерок чуть в стороне, достал котелок и припасы.

Сменяясь с Пламенем, мы выкопали яму примерно в полметра глубиной, когда лезвие лопаты стукнуло о каменную поверхность. Расширив раскоп, мы расчистили плоскую каменную плиту, также покрытую резьбой. Рисунок был засыпан землей, но под руководством Алекса мы очистили его таким образом, что стало видно изображение луны в разных фазах — что-то вроде лунного календаря.

— Что дальше, Алекс? — спросил я друга, тщательно очищавшему резьбу от земли и лишайников.

— Дальше? Пока ничего. Ждем ночи. — Пожал плечами тот — Идите к костру, передохните пока. Кушайте. Вызывай своего вора, Кот, хоть познакомимся...

Нефритовая статуэтка в моей сумке давно ждала своего часа. «Артефактная декомпрессия» — и рыжий хоббит-авантюрист с посохом-рогаткой стоит у нашего костра, потирая кулаком глаза и отчаянно зевая.

— Я спал ваще-то! — укоризненно сказал Ричи Клевер — Ну ладно, всем привет! Я Ричмонд, но вы можете называть меня Ричи. Где там ваши некроманты? А здесь интересно! Хопа!

Он сделал ловкое сальто назад и отвесил церемонный поклон всей компании, одновременно любопытно осматривая окрестности.

— Кендер? — изумился АлексОрдер — Кот, скажи что я сплю! Ты что-нанял вора-кендера?!

— Ну, нанял на кого денег хватило — буркнул я, начиная понимать, что сделал что-то не то — Я в них не разбираюсь — хоббит там или киндер? А что?

В ответ Алекс со стоном закрыл лицо ладонью. Ричи тем временем, пройдя колесом вокруг нас, с достоинством ответил:

— Я, между прочим, дипломированный авантюрист, а вовсе никакой не вор! Вот так! Простите, мадам, это не у вас выпало?

Хоббит протянул Валькирии круглый амулет на цепочке, минуту назад точно висевший у нее на шее.

— Все навыки как ты сказал... — продолжил я. Из-под руки, закрывшей лицо Алекса, донесся сдавленный смех.

— Видимо, это будет незабываемый поход! — истерически хихикая, произнес он — Для всех!

Ричи и правда, был сгустком неумной энергии, даром что НПС. Пока мы пили чай заваренный прямо в котелке, кендер обежал весь холм несколько раз, заглянул под каждый камень, подбил камнем здоровенную ворону, нашел три древних скелета, странный голубой камешек, ржавый ключ с затейливой бородкой и пустой полуистлевший кошель.

— Они же совершенно безбашенные, этот народец! — пенял мне Алекс — Без руля и ветрил, лезут везде, любопытные до жути! Неуправляемые! И неисправимые клептоманы!

— Я все слышу! — донесся издали голос Ричи.

— К тому же болтают без умолку, как сороки! — не обратил на него внимания АлексОрдер — Не удивляюсь, что его хозяин выставил в Гильдию, и дешево наверняка, потому что дураков нет с ними связываться!

— Там воеет кто-то в другом холме! Пойдемте посмотрим! — подбежал к нам Ричи. Голубые глаза его горели, кендер скалился во весь вот — выглядел абсолютно счастливым.

— Никаких «пойдем посмотрим»! — строго сказал Алекс — Темнеет, луна уже высоко... Сейчас будем спускаться в курган. Кот, давай зеркальце. Надеюсь, ты не забыл его?

Мы подошли к нашему раскопу, окружив его, но мой друг жестами разогнал нас так, что бы мы не закрывали свет восходящей луны. Уже стемнело, на землю легли длинные тени, зажглись звезды. Было чуть жутковато, нас окружали сумерки, кто-то действительно тихо завыл в соседнем, разрытом холме.

АлексОрдер, вооружившись маленьким серебряным зеркальцем, тихо чертыхаясь, что-то пытался изобразить на краю вырытой нами ямы. Я сообразил, что он пытается поймать зеркалом лунный свет и отразить его на плиту с изображением луны — и когда ему это, наконец, удалось, я увидел, что плита исчезла! За ней виднелась каменная лестница, круто уходящая вниз в глубину кургана. Вход прикрывала радужная пленка инстанса — мы нашли проход в недра Курганов Некромантов.

— Теперь небольшой инструктаж! — глубоко вздохнул АлексОрдер — Слушайте внимательно.

— Значит, так. Это Сфера, ребята. Что там будет, в этом данжеоне, я не знаю — для каждой новой тимы подземелье генерируется заново. Мобы, ловушки, даже поведение босса — всегда различные. Поэтому действовать будем по ситуации. Слушайте меня и выполняйте все мои команды, даже если они покажутся вам странными. Так надо! Иначе все умрем здесь

не раз.

— И не дваз! — вставил свои пять копеек Ричи, улыбаясь до ушей.

— Ведем себя ТИХО! — продолжил Алекс, метнув на него грозный взгляд — Здесь очень много ловушек, проклятий, заражений — все, что угодно. Это могильник. Ничего не трогаем без команды! Впереди идет вор и снимает ловушки! Ричи! Врубаешь «Восприятие», «Поиск ловушек» и очень осторожно идешь, ничего не дергаешь! Когда комнату очищаем, проверяешь ее «Поиском тайников»! Понял?

— Все я понял! Только я же говорю, я не вор, я честный авантюрист. Хватит уже меня оскорблять!

— Теперь по ролям... Пламень — ты танкуешь! Я буду баффать и дебаффать со стороны, Кот — assistiшь танку, Валькирия — ддшишь издали. Хельга — после песенок страхуешь Валькирию, по возможности помогаешь в ближнем бою. Кендер же..

— Меня зовут Ричи! Ричи Клевер!

Кендер же держится в сторонке и не лезет в драку, только снимает ловушки — закончил Алекс.

— Все готовы? Баффаемся и заходим. Кот, факелы! Хельга, нам нужна песенка на плюс к надежде!

* * *

Хельга была лютнистом, причем довольно умелым. Ловкие пальцы немногословной блондинки извлекли несколько чистых аккордов из инструмента. Затем раздался негромкий приятный голос бардессы, сначала неуверенный, но набирающий силу с каждым слогом. Хельга пела старинную балладу неизвестного мне автора, мелодичную и звучную.

Механизм навыков барда в Сфере был таков, что хорошим менестрелем мог стать только человек, имеющий голос и слух — иначе ему просто очень сложно было в нужной тональности пропеть песню-наговор, активирующую мощный и долгий бафф. Чем-то это было схоже с караоке, где нужно было пропевать минусовку...

На вас наложен эффект баллады- «Легенда о Короле». Ваша надежда повышается до 2/10. Все ваши характеристики повышены на 20 %. Время действия — 20 минут.

АлексОрдер довольно крикнул, одобрительно взглянув на девушку-барда, убирающую полированную лютню в футляр, который она носила за спиной. В свою очередь ему понадобилось не больше десяти секунд, что бы наложить на каждого из нас по три усиливающих руны.

На вас наложена Руна Альгиз! Сопротивление всем видами урона увеличено на 25 %.

На вас наложена Руна Тейваз! Все ваши атрибуты увеличены на 10 ед.! Шанс критического удара увеличен на 10 %!

На вас наложена Руна Логр! Активирован призрачный щит, защищающий вас от эффектов оглушения, зачарования и дезориентации.

Я тем временем подготовил факелы. Они были необычными — по десять золотых за штуку, магические негасимые. Вступив следом за Ричи и Пламенем на первые ступени лестницы, я понял, зачем они нужны — темнота в кургане не была обычной темнотой. Это была особая рода обволакивающая, плотная тьма, которую не смог бы пробить ни обычный огонь, ни «ночное» зрение эльфа. Магический же свет этих факелов, белый, как бенгальский огонь, прекрасно разгонял ее.

Как только мы пересекли границу инстанса, я понял, зачем Алекс просил Хельгу песню с эффектом надежды. Показатель Ужаса в данжеоне составлял 2/10, таким образом, бафф барда позволял держать наши обычные атрибуты.

Лестница была узкой — мы могли идти только друг за другом — и круто завивалась вниз. Ричи, шедший впереди и держащий один из факелов, предостерегающе показал на стены — в неверном освещении стало заметно, что их усеивало множество острых выступов и шипов, костяных на вид.

Брр! Через пару минут узкий лаз с кусочком звездного неба остался за поворотом, мы пошли ниже. У меня создалось такое ощущение, что лестница идет по крутой спирали, но буквально через минуту осторожного спуска она закончилась, я уперся в бронированную спину дварфа. Впереди был тупик, в небольшом расширении виднелась дверь, древняя на вид, обитая ржавыми железными полосами, с большой ручкой в виде головы козла. Ричи предостерегающе поднял руку, осторожно прощупывая хуяком поверхность перед собой.

— Внизу полость — сообщил он через минуту — Наверное, ловушка...сейчас проверим.

Проверял он просто — прыгнул к двери и мгновенно вернулся назад обратным сальто — только мелькнула зеленая жилетка. Скрежет, шум опадающих камней — добрый квадратный метр перед дверью обвалился вниз. Заглянув туда, я узрел на дне глубокой квадратной ямы-ловушки длинные ржавые шипы, похожие на торчащие вверх клинки мечей. Среди них лежал скелет в истлевшей одежде.

— У него там что-то интересное блестит! — неутомный кендер скрылся в яме и, избегая шипов, без всякой брезгливости начал обыскивать скелет. Когда он успел закрепить свой боллак вместо веревки, я заметить не успел. Вот ведь проворная непись! Через минуту его мордашка показалась над краем ямы, выбравшись, он протянул мне пыльный красный камешек.

— Вот, хозяин! Больше ничего ценного, так, ерунда!

Вы получили предмет: Большой безупречный гранат. Полудрагоценный камень.

— Что с дверью? — спросил Алекс, внимательно ее осматривая.

— Ловушки я тут не вижу — пожал плечами Ричи — Может, просто открыть?

Ступив на узкую полоску вдоль ямы-ловушки, Пламень попытался открыть дверь за ручку. Это ему не удалось.

— Поддается! — пропыхтел он — Очень туго просто! Помогите кто-нить!

Я пролез ему за спину и принялся помогать. Дверь действительно понемногу открывалась, ее, словно что-то держало с другой стороны. Мы налегли, она поползла, раздался противный тонкий скрип...

— Ложитесь!! — заорал АлексОрдер — Все на пол!!!

Слитный громкий щелчок, свист! Дверь неожиданно легко распахнулась, словно ее отпустили, показав темный зев коридора за ней. Не ожидая этого, мы с Пламенем рухнули назад, а так как стояли на узком краешке ямы, свалились в нее. Я успел вцепиться в края и повис, а вот дварфу повезло меньше — он упал прямо на ржавые лезвия, со страшным

скрежетом врезавшись в них своим бронированным телом.

— Ваня!!

— Все на пол!

— Ай, больно млин!

Факелы покатались по полу и ни черта не было видно. В темноте раздавались крики боли, ругань и громкий мат. Дверь тем временем, стукнувшись о стенку, совершила обратный поворот и со щелчком закрылась, встав на прежнее место.

— Все живы? — попытался восстановить порядок Алекс через несколько секунд, подняв факел и осматривая наш отряд.

— Что это было? — чертыхаясь и осматривая ободранное предплечье, поднялась с земли Хельга.

— Стрелы! — Ричи помог мне выбраться и продемонстрировал арбалетный болт с трехгранным ржавым наконечником.

Дверь держит блоки, которые держат спуск арбалетов! — объяснил он с видом знатока — Когда ее открываешь, они стреляют! Пиф-паф! Когда дверь закрывается — взводятся вновь! Механика!

Мы начали считать раны. К счастью, Пламень, упавший на шипы не пострадал — он рухнул вперед спиной, на которой был закреплен его башенный щит. Дварф отделался легким испугом, царапинами и вмятинами своего доспеха, а вот ржавые острия в яме не пережили его натиска — большей частью погнулись и сломались.

Арбалетных стрел из проема вылетело ровно десять. В большинстве своем благодаря команде Алекса они выщербили стену коридора напротив двери, но две нашли свою цель — одна слегка задела Хельгу, вторая глубоко вонзилась в бедро Валькирии. Мария морщилась, кусала губы и стойчески переносила боль — но получила ранение, кровотечение и заражение от ржавого наконечника. Пришлось потратить лечебный эликсир, противоядие и накладывать перевязку — на это ушло минут пятнадцать.

— Ну, что делать будем? — спросил я, когда эльфийку привели в норму. — Ричи, сможешь обезвредить эту дверь?

— Неа! — мотнул головой кендер — Хозяин, я же говорю — это ме-ха-ни-ка! Я не механик, этому нас не учили!

— Могу прикрыть вас всех щитом — сказал Пламень — Под моим прикрытием войдем туда.

— Можно сделать проще! — предложил я — Я думаю, стрелы там не бесконечные, так? Делаем так — все уходит за поворот, один открывает-закрывает сбоку дверь, пока у арбалетов не кончатся заряды.

— Или не заклинит механизм — кивнул АлексОрдер — Неглупо, Кот. Может сработать.

— Давайте попробуем! Чур, я дверь открываю! — пританцовывал Ричи.

Мы поступили следующим образом — привязав боллак авантюриста к ручке двери, мы всей компанией спрятались за поворотом и дружно налегли на веревку. Зарядов у арбалетов оказалось ровно пять. После пятого залпа из темного проема больше ничего не вылетало, только скрипели и щелкали блоки и спусковые механизмы ловушки. Неожиданностью оказался другой факт.

— Тут тупик! — заорал Ричи, первым забравшийся в проход, открывшийся за дверью. — Пусто! Никаких некромантов!

Там и правда была лишь небольшая прямоугольная камера, несложные механизмы и

приспособления для спуска арбалетов — дверь оказалась ложной.

— Ищи! — велел АлексОрдер кендеру, безрезультатно обшарившему тупиковый коридор — Используй «поиск тайников»! Выход должен быть...

Ричи с серьезным видом кивнул, и, напустив на себя важность, принялся тщательно исследовать и простукивать острием хупака все стены. Он их чуть ли не обнюхивал...минут через пять хоббит уверенно указал на стену справа от ложной двери.

— Ломайте! — Алекс вручил мне кувалду, а Пламени — кирку. Весь набор навьюченного на себя шанцевого инструмента пошел сегодня в ход.

Кендер не ошибся. За указанным им местом была полость, тайный проход. Еще через пять минут мы с дварфом соорудили внушительный пролом, через который пролез весь отряд.

— Смотри-ка, здесь все другое! — раздался звонкий голос Ричи.

Коридор, в который мы попали, был гораздо шире и выше предыдущего — мы могли идти по трое в ряд, не соприкасаясь плечами. Он шел вниз со значительным уклоном. В белом свете магических факелов было видно, что стены покрыты остатками странной росписи, большей частью уничтоженной временем и сыростью. То, что можно было различить, оптимизма не вызывало — безголовые люди, монстры казнят людей, сцены призыва демонов, сжигания жертв на кострах...Большие кучи мусора, состоящие из отвалившейся штукатурки и полусгнивших гобеленов лежали вдоль стен, потолок скрывали сплошные тенета.

Мы осторожно двинулись вперед, сохраняя прежний порядок — Ричи, за ним танк — Пламень и я — за нами — все остальные.

— Некроманты! — страшным шепотом сообщил хоббит через пару минут, показывая на прямоугольные ниши, появившиеся в стенах тоннеля с обеих сторон. В них были заметны мумифицированные останки, кости, заросшие пылью и паутиной.

АлексОрдер остановил отряд и велел нанести на оружие **святое масло**. Эффект оно давало тот же самый, что и святая вода, но так как было оружейной смазкой, действовало почти час.

— Сейчас полезут, придется зачищать — сообщил он — Все готовы?

Как всегда, Алекс оказался прав. Как только мы поравнялись с первыми нишами, костяки в них с ужасными скрипами и стонами начали оживать. Это было достойно фильма ужасов — мумифицированные скелеты в останках древней брони, сжимая ржавое оружие, поднимались, все в клубках едкой пыли и лентах паутины. В черных провалах глазниц горел злой красный огонек.

Древний скелет, нежить, уровень 15, хп 150/150

С первым неожиданно легко расправился АлексОрдер. Возникнув сбоку, он пригвоздил скелета **Руной Цепей** к месту и тремя ударами длинного меча располосовал его, разбив костяк на несколько частей.

Древний скелет убит! Вы получаете 25 ед. опыта (150/6)Текущий опыт 34245/120000

Второго и третьего взял на себя Пламень, отбросив их ударом щита, а четвертого пришлось принимать мне. Противник, несмотря на свою древность, двигался легко и

быстро, атаковал с помощью устрашающей древней алебарды, рубя крест-накрест перед собой. Но нас тоже не зря учили три последних недели — я легко уклонялся, а потом, поднырнув под его замах, двумя ударами отправил его в нокаут — смазанный святым маслом клинок наносил впечатляющий дамаг.

Вы нанесли древнему скелету 45 ед. урона! Вы нанесли скелету критический удар -76 ед. урона!

Оказавшийся вдруг под рукой Ричи добил врага, ударом окованного острия хупака раздробив его череп, при этом кендер успел весело подмигнуть мне.

Древний скелет убит! Вы получаете 25 ед. опыта (150/6)Текущий опыт 34270/54000

Оставшихся двоих прикончили друзья, пока они наседали на дварфа.

— Не так-то они и сильны! — сказала Валькирия, женским движением откидывая назад волосы.

— Да, но это только начало — ответил АлексОрдер. Он окинул взглядом уходящий вниз коридор, в стенах которого даже в радиусе наших факелов виделись множество новых ниш со скелетами.

— И их много — добавил он — Ну что, пойдём, все зачищаем.

И мы пошли. Скелеты вылезали партиями по четыре и шесть штук, мы действовали по прежней схеме — Пламень танкует, я страхую, остальные дамажат. При необходимости Алекс контролил рунами прорвавшуюся нежить, кендер собирал все, что можно было собрать. Впрочем, лут был небогатый — ржавое оружие, кости, черепа, и прочий серый хлам. Четыре раза нам попадались входы в боковые комнаты — там возникли первые сложности. В комнатах, из саркофага поднималась более сильная мумия, ее прикрывало уже восемь-девять скелетов, парочка из которых была с метательным оружием. Но наша группа уже сработалась, мы легко разбирали эти паки нежити, обходясь лишь легкими ранениями, которые тут же исцелялись зельями. Мумии закидывали бутылками с горючим маслом, они медленно умирали в огне. Нашей добычей стали несколько волшебных камней, старая медная утварь и странный не идентифицированный амулет.

Амулет?????????! Проклятый предмет. При использовании вы получаете 1 ед. Ужаса и минус 10 ед. ко всем текущим атрибутам.

— Здесь почти все вещи такие — прокомментировал лут Алекс — Проклятые.

— А снять можно это проклятье?

— Не все, но можно. Только смысла не имеет — блесс, очищение, стоит дороже, чем сам предмет.

В одной из комнат после зачистки Ричи нашел тайный ход в маленькую камеру, там, кроме пары скелетов, нашелся свиток — вырванная страница из книги заклинаний, описывающая **Ритуал Остановки Действия Яда**. Это было необычное некротическое заклятье, позволяющее на неопределенный промежуток времени отложить действие яда на отравленное существо — что бы мучить жертву при смерти более долгое время. За вскрытие тайника дали 500 опыта на группу.

Всего мы возились с прохождением и зачисткой этого лабиринта часа полтора. По моим подсчетам, убили больше сотни скелетов и мумий. Нормального лута не было, только хлам, лишь один раз упал редкий алхимический реагент. Коридор закончился новой дверью, большой, каменной, без признаков ручек и отверстий для ключей, но с круглым углублением посередине. Тут мы решили развести новый костер, немного отдохнуть, и перекусить — эффекты от баффов и рун уже подошли к концу.

Почти половина припасов кончилась — подытожил я, подсчитывая и раздавая сопартийцам новые флаконы с зельями противоядия, лечения и очищения. Они тратились как семечки — каждая мумия своим **гнилостным прикосновением** дарила болезнь, скелеты и окружающая их пыль при вдохе отравляла, вешая тикающий дебафф урона.

— Думаю, хватит. По идее, должно остаться недолго — сказал АлексОрдер — Самый сложный будет финальный бой, Фокиал — сильный босс. Жидкое серебро прибереги, он наверняка — нежить.

— Некроманты клевые! — радостно кивнул Ричи Клевер — Проклятья всякие, скелеты, зомби! Весело здесь!

— Дверь открывай, весельчак — поднялся на ноги Алекс.

Дверь, однако, не поддавалась. Свиток «Открытия Замков» тоже не сработал — она была заперта каким-то иным способом. Разгадали мы ее загадку только через некоторое время — круглый гранат, найденный нами в самом начале подземелья, идеально вставился в полукруглое углубление в центре двери. Как только он там оказался, каменная плита-дверь, со скрежетом неохотно поползла в сторону, пропуская нас в новое помещение.

Это был просторный погребальный покой, полный древних предметов. Шесть больших, украшенных саркофагов на постаментах стояли вдоль стен, у их подножия сгрудились подношения — большие старинные кувшины, остатки гобеленов, древнее оружие и щиты. Все было покрыто толстым слоем пыли. Стены гробницы украшали барельефы и статуи в нишах, в противоположном конце зала виднелась каменная дверь — двойник той, через которую мы попали сюда. Камень в середине двери был цел.

Что бы пройти к ней, нужно было миновать все шесть саркофагов, но Алекс остановил нас.

— Быстрее всего, когда мы пройдем к двери, оттуда вылезет какая-нибудь нечисть и нападет на нас сзади — задумчиво сказал он — Давайте попробуем сначала вскрыть саркофаги — по одному. Ричи, что скажешь?

— Хмм — прищурился хоббит — Там явно некромантские ловушки. Сейчас гляну...

Он подкрался к ближайшему саркофагу, оставляя следы в пыли, пригнувшись, кинул на каменный гроб камень. Вспышка! Клубы ядовито-зеленого дыма окутали саркофаг и пьедестал, Ричи ловко отпрыгнул обратно.

— Магическая ловушка, ядовитый дым! Но никто не вылезает из гроба! — задумчиво произнесла Валькирия.

— Давайте попробуем снять крышку — предложил Алекс — За спиной их никак нельзя оставлять.

Я и Пламень подошли к обезвреженному саркофагу, когда ядовитый дым рассеялся. Дварф взялся было за края, сдвигая каменную крышку, но тут же с криком боли отдернул руки. Из краев каменного гроба, там, где крышка сдвинулась, выскочили длинные железные лезвия, намазанные какой-то зеленой дрянью.

— Сильный яд! — прошипел Пламень, потряхивая поврежденной рукой. — Болезнь

плюс частичная парализация!

— Зелье, быстро, и бинт. Валькирия, Хельга, займитесь им. — скомандовал Алекс — Кот, крышку надо разбить кувалдой или столкнуть издали, не прикасаясь...

Мы совместными усилиями, используя кирку, хупак Ричи и лопату, приподняли и скинули каменную крышку с саркофага. Внутри виднелись истлевшие, покрытые остатками кожи и ткани кости, которые зашевелились и привстали в гробе, как только крышка была снята.

Умертвие некроманта, нежить, уровень 18, хп 300/300

Умертвие село в саркофаге, дико хохоча и поднимая в истлевшей руке черный жезл. Его окутала голубоватая дымка, и спустя мгновение по обе стороны от гроба появилось две полупрозрачных фигуры со смутными очертаниями, словно сотканные из лунного света.

Тень некроманта, бесплотное, уровень 15, хп 150/150

— Он призывает призраков! — крикнул я, отпрыгивая назад.

— Серебряное оружие! Валькирия, СЕРЕБРЯНЫЕ стрелы!

Кажется, это кричал АлексОрдер. Умертвие оказалось серьезным противником — выпрямившись в гробе, он/оно направил палочку на Алекса и вокруг того расплзлось зеленое сияние, а дозорный неподвижно замер, не в силах двинуться с места. В грудь умертвия одна за другой врезались две стрелы, но оно словно не заметило этого — безумно хохоча, снова вскинуло палочку.

На этот раз досталось мне — тонкий зеленый луч врезался в плечо, ожег ледяной болью.

Умертвие некроманта использует умение «Луч Тени»! Вы получаете 52 ед. урона некротической энергией! (52-0)! Ваше здоровье 108/160.

Призраки бросились на нас, вытягивая длинные хищные лапы. Топор Пламеня бессильно пролетел через одно из бесплотных созданий — мы не успели использовать **жидкое серебро**. Одна тень вцепилась в дварфа, вторая напала на меня, используя **высасывание жизни**.

Тень некроманта использует умение «Высасывание жизни»! Вы получаете 37 ед. урона! (37-0) Ваше здоровье 71/160.

Все пошло кувырком, умертвие обездвижило Ричи и нацелилось на Валькирию, у меня уже сняли полжизни и призрак готовился напасть снова, а наше оружие было против него бессильно.

— Нечисть, нежить, небыть — прочь с пробуждением света!

— Сгинь, исчезни, как туман, в дуновенье ветра!

Несколько звучных аккордов и голос Хельги перебили безумный хохот умертвия и шум схватки. Полился чистый солнечный свет, призраки в ужасе издали пронзительный, на пределе слышимости вопль, задрожали, исчезая. Умертвие зашипело, завопило, от него повалил дым, туда, куда попадали лучи света, мертвая плоть чернела и съеживалась.

Тень некроманта убита! Вы получаете 30 ед. опыта (180/6)Текущий опыт 37730/54000

Тень некроманта убита! Вы получаете 30 ед. опыта (180/6)Текущий опыт 37760/54000

Дварф прыгнул на саркофаг, ударом щита сбросил горящего противника вниз, я прицельным ударом отделил голову умертвия от туловища.

Вы нанесли умертвию некроманта критический удар- 145 ед. урона! Умертвие некроманта погибает! Вы получаете 150 ед. опыта (900/6)Текущий опыт 37910/54000

Теперь можно было перевести дух. Мы едва не легли, не были готовы к бою к бесплотными существами и заклинаниям умертвия. Можно было поразиться мудрости Алекса, решившего вскрывать гробницы по одной. Ведь если бы у нас за спиной они открылись все вместе, шесть умертвий положили бы нас за пару минут. Да, был бы 100 % вайп.

— Хельга! Ты нас спасла! — первым делом сказал АлексОрдер, когда трехминутный дебафф обездвигивания от заклинания умертвия спал. — Признавайся, откуда у тебя песенка Тома Бомбадила? Это же очень редкий распев! Эпический!

— Так он одноразовый — смущенно улыбнулась бардесса — Ежедневка. В смысле только раз в день могу использовать...А откуда? Извини, секрет. Могут же быть у девушки свои секреты!

— Изюминка — поддержала ее Валькирия, вставая рядом.

— Ладно, не суть! — Алекс махнул рукой — Лечимся, бинтуемся, кто ранен. И продолжаем вскрывать — у нас еще пять саркофагов.

— Угу, и время уже много — озабоченно вздохнула Хельга — Ребята, у меня еще час-полтора. Я вас, конечно, не брошу тут, но пожалуйста, давайте побыстрее.

— Мне тоже уже в реал надо — сказал АлексОрдер — Жена пишет...Ничего, подождет. Поехали!

Мы смазали клинки «жидким серебром» — маслом против призраков, приготовили серебряное оружие, восстановили выносливость и ману — и поехали. Каждый саркофаг исторгал из себя умертвие, они были разных сортов — два некроманта, военачальник, маг и черный целитель. Пришлось повозиться, просто не было, дважды наша группа почти теряла танка и почти каждый был ранен и отравлен. Но мы справились, отправив всех этих тварей в небытие. Наградой нам стали несколько вещей редкого и необычного качества, за одним нюансом — все они были прокляты. Эктоплазму, языки умертвий, кости, и прочие алхимические реагенты деловито подбирала Валькирия. Становилось понятно, почему желающих идти в этот данжен было мало — лут требовал дорогостоящего очищения в храмах, овчинка зачастую не стоила выделки. Да и сами мобы были крайне неприятными в общении существами.

Наконец, зачистив все и обыскав закоулки, наш отряд подошел к двери в противоположном конце могильного покоя. Она была одинаковой с первой дверью — толстая каменная плита без ручек и замков, с вмурованным посередине круглым красным камнем. Когда мы приблизились, над ней стала видна глубоко вырезанная в камне надпись. Она дублировалась на трех языках, гномском, перевозуке и всеречье, я смог прочесть лишь на последнем.

— Скажи слово и ты войдешь! — подпрыгнул Ричи — Вообще-то первая дверь открылась, когда я вставил камушек и нажал на него!

— Точно. А здесь какое-то слово требует — прогудел Пламень — Но можно попробовать и нажать!

Дварф протянул руку и надавил на красный камень — и тут же опять отдернул руку, охнув — из-под камешка выскочила иголка, которая впиалась ему в палец. Дверь же не шелохнулась.

— Задолбали эти ловушки! — в сердцах заматюкался дварф. — Опять мне досталось! Опять отравление, сильное!

— Осталось всего два противоядия — предупредил я группу, протягивая дварфу пузырек — Осторожнее, нам еще босса бить.

— Надеюсь, он за этой дверью — кивнула Валькирия — Сил моих уже нет, если опять чистить нежить...

— Думаю, босс там — сказал Алекс — Взгляните на карту, инстанс кончается. Другой вопрос, как открыть дверь?

— Ясное дело, сказать слово! — рассмеялся Ричи — И дверь откроется! Это голосовой пароль, я встречал такие штуки в подземельях!

— Да, но какое слово?

— Должны быть подсказки! — уверенно сказал АлексОрдер — Ищите! Может, на вещах, которые были у умертвий, может книга какая или надписи? -

Надписи! — кендер побежал в сторону саркофагов, поднял облако пыли — Тут есть надписи, на саркофагах некромантов! Надо только пыль стереть!

Действительно, все саркофаги были подписаны. Надписи на них называли имена существ, в них лежащих, и гласили:

Кель Тауронг, огонь Бездны

Дар Ветер, меч Бездны

Эрмис Доантар, надежда Бездны

Лот Эвосо, ветер Бездны

Гелона Мартин, стрела Бездны

Урм Торгрим, топор Бездны

— Ну и как это все понимать? — устало спросил я.

— Ладно — Алекс начал раскладывать костер — Давайте передохнем пять минут, а то что-то башка не варит... Перебаффаемся, я руны заново наложу. Посмотрите на форумах, в вики, может чего нароем.

Несколько минут все молчали, потом тишину прервал голос Валькирии.

— Я поняла! — звонко сказала она — Это ребус, анаграмма! И очень простая!

— Она у меня умная-я! — довольно протянул Пламень, обнимая жену на талию.

— И какой пароль?

— Неужели вы не догадались? — Валькирия рассмеялась, намеренно терзая нас ожиданием — Очень просто все! Лот Эвосо — это не имя, это слово!

— Что?

— Лот Эвосо — это анаграмма фразы это слово! Просто переставляем буквы! — получается это слово! — терпеливо объяснила эльфийка — Соответственно, пароль...

Она выпрямилась перед дверью и громко, отчетливо произнесла:

— Ветер Бездны!

Дверь задрожала, и со скрежетом, медленно, неохотно отъехала в сторону. Нам открылся вид на последнюю комнату.

Она была большой и круглой, со сферическим потолком. Стены сверху донизу были сплошь исписаны мелким шрифтом, множеством пентаграмм и разнолучевых звезд, странными астрономическими символами. В центре на постаменте стояла «железная дева» с нетопыриной головой, откованная целиком из черной бронзы. Она была обмотана цепью, замкнутой огромным замком. Рядом виднелся небольшой алтарь, покрытый темными потеками, на нем и вокруг него были раскиданы странные инструменты, ножи в виде обратных серпов, пыточные приспособления, необычной формы чаши.

— Босс здесь, других выходов из комнаты нет — тихо сказал АлексОрдер — Скорее всего в «железной дева». Кот, раздай поровну все зелья и свитки, бой, чую, будет тяжелым... Все готовы?

Ричи молча указал на странную впадину в полу комнаты, прямоугольную полосу, пересекающую ее от стены до стены.

— Ловушка, кендер?

— Не-протянул Ричи, внимательно изучая ее — Что-то другое...скорее какая-то механика. Но не пойму в чем подвох!

Он кинул несколько камешков, проверяя, ничего не происходило.

— Возможно, главный некромант вылезает, когда мы пересечем ее — предположил я.

— Есть только один способ узнать! — прорычал Пламень, становясь наизготовку — Давайте уже надерем ему задницу!

— И пойдём спать — зевнула Хельга.

Когда мы пересекли линию, ничего не изменилось. Ричи осторожно подкрался к железной дева, используя отмычки, открыл висячий замок на цепях, опутывающих ее. Ржавые цепи с грохотом упали, вздымая клубы пыли, створки начали сами собой медленно раскрываться, сквозь щели «девы» стал лучиться мертвенный бледно-зеленый свет.

— Вот и Фокиал! — предупредил АлексОрдер — Готовьте все самое убойное и не стойте в куче, у него наверняка будет аое! Если будет хреново — отступаем назад, в зал!

— КТО?? КТО НАРУШИЛ МОЕЙ ПОКООЙ?!

В лучших традициях хоррора прогремел мертвенный голос, я даже поморщился, ожидая этого. Штампы, сплошные штампы...впрочем, чего еще ждать от «процедурного генератора»?

«Железная дева» распахнулась, обнажив свое усеянное лезвиями нутро. Там, внутри, пронзенный ими, распластался мумифицированный мертвец, в короне из кинжалов,

обрывках истлевшей мантии и странном ошейнике с шипами внутри. Но свет исходил не от него — из него вышло существо, созданное из мертвенно-зеленого света, подобное призраку. В руке создание держало пылающий ярко-зеленым огнем жезл, таким же светом лучилась корона на призрачной голове.

Лич Фокиал, нежить, уровень 24, хп 2100/2100

— Лич! Серебро, святая вода! — крикнул Алекс — Берегитесь его ауры!

— ЛЮДИШКИ...ВЫ ВСЕ УМРЕТЕ ЗДЕСЬ!!!

От звука его голоса, казалось, сейчас начнет осыпаться штукатурка. Фокиал направил на нас жезл, сделал короткий пасс рукой — и в помещение ворвался новый звук — скрежет. По прямоугольной впадине, замеченной нами у входа в комнату, как по полозьям быстро ползла стена, отсекая нас от выхода назад.

— Заклиньте ее! — заорал Алекс, кидая **Руны Цепей** в лича. Но Фокиал, видимо, ее то ли не заметил, то ли срезистил — синяя руна, вспыхнув, тут же угасла. Я бросился к стене, она двигалась с неумолимой силой, в отчаяние я попытался заклинить ее клинком своего меча, но добрый металл не выдержал — жалобно хрустнув, меч переломился пополам. Стена замкнулась, мы оказались в ловушке.

Прочность стального меча «старый колос» снижена до 0/97. Оружие сломано!

— ВЫ ВСЕ УМРЕТЕ ЗДЕСЬ!

Пламень провоцировал лича ударами щита, пытаюсь поймать агро. Фокиал неуловимо ускользнул от дварфа, и, взмахнув горящим жезлом, проревел заклинание. Вокруг мужа Валькирии вспыхнула целая лужа призрачного зеленого огня, жадное пламя полностью охватило его доспехи.

— Не стой! Выбегай! — закричал Алекс, метая в Пламеня Руны Регенерации — Не стойте в лужах! Хельга, песню на реген!!

— Бардесса рванула лютню, извлекая первые аккорды:

— У ладьи моей на мачтах белы и багряны паруса!

— А с бортов у носа смотрят зоркие зеленые...

— ЗАМОЛЧИ!!!

Лич ударом луча некротической энергии сбил Хельгу с ног и следующим заклинанием обездвижил ее, подобно умертвиям из погребального покоя. Алекс Ордер с проклятиями прыгнул к Фокиалу, нанося ему удары своим длинным мечом, но лич парировал их вполне материальным жезлом или ускользал, дьявольски хохоча. За это время я успел смазать лезвие своего кинжала жидким серебром и присоединился к бою, со спины атакуя Фокиала.

Вы наносите личу Фокиалу 45 ед. урона! Вы наносите личу Фокиалу 37 ед. урона!

У него больше двух тысяч хитпойнтов, пока мы так ковырять его будем, он нас всех положит! — понял я. В ближнем бою я получал урон от ауры лича, долго находится вблизи

от него было опасно!

Вы получаете 12 ед. урона некротической энергией от умения «Аура Лича»! Ваше здоровье 148/160.

Вы получаете 13 ед. урона некротической энергией от умения «Аура Лича»! Ваше здоровье 135/160.

Как же его танковать? Тем временем отлечившийся Пламень, яростно ревя, вновь набросился на врага. Лич пропустил мощный удар топором, и кажется, разозлился. Он отбросил и обездвигил дварфа, не обращая внимания на серебряные стрелы, которыми его осыпала Валькирия. Скастовал лужу призрачного огня вокруг АлексОрдера, из которой тот едва успел выбежать. Я метнул в него последнюю бутылку с зажигательной смесью, гудящий рыжий огонь взметнулся, охватил было Фокиала...

Лич закружился вокруг своей оси со страшной скоростью, вопя и источая яркое зеленое свечение. Он исторгнул из себя концентрическую волну некротического огня, захлестнувшую всю комнату и вскинул призрачное подобие рук к потолку. Наши факелы замерцали и погасли, комнату поглотила тьма, освещаемая лишь призрачным светом противника.

Вы получаете 57 ед. урона некротической энергией от умения «Кольцо Мертвого Огня»! Ваше здоровье 78/160.

— СЛУГИ МОИ! ПРИДИТЕ!!!

Вокруг лича замерцало мертвенное сияние, складываясь в фигуры призраков. Восемь! Фокиал призвал восемь призраков двадцатого уровня себе на помощь! Это все, вайп, сообразил я. В моей группе двое парализовано на три минуты, у остальных в лучшем случае по половине жизни. Все мои надежды пошли прахом, нам не за что не одолеть его! Мы лича-то еле-еле ковыряли, даже треть не сняли, а тут еще восемь врагов!

— Используй меня! — произнес у меня в голове незнакомый голос. Был он какой-то странный, с металлическим звоном, но раньше я, точно, никогда его не слышал.

— Используй меня! Быстро! — настаивал голос.

Я и сам не понял, как у меня в руках оказалась серебряная рукоять синего меча-того самого, из «звездного» металла. Только что он лежал у меня в инвентаре...

Клинок его горел ярким синим огнем, светясь в темноте не хуже факела. Я ощущал тугие волны жара, исходящие от него. Ближайший призрак, атакующий меня, мгновенно распался, получив удар.

Вы наносите 3750 ед. урона Тени некрманта! Тень некрманта убита! Вы получаете 50 ед. опыта (300/6)Текущий опыт 37960/54000

Что бы это ни было, нужно пользоваться, пока весь наш отряд не погиб! Я видел, что тени терзают парализованных Хельгу и Пламеня, и теснят Алекса и Валькирией. Ричи не было нигде видно, не погиб ли он уже?

Я прыгнул к личу и атаковал его синим клинком. Фокиал пытался парировать удар

своим жезлом, но мой меч словно не заметил сопротивления — яростно гудя, он просто пересек оружие некроманта, ломая его, и косо врубился личу в бесплотную голову между короной и шеей.

Вы наносите 2340 ед. урона личу Фокиалу! Лич Фокиал погибает! Вы получаете 10000 ед. Опыта (60000/6)Текущий опыт 47690/54000.

Ваш навык «Одноручное Оружие» поднимается до 313. Вы получаете скрытый навык «Бой вслепую»! Ваш навык «Бой вслепую» поднимается до 5.

Последний предсмертный вопль лича, казалось, обвалит стены. Потом он исчез, осыпался кучкой праха, исчезли и призраки, едва не отправившие на тот свет всю мою группу.

— Ух ты! Классно! — из-за железной девы вылез Ричи — Я так заорать не смогу, наверное! Буду пробовать! Некроманты клевые! Смотрите, что я тут нашел!

— Брат, ты полон сюрпризов! — сказал Пламень, поднимаясь на ноги. — Что за меч?

— Что это было, Кот? — спросил АлексОрдер — Как это тебе удалось?

Я пожал плечами. Клинок «звездного» металла гас на глазах, теряя свое свечение. Несколько мгновений — и он превратился в прежний синий меч, который я осторожно вложил в ножны.

— Нас всех почти положили — сказала Валькирия, подходя — Я думала, все... У Хельги 10 хп осталось, представляете?

— Да, тварь еще та — согласился Алекс — Я тоже думал, все... Кот! Скажи, как ты это сделал?

— Да я и сам не знаю — ответил я, еще раз пожимая плечами — Свой меч сломал, выхватил этот, не опознанный. А он горит синим огнем...и валит все что движется. Сами лог посмотрите!

— Ничего себе урон! — ахнул Алекс, увидев циферки в логе — Ты же его одним ударом ваншотнул! Я такого урона никогда не видел!

— Баг какой-то — крикнул Пламень — Не может такого быть!

— Покажи линк меча! — потребовала Валькирия — Интересно же, за что мы тут бьемся!

Я честно линканул. Как я и ожидал, ребята увидели сплошные знаки вопроса, хотя я видел нечто иное в его характеристиках:

??????меч, материал — звездный металл, мифрил,?????

Одушевленный предмет

????? наносит *6 урон нематериальным существам и обитателям иных миров

????? наносит урон истинным огнем 2500–3500

????????????????????

— Точно баг — сказала Валькирия — Бывает максимум шесть характеристик, у легендарок. А тут девять. Бред какой-то.

Одушевленный предмет? Урон Истинного Огня? Меч скрывает свои характеристики от всех, кроме меня? У меня путались мысли и страшно хотелось спать. Разберемся позже,

сейчас надо заканчивать с этим подземельем.

С лича упала корона, ошейник и жезл. Все — проклятые, минус десять ко всем характеристикам. Корона — головной убор только для нежити, давала заклинание «Кольцо Мертвого Огня» и нехилые бонусы адептам Тьмы. Принадлежала к некоему сету «Великого Некроманта», состоящему из четырех предметов.

Жезл — полностью потерявший свою прочность после столкновения с огненным мечом — серьезно усиливал мощь некромагических заклинаний, служил холодным оружием и содержал 46/100 зарядов «Мертвого Огня». Владелец его должен был иметь 500 ОМ в навыке «Некромантия» и 500 ОМ в навыке «Магические Жезлы» — высокоуровневое оружие для некромагов, короче.

Ошейник занимал слот амулета. Кроме устрашающего внешнего вида, он неплохо прибавлял к природным способностям нежити, давал иммунитет к огню, хорошие резисты к параличу, оглушению и урону светом.

Жезл и ошейник были редкими, корона — эпическим предметом. Но абсолютно бесполезным для нас, нежить — игроки были редкостью в мире Дорсы.

Нашлась и квестовая шкатулочка, которую нужно было отнести магу в Эйр. И кендер нашел кольцо — в железной деве. То самое, плюс два к защите и со способностью «видеть незримое».

— Я его померил! — похвалился Ричи — В нем все какое-то другое, все по-другому видится!

— Дай, посмотрю! — я забрал колечко у кендера. Просто заиграло любопытство, что там «по-другому». Когда я надел его, мир словно подернулся призрачной дымкой, стал более размытым, но и более отчетливым — странно, но это было так. Обводя взглядом комнату, я задержал взгляд на алтаре — что-то лежало там, отсвечивая синим светом.

Я стащил кольцо. Нет, ничего такого. Снова надел. Есть! Я подошел к алтарю и поднял этот предмет — им оказался трехгранный ключ с ушком.

Вы получаете предмет «Незримый Ключ»! Внимание — он доступен только игрокам со способностью «Ген Древних»!

Вам предлагается особое задание «Филактерия»

Найдите и уничтожьте филактерию лича Фокиала, воспользовавшись Незримым Ключом!

Награда: опыт, Книга Заклинаний Фокиала, вариативно.

— Я нашел вот это! — сообщил я партии, уже закончивший разбирать лут.

— Ключ! Но я его не вижу! — прищурился Ричи — Здорово! Незримый ключ! Мне нравятся некроманты!

Это интересно. — Процедил АлексОрдер — Сработал Ген Древних?

— Ключ, видимо, может найти игрок с Геном Древних, одев кольцо «видеть незримое», именно здесь — продолжал рассуждать он — Хитро придумано!

— Книга Заклинаний! Полная! — у меня загорелись глаза — Вы представляете, сколько она может стоить?

— Это ценный артефакт — кивнула Валькирия — Но ее же нужно сдать по квесту?

— Это необязательное условие!

— Я могу сделать копию — заметил Алекс — Кроме Картографа, я еще и Книжник.

— Уймитесь! Сначала надо найти эту...филактерию! — отрезвил нас Пламень.

— Если есть ключ, должна быть и замочная скважина! — засмеялся кендер — Сейчас отыщу!

Отыскать, к сожалению, удалось не быстро. Мы обшарили всю комнату три раза, нашли рычаг, отодвигающий назад стену, тайник в стене, где лежал еще один свиток с некромагическим заклинанием, но потайную дверь найти не могли. Мы уже начали сдаваться, когда Пламень в сердцах огрел «железную деву» обухом своей секиры и она со страшным грохотом свалилась с пьедестала. Трехгранное замочное отверстие нашлось напрямиком под ней.

Незримый ключ неожиданно легко повернулся в каменном замке, квадратная плита пьедестала со скрежетом отъехала в сторону, открывая узкую лестницу, ведущую вниз. Она привела в небольшую прямоугольную камеру, где на каменном пюпитре мы нашли вожделенную **Книгу Заклинаний Фокиала** — прямоугольный том, переплетенный черной кожей, с окованными костью уголками. Книгу закрывал замок, она была предметом эпического класса, содержала шестнадцать редких заклинаний, ритуалов и призывов. В характеристиках было написано, что в паре с книжным коробом она образует сет, который надевается в слот пояса. Бонусы сета были впечатляющими — для практикующего некромагию, естественно.

А за пюпитром стояла филактерия — большой желтый кристалл в металлической оправе, пульсирующий внутренним огнем. Обитель злобного духа лича, позволяющая ему возрождаться вновь и вновь. Она изготавливалась с помощью мерзкого ритуала, включающего в себя кровавые жертвоприношения, в финале которого некромант, превращаясь в лича и обретая бессмертие, должен был принести в жертву самого себя.

— Как ее уничтожить? — хрипло спросил Пламень.

Мы почти одновременно пожали плечами. Тогда дварф с криком обрушил на филактерию удар своего топора, но он не причинил видимого ущерба, отлетев от поверхности кристалла.

— Единичку из трех тысяч выбил! — сообщил Пламень — Помогайте!

Но и удары всех остальных отнимали лишь по одному хиту у филактерии, или вообще проходили с нулевым уроном.

— У нее защита от физики дай боже! — прохрипел АлексОрдер — Мы так ее часа три ковырять будем!

— Кот, а если врезать твоим мечом! — влез Ричи — Хочу опять посмотреть, как он светится!

Я с сомнением вытащил из ножен синий клинок. К моему удивлению, вблизи филактерии он мгновенно вновь разгорелся синим огнем, испуская волны жара — да такого, что друзьям пришлось отойти назад. Я примерился и опустил меч на кристалл некроманта.

Вы наносите 4120 ед. урона! Филактерия лича Фокиала уничтожена! Дух лича Фокиала уничтожен! Вы получаете 25000 опыта (100000+50000/6), Вы получаете уровень! Текущий опыт 73050/81000

Особое задание «Филактерия» выполнено.

Вы получаете Книгу Заклинаний Фокиала! Вы получаете Осколки Филактерии — Зшт. Вы получаете 8334 опыта. Вы получаете уровень! Текущий опыт 81384/135000.

— Ничего себе опыта дали! — прогудел Пламень — Я апнулся!

— Гратс! — Валькирия погладила мужа по шее — Дзинь! Я тоже, кстати.

— Да все! — кивнула Хельга — Я два раза, столько опыта никогда не получала!

— И я — к моему удивлению, сказал АлексОрдер — Мои поздравления, ребята.

Вообще, я так думаю, это задание на группу с прокачкой и шмотом получше, чем наш...

— Ну что, может, спать уже? — он обвел нас глазами — Третий час ночи... Уходим Камнями в Эйр, домой.

Вы используете Камень Возвращения Души...

Отказ! В данной области перемещение камнем душ заблокировано!

— Не понял, это что, у всех? — спросил Пламень — Камень не сработал!

— У меня тоже! — кивнул я — Что за фигня?

— Но это...невозможно — растерянно сказала Валькирия — Камнем Душ ведь можно отовсюду уйти...

— Может, инстанс заглянул? — предположила Хельга.

— Это очень странно! — АлексОрдер яростно скреб бороду — Я припоминаю подобные эффекты...но нет, не может быть здесь!

— Что делать-то будем?

— Предлагаю ножками выбраться отсюда — предложил Алекс — В инстансе персонажа кидать нельзя, mobs после перезагрузки данжа могут начать респиться. Снаружи, если что, разобьем лагерь, выйдем из игры нормально, завтра разберемся.

— Сказано — сделано. За неимением лучшего плана мы потопали не к такому уж и близкому выходу.

А за пределами кургана уже светало — время в Сфере течет немного быстрее, чем в реале. Мы вылезли на вершине холма, среди менгиров, пройдя обратно тем же путем. Занималось раннее утро. Выбравшись наружу, я с удовольствием глотнул свежий воздух, подставил лицо прохладным порывам ветра с привкусом моря. Вдалеке кричали чайки...

— Упс! — удивленно сказала Валькирия — Там внизу, у входа, игроки. И они...

— Окружают курган — закончил за нее Алекс — Тишина в эфире! Говорить буду я! Между собой переходим на групповой чат!

Нас тоже заметили. Несколько игроков поднимались вверх по склону, к нам. Я опознал их. Черт, черт, черт! Старые знакомые, клан «Братство Кнута», ПК-шники, у которых контракт на мою голову! Человек десять-двенадцать. Среди них — трое с тегам «Горгон», сильного восточного клана со славой беспредельщиков.

— А мы вас заждались! — хрипло крикнула нам одна из троих подошедших, высокая женщина с ником Сноу. Ее платиново-белые волосы ветер расплескивал по латным наплечникам полного рыцарского доспеха, рука лежала на рукояти тяжелого двуручного меча. Красавицей она отнюдь не выглядела — длинный шрам пересекал левую половину лица, взгляд прозрачных голубых глаз был жестким и пронзительным. Ее сопровождал Раздор — мой старый знакомый, и один из «Горгон», по имени Болторез.

— Мы-то думали, вы через главный вход выйдете, а вы здесь вылезли! — издевательски продолжала она — Хитрецы! Хороший лут хоть выпал?

— Вы малость ошиблись, это не ваша территория! — ответил АлексОрдер — Это земли нашего альянса. Хотите войны?

— Да нам плевать, чья эта территория! — крикнула Сноу — Дозоров, позоров или каких других раков! У нас контракт, вот на того нубаса.

— Привет, Котик! — обратилась она уже ко мне — Это даже хорошо, что ты тут с дружьяшками, больше ушей нарежем!

— Ты за эти слова ответишь! — предупредил побледневший АлексОрдер — Будет КОС. «Горгоны», я вас тоже предупреждаю!

— Напугал ежа голой жопой! — расхохоталась Сноу — КОС альянса СЕВЕР, надо же как нам страшно!

АлексОрдер: Дело плохо. Их десять + четверо спутников НПС.

Хоткот: Кто такая эта Сноу? Почему такая борзая?

АлексОрдер: Я слышал о ней. Лидер «Братства Кнута», она выходец из «Горгон». Очень крутая.

Валькирия: Что будем делать?

АлексОрдер: Я написал в алли, «Варягам», но сейчас не наш прайм, почти все спят. Или далеко... Дежурная тройка «Варягов» вылетела из замка, но придут — минимум через час...

АлексОрдер: Шансов у нас нет. «Горгоны» профи, судя по их киллрейтам. Попробую потянуть время...

Пламень: Лут жалко, если выпадет!

Валькирия: Иван, не каркай!

— Ну что, написали своим Чип и Дейлам? — спросила Сноу, поднимаясь все выше — Уже летят? Только они нескоро придут, успеем из вас фрагов наvertеть!

— Вы стоунджаммер поставили? — вдруг спросил Алекс — Денег не жалко?

— Фраги дороже денег! — фыркнула она в ответ — К тому же за уши вашего Котика нам платят очень хорошо!

— Предложение, Дозоры! — крикнул вдруг Болторез, следующий по пятам за Сноу.

— Вы отдаете нам Кота, мы режем с него десяток ушей и отпускаем вас на все четыре стороны!

Хоткот: Может, и правда? Они ведь за мной пришли. Не хотел вас в это втягивать...

Валькирия: Даже не думай...

АлексОрдер: ОН ВРЕТ. Все равно всех убьют. Горгоны никогда не держат слово.

— Что скажете?

— А ху-ху не хо-хо? — заорал в ответ Пламень — Сраные гриферы!

— Ишь как фраг закукарекал! — засмеялся кто-то из «Кнутов».

— Сдается мне, мы тянем время! — крикнула Сноу — Парни, вперед, за дело!

Они бросились разом, со всех сторон, врываясь на вершину кургана между менгирами и атакуя нас. Засвистели стрелы — их лучники прижали нас к камням, не давая высунуть и носа.

Самый первый, показавшийся между камнями, получил два метательных топора — в плечо и голову. Ваншот! Попал я и Ваня. Тренера Либерти не зря выжимали из нас семь

ПОТОВ.

Вы наносите 47 ед. урона НПС-спутнику Кельмир! Ваш навык «Метательные топоры» повышается до 187.

НПС-спутник Кельмир умирает! Вы получаете 67 ед. опыта (400/6) Текущий опыт 81451/135000

Но врагов было слишком много. Сноу, ведущая их, шла впереди. Первая стрела Валькирии, сломалась о ее литой нагрудник, не причинив вреда, вторую лидер «Братства Кнута» отбила лезвием своего двуручного эспадона. За ней на вершину холма ворвались еще несколько «Кнутов» и «Горгон», торжествующе крича.

Алекс остановил одного из них **Руной Цепей**, выхватил меч, схватился со Сноу, пытаясь оттеснить ее вниз по склону. Яростно зазвенели клинки. Пламень и Валькирия прикрыли его со спины, защищая от остальных врагов. Против меня оказался один из «Горгон», Болторез, крепко сбитый, бритый наголо головорез. С его круглого щита на меня злобно скалилась змееволосая Медуза Горгона. Он попытался накрыть меня внезапным броском ловчей сети, я легко уклонился и тут же ответил броском метательного топора ему в голову. Болторез играючи поймал его щитом, кровожадно ухмыльнулся, крутанул своей клейморой шипящую «мельницу». Это был опытный, тертый калач, он начал теснить меня, разворачивая спиной к краю холма, куда уже взбирались вражеские стрелки.

Это был мой последний метательный топор. Мои пальцы сомкнулись на серебряном эфесе загадочного меча, и снова, как тогда, в подземелье, я вдруг почувствовал его нетерпение и дрожь, гневный жар пламени, разгорающийся в клинке.

Болторез неожиданно споткнулся — вылезший как из-под земли Ричи Клевер метким и неожиданным броском боллака опутал его колени. Замечательная снасть кендера подобно боло оплела ноги воина «Горгон», сковывая его движения. Этот момент нельзя было упустить! Выхватив из ножен меч, я в прыжке атаковал его, целя в самое уязвимое место — незащищенную голову. Клинок пылал ярким синим огнем, источая пульсирующий свет.

Болторез был профессионалом. Несмотря на внезапную атаку кендера, он спокойно и технично блокировал мой удар лезвием своего широкого короткого клинка. И тут опять произошло то же, что и в подземелье с жезлом лича — мой меч, встретив чуть заметное сопротивление, сломал, уничтожил оружие Болтореза, оставив в его руке рукоять с оплавленным огрызком, и врезался в тело противника. Я успел заметить только выражение безмерного изумления на его лице... а потом на землю упали оставшиеся от него щит, обломок меча и дымящиеся доспехи.

Вы наносите 2540 ед. урона игроку Болторез (Горгоны)! Игрок Болторез погибает! Вы получаете 600 ед. опыта (3600/6) Текущее значение 82051/135000.

Меч???? получает?????????! Текущее значение????/???

В тот момент я не хотел читать и анализировать лог, мною владело одна мысль — защитить друзей, отчаянно сражающихся с врагами. Друзей, попавших в эту засаду по моей вине.

Сноу сломала сопротивление Алекса, опрокинула его, и видимо, ранила — рунный мастер, с трудом поднимаясь, остановил ее лишь невиданной мной прежде руной,

окруживший его кольцом призрачного огня. Раздор опутал сетью Валькирию, кто-то длинным кнутом душил Хельгу. Пламена повалили двое или трое врагов, пытаясь найти в броне дварфа уязвимое место. Беспомощно лежал пронзенный копьем Ричи Клевер. При виде этого мною окончательно овладела дикая ярость и страстное желание мести. Я ворвался в гущу врагов, в бешенстве нанося беспорядочные удары, каждый из которых оканчивался смертью противника.

Вы наносите 2780 ед. урона игроку Раздор (Братство Кнута)! Игрок Раздор погибает! Вы получаете 124 ед. опыта (740/6) Текущее значение 82175/135000.

Меч???? получает?????????! Текущее значение??*/???

Вы наносите 3160 ед. урона игроку Вандуум (Братство Кнута)! Игрок Вандуум погибает! Вы получаете 430 ед. опыта (2580/6) Текущее значение 82605/135000.

Меч???? получает?????????! Текущее значение??*/???

Они пытались защищаться, но мне было все равно — их оружие не могло противостоять моему мечу, от врагов оставались лишь кучки пепла, подхватываемые ветром.

Вы наносите 2940 ед. урона игроку Грендель (Братство Кнута)! Игрок Грендель погибает! Вы получаете 150 ед. опыта (900/6) Текущее значение 82755/135000.

Меч???? получает?????????! Текущее значение??*/???

Сноу обернулась, хрипло смеясь — она еще не понимала, что происходит. Мгновенный взмах двуручника — его клинок свистнул над моей головой, ожег кожу мимолетным касанием, сббив несколько прядей, мгновенный отработанный блок моей атаки — и то же выражение непонимания и изумления, когда ее эспадон сломался, встретившись с моим мечом.

Вы наносите 1987 ед. урона игроку Сноу (Братство Кнута)! Игрок Сноу погибает! Вы получаете 366 ед. опыта (2196/6) Текущее значение 83121/135000.

Меч???? получает?????????! Текущее значение??*/???

Выжженные изнутри, дымящиеся доспехи лидера «Братства Кнута» упали на истоптанную траву.

— Кот, сзади!

Развернувшись, я не глядя срубил косым ударом еще одного воина «Горгон», заносившего моргенштерн, с яростью добавил еще, пинком сбрасывая его останки со склона кургана.

Вы получаете достижение Мясорубка! (Убейте более пяти игроков холодным оружием меньше чем за минуту) Вы получаете 10000 опыта! Текущее значение 93121/135000.

Я прикончил еще двоих НПС-спутников «Кнутов», сражаясь над телом Пламени Валькирия мгновенно застрелила их арбалетчика, опрометчиво поднявшегося на вершину.

Едва державшийся на ногах Алекс метнул **Руны Цепей** в последнего врага, попытавшегося сбежать, я догнал его и прикончил.

— Они бегут — хрипло выдохнула Валькирия. Ее лицо было исполосовано кровавыми ссадинами. — Уходят на маунтах к респу!

Алекс сидел, прислонившись спиной к менгиру. Ему крепко досталось от Сноу — вся кольчуга была в крови, как и все вокруг него, свободной рукой он зажимал живот. Остальным повезло меньше — неподвижно было тело Пламени на краю кургана, с неестественно вывернутой головой лежала Хельга, несколько стрел и копьё пригвоздили к земле Ричи Клевера. Кендер еще дышал, когда я склонился над ним. Он улыбнулся счастливой улыбкой:

— Пакуй меня, хозяин, пока не поздно... Классный поход был! Некроманты...

Я использовал «артефактную компрессию», вновь превращая НПС в статуэтку. Спутники бессмертны, как и игроки, но после смерти «отмокают» 24 часа до следующего вызова, поэтому лучше не доводить. Ричи отделался тяжелыми ранами — у него оставалось меньше нескольких единиц хитпойнтов.

Пламень: Я минус, Хельга тоже. Стоим на респе.

АлексОрдер: Мы в норме. Кот их положил, почти всех.

Пламень: Да мы уж поняли, они на респе с нами!

Хельга: Они в полном шоке... Что нам делать?

АлексОрдер: Не воплощайтесь, стойте там! Мы вас полутаем.

АлексОрдер: Будем уходить камнями, вы — прямо с респа...

Пламень: Легко сказать, Камни Душ не работают!

АлексОрдер: Сейчас будут работать...

— Кот — обратился он ко мне — Тут где-то поблизости, скорее всего на их стоянке должна быть такая штука... ну типа большого глобуса! Увидишь, сразу поймешь... Это стоунджаммер, он блокирует телепортацию на этот остров. Его надо уничтожить!

— Я тебя прикрою — встала Валькирия — Они могут выйти с респа.

— Нет! — хрипло рассмеялся Алекс, вертя в руке остатки оружия Сноу — рукоять в локоть длинной и треть оплавленного лезвия. — Они не придут! Они безоружны. Наш Кот поломал все их игрушки. Жесть, конечно.

— Так что спокойно иди, Кот. А мы пока полутаем — с ПК обычно хорошо падает.

Ну да, если с игрока с хорошей или нейтральной кармой падает один, ну два предмета, с «красных» ПК-шников, обладателей отрицательной кармы, может дропнуться вообще все их снаряжение. Такое вот правило, напоминающее, что надо вести себя хорошо. Впрочем, ПК от этого меньше не становится.

Стоунджаммер стоял в лагере «Братства», который носил следы беспорядочного бегства. Они разбили его прямо возле главного входа в Курганы Некромантов — видимо, что бы удобно было наблюдать. Он действительно напоминал стеклянный глобус на ножках, опутанный множеством разноцветных проволочек — сложное техномагическое устройство, негромко гудящее и мигающее огоньками. Удара меча из «звездного» металла артефакт не выдержал, — жалобно хрустнув, развалился на части, а мне дали еще 2000 опыта. Что за день такой, сначала филактерия, теперь стоунджаммер.

Хоткот: Готово. Я его разбил.

АлексОрдер: Хорошо. Уходим камнями...Пламень, они ушли с респа?

Пламень: Нет, тут стоят. Даже не воплощаются.

Хельга: Читерами нас называют

Пламень: И багоюзерами!

АлексОрдер: Пусть хоть землю едят от злости, нам пофиг.

АлексОрдер: Короче, мы все полутали, тут нормально так. Завтра встречаемся у Карна, до вашей тренировки — надо все это обсудить! А сейчас — уходим, и баиньки.

Тут он прав, заигрались мы сегодня. Четвертый час ночи подходит... Спать.

ИНТЕРЛЮДИЯ 1: АДМИНЫ

Нью-Токио, главный офис корпорации «СФЕРА», комната для курения.

— Привет, Вить.

— Здорово.

— Тебе девочка с форума, Марина, не звонила сегодня?

— Комьюнити-менеджер? Которая?

— Марина — это такая фигуристая, четвертый размер, ноги из ушей! Ну, которая тогда на корпоративе отчудила...

— Ха-ха-ха! А, вспомнил. Думал, откуда знаю... Да, звонила сегодня, писала. У них там, на форуме буча.

— Разобрались в чем дело?

— Да как тебе сказать. Тема- то уже известная. Всплывал этот баг, мы писали целый доклад Японцу.

— И что?

— Да ничего. Понимаешь, наш встроенный редактор эти предметы удалить не может — выдает «недопустимую операцию» и все. Они защиты в игру на уровне программного кода. А его писал сам знаешь кто, там сам черт ногу сломит. Мы пока не смогли разобраться.

— А игровыми методами пробовали?

— Конечно. Бесполезно — персональный предмет плюс «истинное владение». Намертво привязан к персонажу. Ни отнять, ни украсть, ни дропнуть нельзя. Даже сам владелец, если захочет от него избавиться, будет неприятно удивлен, ха-ха!

— Вообще что это за предметы и зачем они?

— Я без понятия. Возможно, они нужны были для какого-то нового апдейта, дополнения. Непонятно только, зачем нужно было так глубоко прятать. Материалов по ним не сохранилось — вся документация по «Семи Братьям» погибла вместе с Балабановым. Мы сейчас можем только гадать.

— М-да...

— Угу. Я тебе Федя больше скажу — мы до сих пор не знаем, какие у них характеристики и свойства. Там все очень хитро зашифровано — характеристики видит только «истинный владелец». Условия их получения, локации хранения — тоже неизвестны. Предполагаем только что таких вещей семь — по аналогии с Семью Братьями. Пока всплыло две.

— Нехорошая история. Вещи-то реально багованные.

— Ситуация на контроле у Японца. Он сказал, будет думать. Залез в капсулу. Насчет бага — ну ты знаешь, он не критичный. Ничего страшного не произошло. Просто имбанутый итем, который попал в руки одному счастливчику. Бывают у нас имбы и пострашнее, причем без всяких багов, чисто игровыми методами. Сам знаешь!

— И что теперь делать будете?

— Если не получится докопаться кодерам, скорее всего, будем договариваться с игроком...В крайнем случае — «заморозим» вместе с аккаунтом. Пока команды не было, Японец в раздумьях. Тем, кто пострадал — компенсируем потери, твоя Марина на форуме наведет порядок. Велено пока внимания к этой теме не привлекать, есть более важные задачи.

ГЛАВА 8: СНОУ

Проснулся я поздно. Всю ночь мучили сны, связанные со Сферой. Снились скелеты и лич, «Кнуты» и АлексОрдер, ухмыляющееся лицо Сноу и гудящий синий огонь моего меча. Подсознание работало, перебирая события минувших суток. Переиграл я, короче.

Наутро, похрустывая тостами, я специально не залезал на форум Сферы, пытался отвлечься, просматривая новости в Сети.

Премьер-министр Российской Конфедерации Исами Юки готов оставить свой пост из-за волны критики в свой адрес.

Власти афроамериканских штатов, республика Техас и КОА (Западный Альянс) приняли соглашение о прекращении огня.

В странах Северного Союза за месяц построено более 100 километров дамб, полностью завершены водозащитные сооружения Копенгагена и Стокгольма.

Второй японский космонавт прибыл на лунную станцию «Селена» -2047, завершив плановую смену коллектива первого лунного объекта РК.

В VR специалистами компании «V-Tour» полностью воссозданы 49 островов затопленного в конце 2040 годов Мальдивского архипелага, вместе со всей флорой, фауной и инфраструктурой отелей. Продажа VR-туров с полным погружением началась, средняя стоимость от 500 алтынов.

Последняя новость заинтересовала меня, и я просмотрел ее более внимательно. Бирюзовое море, песчаные лагуны, пальмы, роскошные виллы...»V-Tour», мировой лидер в области VR-туризма, предлагал действительно интересные вещи. Практически за копейки двухнедельный тур в потерянном раю! Нет VR-капсулы — не проблема, мы можем дать вам ее в аренду! Или продать в рассрочку без первого взноса! Или разместить вас в суперсовременных VR-центрах в Нью-Токио и пятидесяти других столицах мира! Учитывая то, что Индийский океан был сейчас местом, хм, достаточно негостеприимным — предложение действительно уникальное. Вот куда отправить Аленку вместо внутренних морей, безопасно, и ехать никуда не надо.

Увлечшись пролистыванием сочных картинок, я не сразу заметил мигающий значок непрочитанного сообщения в мессенджере. Писал АлексОрдер, коротко и ясно:

«Ты стал звездой винеты».

И ниже — линк на Video-Net — основной видео-ресурс Сети через оффорум Сферы.

Ночью, примерно в четыре утра Сноу создала на форуме Сферы тему с говорящим названием — «Что за х-ня, админы?!». Там она эмоционально, не стесняясь в выражениях, описала произошедшее на Курганах Некромантов прошлой ночью и выложила свой предсмертный ролик. На видео некий игрок Хоткот с огненным мечом наперевес, изрубил в капусту семерых «Кнутов» за неполную минуту, убивая их с одного удара. Зрелище получилось впечатляющее, я даже посмотрел его несколько раз, скачал и сохранил себе.

Сноу на повышенных тонах требовала забанить читера, изъять багованный меч, компенсировать ей и сокланам потерянные вещи — а с них выпал почти весь эквип, и объяснить, черт побери, что вообще это было?

Изучая ее профиль, я понял, что мадам действительно крутая — у нее в подписи была ссылка, согласно которой Сноу была полуфиналистом прошлогоднего ПВП-турнира Дорсы и имела десяток призов рангом поменьше. Киберспортсменка, профессионалка, блин...

За десять часов тема набрала больше сотни страниц, сорок тысяч лайков, а ролик был скачан с Винеты более двух тысяч раз. Это популярность, черт возьми!

Основными тезисами игроков, отписавшихся в теме, были следующие:

«У Сноу бомбануло»

«Лол, тиму Сноу за минуту вынес какой-то нонейм»

«ПК вообще и Сноу в частности должны страдать»

«Что это за меч? Я такой же хочу!»

В конце концов, как обычно, тема съехала в срач и утонула в тоннах флуда, в котором потерялись редкие дельные мысли игроков о произошедшем. Например, один парень написал, проанализировав логи, что такой дамаг по игрокам может проходить, только если игнорируются все защиты и резисты. Очевидно, истинный огонь — неизвестный тип урона, против которого требуется некий пока неизвестный резист. Может, и не баг вообще, а новая фишка. Другие игроки линковали другие ролики, в которых прокачанные игроки, получившие легендарный архетип Полубога, творили вообще такую жесть, что моя мясорубка на Кургане казалась детскими шалостями.

* * *

Стоило зайти в игру, как мне мгновенно написала Сноу. Как она узнала, что я появился в игре, у гадалки стоит без перерыва что ли?

Сноу: Привет, Котик! Как спалось? Не соскучился?

ХотКот: Привет, Киска! Совсем нет, представляешь?

Сноу: Тебе не понравилось наше свидание? Оно было не слишком насыщенным? Ничего, в следующий раз я что-нибудь особенное придумаю. Чтобы ты надолго меня запомнил.

ХотКот: Почему не понравилось? Неплохо я тебя поимел. Спасибо за видео, кстати. Сохранил на память!

Сноу: Котик, у меня огромное желание сделать так, что бы ты удалил свой акк. Знаешь, есть способы...сделать твою жизнь здесь совсем грустной. И не только здесь.

ХотКот: В реале найдешь? Где-то это я уже слышал. Мне скучно, киска. Ты что-то дельное хочешь сказать или продолжишь тупо, бессильно угрожать?

Сноу: Ну, раз мы закончили с предварительными ласками, перехожу к основному делу.

Сноу: Кот, я согласна забыть свои обиды и похерить редовский контракт на твои уши. Хотя это не в моих правилах...Взамен мне нужна информация о твоём мече: его характеристики, где нашел, короче, вся инфа!

ХотКот: Всего-то?

Сноу: А что, тебе мало?

ХотКом: Ну, сама подумай — я тебе ценную инфу, а ты мне — что? Не слишком ли высоко ты оцениваешь стоимость своих обидок, киска? А на ваш контракт с редами мне вообще начхать.

Сноу: Значит, ты отказываешься от моего предложения?

ХотКом: Только из симпатии к такой красотке, как ты, киска, я согласен. Но это будет стоить пять тысяч золотых плюсом к предложенному тобой.

Сноу: Ты что, совсем охренел?

ХотКом: Воу-воу, полегче. Я назвал цену — твое дело соглашаться или нет, киска. Дс связи.

Я отключился и усмехнулся. Если она купится на этот дешевый трюк, вот будет потеха!

Сноу думала недолго. Видно, свербило ее в одном месте крепко. Минут через десять она написала мне снова:

Сноу: А где гарантии, что ты скажешь мне всю правду и покажешь меч?

ХотКом: Ну, создадим группу, дадим тебе лидера. Сможешь осмотреть мое снаряжение, в том числе и меч. А насчет правды... детектора лжи в Сфере нет. Придется полагаться на мою честность.

Сноу: Твоя честность меня не устраивает! Готов поклясться на алтаре в храме Яхве?

ХотКом: Конечно. Только дары с тебя.

Сноу: Тогда в Фейрах, через полчаса, Храм Яхве!

ХотКом: Э нет, киска. В Фейры я не полечу. Через полчаса, Эйр, Храм Яхве.

Сноу: Мне все равно, давай там.

ХотКом: Еще одно условие — приходи одна, без своих головорезов.

Сноу: Почему?

ХотКом: У нас же свидание, не?

Я читал про поклонения игровым божествам, пласт религий в игре был развит очень мощно. На всякий случай быстро поискал еще про Яхве и клятву на его алтаре. Итак, бог Яхве, известен как Отец, Судья, Закон. Олицетворяет закон, порядок, власть, справедливость, отцовство, мудрость, истину. Считается сильнейшим богом пантеона Дорсы.

Символ... жрецы... подношения... ритуалы... Вот, есть!

«Если двое хотят установить истину, они приходят в храм Отца и возлагают на алтарь дары, призывая его в свидетели. Если один из них солжет перед лицом Яхве, страшная кара настигнет лжеца — проклятье бога ляжет на его плечи! Боги Света отвернуться от лжеца!»

Детектор лжи в игре все-таки был! Интересно, как он работает? Продвинутый искин анализирует физиогномику говорящих, определяя правду или ложь они говорят? Или другой способ? Хм... С наказанием, «проклятьем», все было понятно — мощнейший божественный дебафф, в нагрузку еще падение репутации с Богами Света. Интересно...

Храм Яхве находился в верхнем квартале, совсем недалеко от замка эрра. Массивное

каменное здание без окон, вокруг которого был разбит цветущий сад. Над сводчатым входом ярким золотом лучился распростерший крылья орел в венце молний — символ Яхве. Внутри было гулко и пустынно, негасимые факелы мерцали на стенах, отражаясь в полированных плитах пола, на которых повторялся рисунок орла и молний.

Сноу уже ждала меня у главного алтаря. Ее рыцарские латы скрывал бесформенный серый плащ, лицо таилось в тени надвинутого капюшона. Рядом с ней стоял НПС-жрец — высокий худой старик в багряно-золотой тоге, который опирался на витой жреческий посох. Я поздоровался с ним, он величественно кивнул в ответ.

— Не будем тянуть время, Кот! — прошипела Сноу из глубины капюшона — Возьми это и положи на алтарь!

— Ты что-то выглядишь не очень — сказал я, принимая у нее большой ограненный драгоценный камень, сияющий небесно-голубым внутренним светом — Этот балахон тебе не идет.

— Ты совсем дурак? — злобно прошептала лидер «Кнутов», наклонившись к моему лицу — Я же красная, без маскировки меня тут НПС замочат!

Так ее бесформенное одеяние с балахоном прикрывает ее от НПС-гвардов? Интересно, не знал о такой механике. Хмм, ее «помидорного» ника и правда, не видно над капюшоном. Будем знать.

— Вы пришли сюда шептаться или просить милости у Бога? — сердито осведомился жрец.

— Простите, отец — поклонилась Сноу, положила на алтарь свой дар — кроваво-красный рубин. Я положил рядом сапфир, полученный от нее минутой ранее.

— Теперь положите руки на алтарь, смотрите на изображение Отца и ждите! — скомандовал жрец.

Мы возложили руки на алтарь — черную гладкую плиту на золоченом постаменте. Над ним нависала статуя Яхве — он был изваян в виде чернобородого мужчины с суровым лицом, в короне из молний, сидящий на троне. В одной руке его — весы, в другой — обнаженный меч, устремленный острием вниз.

Камни на алтаре мелко задрожали и исчезли в золотистой вспышке. В гулком помещении храма словно что-то изменилось, появилось ощущение неосязаемого присутствия. Словно вошел кто-то, кого ты пока не видишь. Я моргнул — мне показалось или нет, что каменная статуя Яхве немного дрогнула, словно чуть сменила позу? В любом случае, неяркое золотистое свечение, окутавшее статую, иллюзией явно не было!

Бог Яхве принял ваш дар! Ваша репутация с богом Яхве поднимается на 50. Текущее значение -50/100 (нейтральное)

— Отец принял ваши дары! — провозгласил жрец — Теперь говорите, что вы хотите от него?

— Я клянусь заплатить игроку Хоткот пять тысяч золотых монет, если он покажет мне характеристики своего меча, которым убил меня вчера и правдиво ответит на три моих вопроса об этом оружии!

Сноу кивнула мне, одновременно принимая меня в группу — говори, мол.

— Ты забыла о своем обещании снять контракт — тихо напомнил я. Сноу скривилась, как будто съела лимон, но продолжила:

— Я клянусь также, что откажусь от контракта на голову игрока Хоткот и не буду преследовать и убивать его в течение месяца, если он скажет правду.

— Я клянусь правдиво ответить игроку Сноу на три вопроса о мече из «звездного» металла, которым она была убита вчера и показать его характеристики — пожал плечами я — Но деньги вперед.

Сноу, недовольно кривясь, передала мне тугой кожаный мешочек. Ого, увесистый, я еле удержал его левой рукой. Положив деньги в инвентарь, я принял приглашение войти в группу. Механика игры была такова, что лидер группы или рейда мог просматривать экипировку членов своего отряда. Делалось это для того, что бы можно было проверить соответствие экипировки уровню подземелья или ПвП-рейда. Конечно, можно было поставить в настройках запрет на просмотр, режим «инкогнито», но такого игрока, как правило, в группу для прохождения инстанса не брали.

Я с удовольствием наблюдал, как изменяется лицо Сноу в процессе просмотра моего инвентаря. Когда до нее дошло, за что она отдала пять тысяч, ее просто перекосило. Сноу резко развернулась ко мне:

— Что за херня, Кот?! Почему одни знаки вопроса?? Меч, что, не опознан?!

— Что за херня — не знаю. Знаки вопроса — потому что меч не идентифицирован. Да, не опознан. Если хочешь — добавляй еще пятьдесят тысяч, нужен Великий Свиток Идентификации — с удовольствием сообщил я.

— Что? Но это невозможно, неопознанными предметами вообще нельзя пользоваться! Как же ты наносил им такой урон, у него должны быть свойства!?

— Это уже четвертый вопрос — ответил я — Мы, вроде бы, договаривались о трех.

— Какой четвертый? Ты что, совсем рехнулся?

— Ну, считай сама. Первый — «Что за херня?», второй — «Почему одни знаки вопроса?», третий — «Меч, что, не опознан?». Три вопроса, на все я правдиво ответил, Яхве мне свидетель.

— Он прав! — вмешался жрец, сурово глядя на Сноу — Он ответил на три вопроса, как ты и просила. И сказал правду!

Сноу была бледна, как лед, и дышала, как выброшенная на берег рыба.

Кажется, до нее наконец дошло, что ее просто развели на пять кусков. Мне даже стало ее немного жалко.

— Ладно, в виде бесплатного бонуса отвечу еще на один вопрос! — милостиво разрешил я — Только подумай сначала, киска, а то опять спросишь какую-нибудь херню!

Сноу просверлила меня взглядом. Кажется, я приобрел заклятого врага. Веселее жить будет!

Она глубоко вдохнула:

— Как к тебе попал этот клинок?

— Бинго! Я нашел его в пещере! — усмехнулся я — Викторина окончена, мне пора. Спасибо, Сноу, было очень приятно! Я выполнил все условия этого ритуала? — обратился я к жрецу. Он медленно кивнул в ответ.

Я зашагал к выходу, спиной почти физически чувствуя ненавидящий взгляд лидера «Братства Кнута». Секунду спустя она прислала сообщение:

Сноу: Ты понимаешь, что тебе тупец?

Внимание, вы добавлены в KOS (Kill on Sight) лист клана Братство Кнута.

В ответ я забанил ее и занес в черный список ее ник — отныне посылать сообщения, писать, звонить или другими способами портить мне настроение эта дама не сможет. Когда я вышел из храма, мелодичный колокольчик сообщил мне об еще одном системном послании:

Вы привлекли внимание бога Тормиса! Ваша репутация с богом Тормисом поднимается на 150. Текущее значение 150/1000 (доброжелательность)

Это еще что такое? Я быстренько залез в вики. Тормис — из Серых, бог пантеона Тени. Он же — Хитрец, Великий Вор, Странник. Бог торговли, хитрости, обмана и секретов. Покровитель торговцев, воров и искателей приключений. Бог с крайне противоречивым характером. Внешне похож на худощавого юношу с жезлом, так же изображается в виде нищего или вора.

Интересные дела! Каким-то образом он узнал, что ли, о нашей сделке со Сноу? Но как? Я нашел себе божественного покровителя?

* * *

Я никак не мог привыкнуть, что НПС в этом мире не сидели на одном месте, а перемещались согласно своим делам. Вот и мага, к которому я зашел сдать квест, не оказалось на месте — дверь в его башню была под замком. Во внутренние покои замка, где находился эрр и его свита, меня не пускала стража — требовался более высокий уровень репутации. Вздохнув, я побрел назад в «Веселую Мельницу» — подходило время встречи, назначенный вчера Алексом.

Друзья уже собрались там, в окружении батареи пивных кружек, истекающих пеной и источающих дивных аромат бараньих ребрышек на большом деревянном блюде. Наша компания была практически единственной в это время в трактире Карна, хотя вечером там частенько собирались веселые компании.

— О, вот и наша Мэри! — поприветствовал меня АлексОрдер, хлопнув по плечу и усаживая рядом.

— Какая еще Мэри? — удивленно спросил я.

— Обыкновенная Мэри Сью! — Улыбаясь, повторил Алекс. Видя, что я не понимаю его, расхохотался.

— Так называют имба-персонажа, который всех выносит — пояснила Валькирия — Неужели не слышал, Кот?

— Известный в Сети мем! С незапамятных времен, чуть ли не рождения интернета — важно подтвердил Пламень — Кот, тебе пиво светлое или темное? Рекомендую темное — эх, сильно здесь варят! Вилка в пене застревает!

— В общем, хочу вас немного огорчить — сказал АлексОрдер — То, что мы вчера налутали с ПК, все конфисковали админы. Они, видимо, компенсировали потери «Кнугам»...

— Вот заразы!

— И не говори! — кивнул Алекс — А было там много хорошего лута, один клинок Сноу чего стоит. Хоть его Кот и поломал...

— Книгу Заклинаний Фокиала я скопировал — продолжил он — Несколько часов сидел, цените! Сделал по пять копий каждой страницы, всего получилось девяносто Свитков. Каждому по комплекту, в общем.

— Мы все равно ими пользоваться не сможем — сказала Валькирия — Там некромантские заклятья. Я свои Коту отдам, пусть лучше на аукцион выставит.

— Как хотите. Я свои в кланхран кинул — кивнул «Дозор» — И, кстати, уж простите, корону лича тоже. Она эпическая, к тому же сетовая. Есть у нас пара людей в клане, которые некромагию практикуют. Может пригодится.

Видя наши разочарованные взгляды и вздохи, Алекс жестко добавил:

— Вы скоро попадете в «Дозоры». А у нас в клане весь эпик-лут сдается в клановое хранилище. Привыкайте. Зато и оденут вас в случае чего...соответствующе.

— Жезл Фокиала наш оружейник починил, он и ошейник, а так же прочий лут — на складе аука, контракт я кинул на Кота. Как продашь, Олег, поделишься. Думаю, на тыщонку золотых мы точно налутали.

По моим подсчетам, выручить за нашу добычу можно было побольше, но я просто молча кивнул.

— А теперь хотелось бы послушать нашего друга Кота — подмигнул Алекс — Как он дошел до жизни такой, и в подробностях. Меч еще раз покажи, пожалуйста.

Я выдвинул из ножен синий клинок, продемонстрировав его друзьям, медленно убрал обратно.

— Не знаю, с чего и начать — вздохнул я — Нашел я его в пещере, недалеко от замка Дозоров...

— Нет там никакой пещеры — прервал меня знакомый скрипучий голос. Из пустоты рядом с Пламенем материализовался невысокий человечек в зеленом плаще и украшенной фазаньими перьями берете. Ничтоже сумняшеся, он протянул руку и взял кружку с темным пивом со стола, не обращая внимания на всеобщее изумление.

— Авель! Ты-то что здесь делаешь? — ахнул АлексОрдер — Ты же обещал больше не шпионить за мной!

Так я не за тобой шпионю — спокойно ответил Авель, попивая пиво — А после ваших вчерашних подвигов вам уж точно нужно прикрытие. Мне насчет него — он кивнул в мою сторону — уже с десятков представителей кланов написало. Вовремя мы его в Либерти загребли...

— Тебе еще не писали с заманчивыми предложениями всякие разные люди? — обратился он ко мне — Нет? Так еще напишут. Отправляй всех ко мне, если что. Кстати, зачем ты встречался со Сноу сегодня в Храме Яхве?

Я под колпаком. Быстро они тут, в Сфере, это все организовали. Клань, блин, серьезные ребята. Немного приукрасив, я коротко рассказал, как получил от Сноу круглую сумму в обмен на линк неопознанного меча и три ничего не значащих ответа. Ржали все, даже Карн выглянул из кухни на шум.

— Ну, ты ловкач, Кот! — АлексОрдер вытирал слезы — Пять тысяч с этой стервы! Надс Димоникусу рассказать, он ее «любит»!

— Да, изящно проделано! — согласился Авель — Красиво, Кот. Молодец. Кстати, мы все «Братство Кнута» в альянсовый КОС добавили. Совсем они оборзели — прилетают ПК

шить в наши земли. Отморозки!

— Кот, ты рассказывал про меч, продолжай — попросила Валькирия.

— Так вот, нашел я его в пещере — продолжил я — Которой, по словам Авеля, нет.

— Мы там каждый камешек перевернули, нет там никакой пещеры — подтвердил безопасник — Динамическое событие, скорее всего...

— Клинок, в общем, показался мне сначала обычным «не идентифицированным» предметом. НПС опознать его не смогли, маг Сиедж сказал, что для этого нужен Великий Свиток. Который стоит пятьдесят кусков. Дал на него квест — в Курганы Некромантов.

— Неопознанные предметы не могут наносить такой урон. Они неактивны без идентификации. — Возразил Апель — Я видел ролик, там у твоего меча явно какая-то аура. Урон истинным огнем!

— В том-то и дело! — я с досадой стукнул кулаком по столу — Меч начал сам частично открывать свои свойства! Причем их видно только мне, для остальных только знаки вопроса! А в Курганах мне показалось, что он вообще заговорил со мной!

— Меч? Заговорил? — Апель и АлексОрдер обменялись быстрыми взглядами.

— Вообще я слышал о таком — осторожно сказал Алекс — Есть очень редкие одушевленные предметы. Нечто вроде НПС в облике вещи. Управляются отдельным искином, как «пешки». Но они очень редкие и сплошь легендарки!

— Да, появилось такое свойство — «одушевленный меч» — кивнул я — Как раз после боя в Кургане.

— Одушевленный меч, легендарный — скептически покивал Апель — Найденный в пещере двухнедельным персонажем. Да вы хоть знаете, какую цепочку квестов надо выполнить, что бы получить просто легендарку? Какую репу надо вкачать?

— Я думаю, что это баг. Админы разберутся и удалят его у тебя — повернулся он ко мне — Так что особо не рассчитывай на этот имба — меч, лучше тренируйся, готовься к экзамену. Ну а если я ошибаюсь — игрок с таким оружием хорошо усилит наш клан.

— Сегодня после тренировки сдам квест — сказал я — Маг обещал, что меч будет полностью идентифицирован. Там и видно будет, баг это или нет.

* * *

На тренировки в Либерти соклановцы не успокоились, пока каждый не пощупал мой меч. Я стал звездой местного разлива, даже Балиан, одобрительно потрепав меня по плечу, проворчал нечто вроде «знай наших».

Надо сказать, что натаскали нас за неполный месяц основательно. Самостоятельно я, хоть живя на арене, никогда не смог бы подрасти до этого уровня за такое короткое время. Кроме скилла, который, мягко говоря, решал, нам открыли и научили правильно качать множество навыков, о существовании которых я ранее и не подозревал. «Акробатика», «Подвижность», «Железная Кожа», «Боевая Тактика», «Встречное Блокирование», «Клинч», «Защитная Позиция»...

Условиями получениями некоторых были не только первичные навыки типа «Одноручного» или «Метательного» оружия, но и число атрибутов типа силы, ловкости, телосложения. Например, умение «Молниеносная Атака» можно было выучить, имея не меньше 3 ранга «Уклонения», 5-«Подвижности», и если ловкость персонажа была не менее

Замороженная система этого дерева навыков нравилась мне все больше. Возможно, я просто привыкал.

На вечерней тренировке мы отрабатывали «Верховой Бой» и «Стрельбу Верховом». Эти вещи давались мне хуже других — сказывалось то, что плохо была прокачана база — «Верховая Езда». Если другие рекруты, проносясь на маунте мимо мишеней, выбивали пять-семь из двадцати, а Валькирия и Свенн — вообще десять-двенадцать мишеней, то я... Одну, максимум три. Хотя из лука научился стрелять более-менее. Но одно дело — в неподвижную мишень, стоя на твердой земле, и совсем другое — в движении, в седле, когда трясет немилосердно! К концу занятия на меня укоризненно смотрел не только наш тренер — эльф Лориндейл, но и моя взмыленная Снежинка тоже обиженно косила лиловым глазом.

— Ничего, братуха, научишься! Не все сразу! — попытался утешить меня Пламень. Даже коротышка-дварф ездил и стрелял на скаку лучше меня!

Лориндейл, наш наставник по стрельбе и верховой езде, позвал меня после занятий:

— Хоткот, я не понимаю, в чем дело! У тебя хорошая ловкость, верный глаз. Ну да, навыки на маунтов прокачаны слабо. Но не это причина твоих промахов! Сосредоточься! Ты плаваешь, у тебя мозги в другом месте!

— Вот это — он брезгливо показал рукой на серебряный эфес моего меча — я бы на твоём месте оставлял дома, в сундуке. На время тренировок. А то я смотрю, он тебе покоя не дает!

Хорошо ему рассуждать, одному из «топов» Дозора по стрельбе! Впрочем, я понимал, что эльф все же был прав — после вчерашних боев в Курганах меч не выходил у меня из головы. Надо идти к магу! Надеюсь, вечером-то он приходит ночевать, ужинать в свою башню.

Маг был на месте. Светловолосый телохранитель дежурил у входа, подмигнул мне, открывая дверь. Все же интересные тут НПС, вот и этот тоже — ничуть не походит на обычного стража Эйра. Принадлежит как будто к совсем другому народу. Здоровый как буйвол, рожа наглая и загорелая, перечеркнутая несколькими белесыми полосками шрамов, обнаженные мускулистые руки покрыты синими лентами причудливых татуировок. За спиной два крест-накрест закрепленных меча. Ну и повадки — то пихнет меня, то подмигнет. Занятный тип.

Сиэджд Ниэлит принял меня в своем кабинете.

— Вы одолели его? — жадно спросил он, впиваясь в меня глазами — Нашли то, о чем я просил?

Вместо ответа я медленно выложил на его стол поцарапанную черную шкатулку, тусклое кольцо «видеть невидимое» и там-тарам! — черный фолиант Книги Заклинаний лича. Сиэджд почти не изменился в лице, его чувства выдали пылающие глаза. Он взял в руки шкатулку, бережно рассматривая.

— Надеюсь, не открывали ее? — заметил он — Это было бы очень неосторожно с вашей стороны.

Я пожал плечами — видно было, что шкатулка запечатана мощной магией. Я даже представления не имел, как ее открывать, да и зачем — шкатулка была квестовым предметом.

Вы выполнили задание «Гробницы некромантов»!

Вы принесли Сиеджу Ниэлиту шкатулку некроманта Фокиала!

Ваша награда: Вы получаете 30000 опыта! Текущее значение 123121/135000.

Вы принесли Сиеджу Ниэлиту кольцо некроманта Фокиала!

Ваша награда: Вы получаете 5000 опыта! Текущее значение 128121/135000

Вы принесли Сиеджу Ниэлиту гримуар некроманта Фокиала!

Ваша награда: Вы получаете 20000 опыта! Вы получаете уровень! Текущий опыт 148121/200000.

Ваше отношение с придворным магом Эйра Сиеджем Ниэлитом повышаются на 300! Текущее значение 306/500 (Уважение)

Ваше отношение с народом Эйр поднимаются на 50! Текущее значение 103/500 (Дружелюбие)

Вам доступны новые задания, предметы и награды в доменах Народа Эйр!

— Это намного больше, чем я рассчитывал — признал маг — Как же мне отблагодарить тебя? Ладно, держи! Это лучшее, что я могу сделать в своей лаборатории.

Он поставил передо мной прозрачный флакончик в вычурной золотой оправе. Внутри плескалась густая золотистая жидкость.

Вы получаете «Зелье Драконьей Чешуи»!

Мгновенно восстанавливает 100 % здоровья. На 30 секунд повышает все типы защит на 50–70 %.

— Ты молод и слаб, игрок Хоткот — продолжил Сиедж — Слишком слаб! Долго тебе еще набираться опыта. Есть одно тайное искусство. Нас, магов и звездочетов, в первую очередь учат ему. Даже во сне ты сможешь познавать новое!

Вы получаете скрытый навык «Тайное Обучение».

Даже во время отдыха, во сне вы будете изучать выбранный навык, так, будто вы применяете его. Скорость изучения зависит от ранга навыка и сложности изучения.

Вот это бомба! Теперь, выйдя из игры, если я оставлю персонажа в режиме «сна», в комнате таверны или лагере, один из моих навыков будет качаться сам! Я слышал про этот навык, он был у многих игроков, маги и жрецы так вообще получали его в процессе обучения, но условия его приобретения были случайными. За этим навыком гонялись, он был отличной «плюшкой».

На столе передо мной лежал деревянный футляр в виде цилиндра, обмотанный полосой серого шелка и запечатанный сургучной оттиском перстня мага. **Великий Свиток Идентификации** лежал внутри, Сиедж толкнул его кончиками пальцами ко мне.

— Можешь прямо здесь опознать — кивнул он в ответ на мой невысказанный вопрос. — Мне тоже интересно, клянусь Элесс!

Вот он, момент истины! Я совместил иконки свитка и меча в своем инвентаре. Вы действительно хотите идентифицировать этот предмет? Да, черт возьми, хочу!

Небольшой перезвон системных колокольчиков, я вновь открываю характеристики

меча.

Aelmaris, Синева

Огненный Меч Семи Братьев

Качество — Ключ. Материал изготовления: звездный металл, мифрил, истинный огонь.

Одушевленный предмет. Масштабируемый предмет. Персональный предмет. Маскирующийся предмет. Пожиратель душ.

Опыт: 37456/50000 Поглощенных Душ: 1

30–50 урон (колющий, режущий)

«Один из Семи» +10 ко всем характеристикам владельца

«Истинное Пламя» +3500 урона Истинным Огнем (Ранг 1)

«Пожиратель Душ» Поглощает и удерживает душу убитого существа.

«Крушитель» — уничтожает прочность предметов противника.

«Гнев Звездного Металла» — возвращает истинный облик всем существам в радиусе 10 метров.

«Огненная Молния» — дает владельцу способность «Огненная Молния», 12 разрядов в сутки.

СКРЫТОЕ НАСЛЕДИЕ (требуется больше опыта)

СКРЫТОЕ НАСЛЕДИЕ (требуется больше опыта)

СКРЫТОЕ НАСЛЕДИЕ (требуется больше опыта)

Слотов под инструктацию — два. (Пусто) (Пусто)

Истинный владелец — Игрок ХотКот, ID G58620789

— Эльмарис, в переводе с Первозвука — Синева — благоговейно прошептал Сиедж Ниэлит — Синева, Синее Лезвие Семи Братьев... Ключ...Кот! Когда ты отправился в Курганы, я послал письмо соколиной почтой в Орден Лилии и Меча! Паладины выступили с юга, как только его получили, через несколько дней они будут тут.

— Что это за Орден?

— Думаю, из всех живущих они более всех знают о Семи Братьях и их оружии. Теперь о твоей...

Нас прервал резкий, басовитый гул колокола. По экрану поползли строчки всемирного системного сообщения, глобала:

ВНИМАНИЕ ВСЕХ ИГРОКОВ МИРА ДОРСЫ!

РАВНОВЕСИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ВОССТАНОВЛЕНО!

ЗАПУСКАЕТСЯ КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ ЭВЕНТ «ВОЙНА КОРОЛЕВСТВ»!

ЗЕМЛИ НАРОДА ЭЙР ОБЪЯВЛЯЮТСЯ СПОРНОЙ ТЕРРИТОРИЕЙ!

ДОМ ТЬМЫ ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

ДАН-НА-ХЕЙВИН ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

ИРЧИ ЗМЕИНЫХ ГОР ОБЪЯВЛЯЮТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

МОРСКОЕ БРАТСТВО «ЭРГИАЛЬ» ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

ВОЛЬНЫЙ ГОРОД ДАЙР ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

КНЯЖЕСТВО ДАЙГОР ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ НАРОДУ ЭЙР!

Я посмотрел на волшебника круглыми глазами, но его уже не было на месте — исчез, испарился, телепортировался, лишь следы портала таяли над его креслом.

Несколькими мгновениями спустя на башнях Эйра тревожно заревели сигнальные рога.

ИНТЕРЛЮДИЯ 2: БОГИНЯ

Он долго шел по полутемным коридорам, поднимался по длинным лестницам. Ирчи на постах раболепно делали знак Леди, когда он проходил мимо. Новеньким караульным кхархи хриплым шепотом рассказывали кто он, и чем знаменит. Сам Хишрог, горт-кхагра Первой Орды, склонился, прижав руки к груди, встретив его в коридоре.

Перед последней дверью, огромными створками, окованными серебром и черной бронзой, его остановил страж.

— Тао.

— Тиамант. — их глаза встретились в коротком поединке.

— Она ждет тебя. — страж Ананизарты, дракон-оборотень в форме человека, распахнул перед ним одну из створок.

Он шагнул, и тьма окутала его. Она не мешала, Тао видел в темноте как кошка или эльф.

Богиня стояла в центре большого зала, очертания и потолок которого терялись во мраке. Она опиралась руками о бортик небольшого каменного бассейна, во что-то вглядываясь в его глубине.

Услышав его шаги, она обернулась. Улыбнулась. Протянула руку для поцелуя вставшему на одно колено Тао.

— Тао, мой избранный, мой лучший — промурлыкала она.

Ананизарта, богиня Тьмы, была в аватаре юной и прекрасной темноволосой девушки. Ее совершенные формы в облегающей черной одежде манили и притягивали взор. Серебряный наруч на правом предплечье мягко лучился в темноте. Тао знал, что это за вещь, и внутренне похолодел, когда богиня протянула правую руку к нему.

Но она лишь приглашающе поманила его, подводя к каменной чаше. Небольшой бассейн высотой по пояс хранил темную воду, в глубине которой мерцали неяркие огоньки звезд.

— Знаешь, что это?

— Слышал, моя богиня. Это Вестник. Говорят, его называют Глазом Морского Червя.

— Верно. И зачем он нужен?

— Видеть на расстоянии.

— Верно, мой Тао. Смотри!

Ананизарта провела рукой над поверхностью воды. Задрожавшая водная гладь отразила яркую картинку.

Серые мшистые стены с квадратными башнями, черепичные крыши, двухвостые желто-зеленые вымпелы на острых замковых шпилях..

— Узнаешь?

— Да. Это Дан-на-Эйр.

— Тао, Равновесие нарушено. Пришел страшный враг. Мир может измениться. И, что бы ни потерять все, сделанное нами за долгие годы, мы должны нанести удар первыми!

— Тао, мой верный, мой лучший! Ты возглавишь армию и захватишь Эйр для меня!

Вам предлагают задание «Ключ и Корона».

Внимание, класс задания — межфракционный эпический континентальный квест! Отказ повлечет за собой полную потерю репутации у фракции!

Ананизарта, богиня Тьмы, поручает вам победить в войне фракцию Народ Эйр и принести ей Ключ Дан-на — Эйра и Корону эрра Народа Эйр. Вы назначаетесь главнокомандующим Дома Тьмы в этой войны, отныне ваше слово — закон для всех подданных Леди.

Численный состав участников выполнения не ограничен.

Он криво усмехнулся. От эпических континенталок, выдаваемых богами, не отказываются.

— Ты получишь всю мыслимую помощь от Дома Тьмы. И еще — у меня есть дары для тебя лично.

Богиня протянула ему три плотных свитка, в футлярах, запечатанных знаком Леди. Ее знаком.

— Что это? **Черные Свитки?** — у него перехватило дыхание от волнения.

— Да. **Багровый Огонь, Копье Тьмы и Великий Призыв.** Применяй их в крайнем случае, моя сила — не для забав. И еще...

Ананизарта протянула ему меч, полуторный клинок в черных ножнах, окованных серебром. Тао медленно принял его. Меч пульсировал мощной магией.

Он рывком обнажил клинок, идеально отточенное, обоюдоострое лезвие сверкнуло серебром. Истинным серебром. Вязь угловатых черных рун украшала эфес и крестовину. На зеркальной поверхности клинка был запечатлен рисунок птичьих перьев и открытых глаз, голубая прожилка яда блестела в ложбинке дола.

Вы получаете предмет.

Крест, Черный Меч

Темное Оружие из миров Бездны

Качество — легендарный. Материал изготовления: мифрил, демонит, эллурий.

Масштабируемый предмет. Персональный предмет.

150–300 урон (колющий, режущий, ледяной)

«Адский Токсин» — отравляет жертву Адским Токсином.(1-50 урона/3 секунды)

«Кровопийца» — восстанавливает здоровье обладателя в размере 15 % от нанесенного урона.

«Демоническое оружие» — обладатель этого оружия получает навыки «Нечеловеческая Сила» и «Неистовство».

«Космический Холод» — оружие наносит дополнительно 50-100 урона льдом.

«Внутренний Зверь» — внутри клинка заключена адская сущность. Вы внушаете врагам Ужас (3/10)

«Смертоносный» — это оружие игнорирует все физические резисты противников. С вероятностью 10 % каждый его удар может стать смертельным.

— Черное Оружие... — голос Тао дрогнул.

— Да, Черное Оружие из Темных Миров, мой Тао.

Богиня приблизилась, подошла почти вплотную. Тао ощутил ее горячее дыхание своей щекой. Нежные губы скользнули по его щеке, приобняв его, Ананизарта еле слышно прошептала:

— Тао...Если ты выполнишь это задание...я дам тебе...то, о чем ты так давно мечтаешь...Ты получишь Кровь Тьмы!

ГЛАВА 9: ВОЙНА

С утра я был разбужен трелью телефонного звонка. Впрочем, было не совсем утро — со Сферой я поздно ложился и поздно вставал. На часах подходил двенадцатый час дня.

— Здорово, Олежа! — услышал я голос отца — С праздником тебя!

— С праздником, с каким еще праздником? — я всегда туго соображаю, пока не проснусь и не приму дозу кофе.

— Ну, ты даешь! С днем всех трудящихся! Первое мая сегодня, вообще-то государственный праздник!

— Не слежу я за этим, па. Привет. Как у вас там дела?

— У нас все отлично! Знаешь, какие огурцы уже пошли? Ты не представляешь!

Огурцы. В начале мая. Дожили.

Мой папаша — специфический человек. Маман, впрочем, не лучше. Люди они, по своему неплохие, но всю свою жизнь воплощали в жизнь какие-то безумные проекты. Они всегда были заняты, приходили домой поздно, и совсем забросили меня в детстве, спихнув на няней и бабушек. Их молодость пришлась на двадцатые года — время японской катастрофы, последующих за ней событий и бурного роста России в следующее десятилетие. Наверное, из-за этого я в свое время увлекся онлайн-играми...

Семь лет назад, не закончив очередной авантюры, отец с мамой решили продать все принадлежащее им имущество и укатить по программе переселения в окрестности Нью-Токио. Государство предоставляло там бесплатную землю и субсидировало беспроцентную ипотеку на строительство дома — нужно было немного разбавить славянскими лицами хлынувшие туда миллионы переселенцев. Они и меня хотели с собой прихватить, но я, слава Богу, был в то время уже совершеннолетним, уже зарабатывал прилично в онлайне и категорически отказался. Они оставили мне бабушкину однушку и отправились воплощать очередную безумную затею — то ли экоферму, то ли ранчо.

На удивление, на фоне миграции в Нью-Токио их идея на этот раз не провалилась. Три года назад, когда я приезжал к ним в гости, дела явно шли в гору. Родители построили хороший дом, почти закрыли долг по кредиту и преуспевали. У них там, на гектаре бесплатной земли, были и отапливаемые теплицы с овощами, страусиная ферма, рыбный пруд, овцы, куры, утки, кролики... Небольшой придорожный магазин, торгующий натуральными продуктами и экоферма, куда еженедельно приезжал с Нью-Токио автобус с узкоглазыми детишками. Люди в виде туризма приезжали ему огород копать, сам видел! Натуральные, экологически чистые продукты все больше входили в моду — в этом мой незадачливый папаша на этот раз попал в жилу.

— Мама тебе тоже привет передает! — я услышал на заднем фоне мамин голос — Вы не хотите к нам приехать на праздники? Приезжайте! Мы вас с Аленкой на лошадках покатаем!

— Не, не сможем, пап.

— Если с деньгами проблемы, ты так и скажу, билеты вышлю!

— Да нет, не в этом дело. Просто обещали уже съездить к родителям Алены.

— А! Жаль! Ну Дмитрию Назипычу привет передавай! Скажи, я для него три сорта семенной картошки заготовил! Новый гибрид, колорадский жук не ест!

— Хорошо, передам — улыбнулся я.

— У тебя-то как дела? Все в своем интернете живешь?

— У меня все хорошо. Слушай, что-то связь пропадает. Передавай привет маме!

— Когда приедете к нам в гости? Мы соскучились с матерью!

— Не знаю, па, поговорю с женой. Может, летом.

Под одеялом рядом со мной зашевелилась сонная Алена. Просыпаясь, прижалась ко мне, закинула теплую ногу. Темные волосы щекотали мне грудь и лицо, я осторожно погладил их.

...моя белая Тойота уверенно лавировала в потоке. Спортивный рев двигателя при обгонах и перестроениях доставлял. У этой машины была своя история — два года назад я купил ее, провернув особо удачную сделку в КОСМОСЕ — мне удалось продать воюющей коалиции целый флот суперкапитальных вундервафель за реал. Это была моя самая крупная сделка в играх — прибыли с нее хватило почти на половину новенькой модели Тойота Руссо. Добавил кредитных — и стал обладателем гибридного электромобиля со всеми наворотами типа автопилота, безвоздушных шин и хед-ап-системами.

Мне нравится ездить. Я люблю скорость. Иногда, особенно на трассе, мне кажется, что во мне умер гонщик.

— Смотри, бензин почти кончился — сказала Алена, кивая на индикацию на лобовом стекле, когда мы выезжали со стоянки супермаркетами, загруженные пакетами.

— Его вообще через десять лет не продадут — пошутил я, направляя машину к ближайшей заправке.

— Только обещают. Опять продлят закон! — усмехнулась жена — Нефть еще всю не выкачали!

Это была правда. Хотя Российская Конфедерация и присоединилась к мировому запрету на использование бензиновых двигателей, наши законотворцы на практике год за годом вводили новые отсрочки его исполнения.

Мне бензин был нужен только для запуска электрического движка, но по рекомендациям специалистов бак нельзя было держать пустым.

На заправке царил японский порядок, и работали одни японцы, от пятнадцати до двадцати лет. Мне даже не пришлось выходить из машины.

— Домо аригато — поблагодарил я заправщика и смешную девочку с косичками, обходившую клиентов с бесконтактным терминалом. Они забавно поклонились в ответ.

— Иногда мне кажется, что их уже больше чем нас — пожаловался я, вырвав с заправки.

— А мне их жалко — сказала Алена — Мы не знаем, каково это — потерять свою родину.

— Ну, эти-то уже здесь родились. Ты просто не была на Дальнем Востоке, там их реально больше в несколько раз.

— Они стараются интегрироваться в наше общество.

— Или скорее интегрируют нас в свое — хмыкнул я — Ты не заметила, что у молодежи модно использовать японские словечки?

— Ладно, мы ничего не забыли купить? — сменила тему вторая половина — Надо заехать еще в...

Здравствуйте, Хоткот.

В инвентаре Вашего персонажа, (учетная запись ID G58620789) находится не идентифицированный предмет, оружие из «звездного металла».

Мы информируем Вас, что данный предмет является игровой ошибкой (багом) и мы работаем над процессом его удаления из игры.

Мы просим Вас не использовать свойства этого предмета для получения игрового преимущества. Все предметы, достижения и репутация, полученная с его помощью, будут аннулированы.

Мы оставляем за собой право поступить с Вашим персонажем по своему усмотрению, согласно Соглашению с Пользователем, в случае повторного использования Вами этого предмета.

Приятной игры!

С наилучшими пожеланиями,

GM Summoner

СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ ПРОЕКТА «СФЕРА МИРОВ»

* * *

— Ну, что там?

Вернувшаяся с разведки тройка Либерти — Свенн, Валькирия и Диарей, выглядели уставшими, но довольными. Мария срывала с доспеха пучки длинной желтой травы и листьев, Диарей первым делом присосался к бурдюку с водой — видно, кончилась энергия.

— Все путем, все посмотрели... — пробормотал он, проливая на грудь тонкие струйки воды — Щас...

— Что за щас! — рассвирепел Балиан — Свенн, доклад по форме!

Мы находились на восточном порубежье, на самой границе владений Эйра, в непосредственной близости от «диких земель». Наш небольшой лагерь, замаскированный в редколесье неподалеку от Большого Тракта, скрывала от любопытных глаз высокая — в два роста человека — желтая и жесткая трава. Ничто не должно было выдать нашего присутствия тут — даже сверху, с высоты птичьего полета.

— В небе чисто, «птичек» не было — спокойно докладывал Свенн — Форпост строится. Штандарт Дайра — белые топоры на голубом. Таймер окончания стройки — примерно шесть часов. Мы обошли его по кругу. Все чисто. НПС внутри много, боевых полусотня. Луки, мечники, мы насчитали дюжину коней. С ними двое игроков.

— Игроки? Клан, снаряжение, примерный архетип? — потребовал инструктор — Киллрейты их смотрели?

— Не успели. Вот картинка со спутника. — Свенн, улыбаясь, сбросил в чат рейда скриншот — Первый раз таких вижу...

— ПРОЕКТ АД! Скверно! — хмыкнул Енот, разглядывая картинку с «фотографией» игроков и их ников — Хоткот! Аналитика по киллрейтам!

Я послушно открыл вкладку киллрейтинга — общей базы Сферы по PvP. Это был подробный внутриигровой рейтинг, где фиксировалась каждая смерть игроков от себе подобных. Данные были весьма подробными — количество, ники и кланы победителей, количество и тип полученного урона, выпавший лут и его примерная оценка... Множество

рейтингов с отбором по килам, количеству урона, стоимости полутанного — для игроков, кланов, альянсов. Неоценимая мерилка ЧСВ и неоценимый источник информации, если уметь им пользоваться. Нас учили.

Так, Иллит и Миднайт, клан ПРОЕКТ АД. Вбиваем ники, смотрим, анализируем...

Сначала сам клан. ПРОЕКТ АД — боевой клан, заточенный чисто под ПвП. Один из сильнейших в Дорсе, позиционирует себя как «элита» пвпшников. Попасть туда очень трудно, кого попало не берут. Ух, сколько пафоса в био клана, пафос в комментах его мемберов к киллрейтам тоже зашкаливает. Пафос на пафосе и пафосом погоняет.

Но — первое место среди кланов по эффективности киллов.

Но — трое из ПРОЕКТ АД в топ-10 киллрейтинга Дорсы.

Но — четвертое место среди кланов Дорсы по количеству киллов.

Да, повод для пафоса есть. Ребята действительно скиллованные и серьезные. Они одни из первых вступили во фракционную войну против Эйра, но мы с ними еще не встречались. Да мы еще мало с кем встречались, война идет четыре дня. Это — наш первый рейд.

Теперь по персоналиям. Иллит. Ого! Три тысячи семьсот семьдесят три убийства, сто четырнадцать смертей. Последние киллы — сегодня, четыре. Сделаны в локации Дайгора. Преимущественный тип урона — физика, яд, магия. Оружие — меч, кинжал, топор, руки, метательные ножи. В киллах в основном в компании соклановцев, от двух до толпы, но не всегда. Свыше пятисот соло убийств.

Миднайт. Интересная барышня, эльф, судя по всему. Тысяча сто киллов, сорок смертей. Последних убийств три, все — в дуо с Иллит, сегодня. Использует магию, черное целительство, жезл, посох, кинжал, глефу. Метательные иглы — это вообще что? Судя по дропу — носит тряпичную броню.

— Кот, долго! — прервал меня хриплый бас Енота — Долго думаешь! Давай аналитику!

— Иллит — средняя броня, физик. Судя по рейтам — зверь еще тот! — начал я — Архетип — воин, боец, плут. Применяет рукопашный бой. Использует отравленное оружие! Много соло киллов.

Балиан кивнул — мол, продолжай.

— Миднайт — очевидно, кастер. Жрец, целитель, может — маг. Есть метательное оружие. Все киллы в группе, явный саппорт.

— Я их знаю. Сталкивался. — тихо сказал подошедший Лориндейл — Иллит — сволочь еще та. Задрот с нездоровым чувством юмора. Кот правильно просчитал — только он не плут, а ближе к ассасину. Очень опасный тип.

— А, ну это же ПРОЕКТ АД, у них у всех скрытые архетипы! — откровенно фыркну. Енот Балиан — А девка? Миднайт?

— Из новеньких. Судя по киллрейту — типичный черный целитель. Они же на Дом Тьмы работают, там такие навыки хорошо качаются.

— ПРОЕКТ АД фармит Хелт Акор. — вмешался в разговор наш третий инструктор Гермiona — Они все в эпиках, а может и легендарки есть.

— Легендарки, говоришь — Балиан задумчиво посмотрел на нее — Птичек не было, говорите. Свенн, они вас точно не заметили?

Валькирия использовала «Глаза Птицы», командир — пожал плечами Свенн — Они внутри были, с нас «Маскировка» не слетала. Вряд ли.

— Рейд, слушай мою команду! Седлаем маунтов, строимся в колонну по двое! Полный перебафф!

Атаковать будем строго по моему ассисту! «Пешек» выпускаем уже внутри форпоста! Кто будет бить не по ассисту, получит звездулей! Выступаем, как начнет темнеть!

Либерти вступило во фракционную войну. Когда Равновесие рухнуло (а я сильно подозревал, что это произошло из-за опознания моего меча) и множество НПС-фракций объявило народу Эйр войну, руководство Дозоров решило использовать это для последних тренировок академки в боевых условиях. До финального экзамена и приема в Дозоры оставалась неделя. Наш клан вступил во фракцию и записался в ополчение Эйра, нам стали доступны новые функции, квесты и возможности.

Что представляла собой эта война? Механизм войн за территории в Сфере был достаточно сложен, но подчинялся единым правилам. Воевать могли как игроки с игроками, так и НПС с игроками. И НПС с НПС тоже, учитывая продвинутость искусственного интеллекта в этой игре. Вкратце дело обстояло так.

НПС-Королевства с собственными территориями, столицами, городами, армиями, были отдельными фракциями, обладающими определенным отношением друг к другу. Например, Народ Эйр с «неприятню» относился к Княжеству Дайгор, вольному городу Дайр или, скажем там, к Дому Тьмы. Когда это отношение упало до «ненависти», эти НПС-фракции вступили в войну. С приобретением этого статуса земли воюющих НПС-королевств стали уязвимы для захвата, а убийства игроков и НПС вражеской фракции более не считалось преступлением. Более того, появлялись специальные квесты и награды для желающих присоединиться к войне игроков. Вполне себе неплохие награды, начиная от золота, и заканчивая наборами эпической экипировки.

Да, игроки, как одиночки, так и целые кланы, могли присоединиться к армии НПС-королевства, условием была хорошая репутация с ним. Это давало возможность свободного ПК против вражеской фракции везде, даже в нейтральных Королевствах. И многие игроки, и кланы с удовольствием вступали в эту войну — ведь это сулило им возможность хорошего ПвП, возможность поучаствовать в эпических битвах НПС-армий, осадах и штурмах городов.

Земли Королевства удерживали с помощью городов, замков и форпостов. Каждый из них обладал территориальным влиянием, накрывавшим определенный участок земли. Наибольшим — столица фракции, «державшая» площадь в сотню квадратных лиг, наименьшим — пограничный форпост, застава, влияние которого распространялось на пару ближайших деревень. Все постройки, поселения, рудники природных ресурсов, попадавшие в эту зону «территориального влияния», находились под властью НПС-Королевства. Там появлялись подданные-неписи, охрана, стража — короче, жизнь начинала течь своим чередом.

Что бы захватить территорию, нужно было взять штурмом и захватить укрепление Королевства, уничтожить его гарнизон, НПС-босса и забрать с его тела специальный предмет — Ключи. Символические ключи от городских или замковых врат, дающие власть над укреплением. Так же форпост и даже город можно было уничтожить, стереть с лица земли и перебить все его НПС-население. Теоретически можно было вообще уничтожить всю фракцию. Правда, в этом случае победителю пришлось бы властвовать над выжженной землей и строить все заново, восстанавливая территориальное влияние. Да и закон Равновесия никуда не делся, противодействие было бы очень сильным и непредсказуемым.

Победа одного Королевства над другим заключалась во взятии его столицы, гибели верховного правителя фракции и утратой Ключей и Короны, которые выпадали с его труп. Победитель становился сюзереном, а проигравшая сторона — вассалом. Можно было

установить дань, контролировать природные ресурсы покоренного Королевства, и многое другое.

В общем, это было лакомым куском, и многие хотели поучаствовать в этой фракционной войне. Мы, Либерти, вступив в ополчение Эйра, получили несколько квестов каждый — на сбор специальных тагов с НПС противника, на количество фрагов, на защиту своих форпостов и уничтожение чужих. Народу Эйр объявило войну семь вражеских фракций, ближайшие уже начали вторгаться на нашу территорию, и вот — наши разведчики нашли один из форпостов неприятеля в дальнем порубежье.

Он был только заложен, шел таймер строительства, а это значило, что форпост еще не обеспечивал защиты и не имел надлежащего гарнизона. Его нужно было срочно уничтожить — построенный был бы уже крепким орешком, с воротами и прочным частоколом. А если еще немного протянуть и дать возможность врагам проагрейдить его на второй уровень — то вскоре на границе появится небольшая крепость. Она станет опорным пунктом неприятеля, в нее встанет сильный гарнизон НПС, придут квестодатели, торговцы, зашевелятся игроки. Тогда уничтожить этот форпост будет очень сложно. А ведь есть еще и третий, и четвертый уровень апгрейда таких укреплений. Они требуют вложения огромных ресурсов, но значительно увеличивают территориальное влияние и защиту. Форпост четвертого левела — это уже замок за каменными стенами, столица целой провинции, с тысячным войском и лордом-правителем.

В общем, форпост необходимо было уничтожить на стадии строительства, тут я был полностью согласен с Балианом. В этот момент он наиболее уязвим, нет ни ворот, ни толкового гарнизона. Надо бить! Вот только мало нас было — всего шестнадцать вместе с тренерами. А охраны — полусотня НПС, да еще эти двое из ПРОЕКТА... Действовать надо было четко и без ошибок.

Мы подошли к форту под покровом ночи, когда дайранцы легли спать в своем лагере, разбитом в квадрате недостроенных стен. Тихий свист стрел — Валькирия и Лориндейл бесшумно сняли часовых, исполняя команду Балиана.

Енот Балиан: *Лионель, отгоняешь их коней! Герми, готовь свиток «Большого Огня»!*

Лионель: *Принял.*

Гермиона: *БО готово.*

Енот Балиан: *БО накрывай лагерь на счет три! Остальные — фри файр по неписи. Работаем тройками! Раз... два... три!*

Мы влетели в форпост со свистом, боевыми кличами и гиканьем, стреляя на скаку и разбрасывая вокруг факелы и бутылки с горючей смесью. Заревело заклинание «Большого Огня», накрывая волной рыжего пламени ряды воинских шатров. Огонь жадно вспыхнул, охватывая палатки, телеги, груды мешков с провизией и завалы ящиков снаряжения. Заметались охваченные пламенем фигуры НПС, застигнутых врасплох, мы ворвались в лагерь, рубя и расстреливая их на ходу, не давая сплотить ряды и организовать сопротивление.

Ударом лошади я сшиб с ног одного из солдат противника, охваченного огнем, броском джавелина пришил его к земле. Следующий бросок тоже оказался удачен — пронзенный насквозь противник, пораженный в спину, покачнулся и упал, раскинув руки. НПС Дайра не успели одеть доспехи, и теперь гибли как мухи, безжалостно уничтожаемые нашим рейдом,

кружащим по охваченному пожаром форпосту. Я видел как кучка дайранцев попыталась сопротивляться, ошестинившись оружием и подняв щиты. Они приняли в копыта одного из наших, убив под ним маунта, но в них с двух сторон тут же врезалось еще двое наших всадников, разметали стену щитов, затоптали, зарубили и закололи вражеских НПС. Часто хлопали тетивы наших лучников. Спешившаяся Гермиона орудовала в окружении противников своим двуручником — ну, ей то помощь явно не требовалась. Кто сумеет отбиться от пятерых, отобьется и от сотни, говорил наш тренер Балиан.

Но где же вражеские игроки? Уже вышли в оффлайн в походном лагере? Или еще здесь?

Енот Балиан: *Тройки Лионеля и Гермионы — ассист по нобиллю! Ассист по нобиллю!*

Здоровенный, на голову выше солдат, закованный в стальную броню, нобиль дайранцев, ревя, отмахивался двуручным топором. Это был командир местного гарнизона, НПС третьего уровня сложности, характеристики которого значительно превосходили обычных воинов. Один на один я бы не решил с ним схлестнуться. Вот и наши — заседали, как псы на медведя, и тут же отпрыгивали от описывающего свистящие круги топора. Кто-то неосторожный подлетел на коне поближе, норовя ударить его маунтом и сбить с ног, но не тут-то было — нобиль стремительным ударом подрубил ноги лошади, топорищем добавил начавшему подниматься всаднику — кажется, то был Джелаладин, воздел топор, готовясь добить нашего соклановца.

Тут отличился Свенн. Этот парень, выглядящий белобрысым увальнем, в бою преобразался. Это был расчетливый и быстрый боец, обладающий редким навыком «Дикой Езды». В верховом бое он как минимум не уступал инструкторам. Вот и сейчас, возникнув словно ниоткуда, из полотна дыма, он ловко перекинулся в седле («Джигитовка», высокоуровневый навык, требовал совершенной «Верховой Езды»), ярко блеснул клинок — и голова нобиля, кувыркаясь, полетела прочь. Крит! Удар в шею, отсечение головы лишало всех хитпойнтов что непись, что игроков. Тяжелое тело нобиля, занесшего топор, медленно завалилось назад.

Неожиданно завизжала лошадь, рухнувшая под одним из наших наездников. Амур, которому она принадлежала, ловко приземлился, вскочил, дернулся, пораженный каким-то метательным оружием. Блеск клинков в дыму, вскрики, Амур снова упал. Поверх его тела к нам метнулся гибкий темный силуэт.

Амур: *Они здесь! Амур минус! Это Иллит! Металки с сильным ядом!*

Енот Балиан: *Принял! Тройка Лионеля — ассист по Иллиту! Сдержите его. Остальные добивают непись! Лориндейл, найди девку, она тоже здесь!*

Лориндейл: *Принял, ишу.*

Лионель: *Принял, окружаем его.*

Я разглядел в клубах дыма противника, тут же, без раздумий швырнул в него последний джавелин. Иллит издевательски легко уклонился, выдернул мой дротик из земли, неуловимым броском вернул мне, навывлет пробив Снежинке шею.

Ваш маунт получает критический урон! Ваш маунт получает смертельную рану! Ваш маунт не может продолжать движение!

Жалобно заржав, Снежинка упала, заваливаясь вправо и увлекая меня с собой. Я вылетел из седла, кубарем покатился по земле. Помимо прочего, в Либерти нас учили правильно падать — отвечал за это навык «Акробатика», снижающий повреждения от падений, так что урона я не получил, хоть приложился об землю изрядно.

Вскочил, выхватил меч. Наконец разглядел противника, дерущегося с тройкой Лионель-Шага-Ланнистер. Иллит был эльфом, высоким и худощавым, с замотанным черной тряпкой лицом. Его фигуру облегали кожаные латы, усеянные множеством заклепок, выделялись блестящие чешуи наплечников, наколенников и наручей. Он был вооружен двумя странными крюками в виде обратных серпов, отточенные острия и лезвия которых хищно поблескивали.

Лионель был первым. Это был лучший мечник Либерти, если он и уступал «профи», то совсем чуть-чуть. Он сошелся с Иллитом, несколько секунд они обменивались ударами, наполнив воздух яростным звоном. Затем Лионель закричал от боли — я увидел, как крюк воина «ПРОЕКТ АД» пронзил его бедро. Подцепив его острием снизу вверх, Илли невиданным приемом опрокинул моего соклана на колени — а затем снес Лионелю голову.

Шага и Ланнистер атаковали разом, вместе, с разных сторон. Шага — «Мощным Ударом», пробивающим блок, своим излюбленным боевым молотом, Джимми Ланнистер быстрыми выпадами длинного меча. Бесполезно — удары Ланнистера Иллит парировал, от молота Шаги, сотрясшего землю, просто-напросто увернулся. Он двигался как змея, быстро, неуловимо, непредсказуемо. Шага, огромный орк, сильный и быстрый, преследовал его, пытался достать молотом и щитом, но все его удары попадали в «молоко». После очередного быстрого переката Иллит контратаковал, остановил орка броском ножа, серией быстрых ударов расправился с Джимми. Этот парень нас всех так сейчас прикончит по одному! Я бросился на помощь, рубанул его, когда он оказался возле меня — бесполезно, лезвие лишь рассекло воздух. Иллит словно предугадывал все наши удары, расправляясь с нами, как с медленными ботами.

Лионель: Я минус! Джимми минус! Шага тоже сейчас будет минус! Он слишком быстрый!

Енот Балиан: Дьявол! Гермiona, помоги им!

Гермиона: Иду!

Лориндейл: Я нашел Миднайт. Даю подсветку! Осторожно! Свенн, назад!

Енот Балиан: Все, кроме Гермiony, ассист по Миднайт! По моему ассисту! Лориндейл, что она делает?

Лориндейл: Хельгу и Свенна убили! Я ее держу «Руной Цепей»! Нид хелл! Быстрее, они нас чистят! Быстрее, может уйти!

Енот Балиан: Ловкая сучка! Все работаем по ассисту! Сетку на нее киньте! Я сказал, СЕТКУ! СЕТКУ БЫСТРО!

Горящий форт пронзила яркая белая вспышка, на мгновение ослепившая всех.

На вас наложено заклинание Великого Очищения! Все положительные и отрицательные эффекты развеяны!

Миднайт сняла с нас все баффы, «почистила» нас. Это было очень плохо — на мне

висели, например, эффекты «отдыха», еды и питья, бафф менестреля и малое зелье регенерации. Они прибавляли почти четверть хитов и хорошо прибавляли к пассивному и активному регену выносливости и жизни. Но думать об этом было некогда — Иллит в бешеном темпе прессовал нас.

Шага, получая рану за раной, уже не сдерживал его. Иллит поднырнул под его взмах, ударил коленом, вонзил острия крюков в щели брони орка, опрокинул, добил резким ударом в горло. Я атаковал его над телом соклановца, пытаясь выжать все из своего персонажа. Бессмысленно, мои удары Иллит презрительно легко парировал, финты проигнорировал, видя насквозь. Ответную атаку я хотел отразить «Встречным Парированием», но его сила и ловкость была настолько велика, что умение срезистило, меня отбросило прочь. Иллит оказался рядом, связал мой меч и свои крюки вращением, зажемял мой клинок и резким движением обезоружил меня.

Один из его крюков тут же пронзил мне плечо, безжалостно дергая вперед, второй пробил доспех на груди мгновением позже, я почти задохнулся от боли.

Игрок Иллит наносит вам 176 урона! Ваша жизнь 204/380. Вы отравлены! Вы получаете 10 ед. урона раз в пять секунд! Вы частично парализованы — скорость вашего движения снижена на 30 %.

Вы получаете 8 ед. урона от яда! Ваша жизнь 196/380

Игрок Иллит наносит вам 214 урона! Ваша жизнь 0/380. Вы умираете! Осталось 66 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Иллит выдернул крюки, мне оставался один добивающий удар до смерти — но тут на него налетела Гермiona, действуя эспадоном с такой скоростью, что она казалась окруженной кругом свистящей стали. Ей удалось потеснить и достать его — одна из наплечных пластин отлетела, правая рука Иллита окрасилась кровью. Эльф Проекта Ад откатившись в сторону, размотал и сбросил с лица черную бандану.

— Сука! — прошипел он, кривя губы — Сейчас трахну тебя!

Гермиона насмешливо отсалютовала запятым кровью клинком двуручника.

26...22...21...

Игрок Пламень хочет вам помочь! Да/нет?

Вы используете Большое Зелье Лечения! Вы восстановили 300 ед. Текущее здоровье 300/380.

Вы получаете 9 ед. урона от яда! Ваша жизнь 291/380.

Вы используете Универсальный Антидот! Эффект отравления и парализации снят.

Енот Балиан: «Призрачный Щит!» «Призрачный Щит», свитком, все, быстро! Луки, не спите! «Оглушающим» бейте! Оглушите ее, мать вашу так!

Валькирия: Она откачивает наш дамаг! Оглушение не проходит!

Лориндейл: Балиан, она черный целитель! Она регенит жизнь за счет вливаемого урона!

Диарей: Я минус...

Енот Балиан: Все бросили бить Миднайт! Все сняли дамаг! Лор, как разобраться с ней?

Лориндейл: Всем отойти из мили радиуса! Готово! Давайте дамаг!

Валькирия: Ваншот! Она сдохла!

Енот Балиан: Лориндейл, что это было? «Хрустальная Сфера Антимагии»?

Лориндейл: Да, из кланхрана. А что было делать!

Енот Балиан: Ну не это же...

Гермиона: Помогайте! Я еле его держу!

Енот Балиан: Внимание, ассист по Иллиту! Убиваем его уже!

Гермиона: В мили не суйтесь, он вас положит!

Енот Балиан: Принято. Ассист Иллит, рейндж дамаг! Только рейндж! Пристрелите его, хлопцы!

Бой был практически закончен. Кольцо наших воинов смыкалось вокруг Иллита на горящих развалинах форпоста. Боец ПРОЕКТА танцевал с Гермионой сложный танец, все по которому было трудно увидеть из-за их скорости. Наша тренер имела преимущество в длине оружие, но даже ей этот бой давался нелегко — Иллит наседавал, извиваясь в немыслимых пируэтах. По команде Балиана на него обрушился град стрел и дротиков Либерти.

Я не верил своим глазам. Да, Иллит-игрок с совершенными, судя по всему, «Мобильностью» и «Акробатикой», да наверняка еще и с запредельной ловкостью, поистине творил чудеса! Двигаясь как неуловимый сгусток ртути, он уклонялся от выпущенных в упор стрел, отбивал и перерубал их в воздухе клинками своих кривых кинжалов, да еще и ухитрялся при этом отбиваться от Гермионы!

Енот Балиан: Ну что такое! Луки, поднажмите! Дамаг, давайте дамаг!

Лориндейл и Валькирия начали стрелять в бешеном темпе, так, что я даже не успевал заметить, как они спускают тетиву. И наконец, это начало приносить плоды — Иллит получил первое попадание, в плечо. Он тут же сломал стрелу, продолжая крутиться как бешеный волчок. Еще одна стрела несколькими секундами позже пробила ему бедро, третья оставила кровавый след на лице.

Воин ПРОЕКТА АД отскочил в сторону, вытянул меч над головой, держа клинок параллельно земле. Это был принятый на арене знак вызова на поединок.

Дуэль! — хрипло прокаркал он — Дуэль, или вы щенки и трусы, Дозоры!

Енот Балиан: Стоп дамаг! Стоп урон, не бейте его!

Глава Либерти вышел из-за спин рекрутов. Неторопливо отстегнул и снял шлем, сбросил с руки щит. С тихим шелестом ножны покинул полторный клинок. Балиан повторил жест Иллита, подняв меч над головой — он принимал вызов на поединок.

Бритоголовый, ростом не уступающий высокому эльфу, Енот выглядел спокойным и уверенным, как скала. Казалось, он даже не допускает мысли о поражении. Это был опытный боец, ветеран многих сражений, один из лучших «профи» Дозора. Он обучал

нас всех, и мне не раз приходилось скрецивать с ним тренировочное оружие. В некоторых боях я даже ухитрился достать его. Но всегда меня не покидало ощущение, что тренер может прибавить оборотов и легко одолеть любого из нас.

Бойцы медленно обходили друг друга по кругу. Иллит — пригнувшись, держа оружие в боевой позиции, Балиан — спокойно, опустив клинок и слегка улыбаясь. Лориндейл и Валькирия держали Иллита на прицеле, я видел, как от напряжения побелели пальцы Марии на натянутой тетиве.

Звон! Иллит, распрямившись как пружина, бросился вперед, но натолкнулся на непреодолимую преграду — «Веерную Защиту» нашего тренера. Енот, казалось, действует очень просто и понятно — но скупые взлески его меча, оказывающегося именно там, где надо, остановили яростную атаку противника. Балиан не делал лишних движений — он спокойно и уверенно демонстрировал свое мастерство. Финты, пируэты и перекаты Иллита, удары из немыслимых позиций коварными крюками его не впечатлили — глава Либерти шел вперед как ураган, безошибочно парируя атаки врага и тесня его сам.

Скорость ударов и их амплитуда повысилась, звон сталкивающихся клинков стал почти непрерывным — и первым не выдержал Иллит! Пропустив удар, он отлетел в сторону, попытался уйти перекатом, но Балиан не дал ему такого шанса. Он точным пинком в локоть вышиб у Иллита один из его крюков, одновременно добивая его сверху. Иллит успел подставить второй клинок, что бы отразить удар — но замах Енота был лишь финтом. Рукоять меча развернулась в руке главы Либерти, рубящий удар превратился в колющий. Пришпиленный к земле воин ПРОЕКТА хотел что-то сказать Балиану — но не смог — крови обильно пошла у него изо рта. Он только коротко кивнул — и ушел на респ.

Енот Балиан: *Лутаем. Своих и этих. С неписи собирайте только жетоны!*

Лут был обычный — большое количество доспехов и оружия, но увезти его мы бы не смогли даже в седельных сумках маунтов — очень большой вес. Поэтому нас интересовали только эмблемы, падающие с НПС, да выпавшее снаряжение игроков. Я подобрал несколько эмблем кнехта Дайра, парочку эмблем арчетгов Дайра. Эти жетоны падали с НПС-бойцов Королевств, их ценность варьировалась в зависимости от ранга неписи. Самые дорогие, соответственно, лутались с командиров, третьего-четвертого ранга — нобилей, грандов, эрратов. Они использовались для обмена на репутацию либо как эквивалент валюты при покупке фракционных наградных сетов. Работала эта механика только во время войн между Королевствами, естественно, и у меня уже созрел хитрый план, как подзаработать на этой теме.

С Иллита упал один из наплечников — эпического качества, с Миднайт — редкий кинжал и несколько свитков. Их забрал Балиан, буркнув, что, скорее всего, вернет за выкуп противникам — они честно бились. Еще бы, почти весь состав Либерти положили вдвоем. Глядя на киллист становилось грустно — шестнадцать против двоих, восемь убито. Да и я лишь чудом не улетел на респ. Без помощи наших инструкторов устроили бы нам кровавую баню, бойцы ПРОЕКТА были настоящими ПвП-скилловиками.

Мы подожгли уцелевшие строения форпоста, уничтожая его полностью. Зарево пожара полыхало в ночи, когда мы вскачь удалялись в направлении Эйра. Задача была полностью выполнена, можно было сдавать квест и получать награду.

Окрестности Эйра разительно менялись каждые сутки. Воинские лагеря, обозы,

длинные ряды разноцветных рыцарских шатров и солдатских палаток прибавлялись с каждым днем. Эрр снимал гарнизоны с форпостов безопасного западного порубежья, призывал дружины своих вассалов и союзников. Вокруг города и в нем самом кишели вооруженные НПС, пестрящие множеством значков и гербов. Фиалка Висты, стрелы и журавль Эрды, трезубец горной вершины Ардата — я почти наизусть выучил геральдику эрратств, провинций Эйра. Вот и сейчас, что бы попасть в город, пришлось подождать — через Большие ворота проходила плотная колонна всадников под сине-алым стягом с рысиной головой, за ними шла толпа хмурой, забрызганной грязью дорог окольчуженной пехоты. НПС — стражи на воротах радостно приветствовали союзников — до моего слуха донесся следующий диалог:

Риан, привет, приятель!

Лаорт! Дружище, вот и свиделись!

Откуда вы?

От Старого Перепутья и самой Давны! Распоряжение эрра, три дня назад получили голубиной почтой!

Да, началась война...

За пехотой следовала еще одна группа всадников. Было темно, в свете привратных факелов все сливалось, но через головы игроков и НПС, ждущих входа в город, я все же обратил внимание на их громадных копыеносных жеребцов, прикрытых кольчужными попонами, богатое шитье на плащах и пополах. Это были рыцари и армигеры, вооруженные до зубов — длинные лансы, фламберги, моргенштерны. Треугольные щиты, покрытые вязью геральдических цветов и арбалеты, притороченные у седел.

— Орден! — сказал совсем рядом Свенн — С юга, с границ со Степью! Братья-рыцари, первый раз вижу!

— Что они делают здесь? — проворчал Балиан — Эти паладины совсем из другой фракции...

Орден! Не тот ли это Орден Меча-и чего-то там еще, про который мне говорил звездочет? Кажется, он упоминал, что они больше всех знают о Семи Братьях и их оружии. Я предпринял попытку протолкаться поближе — но стражники, стоявшие в две шеренги, оцетинившиеся остриями копий, не пропускали никого, да и хвост отряда уже исчез в арке Больших ворот.

Кстати, о моем мече. После того, как я опознал его (хотя для других игроков его свойства все равно выглядели знаками вопроса), поговорил с Алексом и получил письмо от админов, я принял решение убрать его в дальний угол своего инвентаря. Ну его нафиг, слишком высок риск штрафных санкций, а у меня только начинало все налаживаться в игре с финансами. Руководство Либерти настоятельно порекомендовало не использовать читерский меч в клановых рейдах — как показал случай со Сноу, весь лут, выбитый с его помощью, админы конфисковали.

Меня подтолкнули в спину — стражи сняли охрану, поток ожидающих игроков и НПС начал втягиваться в город. В таверну, в свою комнату на втором этаже, и спать, спать, спать...

ГЛАВА 10: ЭЙР В ОГНЕ

Кредитные платежи, подтвержденные электронной подписью, списались с моего карточного счета. Я вздохнул и долго невидяще смотрел в экран монитора.

Денег не хватало. Как показала практика, мне требовалось минимум три тысячи красненьких для привычной жизни. Это просто на поесть-попить-пожить, без особого размаху и крупных покупок. Основная часть, конечно, это тысяча восемьсот кредитных. Раньше я не заморачивался — КОСМОС приносил достаточно, я мог тратить, особо не задумываясь. Сейчас же...

Уже больше месяца я сидел в Сфере. Игра, конечно, очень крутая, и я видел в ней огромный потенциал для заработка. Но сама специфика торговли в Сфере предполагала либо жуткое задротство, либо оперирование крупными суммами. И скорее даже первое и второе вместе взятое. Короче, нужен был приличный стартовый капитал. По моим прикидкам, для контроля интересных рыночных позиций нужно было вкладывать минимум десять-пятнадцать тысяч реала.

Мне необходим был доступ к ресурсам «Дозоров». Получив его, я смог бы затевать гораздо более интересные и прибыльные операции, чем моя фейранская афера со стрелами. Ну и скупка-продажа вещей и ингредиентов по клановым заявкам тоже должна приносить неплохой гешефт.

Совсем скоро рекруты Либерти должны были сдавать экзамен, по результатам которого они будут зачислены — или не зачислены в основной состав клана. Что это за экзамен, в чем он заключается — нам не говорили, но по скупым намекам я догадывался, что ничего хорошего. Откровенно говоря, я отставал. Мне часто просто не хватало очков мастерства в базовых навыках для лучшего результата. И если в фехтовании, метании, рукопашном бое я держался в серединке, то верховой бой и стрельбу откровенно проваливал. Была надежда, что в связи с моими торговыми талантами при экзамене ко мне подойдут формально, но зная наших тренеров я знал — нет. Формально не подойдут. Каждый Дозор должен драться на уровне «профи» — это кредо вдалбливали нам на каждой тренировке. Это — боевой клан, а не какие-то там крабы.

Поэтому грядущий экзамен вызывал у меня некоторую дрожь в коленках. Еще волнение вызывал меч из «звездного» металла, сиротливо обитающий в сундуке таверны. После письма админов я реально не знал, что с ним делать — использовать страшно, могут наказать. Не использовать — обидно, за что же мы тогда боролись? Да и продать — невозможно, персональные предметы не передаются. А предмет-то крайне интересный, достаточно посмотреть на открытые свойства. Наверняка он привязан к какому-то серьезному квесту, и крайне странно, что админы зачислили его в баги. Я крепко подозревал, что вся катавасия с фракционной войной свалилась на Эйр из-за открытия аффиксов моего меча.

Маг болтал, что об оружии Семерых знают паладины Ордена Лилии-и-чего-там еще. Я поискал информацию по этому Ордену и выяснил, что это небольшая и замкнутая НПС-фракция, обитающая далеко на юге, за слиянием великих рек, на границе Дикого Поля. Сейчас с Эйре в связи с войной были отключены все телепорты — отправиться туда я мог только на своих двоих. А у меня не было свободного времени на это — все занимали тренировки и попытки поддержания штанов на аукционе. Как, например, вчера, когда мне

приспичило продать наконец-то наш выбитый в Курганах Некромантов лут.

Мне давно нужно было продать жезл и ошейник Фокиала, выбитые нами с лича в Курганах Некромантов. Это были предметы «редкого» качества, с хорошими аффиксами, с одним неприятным свойством — они требовали кучу ОМ в скилле «Некромантия», достаточно редком в нашем мире. Нет, практикующие эту магию игроки были в Дорсе, но их было, кхм, немного.

Сначала я провел анализ. На данный момент на рынке таких вещей не было. Сначала я обрадовался такому эксклюзиву, но история торговли рассказала правду. На аукционах Дорсы уже продавались подобные предметы. Стоили они примерно двести золотых и висели в продаже очень долго — от недели до нескольких месяцев. О чем это говорило? Все правильно — предмет настолько неходовой, что на него почти нет спроса. Скорее всего, те, кто качал «Некромантию», прекрасно знали сами, где достать их — или, что вероятнее, имели более простой аналог такого шмота.

Для очистки совести на спец сайтах я изучил историю продаж вещей с пометкой «требует навык «Некромантия» в Живилианском Базааре — крупнейшем торговом хабе Сферы. Там подобные шмотки редкостью не были, покупались и продавались достаточно активно. Средняя цена на эти вещи была около ста пятидесяти золотых. Задумавшись, я уделил полчаса и покурил тему.

Оказалось, что Базаар обладает вообще бездонным рынком. Аналитики, шутя, предлагали считать его покупательную способность бесконечной. Если серьезно, там постоянно, на полном серьезе торговало около полумиллиона игроков. Ежедневный оборот оценивался в десятки миллионов в реальной валюте и был сравним с оборотом крупнейшей биржи Евразии в Нью-Токио. Хочу туда, понял я. Но на данный момент мне была недоступен даже главный хаб Дорсы — Златые Фейры, не говоря уже о иномировых. Да и финансы там требовались немного другого порядка...

Итак, я ограничен аукционом Эйра и на руках у меня две неходовых шмотки. Ну что же дети, встаньте в круг и наострите свои ушки, сегодня дядя Кот расскажет и покажет вам еще одну торговую уловку из своего арсенала.

Круг потенциальных покупателей был прост — некроманты или перекупы. Некроманты, как я видел по истории продаж, покупали такие вещи раз в месяц, значит, отпадали. Оставались жадные недалекие перекупщики, которых очень много на любом аукционе.

Я использовал трюк, который всегда прокатывал в играх, где аукцион был построен на лотах покупки и продажи. В какой-то степени он был близок к скаму, но меня такие условности всегда волновали мало. Для того чтобы его провернуть, требовался второй аккаунт-твинк, в Сфере это было невозможно (одна капсула — один персонаж), поэтому я прибегнул к услугам аукционного представителя.

Все очень просто. Я создал лот с продажей ошейника за полторы тысячи и следом — жезла — за тысячу восемьсот. Нереальная цена, завышенная в десять раз от рыночной.

Подождав полчаса, я создал лот с покупкой этих же предметов по две с половиной тысячи.

Тупо? Тупо. Но работает! Что видит игрок-перекупщик, глядя на эти лоты? Он видит в продаже две шмотки по полторы штуки, которые висят в покупке почти на тысячу золота дороже. Казалось вот оно — покупай и тут же продавай по лоту покупки, наваривай халявную тыщонку. Заманчиво!

Главное тут, чтобы ники продавца и покупателя не совпадали — ибо тогда даже самый жадный перекуп поймет, что это просто развод. Умный, опытный и прошаренный торговец всегда относится к таким вещам с подозрением, ибо знает, что деньги не падают с неба и не растут на грядках. Но... моя практика показывала, что хватает и иных, не очень умных и очень жадных.

Единственный минус данного трюка в том, что нужно ждать и караулить момент продажи своего лота. Я провел на ауксе Эйра три часа, когда, наконец, сначала один, а затем второй мой лот мигнули и исчезли, а приятный звон возвестил о приходе на мой счет трех с гаком тысяч золотых. Теперь у меня было около десяти секунд — купивший мои шмотки игрок должен выбрать их в меню своего аукционного склада, отметить в списке мой лот покупки и щелкнуть «Продать».

Я дал команду своему аукционному представителю снять оба лота покупки — собственно, держал руку на пульсе. Оба лота исчезли, и незадачливый перекупщик остался с жезлом и ошейником некроманта — пусть теперь разбирается с ними сам. Я усмехнулся и направился к выходу из биржи. Через минуту в личку мне написал игрок с ником Зерг:

Зерг:> Привет, братюнь! Я тут по ошибке у тебя купил на ауксе...

В черный список тебя, Зерг. Как купил — так и продашь. Или «Некромантию» качай, сам носить будешь. Легких денег не бывает.

Вот такой простой трюк. На аукционном складе у меня еще лежали свитки, скопированные Алексом с Книги Заклинаний Фокиала и немного дребедени — выбитые е данже ингредиенты, проклятые предметы и осколки филактерии. Но их время еще не пришло — у меня опять не хватало количества лотов для пассивной скупки-продажи. Тут дело вот в чем.

Когда в Эйр пришла война, я почувал интересную тему. Фракционная непись выдавала квесты, в награду за которые шли неплохие вещи, вплоть до эпического сета. Но выдавали их не просто так, а меняли на определенное количество жетонов, которые падали с солдат враждебных фракций. Скажем, для получения эпических поножей (это я для примера) требовалось принести 100 жетонов солдат 1 ранга, 30 — второго, 3-третьего, 1- четвертого. Четвертый ранг, кстати, это лорд, на которого рейд собирать надо... Так вот, я выставил множество лотов на покупку этих жетонов практически за бесценок — от 1 серебра до 1 золотого.

Тема была долгоиграющая, война только началась, но игроки уже начали фармить эти жетоны в столкновениях с вражеской неписью. Я знал, что существует особая категория нетерпеливых парней, которые всю свою добычу не глядя сдают на аукцион. В том числе с их помощью я рассчитывал накопить массу фракционных жетонов разного ранга. А потом..

Но это было еще нескоро. Тоненькой струйкой, по одному — два в день, жетончики падали на мой аукционный склад. Я надеялся, когда столкновения станут более масштабными, этот ручеек превратится в полноводную реку.

* * *

Локация: «Плачущий Дьявол», замок клана ПРОЕКТ АД

— Все в сборе? — Тао обвел взглядом соратников. — Все лидеры конст прибыли? Миргус, начинай.

Они сидели и стояли у большого стола, у расстеленной на нем большой карты Дорсы. В узкие проемы окон сквозь прозрачные витражи проникали первые лучи света — распускалось тихое утро. Края цветастой карты, чтобы не сворачивалась, по углам стола были придавлены кубками и подсвечниками, по затейливо нарисованным континентам и долинам маршировали латунные фигурки игрушечных воинов.

— Как вы видите, Эйр находится в географически удобном для обороны регионе — Миргус, откинув капюшон, обвел пальцем область на карте. — Плодородное междуречье Альдо и Синды, с севера они защищены естественным барьером — Северным Хребтом. С юга, от слияния рек, Эйр прикрыт лесами и непроходимыми болотами, так называемым Лесным Морем. Запад открыт, но безопасен — дикие земли побережья удерживают лояльные кланы альянса СЕВЕР.

— А с севера — еще и Дозоры! — фыркнул Свой, высокий и стройный эльф, красоту которого портила надменная гримаса, не сходящая с лица.

— Совершенно верно! Дикае земли к северу за горами захвачены Дозорами, там находится их основной замок — Кондор. Очевидно, что с северной стороны наступать на земли Эйра не имеет смысла.

— Какими вообще силами мы обладаем? — спросил Тао. — Что выделил Дом Тьмы?

— Пятая и Шестнадцатая Орды приведены в боевую готовность, готовятся к выступлению. На соединение с ними идут две тысячи всадников из Хейвина.

— Пятая горная Орда, «Черные Дьяволы»... — пробормотал Тао — А Шестнадцатая? И почему так мало?

— Шестнадцатая — это осадная орда. Тяжеловооруженная пехота, арбалетчики, мастера осадных машин. Баллисты. Обучены штурму укрепленных замков. А насчет количества... Известно, что Дом Тьмы ведет сейчас одновременно три войны. Основные силы задействованы на колонизации Кетеля и усмирении Аркедона. Там же заняты и войска нашего основного союзника — Дан-на-Хейвин.

Тишину нарушила хрупкая темноволосая девушка, болтавшая ногами на краю подоконника. Она выглядела типичной японской школьницей из манги — черные косички, наивные глазищи, легкомысленная короткая юбочка. Из образа выпадали только длинные серебряные когти на правой кисти, которыми она машинально барабанила по стеклу витража.

— Мы забрали «пешек» в Ирт-Гарте, которых выделила Леди. У Лесного моря отстроили форпост. Там постоянно дежурит десяток наших. Перекидываем туда птичками НПС-ветеранов из Дан-на-Хейвин. Но это долгий процесс, десять солдат в день от силы.

— Знаю, Тентакль, знаю. Молодцы. Миргус, Когда Пятая и Шестнадцатая смогут прибыть к границам Эйра и непосредственно вступить в войну?

Миргус помедлил, его пальцы нехотя взяли одну из игрушечных фигурок с карты, переставляя ее на несколько клеток.

— Войска НПС ведь не могут пользоваться стационарными телепортами. По моим расчетам, путь займет от четырех до пяти месяцев. От Хейвина до Эйра четыре тысячи лиг!

— Как насчет наших мастеров порталов? Нет возможности перекинуть их через пентаграмму?

— Теоретически есть. Мы можем попробовать открыть Великий Портал. Через него пройдут тысячи... Но для этого ритуала необходимы ингредиенты, которых нет в нашем мире. Их можно достать на Базааре, но стоимость будет заоблачная. Миллионы золотых... Стоит ли игра свеч?

— Ты прав, не стоит. — признал Тао — Ладно. Что по остальным НПС-союзникам?

— Я связался с танами Эргиаля. К сожалению, координация затруднена, у нас нет к ним репы, а морские братства очень гордый народец. Удалось узнать лишь, что они хотят высаживать десант со своих драккаров на северном и западном побережье.

— Глупая затея. С севера — земли Дозоров и Им Энои. — прокомментировал Тао — А на запад Окаема им не пробиться, те моря контролируют враждебные им «Асгаард» и «Кровавые Ястребы». Они не смогут провести большой флот дальше Моря Ветров!

— Я тоже так считаю. Буду искать игроков, у которых есть репутация к Эргиалю, пытаться действовать через них.

— То есть из НПС-Королевств у нас остались только Дайр и Дайгор?

— Верно. Они уже вступили в войну с Эйром, так как географически являются его соседями. По моим данным, эрр Народа Эйр сейчас собирает полки под своей столицей. Как только подойдут эрратские дружины со всех провинций, противник нанесет удар по Старому Тракту, в направлении Дайра.

— Прогноз битвы?

— К сожалению, даже совокупная военная мощь Дайра и Дайгора не сможет противостоять армии Эйра. Их сметут, вполне вероятно оккупация и захват вольного города Дайр, следом — княжества Дайгор.

— С НПС понятно. Что по игрокам?

— Сейчас в фракционную войну вступили около тысячи игроков. Примерно поровну с обеих сторон. В основном одиночки или мелкие кланы. Из организованных объединений стоит отметить Побратимов и академку Дозоров у них, с нашей стороны — альянс Легион и... нас.

— Легион вступили в войну? Ты писал им?

— Да, пытался. К сожалению, после того инцидента они не хотят иметь с нами ничего общего. Багир, их лидер выразился резче — сказал, что рядом, хм, не сядет.

— Ха-ха-ха! Славно им конста Миротворца жопу тогда надрала! — разразился хохотом Свой — До сих пор болит!

— Все понятно. Кто-то из сильных кланов еще планирует вступить в войну?

— Сложно сказать. Смотря как пойдет война. Самая весомая сила в регионе Эйра — это альянс СЕВЕР. У них, конечно, крабов полно, но и ПвПшников хватает. Думаю, если Эйр будет проигрывать войну, они вступят. Уже сейчас несколько игроков основы Дозора замечены в составе Либерти, их академки, они вступили в войну. Вот киллист, уже и с нашими на границе успели порубиться.

— Видел. А вот насчет победы в войны, я правильно понимаю, что сроки вы обозначаете в полгода?

— Как минимум, при самом оптимистичном прогнозе. Эйр — крепкий орешек, расколоть его быстро не выйдет.

Тао пристально взглянул на своего начштаба и резким движением смел с карты все расставленные фигурки.

— Нет. Слишком долго! Это меня не устраивает. Мы должны раздавить Эйр быстрее!

Есть один способ, и я готов рискнуть. У нас есть одно секретное оружие, о существовании которого они даже не подозревают!

— И что это за оружие? — скептически спросил Миргус.

Тао Ад, лидер и создатель ПРОЕКТА АД, потянулся. Нетерпеливым движением откинул назад белые пряди волос, падающие на его красивое, утонченное лицо. Его единственный голубой глаз (второй был скрыт черной кожаной повязкой) весело подмигнул Миргусу.

— Это оружие — я! — сказал Тао.

— Не совсем понимаю, что ты предлагаешь.

— Все просто, Миргус — мы должны убить эрра Народа Эйр и взять с его тела Корону и Ключи.

— И как ты к нему подберешься? Эйр на военном положении, полно стражи. В его замок проникнуть невозможно! Охрана из высокоранговых НПС, магический купол. Телепорты в городе отключены, мастера порталов не откроют портал в Королевство!

Вместо ответа Тао взял со стола и протянул Миргусу кинжал, прижимавший один из углов карты. Это было оружие в черных кожаных ножнах, с узким, в локоть длиной волнообразным лезвием. Рукоять была в виде распростершей крылья птицы, вырезанная из странного минерала, похожего на полупрозрачную кость. В эфесе тускло мерцал агат с белыми прожилками.

— Нестор изготовил его, изучив Топор Олтэра. Чары нестабильны, но свойства скопированы — он открывает проход в Тень!

— Я понял. Ты хочешь пройти через Тень! — кивнул аналитик клана ПРОЕКТ АД — Но мы так и не поняли, как заряжать этот атаме энергией вне биома «магических земель»! Феномен месторождений эдры...

— На самом деле способ есть — тихо проронила Тентакль, подходя ближе и обнимая Тао за плечи — Мы открыли его случайно, когда Миротворец случайно прикончил в лаборатории одну из «пешек» Нестора этим кинжалом. Есть один нюанс, босс, — в Эйре, под Куполом должен быть «маяк» — иначе Тень может вывести неведомо куда.

— Будет такой «маяк» — кивнул лидер ПРОЕКТА. — Мой Глашатай справится.

— Я так понимаю, полевые испытания еще не проводились? Рискованное мероприятие, Тао. — с сомнением покачал головой Миргус — Авантюра чистой воды.

— Я готов рискнуть. Ананизарта дала мне три Великих Свитка. Но мне нужна ваша помощь. Слушайте, что надо сделать...

* * *

В замковом кланхране, куда доступ имели всего с десятков представителей ПРОЕКТА царила суэта и суматоха. Тао собирался экипироваться на славу.

— **Живой Доспех? Кольцо Девяти Жизней?!** — пришел в ужас казначей клана, когда ему озвучили список — **Камень Крыльев Ветра???** Да ты хоть представляешь, сколько они стоят?

Тао представлял. **Живой Доспех**, легендарный сет из семи вещей, ПРОЕКТ АД собирал больше года. Кроме бонусов к атрибутам, Доспех мгновенно приспосабливался к любому виду получаемого урона — давал почти восьмидесятипроцентный резист. Он не уступал по защите полному мифриловому сету, но носился как «Средние Доспехи» плюс обладал

свойством «пожирания магии». Был почти неуничтожим, так как сам восстанавливал прочность. Легендарные латы обтекли тело лидера ПРОЕКТА, как вторая кожа, застыли черной чешуей непроницаемой брони.

Кольцо Девяти Жизней на правую руку, **перстень Великой Тьмы** на левую.

Меня инкрустации, Тао выгреб все запасы ювелирки клана. Он без сожаления уничтожил волшебные камни в гнездах снаряжения, меняя их на самые лучшие. Семь идеальных королевских камней, три легендарных.

Камень Кузни Душ.

Камень Крыльев ветра.

Камень Дыхания Смерти.

Эликсиры легендарного качества, как патроны, легли в ячейки на поясе. Зелья **Драконьей Брони**, **Великой Регенерации**, **Кровопийцы** и катализатор — склянка с коллоидом эллора, «жидкое золото». Закачались на перевязи тубусы со **Свитками**, дарованными Леди, под левую руку в ножны лег атаме — спектральный кинжал Нестора, под правую — новая игрушка, **Черный Меч**, легендарное оружие из миров Бездны. Шевельнулся и распростерся за спиной широкий белый плащ — **Мантия Короля Сильдо**.

Вам доступен новый архетип! — мяукнуло системное сообщение — **Перевести пересчет данных вашего персонажа для его определения?**

Тао Ад удивленно поднял левую бровь. Кроме обычных, лидер ПРОЕКТА был обладателем двух редких архетипов — демонолог и мастер меча, и одного эпического — странник ночи. Что же еще? Хотя, сейчас, полностью упакованный в легендарку, с континентальным квестом от богини...

Производится определение архетипа...

Вам присвоен легендарный архетип Вечный Воитель! Поздравляем, вы являетесь первым обладателем этого архетипа в мире Дорсы! Вы получаете достижение «Первое пришествие»! Вы получаете 50000 опыта!

Желаете посмотреть описание архетипа?

...-Вечный Воитель — это карающий меч Равновесия. Это непобедимый воин, приходящий туда, где чаши Весов покачнулись. Никто, даже демоны и боги, не могут остановить Вечного Воителя. Он рожден для одной цели — восстановить Равновесие!

— Желаете посмотреть свойства архетипа?

Тао довольно улыбнулся уголком губ. Поправил кожаную повязку, прикрывавшую его правый глаз — и шагнул в портал.

Выход из Тени был успешным, портал почти не пронзали пульсации. Это была странная магия, из арсенала волшебства Древних. Когда-то ПРОЕКТУ АД посчастливилось найти работающий артефакт эпохи Древних, Топор Олтэра. Он открывал проходы в Тень, изнанку мира, позволял перемещаться между мирами Сферы. Бесценная вещь, но с одним изъяном — использовать Топор могли лишь представители Древней расы. Которые, согласно легендам, исчезли из Сферы тысячи лет назад.

Магические ремесленники и артефакторы клана долго изучали свойства и магию Топора Олтэра. После множества попыток Нестору, обладателю уникального архетипа «Магический Изобретатель», удалось создать подобие реликта, спектральный атаме, работающий по такому же принципу.

Тао взглянул на потускневшее лезвие спектрального кинжала и понял, что для обратного прыжка ему вновь придется скормить атаме чью-нибудь жизненную силу. Нестор так и не смог придать чарам кинжала прочность — для каждого нового перемещения требовалась перезарядка. Но это была небольшая цена...

Тао Ад огляделся. Он находился в узком сводчатом коридоре, едва освещенным единственным факелом в конце. По обеим сторонам коридора виднелись ряды зарешеченных дверей, за которыми темнели внутренности тюремных камер.

Якорь вывел его в подземелья Эйра? Очевидно, да — от него медленно пятился, широко раскрыв глаза, бородатый и мускулистый тип, одетый лишь в кожаный передник на голое тело. НПС, тюремщик, определил лидер ПРОЕКТА, увидев под своими ногами оброненный типом поднос с нехитрой снедью. Или надзиратель... Не все ли равно! Живой Доспех мгновенно вырастил острый и длинный шип на боевой перчатке. Он шагнул к бородачу и убил его, пробив указательным пальцем глазницу.

На теле тюремщика нашлась большая связка ключей. Тао поднял их и зашагал по коридору, внимательно осматривая камеры. Рамин, его «пешка», нашелся в одной из них. Глашатай Тао был обнажен и скручен, он висел на стене, прикованный натянутыми цепями к вбитым в камень железным крюкам. Полоска его жизни едва мерцала на самом краю красной зоны.

Тао аккуратно открыл дверь, снял Рыцаря Тьмы со стены. Сила его, увеличенная легендарками и бафами, была такова, что он разрывал железные звенья цепей голыми руками. Сухие губы Рамина шевельнулись:

— Тао? Слава... Тьме. Я... знал, что ты... придешь...

— Мы не бросаем своих, Рамин! — ответил Тао — Никогда!

— Я потерял... свое снаряжение... Мы... уходим?

— Еще не время. — улыбнулся Тао Ад уголком губ — Но это уже не твоя битва.

Он «упаковал» Глашатая Тьмы, нефритовая статуэтка Рамина исчезла в бездонной глубине инвентаря. Пока все шло по плану. Тревога еще не поднялась, да и сейчас, в предрассветный час, когда онлайн русскоязычных игроков минимален, сражаться ему нужно было лишь с НПС. Да и те, согласно законам Сферы, спят крепким сном, на дежурстве лишь ночная стража.

Тао Ад: Я в Эйре. Вышел под Куполом. Нашел Рамина. Действуем по плану.

Миротворец: Понеслось! Мы начинаем атаку!

Свой: Принято. Действую по плану.

Иллит: Принял. Начинаю вырезать Эйр!

Тентакль: Моя конста прикроет с воздуха. Держись там, босс!

Удар нескольких отрядов клана ПРОЕКТ АД — по воинскому лагерю у города, по НПС внутри самого Эйра — должен быть отвлекающим. Это нападение привлечет большое количество неписей и стражи, свяжет их боем, пока он наносит свой главный удар, оттуда, откуда никто не ожидает его, из мягкого подбрюшья Эйра!

План Тао был дерзок и прост. Высадится внутри замка из портала Теней, открываемого с помощью спектрального кинжала. Найти эрра, убить его, забрать Корону и Ключ. Казалось бы, все просто, вот только одолеть главу фракции с его охраной, пробиться к нему через ряды стражи — это считалось трудной задачей даже для полного рейда игроков. Если бы такому рейду посчастливилось прорваться внутрь защищенного магией и сталью замка.

Тао Ад прошел до конца коридора, поднялся по длинным пролетам узкой лестницы. Перед тем, как открыть дверь, он помедлил, выпил все три эликсира, запил «жидким золотом». Настойка эллура, катализатор магии, прокнула как надо —, потолок маны вырос, время действие зелий увеличилось в пять раз, привыкание к веществу, негативный навык «Жажда Эллура», поднялся всего на 10 единиц. Легкая эйфория, как всегда после употребления коллоида, охватила Тао, пьянящее чувство всемогущества наполнило его.

Ключ скрежетнул в скважине, дверь приоткрылась, Тао проскользнул в нее, торжествующе улыбаясь. В караульной комнате дежурили двое «колосьев» — гвардейцев эрра. Они не спали, хотя большинство их снаряжения, включая форменные желтые плащи, лежало на скамьях вдоль стен. Тао размозжил первому голову, со страшной силой ударив НПС об стену, схватил второго за горло, прижал к каменной кладке.

Гвардеец был элитным бойцом, мог легко противостоять среднему игроку. Но сейчас его схватило существо, настолько превосходящее обычного игрока, что характеристики гвардейца не имели значения. Холодная, закутанная в черную броню рука с неумолимой силой сжала его горло, перекрыв доступ воздуха и лишив всякой возможности кричать. К побагровевшему гвардейцу приблизилось красивое лицо, пересеченное черной кожаной повязкой. Единственный голубой глаз с интересом осматривал задыхающегося воина, губы слегка улыбались. Затем Тао сдвинул повязку с правого глаза, и гвардеец захрипел, забулькал, забил ногами об стену в неподдельном ужасе.

— Говори — приказал Тао, чуть ослабляя хватку — Где эрр?

«Взятие под Контроль» сработало. Противиться было невозможно. Гвардеец заболтал, заговорил сбивающимся от страха языком. Теперь Тао знал, что ему надо выйти за дверь, миновать длинную галерею, пересечь двор замка и подняться в тронный зал. За тронным залом — покои эрра и его семьи.

Узнав необходимое, лидер ПРОЕКТА снова сомкнул пальцы, смяв горло стражника. Дождался, пока дергающийся гвардеец задохнется и опустил безвольное тело на пол.

Прямо за дверью начиналась темная, освещенная редкими факелами галерея. Выйдя в нее, Тао с удовлетворением услышал далекий рев сигнальных рогов, и тревожные удары била — его клан начал бой. Здесь, внутри замка тревога еще не поднялась, но скоро уже тоже...

— Эй, ты кто та...

Навстречу вывернули трое «колосьев». Они ошеломленно уставились на него, хватаясь за оружие.

Из ножен с легким шипением вынырнул Черный Меч, помеченный угловатыми рунами Тьмы.

— Трево..

На желтоватые стены широким веером хлестнула кровь. Тао зарубил первого, молниеносным возвратным движением снес голову второму, вклиниваясь между ними. Третий, широкоплечий крепыш со значком офицера, успел поднять тревогу, бросился на него, размахивая гизармой. Тао метнул навстречу ледяную молнию, разбил рукой застывшую статую на множество ледяных осколков.

— Что за крики? Что здесь твориться?!

Еще трое. Короткий свист клинка, шепот разбивающихся о камень капель крови. **Сочетание Камня Дыхания Смерти и Адского Токсина** делало каждый его удар смертельным — эффект отравления усиливался от урона. Один из гвардейцев ухитрился отпарировать Черный Меч, но лезвие его клинка разлетелось, сам он врезался в стену, сполз на пол. Тао добил противника быстрым тычком, проходя мимо и даже не глядя в его сторону.

Сигналы тревога раздавались теперь и внутри замка, встревоженный гул голосов раздавался совсем близко. Перед Тао оставался темный замковый двор — двести шагов до лестницы к тронному залу. Огоньки факелов мелькали совсем близко, слышался топот многих ног, лязг оружия.

— Здесь! Он здесь! Сюда!

Схватка началась, когда Тао не прошел и десяти шагов. Стража атаковала его со всех сторон, арбалетчики и лучники стреляли через головы нападающих. Глава ПРОЕКТА АД смеясь как ребенок, врубился в их гущу. Каждый удар Черного Меча забирал чью-то жизнь, **камень Крыльев Ветра** отклонял почти все нацеленные в него стрелы, оружие врагов не могло пробить Живой Доспех. Тао Ад казался каким-то невероятным ангелом смерти — прекрасный, смеющийся, подобно крыльям развеивается за спиной белый плащ. Его неуловимые движения казались отточенным танцем Смерти, удары были настолько сильны, что отшвыривали «колосьев» в стороны, как тряпичные куклы.

* * *

Сиздэж Ниэлит вскочил с постели, сжал руками гудящие виски. В голове пульсировала резкая боль. Совсем близко кто-то бросил заклинание. Снаружи, за стенами замка и в городе тревожно ревели рога, доносился гулкий набат. Одеваясь на ходу, звездочет поспешил вниз по лестнице, в свою лабораторию.

Хрустальный шар на столе горел ровным сине-белым огнем — защитный Купол вокруг замка был цел. Но как же тогда, что это? Вновь стрельнуло в виски, во внутренностях шара мелькнула багровая вспышка. Снизу, из двора замка донеслись крики и звон оружия.

Волшебник распахнул бархатные шторы, высунулся в окно. Внизу, в темноте замкового двора мелькали огоньки факелов, метались и падали темные фигурки. Замок гудел, как растревоженный улей.

— *Эль лаит а дайя!* — прошептал Сиздэж, протягивая руку. Повинуясь его магии, над крепостным двором вспыхнуло маленькое солнце, шар белого огня, заливая все ровным ярким светом. Звездочет эрра увидел, как игрок в белом плаще прорубается сквозь ряды гвардии эрра. Это казалось невозможным, но этот одиночка убивал их, выделявая немислимые пируэты, а сам при этом казался заговоренным. На глазах волшебника он

пронзил одного из стражей, без особых усилий приподнял его на клинке — и завертелся, как волчок, расшвыривая его телом окруживших его гвардейцев. Тела «колосьев», получивших удары, как сбитые кегли разлетались через весь двор, врезаясь в стены и постройки.

— Крон! — громко позвал Сиедж — Крон, сюда!

В помещение влетел его телохранитель, светловолосый арвенец. Он был в полной боевой выкладке, несмотря на ночной час.

— Что происходит, мастер?

— На замок напали. Крон! Иди и найди паладинов Ордена, они расположились в правом крыле! Скажи им — пусть идут к тронному залу, враги пробиваются туда!

— Но кто напал?

— Не знаю! Иди, Крон, быстрее! Времени мало!

Виски вновь ожгло болью. Враг во дворе прошел почти половину пути. Он использовал магию Льда и Тьмы, замораживал «колосьев» и разбивал их ледяные статуи на куски. Полоска его жизни дергалась от получаемого урона, но регенерация была просто бешеной — она наполнялась вновь за несколько секунд.

Сиедж снял со стола и поднял на головой свой главный амулет — хрустальный шар, наполненный бело-голубым огнем. Долгие годы он накачивал его магической энергией, питал ею Купол и защищал периметр замка от непрошенных гостей. Сейчас пришло время ударить всей его накопленной силой.

Но чем же бить? «Огненной Стрелой» или «Великой Молнией»? Нет, слишком слабо. Тогда... только «Звездный Гнев»!

Шар разгорелся ослепительным огнем, ощутимо нагревая руки. Сиедж яростно выдохнул — и обрушил всю мощь звездного огня на пришельца.

* * *

Когда вспыхнул магический свет, как мощный прожектор осветивший внутренний двор замка, Тао Ад понял, что в дело вступили маги эрра. Он ожидал их появления, и завертел головой, ища, откуда будет нанесен удар.

И не увидел. Заклинание оказалось настолько мощным, что пробило его резисты и мгновенно сожгло все хитпойнты. Ревущий белый огонь пролился с неба, скрыв Тао в пламенном столбе.

Сиедж Ниэлит наносит вам 7600 урона заклинанием «Звездный Огонь! Ваша жизнь 0/6800.

Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Использован предмет «Кольцо Девяти Жизней». Восстановлено 5000 хп. Ваша жизнь 5000/6800.

Оставшееся количество зарядов «Кольца Девяти Жизней» -8/9

Первый опал на ободу эпического кольца потускнел и выпал из гнезда. Оставалось еще восемь зарядов, способных вернуть его с нуля жизней. Тао распрямился в выжженном круге, от него поднимались тонкие колечки дыма — и вновь бросился в бой, на подступающих гвардейцев.

Проклятый маг смог достать его еще дважды, пока лидер ПРОЕКТА сумел заметить синее свечение магического шара в верхней бойнице одной из башен, под самым остроконечным шпилем. Тао активировал «Полог Великой Тьмы», встроенное во второй перстень заклятье. Оно окутало все пространство вокруг него непроницаемым покровом темноты, магической тьмы, пробить которую могло лишь темновидение либо негасимый свет. На несколько минут, пока маг не развеял чары, Тао потерялся во мраке.

Видно, сегодня такая ночь, что придется ставить на кон все, понял глава клана. Он сорвал печати первого свитка Леди, заклинания «Багровый Огонь». Когда свиток активировался, Тао всем телом ощутил, как рядом разворачивается немыслимая Сила. Лицо обдал жар пламени, над раскрытой ладонью появился сгусток багрово-черного огня, жадные языки которого обладали способностью пожирать любые игровые материалы. Тао прищурился — и метнул «Багровый Огонь» прямо в бойницу башни, из которой маг поливал его «Звездным Огнем».

Взрыв! Грохот, рев обрушивающихся камней перекрыл все остальные звуки. Задрожала земля под ногами. Мигнул и погас источник магического огня, освещавшего двор. Башня Ниэлита и часть стены возле нее рухнула внутрь замка, по кладке окрестных замковых стен разбежалась паутина трещин. Скелет башни, то, что осталось от нее, оплывало на глазах, подобно свечному огарку. Натурально черный огонь жадно глодал камень, вгрызаясь в выщербленный остов.

Вы наносите 436870 ед. урона НПС Сиздж Ниэлит (Эйр)! НПС Сиздж Ниэли погибает! Вы получаете 890 ед. опыта (890/1) Текущее значение 5849854/8000000.

Вы наносите...

Вы наносите...

Вы наносите...

Тао довольно усмехнулся. Удар вышел на редкость удачным. Но дело было еще не закончено — он слышал скрип поднимаемых ворот, он видел в светлеющем небе над замком маленькие галочки приближающихся «птичек». Быстро они среагировали, ну так что ж...

Он сорвал печати со второго Свитка Ананизарты. «Великий Призыв» ожег пальцы активирюясь. Рев пламени, свист и гром едва не оглушили. Вспышка рыжего огня пронзила магическую тьму, вновь задрожала земля. Из огромного клуба пламени, возникшего напротив Тао, с ужасным грохотом и рыком вышло существо, чья поступь сотрясала твердь.

Это был огромный демон, рыже-черный, все его тело было словно создано из раскаленного обсидиана и лавы. Он обладал туловищем собаки и торсом кентавра, загнутые назад рога вздымались почти вровень с крепостной стеной. В одной могучей руке демон держал раскаленный, искрящийся черный ятаган, во второй змеился семихвостый огненный бич. Огненные крылья развернулись за его спиной, облако огня и искр окружало его.

Демон издал жуткий рев, топнул передней лапой, вызвав кольцевую волну огня, захлестнувшую площадь. Попавшие в нее гвардейцы вспыхнули живыми факелами, разбегаясь с криками боли.

— МИР ЛЮДЕЙ! — прорычал дьявол, потрясая ятаганом — КАК ДАВНО Я ЗДЕСЬ Я БЫЛ!

— КТО ПОСМЕЛ ВЫЗВАТЬ МЕНЯ?!

Морда чудовища, извергая огонь, повернулась в сторону Тао, опирающегося на эфес

Черного Меча. Глава ПРОЕКТА АД с удовлетворением заметил, что к ногам демона жмутся его меньшие братья — адские гончие, шипастые чудища, отдаленно напоминающие огромных собак.

— Я вызвал тебя! — сообщил Тао Ад приближавшейся клыкастой морде — И незачем так орать, еще плащ мне опалишь!

— ЖАЛКИЙ ЧЕРВЬ! КАК ТЫ ПОСМЕЛ?! Я АТАРИКС, БАЛОРГ ИЗ БЕЗД. ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ! УЗРИ МОЙ ГНЕВ!!

Раскаленные шипастые ноги дьявола оставляли на каменных плитах двора широкие оплавленные следы. Атарикс яростно заревел и обрушил на Тао свой черный ятаган вместе с волной огня.

Страшный удар демона перехватил Черный Меч. Тао парировал с такой силой, что ятаган Атарикса отлетел назад, а сам демон отшатнулся, едва не потеряв оружие.

— У ТЕБЯ НАШЕ ОРУЖИЕ!! КТО ДАЛ ЕГО ТЕБЕ?!

Огненная аура дьявола наносила урон Тао, но небольшой — резисты от Живого Доспеха и эликсиров были более 90 %, регенерация справлялась. Он бесстрашно шагнул вперед, под пламенное дыхание Атарикса, срывая с лица повязку, скрывающую его правый глаз.

Синее свечение, исходящее от лица Тао Ад, залило демона, клыкастая пасть которого распахнулась, а угли глаз вспыхнули.

— ОТКУДА У ТЕБЯ ЭТО?! ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ?!

— Мне нужно туда! — Тао указал в сторону лестницы, ведущий в тронный зал эрра. — Прикрой мне спину, убей здесь всех!

— СМЕРТЬ ИМ ВСЕМ!!! — проревел балорг, разворачиваясь в сторону наполовину поднятой решетки ворот, за которой толпилась вооруженный отряд НПС. Гончие его своры, словно получив команду, бросились вперед, сцепляясь с остатками гвардейцев во дворе замка.

Дьявол займет их надолго. Тао быстро пошел к лестнице, кокон непроницаемой тьмы ушел на кулдаун. На ступенях, ведущих к тронному покою, его поджидала новая схватка — нобиль и его свита, шестеро элитных бойцов преграждали дорогу. Глава ПРОЕКТА уничтожил их за минуту, от мощи ударов трескались ступени и разлетались на куски балюстрада и статуи, украшавшие вход. Страшный удар внес нобиля внутрь тронного зала вместе с искореженными створками, проломив его телом запертые двери.

Игрок Алерад наносит вам 340 ед. урона! Игрок Злой Нуб наносит вам 490 ед. урона!

Сверху с яростным клетотом падали две птички, их всадники игроки осыпали его градом стрел и дротиков. Камень Крыльев Ветра внезапными порывами отводил большинство, но даже его магия не могла блокировать все попадания. Тао активировал «Левитацию», тайный скилл, зашитый в его плаще. Внезапным прыжком он взмыл вверх, на тридцать локтей, оказавшись рядом с одной из «птичек».

Черный Меч снес голову воздушному маунту, когда Тао в акробатическом воздушном сальто пронесся мимо, спектральный кинжал полоснул по лицу, не ожидавшему такой прыти наездника. Оба, маунт и игрок рухнули вниз окровавленным клубком тел. Глава ПРОЕКТА АД внезапно оказался сзади второго игрока, в пустом заднем седле руха. Черный Меч пронзил насквозь наездника, окровавленное острие вышло из груди. Кинжалом Тао

перерезал ремни, удерживающие игрока и резким рывком выбросил его из седла.

Широкие гранитные ступени брызнули крошкой битого камня и треснули, когда Тао Ад приземлился. Черный Меч добил Злого Нуба, оглушено ползающего рядом. И наконец, поднялся по лестнице и вошел в тронный зал.

Миргус: Внимание, Дозоры активно онлайнятся! Сформирован рейд, они на регруппе, число растет! Четырнадцать... нет, уже двадцать игроков!

Тао Ад: Сможете задержать их?

Тентакль: На нас надели плотно! Много «птичек» на подходе! Пока держимся, но...

Тентакль: Босс, чем ты там жажнул?! Ядерную бомбу взорвал?! Огонь выше замковых стен хлещет!

Иллит: У меня пока норм. Кайтим. Потерь нет, но в городе очень много неписи!

Миротворец: Тао, прикрыть не сможем! Половина консты уже на респе! Отхожу от лагеря! Их слишком много!

Миргус: Чек, чек! Дозоры будут атаковать замок, расчетное время прибытия — пять-семь минут! Идут на птичках!

Тао Ад: Принял, спасибо.

Тао Ад: Всем констам, внимание! Бросайте все! Основная задача — не дать игрокам с воздуха прорваться в замок!

* * *

Меня разбудил назойливо гудящий коммуникатор. В темноте я нашарил браслет «комика», взглянул на высветившееся на экране время. Полчетвертого ночи, какого черта? Это было сообщение из рассылки Либерти, к которой мы все подключились в обязательном порядке. Это было одним из основных условий нахождения в клане.

БОЕВАЯ ТРЕВОГА!

**ВСЕМУ ЛИЧНОМУ СОСТАВУ ОСНОВНЫХ И ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ КЛАИ
— СРОЧНЫЙ ОНЛАЙН!**

ВНЕШТАТНАЯ СИТУАЦИЯ В ЭЙРЕ!

НУЖНА ПОМОЩЬ!

Это была копия с оперативного канала Дозоров, высланная ночным дежурным игроком. Первой моей мыслью было выключить коммик и снова завалиться досыпать. Но затем я вспомнил, что до экзамена пять дней, Балиан и Лориндейл как-то криво посматривают на меня, за ночной онлайн мне накинут очков в ДКП-таблице альянса...

Я включил капсулу и комп, как есть — в трусах залез внутрь, протирая глаза, запустил Сферу...

В таверне было пусто, зато перед ней толпилось множество неписи. Это были местные жители, в толпе я заметил трактирщика и его дочь. Несмотря на ночное время, в городе было светло как днем от многочисленных пожаров. НПС судачили и указывали пальцами в сторону верхнего города, где над замком эрра стояло исполинское зарево. Там бушевал

гигантский пожар, даже отсюда было видно пляшущие языки пламени, поднимавшиеся выше крепостных стен. В огне метались огромные тени, оттуда долетал отдаленный рев, выкрики, шум битвы.

Весь город наполняли тревожные звуки: мерные удары набата, сигналы рогов, трубящих сразу в нескольких местах, крики боли, долетающие издалека, лязг доспехов и топот копыт вооруженных отрядов, заполнивших улицы. Прямо над нами, над самыми крышами домов с клетотом промчалось звено «птичек», обдав нас потоком тугого воздуха. Несколько солдат, случившихся поблизости, с проклятиями разряжали им вслед свои луки. В полете от одного из всадников отделился кувыркающийся предмет, приземлившийся на одну из соседних крышу — там мгновенно вспыхнул огонь, стекающий с черепицы и тут же поджегший дом. Что происходит вообще? Кто эти поджигатели?!

Я подключился к оперативному каналу, в шапке горело сообщение о сборе рейда на торговой площади. Меня мгновенно заинвайтили, нас было уже почти два десятка. Из знакомых ников я заметил Алекса, Димоникуса, Авеля. Из рекрутов Либерти были еще Лионель и Амур.

До площади я добрался быстро. Правда, по дороге меня едва не растоптала толпа латной конницы, на полном скаку направлявшаяся в замок. Рыцари-гранды в полном вооружении, на огромных копыеносных жеребцах спешили в верхний город, не разбирая дороги.

— Что происходит?! — был мой первый вопрос, когда я увидел озабоченные лица Дозоров, собиравшихся у камня глашатая.

— На город напали! — рявкнул Балиан — ПРОЕКТ АД! С нескольких сторон!

— Купол пал! В замке настоящий ад — добавил АлексОрдер — Там открыт портал, целый ковен демонов.

— Всего один дьявол, но со свитой — поправил его АVELЬ — Через ворота не пробиться, там жуткая битва!

— Будем высаживаться с птичек внутрь! Всем готовится, баффы, пятиминутная готовность!

Через пять минут с площади поднялись шестнадцать воздушных маунтов, несущие двадцать два игрока. Хрипло крича, рухи, грифоны и виверны понесли нас над крутыми черепичными крышами, над флюгерами и шпилями, над разгорающимися очагами пожаров и узкими улочками, заполненными солдатами и встревоженными жителями. Мы забирали правее, облетая замок по кругу. С высоты, из-за спины везшего меня Джавдеда, было прекрасно видно страшную толкучку у главного входа в замок. Решетка ворот и привратная арка рухнули, охваченные огнем, там кипела сумасшедшая схватка. В бушующем пламени, ревя, мелькала огромная черно-рыжая тень, на окруживших ее рыцарей и кнехтов обрушивался огненный бич и огромный черный меч. Вокруг дьявола затягивался водоворот битвы, в который вливались все новые и новые волны НПС.

— ПРОЕКТ! Слева, слева! К бою!

Нас перехватили, наперерез вылетало несколько птичек ПРОЕКТА. Они ждали нас, в мгновение ока оказались совсем близко! Рассекая воздух, резко засвистели стрелы.

Джавдед выругался, перехватил щит, в котором тут же затрепетала парочка стрел. Одна стрела причесала мне волосы, еще несколько вонзились в жесткое оперение руха. «Птичка» заклекотала, резко проваливаясь вниз, крича и планируя. Над нами начался воздушный бой, Дозоры и ПРОЕКТ осыпали друг друга стрелами и дротиками, несколько грифонов сцепились в самоубийственной схватке. Отчаянно крича, мимо пролетел вниз и рухнул на

крыши выбитый из седла всадник. В нашем рейде мигнуло и погасло несколько иконок с портретами игроков.

— Кот, стреляй, стре...

Джавед вдруг замолчал, безжизненно мотнулся вбок. Я увидел тонкое древко джериды, пронзившее его насквозь и пришилившее к маунту, не давая упасть.

Авель: У них драконий яд! Стрелы отравлены!

АлексОрдер: Хилеры, лечите птичек!

Балиан: Все, кто может, ПРОРЫВАЕМСЯ в замок!

Рух умирал, наконечники стрел и копий ПРОЕКТА были отравлены **драконьим ядом** — редким снадобьем, предназначенным специально против воздушных зверей. Он спланировал к самой стене замка, тяжело рухнул вниз, сбивая с верхушек крыш черепицу. Меня, кувыркая об землю, пронесло через несколько кустов и приложило о стену, сняв почти треть жизни.

Я вскочил, взглянул наверх — там продолжалась схватка.

* * *

Гулкие шаги по отполированным плитам. Свист меча, яростный звон клинков. Крики ярости и боли. Скрежет доспехов, тяжелые удары падающих тел. Тихая, почти неслышная капель крови. Оставляя за собой цепочку кровавых следов, Тао, хищно улыбаясь, шел вперед — а навстречу ему с трона правителей Народа Эйр, трона, спинка которого была выполнена в виде расходящихся колосьев, поднимался высокий седой НПС в короне.

Все его телохранители пали, их изрубленными телами помечена дорога к трону. Эрр остался один, и сейчас он стоял у трона, сжимая в руках двуручную секиру с полукруглыми лезвиями. Лаон Элион, прозванный «Стервятником», эрр Народа Эйр, хмуро смотрел на приближающегося врага из-под сдвинутых седых бровей.

Как зверь, почуявший близкий запах добычи, Тао перешел на быстрый бег, одновременно занося Черный Меч. Время действия эликсиров кончалось, игру нужно было завершать.

Глава фракции был неписью пятого уровня, класса «верховный лорд». Нечеловечески быстрая реакция, запредельные характеристики брони и резистов. Считалось, что в одиночку НПС пятого ранга одолеть невозможно, это сложная задача даже для сыгранного рейда. Тао Ад был склонен считать, что ничего невозможного в Сфере нет. Тем более для Вечного Воителя!

Они сошлись, со страшным звоном сцепились клинки. Несколько секунд оба застыли, перебарывая друг друга, но сила лидера ПРОЕКТА, усиленная легендарным сетом, оказалась выше — он отбросил эрра. В следующий шквал ударов Тао Ад вложил все свое мастерство, опыт и ловкость. Он заставил «верховного лорда» уйти в глухую оборону, но пробить ее так и не смог. Был только один шанс убить его, на который Тао поставил все.

От их схватки дробились и покрывались трещинами плиты пола. Клинки, скрещиваясь, рассыпали снопы искр. Тао, «разогнанный» до предела эликами, баффами и легендарным сетом, кружился с правителем Эйра в смертоносном танце, попутно разнося в клочья

тронный зал.

Тентакль: Тао, они прорываются в замок!

Шестой камень рассыпался прахом на ободке **Кольца Девяти Жизней**. Страшный удар секиры эрра отбросил Тао на три десятка шагов. Вновь воспользовавшись «Левитацией», лидер ПРОЕКТА взмыл к самому потолку тронного зала, одновременно срывая печати с третьего, последнего Свитка Ананизарты. Лицо обдал порыв невесть откуда взявшегося ветра, все тело затрепетало. Божественная Сила, принявшая облик призрачного черного копья, пронизанного мерцающими звездочками, задрожала на кончиках пальцев.

Игру пора было заканчивать. Усмехаясь, Тао Ад бросил «Черное Копье» в надвигающуюся фигуру эрра. Леди, создавшая этот Великий Свиток, была богиней этого мира. Частица ее мощи, вложенная в него, была сильнее главы одной из НПС-фракций. Должна была быть сильнее!

Вы наносите 745789 ед. урона НПС эрру Лаон Элион (Эйр)! НПС Лаон Элион погибает! Вы получаете 11600 ед. опыта (11600/1)

Вы уничтожили главу фракции НАРОД ЭЙР! Вы получаете 500000 ед. опыта: (500000/1)

Вы в одиночку уничтожили главу фракции! Вы получаете достижение «Один против Королевства»!

Вы в одиночку уничтожили НПС класса «верховный лорд»! Вы получаете достижение «Безумный Убийца Королей»!

Вы...

Эрр Народа Эйр, Лаон Элион, медленно упал, кренясь, как подрубленное дерево. Корона, золотая корона Народа, с квадратными зубцами, украшенными изумрудами, слетела с его головы. Звеня, она покатила по полу тронного зала, остановилась напротив трона Старых Королей, древнего престола Эйра.

* * *

— За мной! Ферг, сомкнуть щиты! Быстро!

По переходам замка, сомкнув щиты, блестя отполированной сталью лат и золотым шитьем плащей, быстро шла небольшая группа НПС. Они несли негасимые факелы, тяжелые мечи и осадные арбалеты, пламя играло кровавыми отсветами на металле оружия и окрашивало в зловещий багровый цвет их лица.

Четверо рыцарей, четыре армигера Ордена Лилии-на-Мече, получив сообщение Крона телохранителя погибшего звездочета, немедленно выдвинулись к покоям эрра.

— Сила! — тревожно бросил один из орденцев, обернувшись — Сила!

— Чувствую, Маллеон — отозвался их предводитель, высокий темноволосый паладин — Поднимаем «Защиту Магистра»!

Рыцари слаженно проделали некое действие и что-то неуловимо изменилось в

окружающем мире — то ли исказились отблески от факелов на стенах, то ли чуть потускнело все вокруг. Орденцы поставили магический щит против чар, отсекая себя от мира невидимым, но осязаемым щитом. Все посвященные Ордена владели волшебством. Боевым — иное в южном братстве не практиковалось.

— Он там! Снова всплеск Силы!

— Верно, братья. Начинаем подготовку. Форма заклинания «Священное Пламя», цель — оружие!

После нескольких жестов паладинов, произносящих на Первозвуке певучие заклятья, лезвия фламбергов, мечей и секир, наконечники арбалетных болтов подернулись призрачным шлейфом пламени. Теперь они были куда грозней в поединке с кем-то из Тьмы, владеющем Силой. Теперь у них были шансы поразить его.

— Готовы? — обвел тяжелым взглядом своих людей предводитель — Накинуть забрала! Ферг, сомкнуть щиты! И, во имя Семерых — вперед!

Они не успели. Когда их группа вышла из одного боковых входов в тронный зал Эйра, эрр уже лежал бездыханным, а к его телу двигался игрок, стройная фигура в черных доспехах и белом плаще. В его руке зловеще сверкал прямой меч, окутанной аурой Тьмы, от лица исходило странное синее свечение.

— Разомкнуться! — скомандовал паладин — Идти полукругом! Огонь!

Оружие и арбалеты орденцев исторгнули вспышки белого огня, полетевшие во врага. Это был опасный, смертельный удар для любого, бросившего вызов воинам Ордена Лилии-на-Мече.

Но только не для Тао Ад. Сгустки «Священного Огня», шипя, бессильно угасли на черной чешуе Живого Доспеха. Рыцари не знали, что свойства его доспехов, «пожирание магии», съедает значительную часть магического урона.

— Детские фокусы! — засмеялся игрок, с невероятной скоростью крутя мечом и отбивая все новые и новые заряды «Священного Огня». — Желаете попробовать еще?

Рыцари желали. Посыпались арбалетные стрелы, но в большинстве своем они почему-то не попадали в цель или отлетали от черных пластин доспеха. И это железные болты из осадных арбалетов, за сто шагов навывлет прошивающие лошадь!

— Сомкнуться! Стена щитов! Всю Силу — на «Защиту»! — негромко скомандовал паладин.

Восьмерка рыцарей заученно перестроилась, сомкнула щиты, отсекая игрока от тела павшего эрра. Армигеры за спиной грандов на ходу перезаряжали арбалеты.

Игрок вдруг пошел, побежал на них, взмывая в невероятном десятиметровом прыжке. Белый плащ развернулся за его плечами подобием крыльев. Видя, что на его руках загораются алые огоньки, а синее свечение от лица усиливается, паладин отчаянно крикнул:

— Щит! Щит, Фе...

Щит не устоял. Проломив «Защиту Магистра», в акробатическом сальто игрок ворвался в центр их построения, предводитель орденцев увидел его совсем близко. Улыбающееся прекрасное лицо, платиновые волосы до плеч. Один его глаз был нормальным, голубым, второй источал ослепительное синее сияние. Заглянув в него, паладин похолодел от ужаса — вместо зрачка у правого глаза игрока была пылающая демоническая пентаграмма. Тонкий луч синего свечения, прянувший из нее, поразил его прямо в узкую прорезь забрала.

Нападавший двигался легко и изящно. Быстрые скользящие движения, неотразимые размашистые удары не оставляли паладинам никаких шансов. Игрок убил первого, второго,

третьего, синий луч его демонского глаза останавливал и оглушал, черный меч играючи рассекал рыцарские латы.

* * *

Миротворец: Тао, твой дьявол сдох! Непись идет через ворота!

Миргус: Дозоры тоже прорвались в замок!

Тентакль: Тао, все. Мы на респе. Их слишком много! Ты успел?

Он не успевал. Слишком долго возился с проклятыми паладинами! Они появились в самый неожиданный момент, отсекали его от Короны. Что бы залутать ее, нужно было пройти еще совсем чуть-чуть! Каких-то десять шагов! Как мало и как много...

Рыцарей оставалось трое. «Возложением Рук» они ухитрились отхиливать Адский Токсин, поэтому убивать их нужно было наглухо, с гарантией. Тао расправился с центральным противником двумя ударами, отрубив руку и голову, пронзил насквозь того, что был правее. Прыгнул к последнему армигеру, не обращая внимания на арбалетный болт, отлетевший от нагрудника Живого Доспеха, достал его горло острием Черного Меча.

Корона! Она лежала возле трона, маня золотом и изумрудами! Но в зал уже забежали Дозоры, окружая его, и баффы эликсиров тикали последнюю минуту. Врагов было с десятков, наверное, соскочили с «птичек», начали осторожно обходить его, держа оружие наготове. Это были Дозоры, лютые профессионалы, они тут же взяли его в кольцо, готовясь атаковать со всех сторон.

Тао это все уже надоело. Нужно было действовать и действовать быстро. Он сжег сетку, брошенную в него, атаковал ближайшего противника. Тот пытался остановить его, накладывая одну руну за другой, но архетип Вечного Воителя давал полный иммунитет к такого рода зачарованиям. Черный Меч срубил бородастого рунника, но и сам Тао не остался безнаказанным — возникший словно из невидимости хоббит-рога нашинковал его стремительными ударами кинжалов.

Седьмой камень **Кольца Девяти Жизней** рассыпался прахом. Синий луч, вырвавшийся из правого глаза Тао, поразил хоббита, обездвигил его. Третий Дозор, ловкий крепыш с выпуклым щитом, уклонился от ледяной молнии, блокировал удар Черного Меча — но не ожидал такой силы «Встречного Парирования». Инерция протащила его на несколько шагов, стальные саботоны высекли снопы искр из гранитных плит пола. Тао налетел, они схлестнулись снова, крепыш вновь отлетел, выщербляя доспехами одну из колонн. Но не потерялся, отразил непростым щитом очередную ледяную молнию, пригнулся, вновь пошел на Тао...

Адская гончая, незаметно подобравшаяся сзади, прыгнула ему на спину, вцепилась огненной пастью в загривок. Дозор на мгновение потерял ориентацию, сбрасывая ее с себя, и это стоило ему жизни — клинок Тао разрубил его плечо. Адский Токсин подействовал почти мгновенно — крепыш отскочил, вновь встал в боевую позицию — и упал, заваливаясь набок.

Тао Ад отсалютовал ему Черным Мечом, усмехаясь. Но было поздно, слишком поздно. Плюс Дозоры выпустили «пешек», обычных и Призрачную Свору. Они закружились вокруг Тао, и даже Живой Доспех не смог отразить множество обрушившихся на него ударов. Он

был уже выжат до доньшка сегодня, и козырей больше не было в рукаве. Отчаянно обороняясь, лидер ПРОЕКТА предпринял последнюю попытку добраться до Короны — активировал «Левитацию» оставшимися крохами маны, ринулся в отчаянный полет над потолком, над их головами, протягивая пальцы к Короне Народа Эйр, бесхозно лежавшей у трона.

И упал, рухнул вниз, как сбитая влет птица. Кто-то грамотный из Дозоров снял эффект «Левитации», и продолжал «чистить» его, снимая баффы. Отброшенного Тао тут же опутала сетка, несколько клинков мгновенно пронзили его, пригвоздив к полу. Последний камень рассыпался прахом, и на этот раз его успели добить. Несколько секунд Тао Ад раздумывал, воплощать ли снова тело с помощью Камня Кузни Душ, но игроков в зале становилось все больше, из разных входов валила толпа НПС и призрачный Тао грустно покачал головой.

Продолжать бой не имело более смысла.

* * *

Мне оставался только один вариант — бежать к воротам замка, где непись окружила демона, пытаться пробиться там, что бы соединится с ребятами.

Бой наших с ПРОЕКТОМ длился недолго — наверху вспыхнула яркая звездочка развернувшаяся пламенным вихрем — кто-то из наших выпустил «Феникса», эпического фамилиара, самого страшного пета для воздушной схватки. Несмотря на то, что в рейде осталось всего десятков активных иконок, «Дозоры», видимо, смогли прорваться внутрь замка, судя по отрывистым командам Балиана.

***Енот Балиан:** Быстрее, быстрее! Хилеры не спим! Кто может, посмотрите, что на нем за баффы!*

***Авель:** Я в стелс.*

***Енот Балиан:** Я его вижу, даю подсветку!*

***Реборн:** Сам Тао Ад, надо же!*

***Енот Балиан:** Внимание, очень осторожно! Заходим все! Выпускаем «пешек»! Окружаем его! Готовьте сетки! Алекс, Руну Цепей! Его надо заставить!*

Меня привело в себя громкое рычание. Резко пахнуло серой и гарью. В каких-то десяти шагах от меня, приготовившись для прыжка, стояло чудовище — черное, шипастое, с алыми угольками глаз и язычками пламени, пляшущими в распахнутой клыкастой пасти.

Адская гончая, ур. 107, 1073/1200 хп

107 уровень! Я, с моим двадцать первым левелом, что могу сделать мобу такого уровня? Гордо сдохнуть? Тем временем адская тварь прыгнула, целя мне в горло.

Кто-то говорит, что перед смертью пролетает перед глазами вся жизнь. Я тоже испытал небольшой флешбэк.

...песок арены, полуобнаженные рекруты Либерти, вооруженные деревянными мечами. Голос Енота:

...а сейчас научу вас драться с петами типа «пес». Запомните, тут главное — не начать паниковать. Помните — реакция игрока всегда быстрее поведенческого алгоритма моба. Итак, есть три верных способа убить такого пета...

«Уворот»! Черное, воняющее костром и сероводородом тело пролетело мимо, с жалобным визгом приземлилось на мостовую. Я четко, как на тренировке, в развороте пропустил мимо себя прыгнувшую гончую и ударил острием клинка ей точно под переднюю лапу.

Вы наносите адской гончей 147 ед. урона критическим ударом!

Попал! Попал в уязвимое место! Адская гончая, развернувшись и прихрамывая, вновь приготовилась к прыжку. Она хрипло выла, выдыхая дым и язычки огня.

Я ЕЩЕ... ВЕРНУСЬ В ВАШ МИР! — совсем рядом проревел дьявол, окруженный проломе стены толпой грандов. Огненный вихрь взметнулся выше башен Эйра на его месте, демон исчез, и рыцари с боевыми кличами наконец-то прорвались внутрь цитадели.

АлексОрдер — Алекс минус. Он срезистил все мои руны!!!

Енот Балиан: Дамаг! Сетки! Давайте дамаг! Еще, еще, еще чуть-чуть! Молодцы!

Енот Балиан: Что это было? Автохилер?

Авель: Я минус! Балиан, у него «Демонический Взор»! Близко не подходите!

Димоникус: Дима минус. Это жесть парни, не знаю что там одето, но это просто жесть.

Дамиан: «Познание Сути» прошло. Балиан, он забавффан просто по уши. Три легендарных элика, божественная печать плюс аура какого-то воителя. Скриншот в рейде.

Енот Балиан: Принял. Ох, ты ж мать божья! Надо чистить... У кого есть, готовим «Очищение»! Парни, там есть какой-то эпик, который поднимает его после смерти. Поэтому надо очень быстро добивать.

Новый прыжок адской твари, нацеленный мне в горло. Я еле успел, развернуться, пропуская ее мимо себя — шипастые наросты на туловище чудовища немного подпортили прочность моего кожаного доспеха.

Ваш навык «Уворот» повышен до 177.

Взрыв! Ослепительная вспышка! Меня потрянуло и отнесло в сторону, приложив о стену замка так, что загудела кладка. Накативший через несколько минут раскат грома едва не разорвал барабанные перепонки.

Игрок Nirvana наносит вам 468 ед. урона умением «Великая Молния»! Вы оглушены на 30 секунд! Вы парализованы на 30 секунд! Ваша жизнь 0/380. Вы умираете! 59..58..57..56

35..34..

Игрок Дисконнект хочет вам помочь! Да/нет?

Вы используете Большое Зелье Лечение! Вы восстановили 300 ед. жизни.

— Я тебя не задела? — надо мной склонилась светловолосая девушка в синей мантии с капюшоном, сжимающая в руке резную палочку — всамделишная волшебница. Из-за ее плеча выглядывал парень — игрок в тяжелой броне, с щитом и боевым топором.

— Как же не задела, чуть дух не выбила — хмыкнул он, помогая мне подняться на ноги.

— Прости, я хотела убить эту тварь — девушка кивнула на догорающие останки адской гончей.

— Я вроде в порядке — сказал я. Эффекты оглушения и дезориентации прошли. — Зато теперь я знаю, что бывает, когда в тебя попадает молния.

— Шутишь, значит живой. Го с нами в замок!

Енот Балиан: Чистим его! Давайте, давайте, давайте!

Енот Балиан: Фулл дамаг! Фулл дамаг! Убиваем!! Добиваем!!

Ди Хард: Все. Сдох, сцука!

Енот Балиан: Фууу... Живые есть?

Внутри замка царил жуткий хаос. Внешний обвод стен был разрушен в нескольких местах, по кладке бежали широкие трещины. Рухнули несколько башен, засыпав внутренний двор грудой обугленных камней. Жадно чадили пожары, источая клубы черного жирного дыма. И все было густо усыпано телами павших в бою неписей. Особенно много их, в несколько слоев, лежало ближе к развороченному привратному донжону, вокруг обугленной воронки, в которой догорали останки дьявола.

Мои товарищи, перекрыв вход в тронный зал, лутали павших, не обращая внимания на НПС, заполнивших замок. На лицах воинов-неписей была тоска и скорбь, кто-то ругался, кто-то громко плакал.

Авель: Все подобрали? Что с Тао дроннулось?

Енот Балиан: Эпическое колечко с автохилом и очень странный кинжал.

Авель: А что с Короной эрра?

Дамиан: Сразу же неписи забрали. Будут короновать нового правителя, видимо.

Реборн: Интересная штука упала с паладинов.

Авель: Что там?

Реборн: Запечатанное письмо игроку.

Авель: Игроку? Квестовое что ли?

Реборн: Похоже. Эй, Хоткот, где ты там? Тебе почта!

ГЛАВА 11: БИТВА

В письме были лишь три скупые строки. Тем не менее они сказали мне о многом.

Здравствуй, незнакомец.

Я рад твоему появлению, кто бы ты ни был.

Прибуди, и я открою тебе тайны Семерых.

И подпись — Рэон, Магистр Ордена Лилии-на-Мече.

Вам предлагается особое задание: Визит к Магистру.

Прибудьте в Ахрам, замок Ордена Лилии-на-Мече и предстаньте через Магистром.

Награда: опыт, информация, вариативно.

Внимание: Это важное сюжетное задание. Вы не можете от него отказаться.

* * *

Локация: Кондор, замок клана «Дозоры».

— Очень интересно, Хоткот. Расскажи-ка еще раз, с самого начала. Так где ты, говоришь, нашел этот меч?

В полиции он работает в реале, что ли? Я начинал закипать. Я два раза уже все рассказывал в мельчайших подробностях, линковал и меч, и письмо админов, и письмо Магистра, найденное на теле павшего паладина.

Мы находились в замке Дозоров, куда меня любезно «пригласили» почти сразу после побоища в Эйре. Если хотите подробностей, в замковой часовне, где меня «попросили» принести клятву говорить правду и только правду. Угу, прямо как в суде. Такой же ритуал, как и со Сноу, где ложь перед ликом богов грозила мне мощным долговременным дебаффом.

Короче, меня проверяли на местном «детекторе лжи».

Здесь собралось почти все руководство «Дозоров» — Авель, Енот Балиан и Олаф Вещий. Трое Хранителей клана (других двух не было онлайн) и глава клана — Комтур.

Комтур! Легенда рускомьюнити Сферы! Лидер и основатель «Дозоров»! Чего только не болтали о нем — трехкратном чемпионе ПВП турниров Дорсы, одном из первых «легендарных» кузнецов Сферы, человеке, чье слово и поведение всегда было эталоном чести.

Сейчас он стоял передо мной, могучий, широкоплечий, с простым крестьянским лицом жителя средней полосы России. Такое в игровом редакторе не подделаешь — сто процентов, Комтур использовал в игре шаблон своей реальной внешности. Эх, мне бы такое лицо, с такой моськой полмира обмануть можно.

— В принципе, меч получен игровыми методами — задумчиво сказал Авель — Не понимаю, почему админы запрещают им пользоваться. Если это баг, должны удалить.

— Так они и пишут — «Работаем над удалением» — хмыкнул Балиан.

— Ага. Хотят удалить, но не могут.

— Так, Хоткот, а выкинуть ты его пробовал? — повернулся ко мне Комтур — Просто

так взять и выкинуть?

— Пробовал, не получается.

— А что пишет?

— «Недопустимая операция».

— Олаф, ты-то что молчишь? Аналитик ты или где?

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Третий офицер Дозоров, русоволосый и русобородый парень, не произнесший пока не слова, задумчиво изучал мой звездный меч, лежащий на алтаре.

— Есть некоторые соображения — наконец проронил он. — Комтур, предупреждаю, информация строго конфиденциальная, для внутреннего доступа.

— Говори — разрешил Комтур — Здесь все свои.

Олаф многозначительно посмотрел в мою сторону.

— Ну, Хоткот тоже почти наш — сказал глава Дозоров — А если что, мы его... почируем.

Он подмигнул мне.

Олаф кивнул и начал свою лекцию:

— Значит, первое. Совершенно очевидно, что на мече «истинное владение». Это очень редкое и неприятное свойство, применяется для связи НПС и их ключевых предметов. Причем НПС от шестого ранга!

— Шестой ранг — это небожители — заметил Авель.

— Совершенно верно. В общем, как это работает — предмет с «истинным» владением нельзя ни украсть, ни дрогнуть, ни отдать, ни выкинуть. Избавится от такого предмета невозможно! Сделано для того, что бы богиня Мелисса, например, ни при каких обстоятельствах не потеряла свой целительный кадуцей. Доступно объясняю?

— Вполне — кивнул Комтур — Продолжай. Умного человека всегда приятно послушать.

— А неприятное свойство «истинного владения» заключается в том, что непонятно кто кем владеет — хозяин предметом, или предмет хозяином. Они привязаны к друг другу и разделить их невозможно. Скажу сразу, что случаи «истинного владения» предмета игроком не известны.

— Но это еще не самое плохое. Теперь о «одушевленном» предмете. Прецеденты известны. НПС в облике вещи, управляется отдельным персонифицированным искином. Обычно играет роль спутника, занимает слот «пешки». У тебя сколько слотов «пешек», Хоткот?

— Ни одного пока — честно признался я. — У меня-то всего полторы тысячи ОМ.

— Забываю, что ты нубас — сказал Олаф. — Так вот. Здесь мы имеем «истинное» владение и «одушевленный» предмет в одном флаконе. О чем это говорит?

— И о чем? — завороченно спросил Балиан.

Олаф вздохнул. «Какие вы все тупые», читалось в его взгляде.

— Да о том, что не только Хоткот может управлять мечом, но и меч — Хоткотом! Понимаешь теперь?! В критический момент «одушевленный» меч может заставить Хоткота порубить в капусту то, что посчитает нужным искин меча! «Истинное владение» — это абсолютно безжалостная штука!

— Да, так и было! — сказал я — В Курганах Некромантов он сам оказался у меня в руках, хотя я не доставал его из инвентаря — И мне показалось, что он заговорил со мной!

— Вот-вот. Поехали дальше. Маскирующийся предмет — тоже свойство оружия НПС причем исключительно «легендарного». Сделано для того, что бы игроки не могли просканировать экипировку бога, к примеру — Олаф, кажется, начал разогреваться — «Пожиратель Душ»! Это свойство позволяет полностью уничтожать НПС любого ранга похищая их душу и заключая ее в предмете. Непись не отреспится после удара такого меча! Последний раз линейка итемов с аффиксом «Пожиратель Душ» вызвала глобальную катастрофу в Таэрланде — отбалансировать Равновесие смогли лишь с помощью затопления континента, захваченного их владельцами.

— Ходят слухи, что несколько «Пожирателей» есть у Панд — заметил Комтур.

— Они достаточно умны, что бы не пускать их в ход — фыркнул Олаф. — Понимают, какой перекоп баланса это может вызвать. И каким беспощадным может быть ответ «процедурного» генератора на их использование.

— Качество — Ключ! Об этом я вообще ничего не нашел! Ключ от чего, от кого? Что открывается с его помощью?

— Оружие дает +10 ко всем атрибутам, то есть сразу 70 очков, что подбрасывает владельца на 70 уровней. Их, правда, нельзя раскидать для нужного билда, но, тем не менее — семьдесят уровней, это год прокачки.

— Давай покороче, Олаф. Аффиксы мы все видели. Есть какой-то вывод? — попросил Комтур.

— Я уже почти закончил. Самое интересное, так сказать, вишенка на торте, это урон Истинным Пламенем. Такой вид урона неизвестен, тем не менее упоминание в логах о нем встречается.

Олаф сделал драматическую паузу:

— Я раскопал это случайно. Видите ли, были случаи на бета-тесте Сферы Миров, когда «процедурный генератор» уничтожал неудачные миры. Игроки, тестеры, заметили надпись в логе при этом действии. «Мир очищен с помощью Истинного Огня». Это единственное упоминание. Короче говоря, урон Истинным Огнем наносит главный искин Сферы.

— Ого! — не удержался Балиан

— В общем, резюмируя: по моему скромному мнению меч нашего новичка — это НПС-оружие для НПС. Причем оружие неписей шестого-седьмого ранга, типа божественных существ. Это меч для бога, братцы! Причем не для рядового такого божка, а особо приближенного к главному балансиру Сферы, так сказать. Как он мог попасть к Хоткоту, связаться с ним «истинным владением» — я представления не имею.

— Более того — теперь я уверен, что этот эвент с фракционной войной — ответ Равновесия на появление в рядах Народа Эйр игрока с таким мощным оружием.

Я поежился. Не за этим я шел в Сферу, и не хотел быть причиной таких катаклизмов. Типа ночного боя в замке с демоном и ПРОЕКТОМ АД.

— Может, мне... — начал было я — Уехать там, выйти из фракции..

— Спокойно, Кот. Не надо никуда выходить. — сказал Комтур — Дозор своих не бросает. Я наоборот, считаю, что игрок с таким оружием сильно усилит клан.

— Процедурный генератор уже дал «ответку» — кивнул Олаф — Меч уравновешен, дальнейших неприятностей можно не ожидать. А фракционная война...

— Не такая уж плохая вещь — улыбаясь, продолжил Комтур — мои Дозоры застоялись в стойле, пора разогнать им кровь! Повоевать нам давно надо. И в алли крабья развелось, это их расшевелит!

— Вы забываете о том, что админы запретили использовать этот меч Коту — холодно сказал Авель — Как с этим быть?

— Это интересный вопрос — почесал в затылке Олаф — Эта новая команда админов сует свои ручонки куда надо и не надо... Я не специалист в игровом праве, но вроде как по закону забанить Хоткота за использование меча не имеют права. Он же получил его игровыми методами!

— Легко сказать. А если возьмут и забанят? — заметил я.

— Да не тронут они тебя! Были прецеденты, люди их на большие бабки ставили через суд.

— Судится с админами не входит в мои планы. Так вы что, хотите, что бы я все-таки использовал меч?

«Дозоры» переглянулись, несколько секунд молчали. Потом тишину нарушил Комтур:

— Мы никого ни к чему не принуждаем, Хоткот. Да и использовать такое грозное оружие по мелочам — глупо. Но может возникнуть ситуация, когда...

Лидер «Дозора» замолчал, испытующе глядя на меня.

— Я понял — кашлянув, кивнул я — Что насчет продолжения квеста? Письма Магистра?

— А, ну это совсем просто — улыбнулся своей рабоче-крестьянской улыбкой Комтур — До Ахрама, резиденции Ордена, полдня пути на «птичке». Отвезем тебя туда, поговоришь с Магистром.

— Но только после битвы — продолжил он — Завтра мне будут нужны все мои люди.

Локация: Мир Дорса, континент Дорса, город Дан-на-Эйр

Серое пасмурное утро в Эйре было необычайно тихим. Промозглый холодный ветер пролетал над городом, свистя в трубах, поворачивая флюгеры, развевая поникшие знамена.

Плотная толпа НПС, заполнившая площадь Лилии от края до края, зашевелилась — послышались голоса:

— Вон... Выходят... идут...

На помост, установленный посередине площади, быстро взошли несколько вооруженных мужчин, встали возле знаменосцев, каждый под своим стягом. Лорды-эрраты, вассалы Эйра. Толпа заволновалась, попыталась придвинуться вперед, взглянуть на них, задние ряды напирала на передние, но «колосья», оцепившие помост, мигом взяли боевые копия наизготовку. Лица у них были злые и пустые, наконечники копий — отточенные. Толпа поспешно отхлынула назад.

Эрратов было четверо, но штандартов на помосте колыхалось пять.

Сине алые с рысиной головой — Давна. Бледно-голубые с трезубцем горной вершины — Ардат. Бело с фиолетовой фиалкой — Виста. Синие со стрелами и черным журавлем — Эрда.

И последнее в ряду — желто-зеленое знамя с колосом в венке зерен. Знамя Народа Эйр, тот самый «старый колос», наследие Старых Королей...

Под ним никого нет.

Обугленный, полуразрушенный замок эрра, нависающий над площадью, служит напоминанием о кошмаре прошлой ночи. На него указывают пальцами из толпы, слышен шепот, на многих лицах — страх.

На помост широким шагом выходит еще один НПС, рыцарь в голубоватых латах, светловолосый и угрюмый, с синими кругами под глазами. Он обводит толпу пустым и усталым взглядом.

— Лаорт...лорд-генерал Лаорт... — шепчут в толпе.

— Народ Эйр! — хрипло крикнул Лаорт — Сегодня ночью погиб наш эрр!

Толпа отреагировала спокойно — все уже знали страшную новость. Стервятник не пользовался большой любовью в народе, он правил своей фракцией железной рукой, но это был законный правитель Народа.

— Его убил лазутчик из Дома Тьмы! — продолжил Лаорт — Убил подло и жестоко, пробравшись ночью в замок! Враги слишком боялись нашего лорда! Скоро они заплатят за это убийство!

Толпа взорвалась криками и воплями, свистом и проклятиями. Когда они утихли, Лаорт вновь поднял закованную в сталь руку:

— Они поплатятся! Но сначала, о Народ Эйр, мы должны сделать самое важное! Мы должны принести присягу новому эрру Народа!

— Новому...новому эрру — заволновалась толпа. Но кто же станет им? От непредсказуемых эрратов можно ожидать чего угодно...

— У эрра остался наследник! — сорванным голосом объявил генерал — Его сын!

На помост быстро взошел молодой парень. Стройный и темноволосый, при мече, в серебристой чеканной броне, в простом зеленом плаще рядового «колоса». Голова была непокрыта, холодный ветер развевал темные кудри вокруг молодого приятного лица. За ним шли двое гвардейцев — один нес Корону Народа, украшенную изумрудами, второй — золотистый плащ эрра, вышитый сплошным рисунком колосьев.

— Эндвед Элион! — объявил Лаорт — Сын Лаона Элиона!

Вельди сжала мою ладонь, многозначительно указывая взглядом на наследника. Моя подружка была бледна и печальна, глаза окружали темные круги — она плакала всю ночь. Ведь ночью погиб ее дядя, Сиедж Ниэлит, погиб навсегда, без возможности респауна. Как выяснилось, он был НПС аж четвертого ранга, класса «лорд-чародей».

Лаорт взял корону и надел ее голову преклонившему колено юноше. Затем накинул ему на плечи золотистый плащ и что-то прошептал на ухо новому эрру.

— Вот эрр Народа Эйр! — закричал он, закончив эту процедуру и сам опускаясь на колено. — Вот ваш владыка!

Комтур: Лидеры групп, доклад.

Дамиан: У меня чисто.

Енот Балиан: Чисто. Никого!

Бронтозавр: Все в норме, шеф!

Комтур: Принял. Продолжаем наблюдение.

Толпа радостно взревела, аплодисменты и вопли полностью перекрыли редкий свист. Эндвед без улыбки смотрел на бушующее перед ним людское море. У него было холодное, безразличное лицо, пухлые юношеские губы решительно сжаты. Эррская корона и плащ явно были ему к лицу.

Эрраты-вассалы начали приносить присягу новому правителю. Первым преклонил колено эррат Давны — видный темноусый мужчина, старый друг Стервятника. Склонив

голову, он поцеловал холодное лезвие клинка, вытасченного Эндведом из ножен, громко произнес:

— Я, Сирион Мейн, эррат Давны, признаю тебя, Эндвед Элион, законным правителем Народа Эйр, своим сюзереном и приношу вассальную присягу!

— Я, Реверн, эррат Эдны...

— Я, Анастин, эррат Ардата...

— Я. Алиар, эррат Висты и Лайма...

Толпа ревела при каждом повторении слов присяги. Даже Вельди чуть повеселела и даже немного похлопала в ладоши. Оглушительного свиста удостоился лишь Анастин, высокий, седой как лунь эррат далекого северного Ардата. Подфракция, которой он правил, одно время была мятежной, и в Эйре этого не забыли.

Принеся присягу, эрраты вновь встали под свои знамена. Над Эндведом развернулось широкое желто-зеленое полотнище Старых Королей, звонко и торжественно заревели боевые рога, трубы и литавры. Гвардейцы выхватили мечи и стучали эфесами об оковку щитов, воздавая хвалу новому эрру.

Эндвед остановил шум, подняв руку. Он воздел над головой клинок и обратился к толпе звонким взволнованным голосом:

— Народ Эйр! Я, Эндвед Элион, взываю к долгу крови и мести! Те, кто убил моего отца, должны поплатиться за это! Народ Эйр! Мы выступаем в поход и уничтожим врагов!

Толпа ревела. Эндвед был хорош, в золотистом плаще и эррской короне, воздевший над толпой обнаженный меч.

Бронтозавр: Так шо, кина не будет?

Комтур: Видимо, нет. Тао не пришел. Странно, это был благоприятный момент для нападения.

Енот Балиан: Согласен. Я был уверен, что он явится.

Дамиан: Что, снимаем посты?

Комтур: Да, снимайте, непись ушла. Группа два, Гермiona, продолжайте наблюдение. На всякий..

Гермиона: Принято. Он у меня даже в толчок без наблюдения не выйдет.

Комтур: Все остальные-свободны!

Комтур: Сбор рейда завтра в 17.00 по Москве, 19.00 по Нью-Токио. Подробности, эквип в клановой и альянсовой рассылке. ЯВКА СТРОГО ОБЯЗАТЕЛЬНА!

Почти сорок «Дозоров», рассеянные в толпе, как я, наблюдающие за площадью с башен и стен, таящиеся в клоке возле ворот, облегченно вздохнули.

— Тебе куда, Кот? — спросил мой соклановец Нико, когда толпа начала расходиться. Нико да Лионель кстати, лучшие в Либерти на мечях. Балиан их хвалит. В отличие от меня. Но они и игроки опытные, каждый больше полугода в Сфере.

— Мне? Девушку провожу, да в таверну, на боковую. С полчетвертого на ногах.

— Составлю вам компанию?

— Да легко, веселее будет.

— Что же теперь будет, Хоткот? — Вельди не отпускала мою руку — Что будет?

— А будет, крошка, большой поход — ответил вместо меня Нико — Ты же слышала, эрр объявил сбор! Завтра вечером войско выступит из Эйра, и наш рейд пойдет с ним.

— Вы сможете защитить нас? Мне страшно — девушка всхлипнула — Раз они сумели пробраться сюда, в наше самое сердце!

— А, ну это Тао Ад! — отмахнулся Нико. — Он и не такое может!

— Кстати, кто он такой? — заинтересовался я — Местная знаменитость?

— Ну, вроде того. Крутой тип. Да ты его киллрейтинг глянь. Десять тысяч киллов! Говорят, из «русских» японцев. Еще болтают, будто он инвалид, живет в капсуле, в игре постоянно, поэтому такой задрот.

— Короче, топ из топов.

— Ну, в Сфере и покруче найдутся, конечно. Но у нас в Дорсе, да, один из лучших, факт. Тем временем мы дошли до лавки Вельди. Девушка, чмокнув меня в щеку и сухо попрощавшись с Нико, исчезла в дверном проеме.

— Слушай, Кот, зачем ты с ней репу качаешь? Она же просто вендор. — спросил Нико.

— Нравится она мне.

— А, в этом смысле — понимающе улыбнулся Нико — Ну да, девочка симпатичная, конечно. Но у нее же наверняка «недоступность» прописана, замучаешься репу набивать.

— Не теряй времени с ней. — Продолжил он поучать меня — Для этого дела есть красотки в торговом квартале. Никаких проблем с доступностью, и девочки — пальчики оближешь! Хочешь, покажу пару местечек?

Наслышан я был об этих девицах — в торговом квартале Эйра вывески борделей мелькали через дом. Выгодный, видимо, бизнес. Впрочем, VR-девочками давно завалена вся Сеть. На любой вкус и цвет. Хочешь — вот тебе Мэрилин Монро, хочешь — Айми Акада. Этим пикантным развлечением я давным-давно наелся. Здесь, правда, средневековый антураж и все такое... Интересно, насколько это все законно?

— Я слышал, что у них есть главный квест — сказал я — Хочу его получить, вот и тусуюсь с ней.

Нико сочувственно похлопал меня по плечу:

— Кот, забудь. Это гиблое дело. Не веришь мне, посмотри на вики.

— Посмотрю — пообещал я.

— Ты, видно, не рубишь в этом... Учти, когда поднимешь с ней репу до «Восхищения», она в тебя влюбится и захочет стать твоим спутником.

— И что дальше?

— А то, что как «пешка» она бесполезна. А когда ты ей откажешь, репутация упадет в отрицательную зону. Она тебя возненавидит! НПС предлагают стать спутниками один раз и навсегда. Поэтому надо очень тщательно выбирать себе спутника! А твоя Вельди — чисто декоративный персонаж. Толку от нее никакого. Ферштейн, Кот?

— Вроде как врубился — вздохнул я.

— Тогда прогуляемся в торговый квартал? — подмигнул Нико.

— В другой раз. Сегодня — не могу. — уклонился я.

— Упрямый ты, Кот. — заключил соклановец — Ну, как знаешь. Пока!

Ради спортивного интереса я залез на вики. Данные почти на всех НПС были в специальном разделе, он оперативно пополнялся свежей информацией и комментариями игроков. Глупо было бы предполагать, что из четырёхмиллионного населения мира Дорсы я был единственным игроком, который подкатывал к Вельди.

В списке по адресу: мир Дорса, континент Дорса, город Дан-на-Эйр числилось около семидесяти тысяч именных НПС. Нифига ж себе. Я и не предполагал, что их так много. Мо

подружка нашлась под номером NPC 2/DNU-145525:

Вельди Ниэлит.

НПС 2 ранга, класс «Знатная горожанка».

Пол — женский, возраст -20 лет.

Дальняя родственница придворного мага и звездочета Сиэджа Ниэлита. Продавец в торговой лавке, принадлежащей Сиэджу Ниэлиту. Ассортимент лавки...

Скипаем описание. Самое интересное было в ленте комментариев игроков под ее разделом — их было около пятидесяти. Там были такие перлы, что уши вяли.

Пацаны, не дает!

Тупая овца

Зачем вообще нужна эта лавка, я все покупаю на аукче!

Были и продуктивные вещи:

Начинает давать квесты с «почтения». Ничего интересного, принеси-подай...

Репу с ней вкачивать надо год

Не связывайтесь с ней, опыта крохи, награда — дешевые зелья и свитки.

Информативным оказался только один комментарий:

Я вкачал с ней «восхищение». Открыла статьи. Четыре тысячи ОМ. Ничего интересного — начинающий травник и алхимик, торговля. В общем, бесполезно потратил кучу времени.

Вот как. Я задумался. Очень интересно. Самое главное, что свой главный квест, «скелет в шкафу», Вельди не выдавала никогда и никому. А ведь именно после его выполнения НПС мог измениться, раскрыться, как куколка, превратившаяся в бабочку.

* * *

Миновала ночь и новое утро распустилось над городом.

Над Дан-на-Эйром.

Несмотря на ранний час, в городе мало кто спал. Город был заполнен вооруженными НПС и глазеющими на них горожанами.

Войско эрра выступало в поход.

Окрестности Эйра кишели от воинов. Сворачивались разноцветные шатры и палатки, скрипели телеги, ржали кони, пехота и конница строились в ряды и уходили в утренний туман, заливший очертания Старого Тракта. Над ними колыхались штандарты Эрды, Висты, Ардата и других вассалов Эйра.

Эрраты выступали первыми, их легкая конница шла в арьергарде, за ней текла серой лентой кольчужная пехота, а следом, в некотором отдалении следовала рыцарская свита самих лордов-эрратов.

За ними из ворот выехали рыцари Эйра — гранды на громадных конях, полностью прикрытых кольчужной попоной внушали уважение своей уверенной боевой мощью. Мелькали море зеленых плащей, вздымался лес копий. За ними шла пехота, обычная и гвардейская, каждый отряд возглавлял нобиль. Под большим стягом со «старым колосом», в окружении «колосьев» — элитных гвардейских всадников, ехал сам эрр Эндвед Элион, одесную его — лорд-генерал Лаорт.

От наблюдения за этим зрелищем меня оторвал тренькнувший приват. Писал Алекс:

АлексОрдер: Жду тебя на птичке на площади Роз. Рейд собирается в Кондоре.

Замковый двор Облачного Замка тоже был охвачен суетой. Столько игроков с тегами «Дозора» я еще не видел! Множество «птичек» роилось вокруг замка, стройные ряды пеших и конных бойцов заполнили внутренний двор. Меня определили в девятую тактическую группу, к другим Либерти, в рейде я насчитал уже свыше двухсот игроков.

Нам по списку раздали снаряжение, эликсиры и начали баффать. «Дозор» не экономил — все получили эквип согласно своей задаче, несколько редких эликсиров, набор зелий лечения и Свитков — тем, кто мог их использовать. Мне, например, выдали набор для всадника — копьё, щит, короткий лук со стрелами, три Больших Зелья Лечение, набор редких эликсиров на крит, резисты и восстановление энергии. Лидер группы проверил нашу экипировку, доложил о готовности лидерам рейда. И мы начали ждать.

— Стесняюсь спросить, а как мы попадем на битву? — любопытствовал я у Нико. — На птичках полетим?

— Нет, что ты — усмехнулся тот — Какие птички? С войском Эйра идет одна наша группа, в ней — мастер порталов. Когда придет время, он зажжет пенту и мы прыгнем туда.

— Пенту? Какую пенту?

— Пентаграмму — терпеливо пояснил Нико — Типа телепорта, только своего. Весь рейд пройдет через него и окажется там, где ее зажгли.

— Я и не знал, что в Сфере есть такие штуки.

— В Сфере есть многое, чего ты не знаешь. А такие порталы через пентаграмму — дорогое удовольствие! Там для ритуала ингредиентов надо на круглую сумму! И навыков куча. Мастер порталов — это вообще-то очень редкий архетип. Не у всех кланов есть.

— А у нас кто мастер портала? — спросил я.

— Секретная инфа, Кот — странно взглянул на меня Нико — Нет, серьезно! Я и сам не знаю!

* * *

Миргус: Они выступили.

Тао Ад: Все? Сколько их?

Миргус: Около пяти тысяч НПС. Примерно две тысячи конницы, три — пехоты. Давна, Эрда, Виста, Ардат. И сам Эйр.

Тао Ад: А что с игроками?

Миргус: Вместе с войском мы насчитали около трехсот. В основном одиночки и мелкие кланы. Объединены в три разных рейда.

Тао Ад: Дозоры?

Миргус: Рейд Дозоров стоит в Кондоре. Полная боевая выкладка. Триста пятнадцать тел.

Тао Ад: Хорошо. Что с нашей стороны?

Миргус: Навстречу войска Эйра идут дружины Дайгора и Дайра. Примерно три тысячи НПС. С ними сотня бесклановых игроков и рейд «Легиона», семьдесят три человека. С Багиром договориться так и не удалось. Они будут действовать сами по себе.

Тао Ад: Упрямый дурак... Хорошо. Благодарю, Миргус.

Тао Ад: Ожидаем начала боя.

Тао Ад: Что у нас там с глазками?

Миргус: Все нормально с глазками. Два скаута в стелсе плюс «Глаза Птицы».

* * *

Солнце сияло в чистом голубом небе, как новенький, только что отчеканенный золотой. Ни единого облачка, стояла прекрасная погода.

В окружении охраны они вылетели перед строем своих запыленных, разворачивающихся полков, осматривая широкое поле меж двух стен леса. Оно было покрыто короткой желтеющей травой, кое-где приподнятой горбами пологих холмов.

Генерал Лаорт осадил лошадь, широко махнул рукой:

— Приехали! Вот они. Стоят, как и говорила разведка, мой эрр!

Эндвед взгляделся в ровные квадраты вражеского войска, перекрывшего поле. В центре — серые длинные ряды пехоты, ополчение Дайра. На флангах — конные отряды по пятьсот-шестьсот копий. Штандарты вольного города Дайра и княжества Дайгор, серебряные топоры на голубом и черный лев на багрянце.

— Их меньше. — проговорил молодой эрр — Намного меньше...

— Верно, мой эрр — усмехнулся Лаорт — Мы смешаем их с дерьмом за час.

— А игроки, служащие Дому Тьмы? Они здесь?

Лорд-генерал молча указал на холм слева, на вершине которого сомкнули кольцо около сотни бойцов. Над ними низко кружились воздушные звери игроков. На их глазах один из них отделился от остальных, полетел в направлении эрра и его свиты, приближаясь с каждой секундой. «Колосья» сомкнули ряды, защищая Эндведа и Лаорта стеной щитов, но это было напрасным беспокойством.

Из густой массы войск Народа Эйр позади полководцев ударила молния. Ударила точно в подлетающую «птичку», оплела игрока и его воздушного маунта искрящими щупальцами разрядов. Спустя секунду за первой ударила вторая, и третья. Мощный удар грома сорвал листья с редких деревьев на обочине, заставил заколыхаться тяжелый шелк знамен. Игрок вместе с «птичкой» рухнул, как сбитый влет голубь на ярмарке стрелков.

— Мой эрр, не только у них есть поддержка игроков — сказал Лаорт — Те из них, кто присоединился к нашей фракции, тоже здесь. Они помогут нам в битве!

Эндвед Элион, эрр Народа Эйр, сжал зубы. Тихо процедил:

— Развернуть войско в боевой порядок.

Позади них, в облаке пыли, с конским ржаньем, топотом и бряцаньем оружия разворачивалось в боевой порядок войско Народа Эйр. Хрипло орали нобили, выстраивая

свои сотни, в результате вроде бы беспорядочного движения полки вставали ровными рядами, над которыми солнце играло бликами на множестве копеечных наконечников.

Затрубили рога- раз, другой, третий. Войско замерло на месте, а затем с грозным, все нарастающим ревом двинулось вперед.

* * *

Миргус: Они сцепились! Эйр дурум прет, любо-дорого посмотреть. «Легион» тоже пошел в атаку, его связали боем «Побратимы». Сложно понять, что происходит, тут с обеих сторон куча каких-то нонеймов.

Тао Ад: Следите за респом! Кстати, он здесь далеко?

Миргус: Вот линк. Три лиги, на Старом Перепутье.

Тао Ад: Далековато...Принял, продолжай наблюдение.

Через 15 минут...

Миргус: Рейд «Легиона» почти выбит, вижу семьдесят игроков на респе.

Миргус: Тао, мое мнение — ждать больше нельзя. Непись долго не продержится без поддержки! Можем не успеть.

Тао Ад: Понял тебя. Внимание, рейд, полный ребафф! Минутная готовность.

Тао Ад: Миргус, зажигай пентаграмму. Проходим и атакуем по моему ассисту.

* * *

Мы стояли во внутреннем дворе Кондора и наблюдали за стримом, который через «Глаза Птицы» вел с поля битвы наш разведчик. Он транслировал его в рейдовый канал «Гонца», так что мы все могли наблюдать за событиями в прямом эфире.

Это было зрелище похлеще футбольного матча! Мы видели, как полки Народа Эйр в грохоте и гуле столкнулись с дружинами Дайра и Дайгора, закипела бешеная рубка. Видно было, как дрались игроки с обеих сторон, осыпая друг друга стрелами и заклинаниями, как пикировали и рушились на землю сбитые «птички».

Рыцарский клин Эйра пытался прорвать центр построения противника, но увяз в густых рядах пехоты, оцетинившийся длинными копьями. На флангах легкая конница эрратов рубилась с всадниками Дайгора. Наших было намного больше, с высоты неспешно кружащей птицы это было заметно. Они полукольцом охватили прогибающиеся порядки дайранских и дайгорских войск, пытаясь их окружить.

— А ПРОЕКТА все нет — заметил Свенн, рядом со мной наблюдающий за стримом.

— Думаешь, придут?

— Конечно! — ответил за него Нико, широко улыбаясь — Фиг они пропустят такую зарубу! А тут мы их- шмяк!

Соклановец ударил кулаком в раскрытую ладонь, показывая, что именно наш рейд сделает с рейдом ПРОЕКТА.

— Ты накликал! — заметил Свенн — Смотрите, открывается пентаграмма!

Чуть в стороне от сцепившихся армий вспыхнуло ярко-алое, почти багровое свечение. Стало видно, что оно исходит от линий огромной — не менее полусотни метров в диаметре, кроваво-красной печати-пентаграммы в виде перевернутой восьмилучевой звезды, вписанной в круг. На ней замерцало знакомое мне радужное сияние портала, а из него...

— Вот и ПРОЕКТ! — Нико радостно потер руки — Значит, не зря собрались...

Из портала, открытого пентаграммой, стремительно вылетало множество «птичек», отчетливо были видны теги ПРОЕКТА АД. Они с ходу бросились в битву, выкашивая вражеских игроков и непись. Мощь их удара и напор был таков, что часть НПС Народа Эйр развернулась им навстречу, бросив бить противника, союзные же игроки, судя по картинке, так и не смогли организовать сопротивления.

* * *

Дамиан: «Побратимы» передают, что отходят!

Комтур: Пора. Рейд, минутная готовность! Зажигайте пентаграмму!

Енот Балиан: Командир, пентаграмма готова.

Комтур: Принял. Заходим все вместе!

Комтур: Хорошо... Все прошли? Лучники, маги, готовность. Хилеры не спим. Таргетколлеры, начинаем работу. Сначала выбиваем у них хил и контроль.

Енот Балиан: Принято. Первая цель — в подсветке, вторая цель — в подсветке! Праймари — Тасмит. Секондари — Ласковый. Бьем на счет три. Все вместе, это важно. Раз! Два! Три! Огонь!

Енот Балиан: Хорошо, дамаг пошел. Ее отлечивают, внимание, смена цели! Праймари — Ласковый! Давайте, все разом, маги, где ваш дамаг!

Комтур: Группа три, группа пять, идете в ближний бой. Группы три, пять — фри файр по ПРОЕКТУ! Свяжите их боем, обнимите, поцелуйте!

Енот Балиан: Маги молодцы. Переносим ассист на Тао Ад. Подстрелим гада. Подсветите, кто его видит.

Каррамба: Есть подсветка.

Енот Балиан: Раз, два, три! Пошел дамаг!

Комтур: Бесполезно, он очень толстый. И его держат два-три их хила. Балиан, слейте им хил, Тао ляжет!

Зулус: По мне стре...я минус!

Комтур: Хилы не спать! Подхватывайте! Тем, кого начинают бить, говорите, когда начинают подсвечивать, а не когда уже пошел урон!

Развернувшийся рейд «Дозоров» ударил во фланг ПРОЕКТУ. Лучники и маги нашего клана синхронно, по команде, обрушивали всю мощь своего урона на указанных игроков Ада. В условиях нон-таргета, имея лишь подсветку, попасть в мелькающую цель могли лишь хорошо натасканные игроки. Становилось понятно, зачем нас всех в приказном порядке обучали «Стрелковому Бою» — в битве команда хороших лучников, стреляя по команде, могла ваншотнуть даже прокаченного противника совместным уроном.

На поле боя уже смешались в схватке свыше десяти тысяч неписей и больше тысячи

игроков. Наш организованный рейд — триста семнадцать бойцов, десять тактических групп плюс неизвестное мне количество «пешек», сделал то, что на сленге ММО называется «хот-дроп» — упал сверху на сцепившихся врагов. Удар сыгранных, бьющих по команде игроков, подстрахованных хилерами, был внезапен и неотразим.

Енот Балиан: Праймари — Миднайт! Маги, внимание! Киньте на нее «Сферу Антимагии»! Раз, два, три! Отлично! Вот молодцы, наконец-то пристрелялись! Следующий будет Нестор! Секондари за ним — Эйрин! Раз! Два! Три! Какой инвалид стреляет не по праймари?

Дамиан: Они рвутся к эрру!

Комтур: Весь рейд идет за мной! Кто там ближе всех? Группа девять, идет в мили! Прикрывайте эрра от ПРОЕКТА!

* * *

Тентакль: Тао, мы не держим дамаг!

Тао Ад: От того, что ты это уже третий раз повторила, ни хрена не изменится!

Миргус: Мы потеряли уже девятнадцать человек...

Тао Ад: Всем погибшим перегруппироваться возле респа и ждать моей команды!

Иллит: Они выбивают нам хил и саппорт! Надо что-то делать, Тао!

Иллит: Тао?

Иллит: Тао, черт побери, полрейда уже минус! Не молчи! Командуй!

Тентакль: Не мешай! Иногда мне кажется что босс слушает голоса.

Тао Ад: Успокойтесь, девочки! Вы пэвэпэиники или кто? Не давайте себя убивать, маневрируйте, прячьтесь за непись! За вас все делать, что ли?

* * *

Группа девять — это мы, Либерти. Без Балиана сегодня, роль командира группы была отведена Аргентуму — нашему тренеру «Верхового Боя». Он накинул на лицо забрало шлема, скомандовал в нашем подканале «Гонца»:

Аргентум: Вперед. Выпускайте пешек. Держитесь меня.

Наш конный отряд хлынул вперед, догоняя и смешиваясь с отрядами конницы НПС, спешащих в битву. Снежинка легко перешла с рыси на галоп, что бы не потеряться, я подсветил скачущего впереди Аргентума. Он раскручивал на ходу секиру, описывая ей свистящие круги.

Впереди показалась темная волна конницы противника, над ней низко планировали птички ПРОЕКТА. Вились красно-черные знамена, блестели на солнце наклоняющиеся острия копий. Послышался нарастающий рев:

— Дайгорр!!

— Эйр!!! Вперед!!!

Это были неписи Дайгора, легко узнаваемые по багряному штандарту с черным львом, желтым плащам и боевому кличу, имитирующему львиное рычание. Их было полно, они разливались навстречу черной рекой.

Над головой засвистели стрелы. Я приник к гриве Снежинке, немного струхнув. Все было настолько натуралистично, громко и яростно, что в горле пересохло, задрожали руки. Прямо навстречу неслись враги, оружие как демоны, махающие мечами, свирепые и многочисленные.

Аргентум: Луки! Стреляем, держимся меня! Хоткот, не спи!

Опомнившись, я схватился за лук. Эта часть обучения всегда давалась мне невероятно тяжело — «Верховая Стрельба» требовала хорошего скилла и прокачки. Попробуйте стрелять с трясущегося седла, несущегося во весь опор маунта! Я ухитрился выпустить несколько стрел, по пологим параболам улетевших в сторону налетающей вражеской конницы. Не мог прицелиться по подсветке и был уверен, что не попал.

Ответные стрелы свистели все чаще и ближе. Замелькали сбитые ими с седла неписи, жалобно и пронзительно ржали раненые кони.

— ДАЙГОРРР!

Аргентум: Луки прочь, готовим копьё. Идем в мили!

Аргентум: Валькирия, не отстаем. Держимся меня.

Копьем я тоже владел не ахти, но до сотни навык мне догнали, что бы открыть «Таранный Удар». Я перекинул копьё на сгиб локтя, готовясь активировать умение, когда наши конные лавы врубались друг в друга в грохоте и реве, подняв столб пыли. Краем глаза я заметил как Аргентум, искусно лавирующий в первых рядах, с ходу рубанул мчащегося рыцаря-дайгорца, страшным ударом вынося гранда из седла.

Я сжался, готовясь к удару — навстречу мчался дайгорец с копьём, рыча как спятивший медведь. Мелькнул желтый плащ, гневное бородатое лицо под обрезом шлема, а затем ударило так, что Снежинку мотнуло в сторону, я едва удержался в седле, копьё с сухим треском переломилось, а щит брызнул множеством осколков, приняв основной удар.

Вы наносите всаднику-эквинеру (Дайгор) 740 ед. урона умением «Таранный Удар»! Всадник-эквинер убит! Вы получаете 30 ед. опыта (480/16). Текущий опыт 378420/750000.

Ваш навык «Древковое Оружие» повышен до 119. Ваш навык «Копья» повышен до 37.

Прочность «Среднее кавалерийское копьё» снижено до 0/100.

Прочность «Прочный круглый щит» снижено до 137/200.

Дайгорский НПС умирал на земле с обломком моего копьё в груди, я отбросил ненужный огрызок древка, вытащил из ножен меч. Кругом царило безумие — игроки и неписи яростно убивали друг друга, кипела жестокая, сумасшедшая рубка. В каких-то десяти шагах на землю рухнула «птичка», — архигрифон, похожий на огромного ежа из-за

множества поразивших его стрел и копий. Наездник скатился безжизненной куклой — к моменту падения он был уже мертв.

Комтур: Рейд идет за мной. Выпускаем ВСЕХ пешек. По готовности Рыцарей и Сворь — отчет.

Гордец: Рыцари готовы.

Авель: Призрачная Свора выпущена!

Енот Балиан: ПРОЕКТ пытается смешаться с неписью... Внимание, праймари в подсветке — Тентакль! Вторая цель — Аэро Винг!

Комтур: Всех пешек-милишников — в ближний бой.

Енот Балиан: Ловкая сука, ушла! Переносим огонь на Аэро Винг. Следующая цель в подсветке.

Судя по окну рейда, почти все Либерти были пока целы. Меня атаковало сразу двое неписей, зажали с двух сторон, осыпая ударами мечей. Левого я заблокировал щитом, стремительно теряющим прочность, правого ухитрился парировать клинком. Они не давали мне передышки, но между нами вдруг вклинился Аргентум, мелькнула его клыкастая маска. «Дозор» мощным ударом секиры вынес из седла одного НПС, отшвырнул второго движением маунта.

Аргентум: За мной! Все — за мной!

Мигнул и погас один из портретов в интерфейсе группы — мы потеряли Диарея. Аргентум секирой указывал нам направление прорыва — просвет в секущихся рядах. Неожиданно я понял, что дайгорцев уже мало кругом, что они оттекают к своей пехоте, отстреливаясь на скаку от преследователей.

Мы вынеслись на свободное поле, сбились рядом с Аргентумом в плотную кучу. Совсем рядом темнели ряды вражеской пехоты, прижатая к ней конница под черно-красным стягом. Их теснили войска Народа Эйр, эрратские дружины и окольчуженная пехота. Буквально в полусотне шагов клин рыцарей Эйра под огромным стягом со «старым колосом» тоже пошел в атаку — земля ощутимо дрожала от поступи огромных копыеносных жеребцов, несущих в бой грандов.

— Им конец! — крикнул Аргентум — Нам нужно прикрыть эрра, все — туда!

На наших глазах от темной массы войск противника, полу окружённых полками Народа Эйр, по единой команде отделилось множество «птичек». До этого они низко вились над НПС-войском, стараясь смешаться с ним, чтобы помешать нашему рейду выбивать их по ассисту Балиана. Не меньше пятидесяти — прикинул я, глядя, как они стремительно уходят в вертикальный полет тесной группой, взмывая все выше.

Комтур: Группа два, группа шесть, атакуйте! Дождём их...

Енот Балиан: Комтур, что они делают? Это же... Мы же всех их перестреляем сейчас, как куропаток!

Комтур: Бегут? Жест отчаяния? Это самоубийство, если только они не...

Комтур: РЕЙД, СТОП! Всем разорвать мили контакт с противником!

Авель: Поздно! Пентаграмма!

Комтур: Какая пента, ее не зажжешь в воздухе.

Комтур: Это Астральный Портал!

Группа воздушных всадников ПРОЕКТА, активно маневрируя, уходила вертикально вверх. В их сторону густо били стрелы, молнии, огненные шары. То один, то другой всадник отделялся от группы и падал вниз, сбитый огнем рейда «Дозора». Когда они достигли верхней точки — уже за пределами действия оружия наших бойцов, в центре их отряда замерцало, все ярче и ярче, замерцало что-то странное, очень похожее на зажигающуюся пентаграмму.

Но свет пентаграммы — ярко-красный, а это свечение было небесно-голубым. Небо вокруг него лопнуло и взорвалось пузырем искаженного пространства. Из которого в окружении всех возможных спецэффектов — молний, грома, пылающего огня явилось нечто.

Больше всего это нечто походило на серую сигару размером с небоскреб Нью-Токио. Оно имело острые обводы, было покрыто чем-то вроде крупной чешуи, усеяно множеством шипов и лезвий, походивших на рыбы кости. Больше всего это походило на пугающий, невероятный летающий корабль. Скалила клыки огромная рогатая голова демона на форштевне, над палубой реяли призрачные паруса, усеянные голубоватыми огнями Эльма, в бортах с шипением открывались многочисленные шлюзы. Несколько секунд — и вокруг корабля закружились, как разбуженные пчелы возле гнезда, множество «птичек». Их число увеличивалось с каждой секундой. Даже на первый взгляд их было несколько сотен.

Енот Балиан: Мать моя женщина! Астральный Джаггернаут!

Авель: «Пандорум»! Это тупец...

Кто не слышал о альянсе «Пандорум»?

Откройте окно киллрейтингов Сферы. Щелкните на вкладке «Альянсы». Отсортируйте таблицу по трем показателям: число киллов, эффективность киллов, сумма налутанного (стоимость выпавшего шмота побежденных). Вы увидите, что на первом месте по этим важнейшим мерилам пвп — активности стоит один и тот же альянс.

Альянс «Пандорум».

Он занимает первое место с большим отрывом от остальных альянсов, хотя уступает в числе мемберов таким монструозам как SWARM, ХИРД, Имбалансед. «Пандорум» — элитарное объединение, альянс самых крутых наемников Сферы. Нет, не таких наемников, как знакомое мне «Братство Кнута» и иже с ними. «Панд» привлекают когда нужно, например, завоевать мир. Отбить территорию у топ-клана. Уничтожить вражеский альянс. И стоят их услуги соответственно.

Считается, что круче Панд только горы. Считается, что попасть в «Пандорум» — верх карьеры для любого крутого ПвПшника. Считается, что «Панды» живут в Астрале, вне миров, но фактически являются хозяевами двух миров.

Считается, что их боевой мощи не может противостоять никто в Сфере.

В «Пандорум» больше двух десятков кланов. Ядро альянса составляют германо-англоязычные игроки, но есть и русскоязычное крыло. Клан Steel Guard, «Стальной Отряд».

Игроки именно этого клана сейчас стремительно приближались на «птичках» к нашим

тылам. Странный корабль продолжал исторгать стаи «птичек» и воздушных зверей, как разбуженное осиное гнездо. Внезапно он окутался фиолетовым заревом, что-то ослепительно сверкнуло. Тонкий пурпурный луч связал корабль и землю — и в нашем рейде разом погас десяток иконок.

Реборн: *Реборн минус. Ваншот.*

Гермиона: *Минус...*

Олаф: *Минус...*

Минус...минус...минус...

«Панды» налетели, схлестнулись в воздухе с нашими, атаковали тех, кто был на земле. Такого ужаса я раньше не видел — большинство врагов были на драконах и протодраконах, в сопровождении свиты горгон, фениксов и облачных змей. Шансов у нас практически не было — они ударили сзади, внезапно, поливая все вокруг себя волнами огня и стали. В пеших порядках войска Эйра вспыхнули с десяток, наверное, ковровых пожаров — «Стальной Отряд» бил БО, заклинаниями «Большого Огня». Воодушевленный, хотя и поредевший ПРОЕКТ АД вновь насел, в первых рядах мелькал развевающийся белый плащ Тао Ад.

Комтур быстро соображал. Видя, что мы окружены, что в нашем рейде с катастрофической быстротой гаснут иконки погибающих игроков, он скомандовал:

Комтур: *Не паниковать! Отходим на регруп! «Птички» — уходим в зенит! Остальные, кто может — отход!*

Флейм: *Комтур, они перебьют непись!*

Комтур: *Хрен с ней... Тишина в эфире! Повторяю команду. Всем-отход! Всем-отход!*

Комтур: *Мы все только подохнем здесь. Без толку. Это Панды. Свяжитесь с дежурным в Кондоре, там все нормально?*

Но уйти нам не дали.

Птички «Дозоров», активно маневрируя, устремились прямо на солнце, что бы затруднить врагам прицел и подсветку. Множество воздушных бойцов «Стального Отряда» преследовали их, и видно было, что скорость их эпических и легендарных маунтов превосходит скорость «птичек» воинов нашего рейда. Тем не менее, у них были шансы. В отличие от тех, кто сцепился с врагами врукопашную.

Мое сердце дрогнуло и упало. Почти победа превратилась в поражение. Даже не в поражение — в полный разгром. Игроки один за другим ставили в чат рейда минусы.

Уходить нам было поздно. Мы были в кольце. Аргентум тяжело дышал, видя, как пикирующие протодраконы с диким ревом сжигают войска Народа Эйр. Их всадники били с седел «Великими Молниями» и «Огненными Стрелами», нанося ужасающий урон всем вокруг.

— Туда! — наконец принял он решение, указав секирой в сторону большой группы рыцарей Эйра, пробивающейся к лесу. — За ними!

Поздно. Наперерез уже выносились дайгорцы вперемешку с игроками, грозно вопя и размахивая оружием.

Схватка была короткой, но безумно яростной. Мы уложили пятерых игроков — бесклановых, вступивших в фракцию Дайгора и полтора десятка НПС, потеряв при этом Джелаладина и Шагу. Я потерял щит и половину хитпойнтов, бедная Снежинка едва держалась на ногах. Убили маунта под Свенном, он потерялся где-то сзади. За нашими спинами дайгорцы и солдаты Эйра продолжали убивать друг друга, а еще дальше освободившаяся лавина наездников Дайра и Дайгора катилась на разбегающуюся, сжигаемую «Пандами» пехоту Народа Эйр.

— Уходим! Быстро! — рявкнул Аргентум. Перед нами расстиралось чистое поле — до самой опушки леса. Я дернул поводья...

Валькирия: Воздух!!!

На нас пикировал черный протодракон, оглушая ревом, выбивающим перепонки, и следом выдыхая волну огня.

На вас наложен эффект — «Рев Протодракона». Вы оглушены на 3 секунды! Ваш ужас составляет 3/10. Все ваши характеристики понижены на 30 %.

Летающая тварь «Стального Отряда» приземлилась посреди нашего отряда, содрогнув землю, расшвыряла нас, схватила, грянула оземь и перекусила почти пополам Ланнистера, лишив его всех хитпойнтов. Протодракон был огромен и страшен — кривые когти на сгибах крыльев, приплюснутая клыкастая пасть и огненное дыхание. Прикончив Джимми, тварь выдохнула еще одну волну огня, захлестнувшую нас.

Гермиона: На респе дежурит отряд «Панд». Мы не можем выйти.

Комтур: Принял, ждите остальных... Регруп на респе! Будем прорываться все вместе...

Вы получаете 127 урона от умения «Огненное Дыхание Протодракона». Ваша жизнь 85/280.

Огонь охватил нас, мы в панике отпрыгивали в разные стороны, пытаясь спастись от него. Очень немногие из нас сохранили самообладание в тот момент. Очень немногие.

Несколько стрел сломалось о бронированную морду чудовища. Валькирия стреляла в бешеном темпе, припав на одно колено, прикрытая от огня башенным щитом Пламеня. Дварф стоял в огне, горел, но стоял!

Протодракон заревел — одна из стрел вонзилась ему в мягкую область возле глаза, не прикрытую чешуей. Следом еще одна попала в распахнутый зев пасти, пробила небо. Чудовищный маунт дернулся, взмахнул крыльями, выдохнул еще одно облако огня и дыма — и внезапно рухнул, нелепо заваливаясь на бок.

Пламень: За это я...мою сегодня посуду!

Валькирия: Хорошая штука этот ваш драконий яд.

Я вспомнил, что всем лучникам перед боем раздали драконий яд — редкое снадобье,

убивающее воздушных маунтов. Сотня золотых за пузырьки, неплохо он стоил на аукционе. Однако Дозоры не сэкономили на военном снаряжении.

Аргентум: Молодцы! Нико, Лионель, берите первого!

С павшего дракона спрыгивали всадники. Один не успел, немного запутавшись в сложной сбруе — Аргентум, яростно крикнув, метнул в него свою секиру. Свистящий круг металла врезался прямо в голову игроку «Стального Отряда», ваншотнув его с ходу.

Второй спрыгнуть успел. Но ему тоже не повезло — вдруг все вокруг нас заполнила толпа несущихся во весь опор рыцарей-грандов в цветах Эйра, они просто смели его с дороги напором тяжелых копьеносных жеребцов, проскакали по исчезнувшему под копытами телу. Лионель, самый быстрый из нас, прыгнул к воину «Пандориума», оглушено ворочающемуся на земле, добил его двумя ударами клинка.

— И никакие они не бессмертные — проворчал Аргентум, быстро лутая обоих представителей «Стального Отряда» — Обычные сукины дети.

Меньшая часть рыцарей Народа Эйр галопом устремилась к лесу, большая остановилась возле нас. Разгоряченные кони били копытом и храпели, роняя пену и закусывая удила. В одном из рыцарей, закованном в латы светловолосом великане я внезапно узнал лорда-генерала Лаорта, того самого, короновавшего на площади нового эрра.

— Игроки! — прорычал Лаорт сорванным голосом, обводя нас помутневшим взглядом — Мы прикрываем отход нашего эрра! Он необходим Эйру, должен жить! Нам нужна ваша помощь!

Вам предлагают задание «Спасти эрра!».

Внимание, класс задания: фракционное, эпическое! Отказ повлечет за собой большое снижение репутации у фракции!

Генерал Лаорт просит вас спасти Эндведа Элиона, эрра Народа Эйр.

Условие выполнения: Эндвед Элион должен вернуться в Дан-на-Эйр живым.

Награда: репутация, опыт, вариативно.

Внимание: количество участников не ограничено!

* * *

Они встретились посреди битвы.

— Джерхан.

— Тао.

Тао Ад крепко стиснул запястье лидера «Стального Отряда» — тот здоровался по-римски, сжимая запястье, а не ладонь. Пальцы главы ПРОЕКТА АД не смогли обхватить бронированное предплечье союзника — так могуча и велика была его рука. Джерхан был огром — представителем платной расы, доступной лишь обладателям «золотых» аккаунтов. Восемь футов ростом, громадный и мускулистый, синекожий великан был полностью закован в зловещую черную броню, украшенную множеством костяных вставок. С его нагрудника скалился стилизованный череп какой-то адской твари, роль боковых пластин шлема выполняли острые загнутые рога.

— Ха-хаха! — прорычал Джерхан, втыкая в землю топор размером с Тао — Четко сработано, Тао! Хотдроп на хотдроп, уха-ха!

— Интересно, чем мы будем им отдавать? — тихо проронила Тентакль, подходя и приобнимая Тао сзади. Она встряхнула рукой, стряхивая со своих серебряных когтей кровь.

— Натурой! — Ухмыльнулся Джерхан, плотоядно обшаривая глазами соблазнительную фигуру девушки — Или Тао от вас переманим, мы его давно зовем. Ты как, не надумал?

— Фиг вам, а не Тао! — бесстрашно ответила Тентакль, на всякий случай прячась за спину лидера ПРОЕКТА.

Джерхан захохотал. Видно было, что он пребывает в прекрасном настроении, находится в своей стихии — посреди кипящей битвы.

— Спасибо за помощь, Джерри! — сказал Тао Ад — Но бой еще не закончен, надо добить «Дозоров»! Твои ребята могут помочь поддержать их на респе?

Тао Ад: Внимание лидерам конст. Разбираем цели.

Тао Ад: Тентакль — ты берешь Давну, лорд Сирионис. Иллит — твоя Эрда. Свой — ловишь Реверна, эррата Висты. Миротворец — ты уничтожаешь лорда Ардата.

Тентакль: А ты сам, босс?

Тао Ад: А я займусь самим эрром.

ГЛАВА 12: КЛЮЧИ И КОРОНА

— Е-мое — растерянно пробормотал Аргентум — Эпический квест!

Аргентум: Комтур, тут такое дело. Нам выдали эпический квест на спасение эрра!

Комтур, видимо, был сильно занят спасением остатков своего рейда и не отвечал. В офицерском, обычном и прочих каналах «Гонца» творилась форменная неразбериха — помимо кучи минусов, погибающие Дозоры ругались, просили о помощи, пытались скоординироваться.

Рыцари Эйра вокруг нас заняли круговую оборону. Отряд, прикрывающий юного эрра, достиг леса и исчез в нем. Генерал Лаорт молча поднял руку, указывая на одинокую «птичку», стремительно летящую в нашем направлении. Я сконцентрировал внимание, пытаюсь понять, кто на ней.

— Тао Ад! — выдохнула Валькирия. Она рванула стрелу из колчана, приложила тетиву к татуированной щеке, выцеливая лидера ПРОЕКТА. На наконечнике стрелы поблескивали голубые потеки **драконьего яда**.

Тем временем на наш канал ворвался Комтур.

Комтур: Какой квест, линк, быстро! Расшаривай на рейд!

Комтур: СТОП, НЕ РАСШАРИВАЙ! В рейде могут быть шпионы. Принимай свою группой.

Комтур: Слушайте внимательно. Помочь сейчас не могу. Эрра пытайтесь спасти любыми средствами! Убьют эрра- потеряем Эйр!

Аргентум: Комтур, к нам идет Тао!

Комтур: Он тоже смертен. Бейтесь! Прикончите Тао — засчитаю каждому из Либерти один экзамен на выбор!

Комтур: Хоткот, ты слышишь меня? Это тот самый момент.

Я понял его. Это тот самый момент, когда я должен использовать свой «звездный» меч в интересах клана, несмотря на риск быть забаненным. Ну что, вот и наступил момент истины, пришла пора выбирать. Клан или своя рубашка ближе к телу?

— Кот, слышал? — Аргентум тоже все понял — Доставай клинок.

Пламень кивнул, твердо глядя на меня. «Птичка» Тао тем временем приближалась, Валькирия выдохнула — и спустила тетиву.

«Птичкой» Тао был одноместный черный дракондор. Воздушный маунт эпического качества, главным достоинством которого была скорость. К счастью, мощной защитой дракондор не обладал, поэтому одна, а затем вторая стрела Марии, пробившие кожистое крыло, произвели нужный эффект.

Драконий яд убивал маунта за три тика. Помесь дракона с птеродактилем, воздушный зверь главы ПРОЕКТА АД заложил низкий вираж, резко снижаясь — и врезался в землю в сотне шагов от нас.

Но Тао на нем уже не было! Лидер Ада, как библейский ангел, стремительно падал с неба прямо в наш отряд. Белый плащ сложился подобно крыльям за его спиной, в правой

руке чернел прямой меч, в левой — разгоралось яркая пламенная точка.

— БЭ-О! — среагировал Аргентум — Выбегаем!!!

Заклинание «Большого Огня» захлестнуло землю, грандов-рыцарей во главе с Лаортом и нас столбом гудящего огня. Прямо в его средоточие приземлился Тао Ад. Кажется, он смеялся.

Либерти, по счастью, отрабатывали на тренировках такую ситуацию. Выбегать из зоны действия АОЕ заклинаний противника нас учили — и вот оно, пригодилось! Почти все успели избежать удара «бэ-о», немного задело лишь Марию.

Чего нельзя было сказать о неписи! Огонь охватил грандов, испуганные кони сбрасывали наездников и уносились прочь, НПС-рыцари пытались сбить пламя... А тем временем Тао начал зверствовать в их рассеянной толпе.

Я не верил своим глазам. Одно дело — слушать рассказы, совсем другое — видеть воочию. Описать, что творил лидер ПРОЕКТА, было невозможно. Он действовал как ураган стремительно, с неумолимой силой и грацией танцора.

НПС-рыцари в полной броне от его ударов отлетали на несколько шагов, как кегли в боулинге. Как дождь, во все стороны брызгали обломки щитов, осколки доспехов и оружия. Рядом со мной едва успел пригнуться Амур — над ним со свистом пронесся, запущенный как из катапульты металлический рыцарский щит.

— За мной — опомнился Аргентум — Давайте, парни, все вместе!

Он вскочил на маунта, за ним последовали Нико и Лионель. Я, Амур и Пламень начали обходить с флангов, Валькирия держалась сзади, беря Тао на прицел.

Лидер ПРОЕКТА выпрямился, улыбаясь и осматривая нас. В левой руке он держал отделенную от туловища голову рыцаря-НПС. По светлым волосам я с ужасом опознал генерала Лаорта. Тао небрежно отбросил ее, усмехаясь, насмешливо отсалютовал нам клинком.

Аргентум: Все вместе, Либерти, все вместе!

Аргентум верхом несся на него, занося секиру. Он был лучшим всадником из всех, что я видел, на маунте просто творил чудеса. Вот и сейчас он пытался использовать свою излюбленную связку — сбить противника с ног ударом скакуна, ошеломить, мгновенно добавить секирой сверху.

Тао все это прочитал. Как он успел уклониться, я не понял. Широкий взмах Черного Меча подрубил ноги коню Аргентума, «Дозор» кубарем покатился в траву, вскочил красиво, умело...

И тут же захрипел, повис на клинке, пронзенный Тао насквозь. Иконка его тревожно замерцала, окрасилась красным и погасла.

Я оглянулся. Группа эрра пропала в лесу, затерялась среди деревьев, ее уже не было видно.

Мы напали на Тао все вместе, используя все, чему нас научили тренеры Либерти. Но силы были не равны, хоть нас было шестеро, а он один.

Тао оборонялся, не сходя с места и не делая лишних движений. Он улыбался. Скупые взблески черного меча отражали все наши попытки пробить его защиту. При столкновении клинков я ощутил космический холод, пробравший до костей. Ледяной укол пронзил мою руку, сжимающую рукоять «звездного» меча. И оружие Тао не исчезло, потеряв свою

прочность, при соприкосновении с моим огненным мечом!

— Демоническое оружие не имеет прочности — тихо произнес чей-то незнакомый голос совсем рядом — Оно неуничтожимо.

Мы были беспомощны перед ним, как кутята, прыгающие на бойцовского пса. Меня охватило тревожное ощущение полного бессилия — мы ничего не могли сделать бойцу такого уровня. НИЧЕГО. Мы могли только пытаться — и умирать.

Нико и Лионель осыпали Тао ударами мечей, зажимая с двух сторон. Лидер ПРОЕКТА парировал удары, крутанулся, врезал сам, да так что Лионель отлетел в сторону, больше не поднялся. Нико замер, опуская меч — и мгновением позже я понял, отчего — Тао Ад скинул свою повязку, из правой глазницы исходил яркий синий свет. Такое же свечение окутывало неподвижного Нико, это был какой-то вид стана! Спустя еще мгновение Тао обезглавил его.

Валькирия стреляла без остановки, припав на колени, но попаданий не было. Стрелы проходили в каких-то миллиметрах от лидера ПРОЕКТА, часть он отбивал взмахами меча. Затем он бросил в нее что-то сверкающее — и Маша замерла неподвижной фигурой, медленно рассыпалась грудой ледяного крошева.

Пламень прыгнул с криком ярости и боли, занося топор. Тао Ад издевательски легко уклонился и двумя ударами разделался с дварфом, разделив его на две неровных половинки.

Нас осталось двое, я и Амур. Переглянувшись, мы заорали — и бросились на Тао.

Бесполезно, конечно. Хоть с огненным мечом, хоть без него. Не было ни единого шанса. «Встречное Парирование» отбросило Амура на десять метров, от моих ударов Тао увернулся. Невероятно ловко возвращаясь из пируэта в боевую стойку, он вдруг оказался совсем близко. Черный меч блеснул голубыми прожилками яда, вытравленным рисунком глаз и птиц на лезвии. Но атака был лишь финтом, удара, которым он достал меня, я не увидел.

Игрок Тао Ад наносит вам 447 ед. урона! Ваша жизнь 0/280. Тао Ад наносит вам 96 ед. урона льдом эффектом «Космический Холод»! Вы отравлены Адским Токсином! Вы получаете 1-50 ед. урона раз в три секунды! Вы частично парализованы — скорость вашего движения снижена на 30 %.

Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Портрет Амура в рейде погас — Тао добил его.

27...26...25...

Легкий звук шагов. Тао встал надо мной, разглядывая «звездный» клинок. Я увидел склонившиеся надо мной лицо лидера ПРОЕКТА, аристократическое, с правильными тонкими чертами. Его можно было бы назвать красивым, если бы... Если бы в зрачке правого глаза не горела зловещим синим огнем демоническая пентаграмма.

— Интересный у тебя меч, Дозор — задумчиво проронил Тао.

3...2...1...

Вы мертвы.

Вы потеряли 3832 ед. опыта. Текущий опыт 379568/750000

Вы потеряли «Кожаный Нагрудник». Вы потеряли 2 золотые, 17 серебряных

монет. На вас наложен посмертный штраф — 10 % ко всем характеристикам. Длительность — 10 минут. Желаете возродиться?

Я появился на респе. Вокруг расположился местный филиал преисподней. Тут царила неразбериха — сотни, а то и тысячи игроков скопились на небольшом пространстве, возрождаясь, сражаясь, и погибая вновь. Гремело, сверкало и пылало так, что дрожь брала. Использовались заклинания всех стихий, звенела сталь, свистели стрелы. Смешались в жуткую кучу игроки нескольких десятков враждебных кланов.

Кроме организованного рейда «Дозоров» тут были и остатки Побратимов, и множество игроков разных кланов, вступивших во фракционную войну. Как с нашей, так и с другой стороны. Точку респауна с земли и воздуха окружили воины «Стального Отряда», обрушивая всю свою мощь на пытавшихся возродиться игроков.

* * *

Тао Ад: Как дела на респе? Дозоров держат?.

Тентакль: Угу. Там жопа, судя по фейерверку!

Тао Ад: Кто свободен из лидеров конст?

Свой: Я добил эррата. Идти на респ, помочь?

Тао Ад. Нет. Свой, твоя конста идет со мной. Вот координаты, подберите меня! Мне подстрелили «птичку». Надо догнать эрра!

Свой: Принял.

* * *

Наш эпический квест улетал в трубу, помахивая нам ручкой. Оставалась робкая надежда, что эрр со свитой сам доберется до Эйра, но зная Тао и Ко, верилось в это с трудом. Мы банально не могли вырваться с респауна.

У нас не получалось. Весь рейд уже лег минимум дважды, пытаясь вырваться с круга возрождения. «Стальной Отряд» и ПРОЕКТ АД держали крепко, окружив точку респа своими отборными бойцами. Воины «Пандорума», одетые в какой-то заоблачный эпический и легендарный шмот, превосходили нас и числом, и качеством снаряжения. Ну и как минимум не уступали в организации.

Олаф: (нецензурно) Наш киллрейтинг улетел в трубу.

Комтур: (нецензурно) Да пипец вообще. Удалю Сферу на хрен.

Гермиона: Астральный Джаггернаут уходит по вектору Эйра и Кондора, с ним часть Панд!

Комтур: Этого еще не хватало...

Дамиан: Нам не вырваться, Тихон. Мы уже по несколько раз умерли здесь. Лично у меня уже дебафф на три часа и весь эквип поломан!

Енот Балиан: (нецензурно) Потеряны все «пешки» и куча шмота...

Комтур: Да, плетью обуха не перешибешь!

Пришедшее сообщение о провале эпического квеста почти никого не удивило.

Аргентум: Эрра убили, квест провален.

Комтур: (нецензурно)

Комтур: Ладно, братцы кролики... Рейд, кто там остался, слушай мою команду!

Комтур: Стоунджаммер мы им сбили. Уходим Камнями Душ в Кондор, Дозоры!

* * *

Когда на горизонте появились черные точки, вырастающие с каждой секундой, Эндвед Элион понял, что им не уйти. Густой лес не стал укрытием, проклятые игроки как-то выследили его.

— Дальше в лес! — крикнул эрр — Рассыпаться! И добираться в Эйр поодино...

Он не успел закончить — предостерегающе крикнул один из рыцарей, выхватывая меч.

Сверху, проломив полог желтеющей листвы, с яростным клекотом падали воздушные звери игроков. Беззвучно полетели множество черных сетей с грузилами, опутывая рыцарей прочным коконом. Засвистели стрелы и копья, выкашивая защитников эрра.

Пошла неразбериха, кровавая бойня. Упал один, второй, третий воин Эйра, бесстрашно заслоняя своим телом молодого эрра. Их расстреливали в упор, дико ржали и брыкались убиваемые кони.

Эндвед на лету разрубил летящую в него черную сетку, бросил коня дальше в лес, но лошадь рухнула, запинаясь на ходу — два копья и множество стрел уже торчали из боков скакуна. Одетый в тяжелые доспехи эрр перелетел через шею маунта, тяжело грянулся о землю. Приподнялся — и едва не ослеп от сокрушительного удара в голову. Шлем был вмят, по лицу, ослепляя, хлынула кровь. Игроки окружили его, в ушах стояли крики умирающих рыцарей, свист стрел, полный боли визг раненых коней.

Еще две или три сетки опутали его, плечи стиснул накинутый аркан. Напрягшись, Эндвед разорвал ловчие снасти, бросился на игроков в яростном последнем порыве.

Удар, разрубивший ему темя, швырнул эрра навзничь на землю, золотистый плащ с колосьями Эйра взметнулся и опал, накрыв его тело погребальным саваном.

* * *

— С этим было попроще, чем с его папашей.

— Правда, Тао? Ну, ничего удивительного — он до пятого ранга не успел апнуться. Интересно, почему?

— Бес его знает. Может, экспы не хватило. Ты залутал Корону, босс?

Тао держал в руках Корону Народа Эйр, покрытую кровью, но все такую же вожаделенную. По его лицу бродила довольная улыбка — он все таки добился своего. Корона у него, теперь дело за Ключами! Ну, Ключи, имея Корону — это уже дело техники.

Тао Ад: Лидеры конст, доклад. Как ваши успехи?

Иллит: Добиваю Реверна из Эрды.

Тентакль: Сирион Мейн мертв и залутан.

Миротворец: Лорд Ардата тоже уничтожен.

Тао Ад: Молодцы. Вы все просто молодцы.

Тао Ад: Ну а теперь — в Эйр!

* * *

ВНИМАНИЕ, ЭКИПИРУЯ ДАННЫЙ ПРЕДМЕТ, ВЫ СТАНОВИТЕСЬ ГЛАВой НПС-ФРАКЦИИ! ВЫ УВЕРЕНЫ? ДА/НЕТ?

Замелькали логи системных сообщений, информируя об изменении репутации. Появился новый интерфейс — панель управления фракцией Народ Эйр. По счастью, множество разнообразных настроек были знакомы Тао. Тут можно было полноценно управлять государством — закладывать новые форпосты, назначать НПС на должности, устанавливать налоги и многое, многое другое.

Однако нужен был еще Ключ — фракционный артефакт, сердце каждого НПС-поселения.

Они приземлились внутри замкового двора Эйра, сошли с «птичек». Уверенно, похозяйски огляделись. НПС — стражи, было двинувшиеся к пришельцам, в растерянности остановились.

На голове Тао гордо сверкала золотая корона Народа, так и не очищенная от крови предыдущего владельца. Теперь он был эрром Народа Эйр. Гварды этой фракции не могли причинить ему вреда.

Тао Ад спокойно направился в тронный зал. Проломленный проем входа так и не залатали, искореженные створки дверей валялись неподалеку. Внутри тоже не успели ничего отремонтировать — выщербленные колонны, покрытые паутиной трещин, разбитые плиты пола. Пустой трон стоял в дальнем конце зала, справа от него, на небольшом каменном столбе стоял закрытый ларец, покрытый тонким золотым узором.

Тао сел на трон, жесткое сиденье Старых Королей, задняя спинка которого была выполнена в виде расходящихся колосьев. На его лице заиграла торжествующая улыбка — ведь он, наконец, добился своего! Несмотря на все препятствия и невезение.

Кроме Короны, для полноценного управления городом требовался Ключ. Корона позволяла править государством в целом, Ключ — конкретным поселением. Глава фракции, на управляющем троне, с Ключом и Коронай обладал всей полнотой власти, мог строить и разрушать города, нанимать и распускать армии, казнить и миловать.

Все зависело от настроек.

Требовались еще развитые навыки из линейки «Стратегии», но у лидера ПРОЕКТА они были.

Тао открыл ларец, достал золотой Ключ Дан-на-Эйра. Большой, в локоть длиной, с затейливой фантазийной бородкой. Освоение настроек для активации Ключа и Короны не заняло много времени.

ВНИМАНИЕ, АКТИВИРУЯ ДАННЫЙ ПРЕДМЕТ, ВЫ ОТКЛЮЧАЕТЕ АВТОМАТИЧЕСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПОСЕЛЕНИЕМ! ВЫ УВЕРЕНЫ? ДА/НЕТ?

Сфера предоставляла своим игрокам возможность поиграть не только в экшен, но и реализовать свои стратегические таланты. Через Ключ можно было полностью управлять поселением и его ресурсами — строить и сносить разнообразные здания, прокладывать дороги, определять посты и маршруты стражи, расставлять баллисты на стенах и площадки для постройки новых районов. При желании можно было создать город своей мечты. Обширный интерфейс с множеством окошек развернулся перед главой ПРОЕКТА, только разобраться в нем можно было несколько часов.

Тао уверенно выбрал пункт «Расширенные пользовательские настройки».

ВНИМАНИЕ, ИЗМЕНЕНИЕ ДАННЫХ НАСТРОЕК МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ НЕОБРАТИМЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ! ВЫ УВЕРЕНЫ? ДА/НЕТ?

Здесь тоже было множество настроек, но Тао интересовало лишь несколько. Он выкрутил на минимум количество городских гвардов, фактически отключая их. Убрал галочки, запрещающие доступ в город игроков с «плохой» и «ужасной» кармой. И наконец, выключил привязку НПС к домашнему респу Эйра.

Каждый шаг изменения сопровождался тревожной системной надписью:

ВНИМАНИЕ! ДАННОЕ ДЕЙСТВИЕ СНИЗИТ БЕЗОПАСНОСТЬ ВАШЕЙ ФРАКЦИИ! ВЫ УВЕРЕНЫ? ДА/НЕТ?

Он был уверен. Завершив изменения, Тао АД вышел на связь с наемниками «Пандорума»:

Тао Ад: Джерхан, все готово. Город ваш.

* * *

Переместившись в комнату таверны, куда был привязан мой Камень Душ, я сначала хотел выйти из игры. Часы показывали одиннадцатый час ночи, нервное напряжение этого вечера давало о себе знать. Послевкусие поражения не отпускало, сегодня мы слили все, что только могли. Было очень горько, обидно и стыдно.

Надо отвлечься. Выйти из Сферы, поваляться с Аленой на диване, посмотреть какую-нибудь глупую, смешную комедию. И я уже прилег на кровать, что бы активировать навык

«Отдых», когда внимание привлекли крики с первого этажа таверны.

Кричала девушка, явно звала на помощь, крики сопровождал неясный шум, напоминающий звуки драки. Я передумал выходить и выбежал из комнаты, быстро спустился по лестнице в обеденную залу.

Первое, что бросилось в глаза — Карн, трактирщик, нелепо завалившийся на барную стойку. Упасть ему не давали два тонких черных джериды, пригвоздивших тело. Шкаф со спиртным был опрокинут, под ногами хрустели осколки разбитых бутылок.

Кричала его дочь, Кирана — ее тащили к выходу двое игроков. Вернее, это был один игрок и его НПС-спутник, но тогда я этого не заметил. Платье на Киране было разодрано до пояса, мелькало обнаженное женское тело. Один из игроков тащил ее за опутавшую руки веревку, второй деловито готовил какой-то странный красноватый браслет. Девушка кричала и плакала, пытаясь одновременно вырваться и прикрыть наготу.

Что, черт побери, здесь происходит?! Я почувствовал, что откуда-то из глубин поднимается темная волна гнева. Все сегодняшние обиды и поражения требовали немедленной сатисфакции, я не думал больше не о деньгах, не о бане, не о реале. Тупо хотелось убивать.

Я вытянул меч из ножен, направил его острием к игрокам. Лезвие мгновенно разгорелось гневным синим огнем, «Панды» (а это были именно они) обернулись ко мне. Остальное вышло само собой.

Стуток сине-белого пламени сорвался с клинка, на мгновение соединив меня и игрока «Стального Отряда» пламенной нитью. Вспышка — и от игрока остались несколько обугленных элементов доспеха.

Вы наносите 2560 ед. урона игроку Вискарь (Steel Guard) эффектом «Огненная Молния»! Игрок Вискарь погибает! Вы получаете 431 ед. опыта. Текущее значение 371221/750000.

Количество зарядов «Огненной Молнии» 11/12.

Меч Aelmaris получает 147 ед. опыта! Текущее значение 1123/5000.

Второй «Пандорум» выхватил оружие, но я был уже близко, и даже выверенный блок не спас спутника от огненного меча.

Вы наносите 3411 ед. урона НПС-спутнику Аэлло (Steel Guard)! НПС-спутник Аэлло погибает! Вы получаете 212 ед. опыта. Текущее значение 371433/750000.

Меч Aelmaris получает 89 ед. опыта! Текущее значение 1212/5000.

Рыдающая Кирана судорожно прижимала к груди обрывки платья, пока я перерезал веревку, спутавшую ее запястья.

— Спасибо, господин Кот! Они...Они меня... — она окончательно разрыдалась.

Я поднял с пола странный браслет, который держал в руках игрок «Пандорума», готовясь надеть на девушку. При ближайшем рассмотрении это оказался не браслет, а ошейник, выполненный из отполированной красной меди. Обод был покрыт с внешней стороны заклепками, а с внутренней стороны небольшими трехгранными шипами. К небольшой проушине, видимо, привязывали веревку или цепочку.

Вы получили предмет:

«Зачарованный ошейник раба». Качество — редкий.

Материал — красная медь. Прочность 27/30. Вес 0,3 кг. Одна точка крепления предметов (пусто)

При экипировке НПС в слот шеи активирует эффект «Рабство»

Для использования требует навык «Мародерство» 800/1000, открытый навык «Захват Рабов».

Ничего же себе? Они собирались ее в рабство обратить и с собой забрать? Я даже и не представлял, что здесь такое возможно. А кто придет на место трактирщика и его дочери, кто будет сдавать комнаты игрокам и выдавать квесты? И где городские гварды, блокирующие нападения на НПС в Королевствах? По идее они должны были примчаться за несколько секунд!

— Кирана, где гварды? Где городская стража? — слегка тряхнул я девушку. — Что вообще происходит?

— Не знаю! Эти...ворвались сюда...убили отца...схватили меня...

Понятно, толку не будет от нее.

— Спрячься! — велел я — Есть где? Спрячься и не вылезай!

— Да...есть подвал...

Я выскочил на улицу, не дослушав.

Эйр горел, в воздух поднималось множество столбов дыма. В темнеющем небе мелькали силуэты драконьих всадников «Пандорума». Со всех сторон слышался рев, крики, звон оружия. На глазах вспыхивали новые пожары.

Я активировал маунта, прыгнул в жесткое седло Снежинки. Она не успела регенерировать все хитпойнты, потерянные на поле битвы — скорость движения была снижена, висел посмертный дебафф. Но так все равно будет быстрее, чем пешком.

Н-но, родимая! Вперед! Я помчался по узким улочкам Эйра — наверх, к дому, где жила и работала Вельди Ниэлит.

Вокруг творился какой-то кошмар. Мирные НПС и игроки пытались оказывать сопротивление «Пандоруму», в одночасье свалившемуся на город. Но они были слабы и не организованы, в отличие от матерых хищников, наемников «Стального Отряда». Спасти Эйр могли лишь фракционные гварды, обеспечивающие безопасность в Королевствах. Но гвардов я не видел на улицах, ни одного.

В общем чате мелькали панические вопросы, перемежаемые издевками мемберов «Пандорума». Никто не понимал, что происходит, как такой беспредел может происходить в столице НПС-Королевства?

Нелегкая вынесла меня прямо к неприятностям. На моих глазах банда «Панд», прикончив игрока, деловито вытаскивала на улицу из домов НПС-жителей, отдавая предпочтение женщинам и молодым девушкам. Кто активно сопротивлялся — убивали на месте, остальных связывали и заклепывали на шею рабские ошейники. Я пронесся мимо, удачно свернул в узкий переулок, избегнув выпущенных стрел, дал Снежинке шпор, свернул еще дважды, запутывая следы. Уфф, кажется, ушел!

Свист, рев совсем рядом оглушил. Сшибая брюхом водопад черепицы с крыш, прямо надо мной пронесся дракон, с двух седел которого стреляли наемники. Меня спасло только то, что я был в тени дома, белым пятном выделялась в сумерках лишь Снежинка.

Ваш маунт получает 312 ед. урона! Ваш маунт получает 256 ед. урона! Ваш маунт не может продолжать движение! Ваш маунт погибает!

Они охотятся за игроками. Тем более тот, которого я сжег в таверне, наверняка сообщил своим о происшествии. Так что, возможно, меня уже ищут. Пока преследователи не вернулись и не появились новые, я бросился бежать.

Огородами, как в детстве по бабушкиной деревне. Эйр за полтора месяца, проведенных здесь, я успел изучить достаточно хорошо, что бы найти обходную дорожку в Верхний Квартал. Бежал так быстро, насколько хватало энергии, останавливаясь лишь, чтобы восполнить ее быстрыми глотками воды.

Увы, я опоздал. Дом Вельди выглядел так, будто в него дохнул протодракон. Обугленный фасад, ощерившиеся осколками стекол выбитые окна. Пожар, видимо, погас в зародыше, оставив от себя покрывшую все липкую черную копоть. Дверь в цоколе, ведущая в магазинчик, была выбита и, перекосившись, висела на одной петле.

Внутри тоже было все разгромлено, шкафы опрокинуты и разграблены. Под ногами хрустели осколки алхимических зелий и эликсиров. Я поднял с пола грязный, испачканный белый рукав с буффом. Это был рукав от любимого бело-зеленого платья Вельди, в котором она всегда ходила дома.

Изнутри накатывало что-то дурное, нехорошее. Держи себя в руках, Кот, не тупи! Может, еще не поздно...

Я попытался снова войти в рейд Дозоров и подключиться к их голосовому и чатовому каналу «Гонца». Одному справиться с «Пандами» нереально. В рейд меня приняли — там до сих пор висело полторы сотни ребят, но стоило мне открыть рот — замьютили и кикнули с канала. У них там, видимо, были большие проблемы — летающая хрень «Пандорума», тот астральный корабль, атакował Облачный Замок.

Меня привел в себя шорох, протяжное мяуканье и ощущение прикосновения. Вокруг моих ног терся, мурлыча, большой черный кот.

— Фредерик! — ахнул я, опускаясь на корточки и машинально поглаживая растрепанное животное — Фредерик, где хозяйка?

Кот еще раз потерялся о мое колено. Побежал к двери, хрипло мяукнул. Исчез, выбежав на улицу.

Я и понятия не имел, был ли Фредерик фамилиаром Вельди. Важно было другое — кот явно хотел показать мне дорогу. Не мешкая, я последовал за ним.

Идти пришлось не очень далеко. Следя за мелькающим в сумерках гибким черным телом, я пришел к площади Лилий — центральной площади Эйра, расположенной прямо у главного входа в замок. Именно на ней короновали молодого эрра позавчера. С площади доносился гул голосов, странные звуки. Я остановился в тени стены, посмотрел на кота. Он тоже остановился, воинственно обметал хвостом бока.

— Беги отсюда, братское сердце — шепотом посоветовал я ему.

Фредерик прижал уши, злобно зашипел, выгнув спину. Понятно, значит будем выручать хозяйку вместе. Я осторожно выглянул, осматривая площадь.

Там былолюдно. Я заметил с десятков «Панд», они стояли компактной группой возле камня глашатая — каменного возвышения в центре площади. Среди прочих выделялся синекожий великан в устрашающем черном доспехе, возвышавшийся над всеми на три

ГОЛОВЫ.

Вокруг них было много НПС, в основном женского пола. Они безучастно стояли и сидели на булыжнике мостовой, не предпринимая попыток сопротивления. Многие были полураздеты и ранены. На моих глазах на площадь двое наемников пригнали еще вереницу будущих рабов, скованных одной цепочкой, продетой в проушины их ошейников. Тупые шипы на внутренней стороне ошейников, видимо, причиняли НПС боль — погонщикам даже не приходилось их подбадривать для ускорения.

Главный «Панда» что-то неразборчиво рыкнул. К камню глашатая притащили несколько пленниц, поставили на колени. Один из наемников несколько раз взмахнул мечом, тела неписей упали на мостовую. Остальные НПС не пошевелились, даже выражение лиц не изменилось — они были словно загипнотизированы.

Синекожий великан в черных доспехах достал что-то, лучившееся бледно-желтым в его руке. Фиал, артефакт или волшебный камень, я не мог разобрать из-за расстояния. От этого предмета исходили лучи света. Как только они падали на тело убитого НПС — оно исчезало. Несколько «Панд» собирало что-то остававшееся на месте исчезнувших тел.

Великан снова прорычал. Наемники потянули к нему новую партию связанных рабов.

Пора с этим кончать! Я не знал, что это за ритуал, но было понятно, что ничего хорошего несчастных неписей не ждет. В толпе я не мог различить Вельди — но девушка могла оказаться в любой партии предназначенных на заклятие пленниц. Если уже не...

Синий клинок покинул ножны. Как там сказал погибший маг, Дайя Лайт, огненный меч Одного из Семи? Ярость нарастала с каждой секундой. Не за тем я сюда пришел, я не стремился быть воином, я простой нуб с наибольшим количеством ОМ в «Торговле». Но бывают такие моменты, когда отступать и трусить нельзя. И это был как раз один из них.

Я вышел из тени и не таясь, пошел на площадь. На клинке вновь разгоралось синее пламя. Первая «Огненная Молния» прянула в наемника «Стального Отряда», кнутом подгоняющего спотыкающихся НПС, испепелив его на месте.

Я ускорился, побежал непредсказуемым зигзагом, что бы затруднить прицел их лучникам и магам. С лезвия Синева одна за другой срывались «Огненные Молнии».

Шанс был только один, хрупкий и неверный — навязать им ближний бой, сумасшедшую свалку, в которой я буду иметь преимущество за счет огненного меча. Стрелки будут бояться попасть по своим, а я, используя «вау-эффект» испепеляющего удара, перережу их, как «Кнутов» на Кургане Некроманта.

Я смог сжечь еще двоих, одну молнию отразил щитом великан-командир «Стального Отряда». Тоже, что ли демоническая вещь без прочности? Плевать. Я был уже совсем близко к ним, мне показалось, что в толпе НПС я узнал лицо Вельди...

**Игрок Тихий наносит вам 127 ед. урона! Игрок Тихий наносит вам 184 ед. урона!
Игрок Затащим наносит вам 213 ед. урона умением «Незримый Клинок»
Ваша жизнь 0/380.**

Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Вывалившийся из стелса ассасин «Панд», замотанный в какие-то черные тряпки по самые глаза, подмигнул мне, прежде чем опустить кривые лезвия своих скимитаров.

Игрок Тихий добивает вас! Вы мертвы.

Вы потеряли 3458 ед. опыта. Текущий опыт 342633/750000

Вы потеряли «Украшенные деревянные ножны». Вы потеряли 40 серебряных монет. Это ваша четвертая смерть за сегодня! На вас наложен посмертный штраф — 40 % ко всем характеристикам. Длительность — 3 часа. Желаете возродиться?

* * *

Джерхан: Что за хрен с горы?

Джерхан: Как он вас так?

Кальтер Эго: Хз! Убивает с одного удара! У меня после этой хрени меч и нагрудник сломан.

Вискарь: Джерри, я его пробил. Этот типок недавно разложил одну тиму в инсте. Они ныли на оффе.

Вискарь: Там пишут, у него багованный меч. Тем парням по петиции все вернули.

Джерхан: Передайте на респ, пусть его поддержат.

Джерхан: По петиции? Хм...

* * *

Что за дурной день! Хотелось выть и плакать. Хотелось выйти из игры и проснуться, понять, что это все было дурным сном. Но нет, это реальность. К сожалению.

Респ в верхнем городе охраняла команда «Панд», в воздухе дежурил всадник на драконе. Я потерял сегодня уже половину своего снаряжения и находился под действием мощного посмертного дебаффа. Что же делать?

Хоткот: Алекс, помоги!!

АлексОрдер ответил не сразу. Он тоже был среди защитников Кондора, в рейде Дозоров.

АлексОрдер: Сейчас не могу... Панды напали на Облачный Замок!

Хоткот: Панды вырезают НПС в Эйре! Угоняют их в рабство!

АлексОрдер: Кот, мы уже знаем. Тао Ад отключил гвардов. Сукин сын.

Хоткот: Что делать, ты можешь мне сказать?

АлексОрдер:

Я в ярости закрыл окно переписки. У меня оставалось еще пять зарядов «Огненной Молнии»...

Стоило сойти с респа, как меня мгновенно сфокусировали, я не успел даже сделать шага. Концентрированный урон от десятка игроков не выдержал бы никто. Мгновения боли — и я снова в виде призрака на каменном круге. Посмертный дебафф теперь срезал половину атрибутов, почти все снаряжение было сломано или потеряно.

Они меня не выпустят отсюда, это точно. Кулдаун Камня Душ — еще почти час. Остаются две вещи на выбор — торчать здесь или выходить в реал.

Повернувшись лицом к небу, я закричал от отчаяния и боли.

ГЛАВА 13. ОТКАТ

Спал я откровенно хреново, мерещилась всякая чушь. Ворочался с бока на бок, заново переигрывая события прошедшего вечера в Сфере. Задремал лишь под утро, проснулся злой, не выспавшийся.

Кофе, горячий кофе. Голова раскалывалась, как после пирушки в кабаке. Пока «Самобранка», урча, готовила мне двойную порцию обжигающего эспрессо, на кухню вошла Алена. Свежая, причесанная, при параде и с Лелей на поводке. Собачонка, по заведенному обычаю, рычала и тявкала в мою сторону.

— Оксана вернулась из отпуска — сообщила мне супруга, пожелав доброго утра — Я поеду к ней, отвезу Лелю. Ну и заодно снимки с «Нова-Космо», видео посмотрим. Не хочешь со мной?

Неужели дни этой мерзкой собачонки в нашем доме сочтены? С трудом сдерживая приступ радости, я отрицательно мотнул головой — мол, не хочу. Портить себе настроение, разглядывая фотки с супермодного орбитального отеля, доступного лишь мажорам? Нет, спасибо.

— Слышал новость? К нам приезжает Айми Акада! В июне! Олежек, милый...Закажи пожалуйста билеты! Ты же знаешь, я ее обожаю!

Я сонно покивал, обжигаясь эспрессо. Концерт суперзвезды в родном городе волновал меня сейчас меньше всего.

Стуча каблучками, Алена вышла, захлопнулась входная дверь. Парой минут позже из открытой форточки донесся звук урчания мотора — благоверная уехала.

Я открыл оффорум Сферы, зашел в раздел новостей. Да, сводка о битве у Эйра была, обросла уже кучей тем и баттлрепортов. Киллисты, видеоролики, интервью — все по законам жанра, более тысячи комментариев. Если опустить подробности, суть можно было выразить кратко — «Позорный слив Дозоров».

Открыв один из линкованных киллистов, я несколькими кликами сформировал общий баттлрепорт.

Н-да.

Статистика была плачевная, если не сказать хуже. Весь киллрейтинг Дозора был красным, с редким вкраплением зеленого — киллов противника. Наш клан имел более тысячи смертей за вчерашние сутки, против трехсот с небольшим у врагов.

Особо удручала финансовая сторона провала — общая сумма сгоревшего и дрогнувшего шмота превышала двести тысяч золотых. «Панды», ПРОЕКТ АД и союзники потеряли на пятьдесят тысяч, но поле битвы осталось за ними. В итоге они лутали и свой, и наш потерянный шмот. Так что их потери были компенсированы, а вот наши — нет.

В общем, это был черный день в истории Дозоров.

На форуме игроки всю развлекались. Метание казашек с незапамятных времен было популярным видом интернет-спорта, некоторые достигли в нем просто профессиональных высот. Обилие негатива и боли в коментах зашкаливало. Вайнили Дозоры и сторонники Эйра, злорадствовали Панды и местные тролли.

Особое негодование и массу взываний к администрации вызвал захват Эйра ПРОЕКТОМ АД, отключение респа НПС и последующий грабеж города «Стальные

Отрядом».

Панды смеялись в ответ на обвинения в багоюзерстве и массово линковали рекламный баннер со слоганом «Сфера — жестокий мир!» Я углубился в подробности, пытаюсь понять, как могло случиться то, что произошло в Эйре.

Как я уже знал, вся территория Сферы, во всех мирах, разделялась на безопасную, условно-безопасную и «дикие» земли.

К безопасным землям относились города, замки, форпосты НПС-Королевств. Агрессоров здесь почти мгновенно убивали гварды — специальные городские стражи. Впрочем, существовали способы обойти и их.

К условно-безопасным относилась остальная территория Королевств. Здесь обидчиков тоже преследовала стража, но время ее реагирования зависела от расстояния до ближайшего поселения. В приграничных землях — до десяти минут, за это время из игрока легко могли вернуть фарша. Ну и падением репутации к фракции, понижением кармы карались нападения в этих зонах.

В «диких» землях никаких запретов на ПвП — взаимодействие между игроками и НПС не было вообще. Грабь, убивай...

Как же так случилось, что столица Королевства, НПС-фракции, стала из «безопасной» территории «условно-безопасной»?

А просто. Оказалось, что такое могло быть.

В Сфере существовало множество разнообразных фракций НПС, как «хороших» так и «плохих», с разным мировоззрением. Начиная от пиратских поселений или разбойничьих картелей и заканчивая царством демонов в мирах Бездны. В некоторых из них согласно легенде фракции гвардов вообще не было, города некоторых находились на «диких» землях.

Шаблон же настроек управления фракцией был единым. У главы всегда была возможность усилить или снизить уровень безопасности для своего Королевства. При желании рыцарский замок с кучей НПС-гвардов можно было превратить в разбойничий притон и оплот ПК-щеров, изменив настройки безопасности и доступа. Другое дело, что игроки нечасто получали возможность управлять НПС-фракцией, а получив — обычно не стремились ее уничтожить.

Для чего были нужны такие гибкие настройки? Это позволяло «процедурному генератору» создать любую фракцию, любой народ, от диких псоглавцев-каннибалов до просвещенных эльфов-плутократов. Интересные миры, необычные страны, не повторяющиеся квесты — собственно, это было одной из фишек Сферы.

Что сделал Тао Ад? Он отключил гвардов, превратив земли Дан-на-Эйра из «безопасных» в «условно-безопасные». Стража все равно должна была наказывать агрессоров, но тут вышла незадача — в городе не было стражи, Эйр находился в состоянии фракционной войны. Все боевые НПС Народа Эйр были в войске, разбитом в битве на Старом Перепутье.

По сути, пока они не отреспились, у «Пандориума» были сутки на разорение города.

И самое страшное, что сделал Тао — это отключение привязки респа НПС. Это была аварийная функция, используемая при переносе «домашнего» респа неписей. Как я понял из гайдов, посвященных управлению поселением, она была нужна, когда отряд переселенцев покидал город и их нужно было «отвязать» от родного респауна. Было очень странным, как быстро Тао разобрался в сложном механизме управления государством и в этих, по сути «служебных» функциях.

При гибели НПС через 24 часа воскресали на «домашнем» респе поселения. Если точка «респауна» не была для них определена (проще говоря, неписи не были подданными какого-либо Королевства, были изгоями или переселенцами) — они появлялись на ближайшей от места смерти точке возрождения.

Тао сумел создать условия, когда НПС Эйра оставались без привязки к респу. Этим и воспользовались «Панды», захватывая пленников в рабство.

В рабство... Я начал рыть по этому поводу. Как вообще в игре, пусть и 18+, могла существовать такая отвратительная система, такие странные навыки? Как игроки еще не засудили владельцев за психические травмы, которые могут получить игроки, созерцая такие картины? Что за странный ритуал проводили наемники «Пандориума» над телами НПС-рабов? Зачем им вообще они нужны?

Вот что я выяснил. Взять в плен и сделать рабом можно было только НПС-персонажа. Рабство и навыки для захвата и управления рабами были в Сфере всегда. Существовали целые НПС-государства с рабовладельческим строем, где это было в порядке вещей, преимущественно в Темных Мирах. В большинстве же миров Сферы рабство было вне закона.

Как это выглядело на практике, я наблюдал вчера — неписям насильно экипировали в слот шеи рабский ошейник, на них падал эффект «Рабство», принуждающий к полной покорности. После этого НПС переставали оказывать сопротивление. Впрочем, ошейник действовал не на всех — зависело от показателей харизмы и интеллекта персонажа, которого хотели захватить. Это объясняло, почему часть убивали на месте.

Нашел я и описание ритуала, который Панды проводили над телами. Они приводили НПС в состояние «умирает» и использовали кристалл-реликвию, применяющий «артефактную компрессию». Тот же механизм, который позволял «упаковывать» пешек для переноски в инвентаре. Дух непися с помощью этого волшебства преобразовывался в нефритовую статуэтку, и его можно было унести в своей сумке, как пешку-спутника. Именно этим занимались наемники «Стального Отряда» в Эйре — набивали инвентарь фигурками «упакованных» НПС. Захватить и перевезти так можно было значительно больше пленников.

Но зачем? Зачем им рабы? «Пандориум» жил в таинственном Астрале, пространстве меж планов. Наемничество в альянсовых войнах, дань с покоренных миров и фарм странных аномалий Астрала приносил им колоссальные доходы. Зачем им захватывать рабов?

Ответ лежал на поверхности. Панды напрямую не упоминали об этом, но вездесущие игроки уже все узнали и сделали выводы. Дело в том, что Астрал был необитаем. Почти — если не считать тамошних мобов и спавн аномалий. Разработчики не планировали, что в Астрале будут жить игроки, там не было возможностей захвата земель, да и самих земель... не было. Однако «Пандориум» ухитрился поселиться там и начал исправлять ошибку разработов. Им, игрокам Панд, необходимы были НПС — квестодатели, торговцы, повара и ремесленники, чтобы было с кем прокачивать репутацию, делать квесты, набирать из их числа «пешек».

Это был смелый эксперимент игроков «Пандориума». НПС, привезенные наемниками в их твердыню в Астрале, волей-неволей оставались там, объединялись в новую фракцию, начинали жить там. За последний месяц, по наблюдениям игроков, «Пандориум» провел больше десятка рейдов с захватом рабов. Дело явно было поставлено на поток.

Последняя информация меня успокоила — значит, Вельди там ничего особого ужасного не грозит. После перевозки в Астрал Панды освобождали рабов и пытались поднять с ними

репутацию. Меня смутило в Эйре то, что на многих неписях была разорвана одежда — но это имело свое объяснение — наемники срывали с пленников то, что было экипировано в слот шеи — бижую, амулеты, ожерелья, для того что бы экипировать ошейник. Попутно страдала одежда. Сексуальное же насилие в Сфере было невозможно — только по обоюдному согласию, НПС и игрока, иначе система просто не давала ничего сделать. Это было очень жесткое правило. Ну а «доступность» НПС девушек целиком зависела от настроек их личности.

Что же мне делать дальше?

После вчерашнего фэйла остался неприятный осадок. Зачем я вообще поддался этому приступу гнева и полез на Панд? Эмоции, которые я испытывал тогда, были схожи с обидой ребенка, у которого отняли и на его глазах изломали любимую игрушку.

Кто мне Вельди? Что я к ней испытывал? Легкую привязанность, симпатию, желание использовать в собственных целях? Мне было приятно общаться с ней и наблюдать ее реакцию. Пусть это была реакция продвинутой программы, искина, псевдоличности, которую невозможно отличить от настоящего человека.

Вельди была мне другом, внезапно понял я. Которых у меня мало, но которых я не предаю. Все, что я делал вчера, было правильным и неправильным одновременно. Правильным — потому что я не переступил через себя, сделал то, что считал верным. А неправильным — потому что надо было действовать иначе, использовать мозги, а не меч. По сути, я не боец, не воин, это не самая сильная моя сторона. Я просто нуб с суперплюшкой. Но и суперплюшка в кривых руках не спасет мир, в чем я вчера убедился.

Я стукнул себя по лбу. Работай, Кот, включи мозги, ты это умеешь!

В приватном канале «Гонца» замигал входящий голосовой вызов. Вызывал Алекс, судя по статусу — прямо из Сферы

— Да, Алекс!

— Привет, Кот. Ты как?

— Я...нормально. А вы как, отстояли замок?

— Конечно. Панды нам просто нервы трепали. Когда пришла помощь из алли, они отступили.

— Долго сидели вчера в игре?

— До четырех ночи... Слушай, Кот, тут что-то странное в Сфере происходит, ты не мог бы зайти? Надо кое-что проверить.

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

И вдруг, как в страшном сне, вместо того, что бы перенести меня в красочный, пахнувший, живой мир Сферы, система выдала мне сообщение:

**ВАШ АККАУНТ ЗАБЛОКИРОВАН.
ПЕРЕЙТИ В ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ?**

В личном кабинете на весь экран с шорохом развернулось письмо от администрации, красиво стилизованное под пергамент с потрескавшимися краями, заверенное сургучной печатью.

В нем сухим канцелярским языком сообщалось, что мой аккаунт, айди такой-то, заблокирован по решению администрации за нарушение Пользовательского Соглашения, пункт такой-то, подпункт такой-то согласно тому-то. Решение окончательное, обжалованию не подлежит.

Короче, меня забанили за использование огненного меча! Случилось то, чего я вчера и опасался. Полтора месяца усилий псу под хвост, мне что, опять искать новую кормушку? Утешало только то, что после КОСМОСА я выводил все заработки в реал сразу-же, оставляя на аккаунте Хоткота немного на дежурные расходы.

Кот: Алекс, у меня плохие новости!

АлексОрдер: Еще одни? У меня тоже... Ты почему в игру не заходишь?

Кот: Аккаунт забанили. Из-за меча.

АлексОрдер: (нецензурно)... Жди, сейчас свяжусь с Комтуром.

АлексОрдер: Вот, записывай номер. Позвонишь этому челу, это юрист, специализирующийся на игровом праве. Может, он поможет. Комтур просил передать — при любом раскладе клан возьмет оплату юриста на себя. У нас тут тоже черт знает что происходит...

ХотКот: У вас-то что...

АлексОрдер: Ты не поверишь, Сфера глючит. В глобал идут странные сообщения, нетиси зависли, квестов не дают.

ХотКот: Что за сообщения?

АлексОрдер: Сейчас... Лови картинку.

Я открыл присланный скрин. На нем был запечатлен глобал Сферы, чат для объявлений администрации. В нем сплошняком, сверху донизу, бежали повторяющиеся строчки:

РАВНОВЕСИЕ РАЗРУШЕНО!
РАВНОВЕСИЕ РАЗРУШЕНО!
РАВНОВЕСИЕ РАЗРУШЕНО!

* * *

Переговоры с юристом, номер которого скинул Алекс, заняли больше часа. Чел и правда оказался прошаренный и дотошный, а тут и вовсе оседлал любимого конька — защиту прав игрока в онлайн-играх. Растущая популярность игр полного погружения привела к тому, что законодательство еще в конце сороковых было пополнено целым разделом Игрового Права. Конечно, его параграфы, как всегда, можно было истолковать двояко, да и работали на владельцев игр профессиональные юридические отделы, но все же после беседы с юристом я был слегка обнадежен.

Он дал мне необходимые инструкции и обещал составить претензию в администрацию «Сферы». По его словам выходило, что если меч я получил игровым способом, без нарушения Правил, то и использовать мог по своему усмотрению. Проблемы админов, не

умеющих контролировать баланс предметов в собственной игре, меня не касались. Проблемы индейцев шерифа не волнуют, как красочно выразился адвокат.

Закончив общение с ним, снова зашел на оффорум Сферы. Здесь меня ждала новость — глючили все миры Сферы, сообщение в глобале о разрушенном равновесии прошло везде. Форум пестрел сотнями негативных тем о отказавших неписях, не работающих квестах, пропадающих инстах. Более того, игроки писали, что перестала работать генерация новых предметов и данжеонов, перестала работать массово, везде.

На моих глазах статус сервера загорелся красным — его внезапно отключили, выкинув из онлайн всех находящихся там игроков. Через десять минут включили, но судя по поступающим от игроков сообщениям баги никуда не делись.

Через полчаса игровые миры выключили и запустили вновь. И еще раз. А потом, примерно в шесть вечера, на главной странице сайта проекта в Сети, появилось сообщение от администрации:

Уважаемые игроки!

Вход в Сферу Миров временно недоступен по техническим причинам.

Приносим Вам свои искренние извинения!

О возобновлении работы будет дополнительное объявление.

С уважением, администрация проекта «Сфера Миров».

Ух, что тут началось! Миллионы игроков, выброшенные из игры в реал, как рыбы на сушу, ринулись на приступ оффорума. Темы создавались со скоростью света, я не успевал обновлять главную страницу. Топикстартеры угрожали админам страшными карами, причитали о финансовых потерях, кто-то гадал о причинах, кто-то просто флудил. Короче, у людей началась ломка. Я не завидовал комьюнити-менеджерам Сферы, которым в этот вечер пришлось разгребать просто тонны грязи. Чуть позже градус напряжения подскочил выше, завибрировали тревожные нотки — игру все не включали и не включали, и никакой информации не было. Игроки спрашивали, просили, умоляли, угрожали судом, администрация отделивалась дежурными фразами.

Но я всего этого уже не видел. Надо было отвлечься. За окном темнело, в тонком стекле бокалов колыхалось рубиновое игристое вино, голова Алены уютно устроилась на моем плече, а на экране стереовизора шли начальные титры наивного и доброго фильма из числа тех, что снимали в начале века.

* * *

В городе пускали салюты. Они взрывались в небе, раскрашивая экспрессию многоярусных мегаскрепов Нью-Токио в зеленые, красные, синие цвета. По кольцевому хайвею, пронизывающему транспортную сеть мегаполиса, почти пустынному в этот поздний час, мелькали быстрые силуэты автомобилей. Они исчезали во многочисленных съездах, разъездах, спусках и подъемах ажурного хитросплетения дорог столицы Российской Конфедерации.

Совсем недалеко раздался резкий автомобильный сигнал, ворота открылись и на

территорию кампуса, заливая светом вышедших навстречу охранников, въехали три больших черных машины. В блеске фар сверкнул золотом большой логотип проекта «СФЕРА МИРОВ» на решетке ворот.

Он отвернулся от окна, когда за спиной негромко кашлянули.

— Пойдемте, Йошито. Господин Агасян приехал.

В конференц-зале было уже все готово, все дружно встали, когда он вошел. Это был владелец и главный инвестор «Сферы» — импозантный и полный собственного достоинства мужчина лет пятидесяти, черты породистого лица которого выдавали представителя армянской диаспоры. Лощеный, в дорогом классическом костюме и модных золотых пенсне, он излучал ореол уверенности и внутренней силы, говорящей каждому, кто здесь хозяин. За ним в конференц-зал вошел невысокий крепыш славянской наружности, с неприметным лицом, в самой обыкновенной одежде — увидишь такого на улице, взгляд соскользнет, потеряет его в толпе.

— Ашот Багдасарович, у нас все готово.

— Хорошо, не будем терять времени. — сухо сказал армянин. Он занял место во главе стола, рядом сел его спутник.

— У нас ЧП, Ашот Багдасарович. Мы вынуждены были отключить «Сферу».

— Наслышан уже! — довольно резко ответил инвестор — Мне уже звонили...оттуда!

Он поднял палец, указывая им в потолок.

— Хотелось бы узнать, господин Ямато, что произошло, и что вы планируете делать.

— Я даже не знаю, с чего начать...

— С самого начала, Ямато.

Докладчик, высокий и худощавый японец, был руководителем проекта «СФЕРА МИРОВ». Он нажал несколько кнопок на своем наручном коммуникаторе — над столешницей появилась объемная голограмма, изображающая Сферу Миров — сфера, состоящая из множества маленьких сфер, словно мыльных пузырьков, плавающих в расплывчатом красноватом тумане.

— Хорошо. Сегодня, начиная с двенадцати часов дня, в Сфере началась нестабильность. Сначала перестали работать квесты, генерация заданий и подземелий. Затем началось саморазрушение уже созданных. Закончилось все критической ошибкой «процедурного генератора» — основного искина Сферы. Он просто вышел из строя и перестал отвечать на наши запросы.

Японец говорил без эмоций, спокойно и негромко. Он прекрасно говорил по-русски, без малейшего акцента. Присутствующие на совещании знали, что Йошико Ямато попал в Россию в возрасте четырех лет, в страшные дни Тряски. В том сумасшедшем водовороте беженцев сгинули его японские родители, а сам Йошико попал в детский дом. Однако ему хватило ума и силы, в тринадцать лет юного вундеркинда программирования уже знала вся Сеть, а в двадцать он считался самым одаренным юным дарованием Нью-Токио.

— И что вы предприняли, господин Ямато?

— Дело в том, что такое считалось невозможным... — Японец немного запнулся — «Процедурный генератор» — краеугольный камень Сферы, надежнейшая система. Вы знаете, что нам так и не удалось разобраться в его программной архитектуре... Но я отклонился от темы. Что мы сделали? Да перепробовали все что можно. Пробовали даже перезапуск серверов. Бесполезно.

Ашот Багдасарович снял золотое пенсне, пригладил седеющий пробор.

— Вы выяснили, каковы причины сбоя?

— У меня нет ответа на ваш вопрос, Ашот Багдасарович. Есть только догадки.,

— Догадки! Три месяца, Ямато! Три месяца вы возглавляете команду этого проекта!

Признаться, когда мы подписывали с вами контракт, я рассчитывал, что пригласил лучших специалистов этого мира! Вы получили мой карт-бланш, возможность набирать в свою команду лучших людей! И что в итоге? Догадки!

Японец хранил молчание, лицо его было абсолютно бесстрастно.

— Вы, господин Ямато, должны — армянин сделал ударение на последнее слово — Должны знать, а не оперировать догадками.

— Я очень огорчен, что не оправдал ваших ожиданий — после паузы тихо сказал Японец — но и тогда, когда я ставил подпись под контрактом, и сейчас, я повторяю: я не даю гарантий.

— После гибели Балабанова у нас не осталось ничего — продолжал он — Нам не предоставили никакой, абсолютно никакой информации по проекту. По сути, мы начали разбираться в Сфере с нуля! В чужом, очень сложном коде, написанном на специально разработанном для проекта языке. А нас нет ничего, ни исходников, ни тех задания команды Балабанова, ни диздоков!

— Что с расшифровкой данных на «облачном» сервере, который дублировал всю информацию? — спросил крепыш, вошедший вместе с Агасяном.

— Там очень сложный криптографический шифр. Взломать практически невозможно — ну мы и не пытаемся особо. После того, что было, когда полезли взламывать запароленные компьютеры Балабанова — как-то не хочется.

— Андрей Петрович всегда был малость параноиком — кивнул Агасян — Всегда боялся, что у него украдут его идеи

— Может и так, но разработчик это был действительно гениальный — сказал Японец — Нобелевскую премию так просто не дают. К сожалению, Ашот Багдасарович, мы так и не разобрались в архитектуре игре, ее коде. Я надеюсь, что пока не разобрались. Очень нестандартные программные модули. Если честно, все, на что мы способны сейчас — это пользоваться встроенным редактором, подчищая процедурную генерацию.

— Вы можете объяснить, в чем сложность?

— Могу попробовать. Вам, как не специалисту, понять будет сложно.

— И все же попробуйте.

— Понимаете, Балабанов много лет трудился над Сферой. Он написал для нее уникальный язык программирования, разработал свой VR-движок, внедрил и связал все это с помощью внутри игрового ИИ. Это многолетняя работа команды специалистов! Для нас это — чужой код, код на коде, целые взаимосвязанные слои кода. Когда мы начинаем тыкать в эту путаницу палкой, резать нити, получаются вот такие вот вещи. Как этот сбой.

— Из ваших слов я делаю два вывода. — произнес Агасян — Первое: Сфера, получается, неуправляема. Второй: Вы все же знаете, в чем причина сбоя.

Японец усмехнулся.

— Я повторяю — лишь догадываюсь. Мы подняли логи системных действий, которые могли привести к сбою, есть некоторые соображения. По поводу неуправляемости — в определенной степени вы правы, мы не контролируем проект.

— Припоминаю, Андрей Петрович как-то сказал мне, что его система все делает сама — задумчиво сказал инвестор.

— Внешнее воздействие не приносит результата. — кивнул Ямато — Более эффективно оказывается влияние с помощью игровой механики, «изнутри» игры. Мы пытаемся...

— Поэтому вы почти двое суток не вылезаете из капсулы, Ямато? — хмыкнул неприметный крепыш.

— Именно, Юрий Михайлович. — кивнул Японец. Присутствующие обратили внимание на его изможденный внешний вид, темные круги под глазами.

— Боюсь, вы недооцениваете серьезность вопроса — сказал Агасян — Роберт, что на данный момент мы имеем?

Один из присутствующих на совещании, сухонький старичок с умным лицом старого юриста, легонько защелкал по экрану своего коммуникатора, тяжело вздохнул.

— На данный миг семьсот тринадцать досудебных претензий. Двадцать три иска. Четырнадцать запросов от прокуратур разных субъектов. Полсотни запросов от других ведомств. Это по РК. В междуна..

— Достаточно, Роберт. — прервал его Агасян — Это за сколько? Десять часов простоя? Но это еще цветочки, отбрехаемся. Но ведь есть еще проект «Зеро», есть проект номер одиннадцать! Что вы прикажете делать с ними? Каждый час простоя игры может стать для них...

Он прервался, перевел взгляд на Японца.

— Ямато, нам необходимо восстановить работу Сферы. Это вопрос жизненной важности. Моей...и вашей.

— Я понимаю, Ашот Багдасарович. — кашлянул руководитель проекта.

— Вы сказали, что знаете о причине сбоя.

— Я сказал, что догадываюсь. У меня есть версия. Дело в том, что накануне мы попытались пофиксить игровые баги. В список ошибок попал один подозрительный предмет, предназначенный, очевидно, для какого-то обновления.

— Что за предмет? — заинтересовался армянин — Поподробнее, Ямато. Что за обновление?

— У нас не сохранилась информация по обновлению. Исчезла вместе с Балабановым, как и все остальное. Предмет же...ничего интересного, меч. Предназначенный явно для НПС. Этим мечом каким-то образом завладел игрок, новичок. Мы предупредили его с недопустимости использования предмета, но он не послушал. Мы получили много петиций с жалобами на его действия... и приняли решение о удалении этого предмета из игры. К сожалению, он был «вшит» в программный модуль очень глубоко, разобраться во всех связях мы не успели. Поэтому решили «заморозить» его на аккаунте игрока, забанив его.

— Наивные! Если Балабанов так усердно «зашивал» эту штуку в игру, вы думаете, он не предусмотрел такой возможности? Так вы думаете, что сбой произошел из-за этого предмета?

— На девяносто процентов. Там проявились ниточки связи с «процедурным генератором», странные надписи в системном логге.

Ашот Багдасарович покачал головой.

— Ямато, я не вижу здесь вашего директора по маркетингу — вдруг спросил он — Где она?

— Она...не смогла приехать. Она за городом, с семьей.

— Увольте к чертям эту бездарность. Новичок, нашедший волшебный меч — это же приманка для миллионов новых игроков. Вы могли сделать на этом рекламу, а сделали

проблему. Нужно было договариваться, а не банить...

— Я, как руководитель проекта, готов понести ответственность за эту ошибку — склонился Японец.

— Оставьте, это не смешно. Надеюсь, понимаете о каких суммах идет речь? Ваша задача — восстановить работоспособность Сферы! В самые кратчайшие сроки! Если вы разблокируете игрока с этим предметом, это решит проблему с запуском?

— Боюсь, что не все так просто — покачал головой Ямато — «Процедурный генератор» просто не запускается. Есть один способ, но он мне не нравится.

— Какой способ?

— Откат. Мы кэшируем состояние игры два раза в сутки, утром и вечером. Если попробовать запустить Сферу с последней точки сохранения, возможно, все придет в норму.

— Тогда я не вижу причин, почему это еще не сделано.

— Ашот Багдасарович, если мы откатим Сферу, мы потеряем все изменения мира до момента «точки отката». Все достижения игроков, полученные до этого, пройденные данжи, эвенты, опыт, выбитые за это время шмотки — все исчезнет. Представляете, как это скажется на репутации игры? Да нас просто сожрут! Какой шквал критики обрушится на нас? Какой вайн поднимут игроки?

Армянин протер вспотевший лоб, пристально посмотрел на японца:

— Вы сейчас серьезно? Тут на кону судьба проекта, а вы о репутации рассуждаете? Нет у нас времени. Решайте вопрос, компенсируйте игрокам потерянное как хотите, раздавайте подарки и бонусы. Лучше всего игровые, конечно. Можете подарить всем по неделе бесплатной игры.

— Боюсь, недель тут дело не обойдется.

— В общем, это ваши уже проблемы. Разруливайте — затем вы здесь и нужны. Но Сфера должна быть запущена как можно быстрее!

* * *

Ашот Багдасарович исчез в кожаных глубинах премиального «турбо эйр», крепьш прыгнул на водительское сиденье, приложил большой палец к сенсору, активируя управление автомобилем. Тихо, на пределе слышимости заурчал мотор. Рядом в одинаковые черные «турбо» рассаживалась охрана, готовясь выехать с территории кампуса, который занимал проект «Сфера Миров» в пригороде Нью-Токио.

— Подожди, Юрий Михалыч. Есть разговор.

Да, Ашот. Внимательно.

Плечистый крепьш средних лет был начальником службы безопасности Агасяна. Знали они друг друга еще с тех лет, когда деревья были намного ниже. Их объединяла общая компания «золотой молодежи» из старой Москвы, когда-то лихо зажигающая на «геликах» по Садовому Кольцу. Юрий учился тогда в академии ФСБ, юный Ашот, тогда еще Ашотик, был сыном одного из пишек мегакорпораций старой России.

Время шло неумолимо, та старая страна исчезла с политических карт мира, в муках родилась новая. Углеводороды в свихнувшемся на экологии мире приносили меньше прибыли, чем VR-игры, теперь Ашот инвестировал в них. Карьера Юрия в тех органах Конфедерации, о которых не говорят, после одной из чисток оказалось испорчена. Упустить

специалиста такого уровня Ашот не мог, так друзья юности снова оказались вместе.

— Михалыч, ты же понимаешь, что неуправляемый проект это не актив, а говно. Мы не знаем, что там произойдет завтра. От него надо избавляться.

— Хочешь продать «Сферу»? Покупателя на проект такого класса надо еще поискать. Не думаю, что продать можно быстро.

— Сейчас удивишься. Мне уже поступило предложение о продаже.

— Хм. Вот как?

— Да. Причем за сумму, во много раз меньше реальной стоимости проекта.

— Интересно. И кто?

— Какой-то венчурный фонд. Кто за ним стоит, пока не знаю. Дело в другом — они как будто знали, что скоро у нас будут проблемы с игрой. Удочку закинули, Михалыч, понимаешь?

— Думаешь, конкуренты роют?

— Не знаю.

— Ашот, я уже говорил — эта эпопея с Балабановым дурно пахнет.

— Ты о пропаже данных.

— Именно. Ну не бывает так, что исчезает все! У меня такое ощущение, что эту информацию специально «зачистили».

— Диверсия? Юра, вы же копали тогда, ничего не нашли.

— Да, ничего. Но у меня нюх на такие вещи. Говорю тебе — это дело прямо-таки смердит.

— Есть какие-то предположения?

— Есть. Скинь мне инфу по этому венчурному фонду, попробую найти бенефициаров. Подержаю за эту ниточку.

— Юра, еще одно. Японец у тебя на контроле? Последнее время он какой-то странный.

— Уже давно веду этого самурая. В его команде есть мои люди, за ним приглядывают.

Пока все нормально.

— С этой стороны. А его действия в игре отслеживаешь?

— Хм. Нет. Мое упущение. Организую, Ашот.

— Надо. Держите его плотненько. Чуть что — информацию мне.

* * *

С трудом продираясь сквозь сон, я открыл глаза. За окном светало. Пищал коммуникатор, как всегда оставленный на прикроватной тумбочке. Что там опять. Ночью?

Сообщение пришло из оперативной рассылки Дозоров:

ВНИМАНИЕ, ВСЕМ!

СРОЧНЫЕ НОВОСТИ С ОФФА: ОТКАТ!

**ИГРА БУДЕТ ЗАПУЩЕНА С ПОСЛЕДНЕГО СОХРАНЕННОГО БЭКАПА: 03
24.00 НТ, 21.00 МСК!**

**СФЕРА БУДЕТ ЗАПУЩЕНА В 3.00 МСК СЕГОДНЯ! ПРОШУ ВСЕХ, КТО МОЖ
ЗАЙТИ. КОМТУР.**

Я взглянул на часы. На экране мерцало: 2.37.

Откат? Я сталкивался раньше с такими штуками. Это означало, что игра будет запущена из сохраненного состояния, а все, что было после него, автоматически откатится — все изменения, достижения аннулируются.

Так, что там у нас было в девять вечера вчера? Сложно припомнить точно, но из игры я вышел примерно в час ночи, значит в девять — это был разгар битвы!

Так выходит, что ничего еще не потеряно? Мы сможем переиграть бой? Спасти эрра, город и Вельди? Впрочем, что я могу сделать — ведь аккаунт забанили. Остается полагаться на ребят.

А может, попробовать? Я понятия не имел, как взаимосвязаны эти вещи, отменит ли откат блокировку аккаунта.

2.48.

Попробовать стоило. Я полез из-под одеяла.

— Олежа, ты куда? — сонно подняла голову Алена, когда я осторожно высвобождался из ее объятий.

— Ты что, совсем с ума сошел? — пробормотала она, наблюдая как я открываю крышку капсулы и залезая внутрь. Затем жена выразительно покрутила пальцем у виска, перевернулась на другой бок и зарылась в подушки — досыпать.

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

Сработало! Я стоял на пожухлой желтой траве, с наслаждением вдыхал воздух Сферы. Воздух разрывали боевые кличи, в сотне метров самоубийственно секлась толпа конницы. Что происходит? В какой момент битвы я попал? Войска Эйр уже отступают, разгромленные врагом, или еще нет?

Я огляделся. Вокруг не было никого. В доступном рейде Дозоров одиноко горели иконки трех, нет, уже четырех игроков — остальные, видимо, спокойно спали. Да и вообще — на поле боя было очень мало игроков. Мелькнул в небе один-единственный драконий всадник Панд, больше я не видел никого. Оно и понятно, три по Москве, это шесть по Нью-Токио, все спят крепким сном, как медведи в берлоге. Только самые упертые задроты встанут по будильнику и войдут в игру в эти минуты. Не очень удачное время выбрали админы для запуска, интересно, почему?

Бум! Я шарахнулся в сторону — рядом со мной приземлился дварф, квадратный, рыжебородый, сжимающий двойную секиру. Секундой позднее из пустоты чуть поодаль появилась Валькирия — напряженная, в позиции стрелка, с натянутым луком.

— Привет, Кот — пробасил Пламень — А болтали, тебя забанили!

Валькирия просто приветливо улыбнулась мне.

Но времени не было — на нас, оцетинившись остриями пик, в туче пыли, мчалась конная лавина. Она закрутила и разделила нас, все вокруг замелькало от зеленых плащей, сверкающих лат, покрытых кольчужной сеткой конских крупов. Гранды окружили нас, заполнили пространство гремящим железом, оскаленными конскими мордами, шитьем колосьев на табардах и плащах.

— Игроки! Помогите нам! — простер руку генерал Лаорт — Мы прикрываем отход

нашего эрра! Он необходим Народу, должен жить!

Вам предлагают задание «Спасти эрра!».

Внимание, класс задания: фракционное, эпическое! Отказ повлечет за собой большое снижение репутации у фракции!

Генерал Лаорт просит вас спасти Эндведа Элиона, эрра Народа Эйр.

Условие выполнения: Эндвед Элион должен вернуться в Дан-на-Эйр живым.

Награда: репутация, опыт, вариативно.

Внимание: количество участников не ограничено!

Он повторно выдал нам тот же эпический квест. Значит, то, что кошмаром промелькнуло вчера — поражение, падение Эйра, захват рабов Пандами, Вельди — все это можно переиграть! Надо просто не дать ПРОЕКТУ завладеть Коронай эрра! Судьба давала нам второй шанс в игре.

Мы вошли в рейд, в котором было уже полтора десятка Дозоров. Подключили голосовой канал «Гонца», в ушах загремел повелительный голос Комтура.

Комтур: *...двойное ДКП за этот рейд! Спасибо, Дозоры!*

Комтур: *Всем доложить свои координаты, статус, визуальный контакт с противником*

Накаркал я насчет Панд. Не помешал ни ранний час, ни майские праздники. Эти задроты не могли не появиться — оповещалка у них наверняка работала не хуже нашей. И пяти минут не прошло, как в зените вновь появился астральный корабль, окруженный роем «птичек», множество драконьих всадников спикировало на поле битвы.

Нас в рейде было уже тридцать. Или еще тридцать? Неважно, ясно было, что Дозорам опять не выстоять в открытом бою.

Я принял решение. За последние дни во мне что-то изменилось, теперь я четко понимал, что здесь, в мире Сферы, все преследуют свои цели и свою выгоду. Нельзя никому верить, нужно рассчитывать только на себя и свои силы. Мне нужно было спасти Вельди и Эйр от разорения, и способ был только один — не дать ПРОЕКТУ завладеть Коронай эрра.

Наплевав на субординацию, я линканул Комтуру в личку вновь полученный квест на спасение эрра, вскочил в седло. Снова, как тогда, меньшая группа всадников с эрром отделилась, поскакала к лесу, большая во главе с Лаортом заняла вокруг нас круговую оборону.

Я погнал вслед отряду эрра. В чат долетело сообщение:

Валькирия: *Кот, ты куда?*

ХотКот: *Я — спасать эрра! Вы со мной?!*

Оглянувшись спустя секунду через плечо, я увидел, что Ваня с Машей тоже спешат по моим следам. Хорошо, будет легче.

Группа всадников с юным эрром — он был прекрасным ориентиром в сверкающих латах и золотом плаще, столкнулась с численно превосходящей НПС-конницей Дайра, закипела рубка. Приникнув к гриве Снежинки, я пустил ее галопом, одновременно извлекая из ножен Синеву.

...когда рухнула оборона и побежала пехота, стало окончательно ясно, что битва проиграна. Эндвед и его полководцы уже утратили нити управления войсками и теперь могли только наблюдать за разгромом. Кажется, в наступившем хаосе только их небольшой отряд сохранил порядок.

Но и их окружали со всех сторон.

Мой эрр! — обратился Лаорт к Эндведу — Уходи, пока враги не сомкнулись — еще есть время!

Повинуясь его команде, два десятка грандов окружили эрра, заслонили с двух сторон.

— Я не позволю..- начал было Эндвед, но Лаорт прервал его:

— Ты должен вернуться в Эйр, мой лорд. Мы задержим врагов.

Он хлопнул жеребца эрра по крупу и дал сигнал рыцарям. Испуганный конь бросился в сторону, спустя секунду его настигли и прикрыли с флангов шеренги «колосьев».

— Туда! — махнул рукой один из грандов, указывая вправо, где сражающихся солдат было куда меньше, чем в других направлениях. — К лесу!

Эндви оглянулся через плечо. Лаорт и его «колосья» схватились с атакующими дайранцами, все потонуло в туче пыли, грохоте и реве.

Ветер засвистел в ушах от сумасшедшей скачки. Над головами засвистели стрелы.

— Не успеем! — отчаянно закричал кто-то рядом.

И верно. Слева, перерезая дорогу к лесу выносилась цепочка всадников в цветах Дайра, гонящая перед собой рассеянную пехоту.

— К бою! — крикнул Эндвед, выхватывая меч — За Эйр!

Они врезались в толпу дайранской конницы, закипела резня. Эрр с ходу рубанул пролетающего мимо дайранца, враг мешком свалился с седла. Тут же получил сам, да так что захрустели ребра и доспехи. Дайранцы в жажде крови и ярости не уступали воинам Эйра. Их было больше, они напирали, хотя и платили двумя за одного. Четверо окружили эрра, блеснули мечи. Эндвед бешено отбивался, свалил одного, ударом тяжелого копьеносного жеребца опрокинул вместе с лошадью другого. Третий противник вдруг скривился, выпустил секиру и рухнул с седла — мелькнуло лицо одного из «колосьев», взмахнувшего окровавленным мечом. Он отвлекал врагов на себя, крича на скаку:

— Эрр, в лес! Уходи!

Заревело пламя, окатило волной нестерпимого жара. Закричали вокруг заживо сжигаемые люди. Конь взвился на дыбы, сбросил Эндведа, в ужасе спасаясь от огня. Доспехи раскалились, но уберегли, юный эрр вскочил на ноги, вытянул меч перед собой. Черное чудовище, разметавшее его воинов и дайранцев, оскалило пасть, полную игловидных зубов, запрокинуло рогатую голову, готовясь выдохнуть новую волну огня.

И исчезло в яркой вспышке, распалось клубами дыма, лохмотьями серого грязного пепла. Сверкнуло еще дважды — словно огненная нить, сине-рыжая, пронзила пространство, наездники чудовища — два игрока, испарились, оставляя после себя выжженные латы.

Из клубов дыма к эрру неслись трое всадников. Первый, рыжебородый коротышка, поднял лошадь на дыбы, затоптал пытающегося встать дайранца, добил его ударом секиры. Сзади его прикрывала девушка, безостановочно поливающая врагов ливнем стрел. Третий игрок, меч которого горел ярким синим огнем, врезался в толпу подступающих врагов,

орудуя своим пламенным клинком. Каждый его удар обращал в пепел, минута — и сломленные дайранцы разбежались или были перебиты.

Эрр! — крикнул рыжебородый дварф — Бери лошадь и давай за нами, в лес! Они сейчас будут здесь!

* * *

Свой: *Моя конста в сборе.*

Тентакль: *У меня только двое онлайн.*

Миротворец: *Тут. Я + трое. Остальные в ауте.*

Миргус: *Где Иллит и Тао?*

Тентакль: *Я позвонила Илье, он проснулся, заходит. А вот босс... Он не отвечает.*

Миргус: *Черт! Без него нет координации с Пандами!*

Свой: *Времени мало, надо что-то решать! Миргус, что Дозоры?*

Миргус: *Да хз. Моего крота нет в онлайн!*

Тентакль: *Я попробую написать Джержану...*

Свой: *(нецензурно)...откат. Пробуй, времени мало! Надо ловить эрра и выбивать Корону!*

* * *

Когда мы влетели под полог листьев, я резко осадил Снежинку, перегородил дорогу скачущим за мной всадникам.

— Эйр — там! — указал рукой Пламень — Почему ты остановился, Кот?

— Нас будут искать. — ответил я — Все думают, что мы бежим, спасаемся. Надо действовать нестандартно. Давайте остановимся.

— Это собьет их с толку. — кивнула Валькирия.

— Игроки, нужно спешить в Дан-на-Эйр — подъехал юный эрр — Почему вы остановились?

Я пытливо посмотрел на него. Эндвед Элион выглядел угрюмым и мрачным, губы сжаты в одну бледную полоску, по виску и щеке стекает тонкая струйка крови, исчезая на шее под латным воротником. В полоске его жизни не хватало примерно четверти — эрру тоже досталось в схватке, и от НПС, и от огня протодракона наемников «Стального Отряда». Из его отряда уцелело четверо «колосьев», также едва живых.

— Эрр, сейчас нельзя возвращаться в Эйр — сказал я — Подходы к городу наверняка заняты врагами, тебя там ждут. Ты погибнешь, если мы прямо сейчас отправимся туда!

— Ты не понимаешь — скрипнул зубами Эндвед — Это мой город, мой Народ. Они ждут меня! Я должен вернуться.

Это ты не понимаешь, эрр! На тебя идет охота, врагам нужна твоя голова, вернее, Корона с нее. Ты не поможешь Народу Эйр, напрасно погибнув!

Эндвед смерил меня внимательным взглядом. Я прямо таки чувствовал, как идут вычислительные процессы искина, управляющего юным лордом. Затем он ответил:

— Кто ты такой, игрок, что бы я доверял твоим словам? Я не знаю тебя. Повторяю —

мне нужно вернуться в Эйр. С тобой или без тебя.

Валькирия: *Кот, тебе не хватит влияния убедить его! Это же лорд, глава фракции. Нужен игрок с идеальной репутацией к Эйру!*

Мария права, как всегда. Игрок с идеальной репой к Народу Эйр, такой может быть только среди постоянных жителей этих мест — репутация уровня «Восхищения» с фракцией набивается годами. Плюнув на секретность, я кинул Комтуру вопрос в личку, хотя понимал, что лидера Дозоров сейчас разрывают со всех сторон. Против моих ожиданий, Комтур отозвался мгновенно:

Комтур: *Где вы, давай коры.*

Комтур: *Молодцы. Сейчас буду.*

Попутно он раздавал команды в голосовом чате, координируя действия своего рейда. Как я понял Панды и ПРОЕКТ тоже зашли в игру и опять начали давать нашим прикурить.

Он свалился нам практически на голову через пять минут, несколько рухов и грифонов проломили лесной полог, в облаке сбитых листьев приземлились рядом с нами. С седел горохом посыпались «Дозоры» — десяток, не меньше. Я узнал Димоникуса, Алекса, Гермину, возглавлял их массивный рыцарь в полных доспехах — сам Комтур. Он стащил глухой шлем, из-под смятых светлых волос на меня цепко глянули бледно-голубые глаза.

— Молодец, Кот. Соображаешь. Спасем эрра — отстоим Эйр.

— Ему нельзя возвращаться сейчас в город! ПРОЕКТ наверняка перекрыл подходы!

— Тоже верно. Пока мы не подтянем основные силы, его надо где-то укрыть.

Он оперся руками на свое оружие — двуручный боевой молот, внимательно посмотрел мне в глаза:

— А ты не так прост, как кажешься. Что сам предлагаешь?

— Действовать непредсказуемо. Двигаться в противоположном Эйру направлении. Сбить Тао с толку, вывести эрра из его поля зрения.

— Годно, тем более других вариантов нет. Хорошо! Поручаю это тебе, раз сам попросился — Комтур усмехнулся — Возьмешь «птичку» и кого-нибудь, вывезешь эрра подальше. Надо продержаться! Завтра я соберу фулл рейд с алли, тогда посмотрим, что они запоют!

— Алекс — командовал он — Бери одного руха, своего порученца и эрра. Летите. Кот в курсе.

— Есть одна проблема — сказал я — Эрр не хочет. Нужен кто-то с идеальной репой, что бы убедить его!

— Ну а я здесь зачем, по-твоему?

— Комтур — подошел один из незнакомых мне Дозоров — Ты «Гонец» вообще читаешь?? ПРОЕКТ с Пандами на хвосте, через минуту будут здесь!

Лидер Дозоров оказался возле Эндведа. Я с удивлением увидел, как они по-братски обнялись, стукнувшись пластинами доспехов. При взгляде на Комтура глаза эрра лучились какой-то теплотой, он улыбался, словно встретил старого друга.

— Комтур — самый первый вкачавший «Восхищение» с Народом Эйр — шепнул мне Алекс, стоящий рядом — Таких игроков меньше десятка!

Что говорил лидер Дозоров молодому лорду, приобнимая его за плечи, я не слышал. Зато я увидел, как Эндвед Элион снимает свой плащ — золотое полотно, вышитое сплошным рисунком колосьев, знак королевского достоинства, как накидывает вместо него на плечи серый балахон с капюшоном, полностью скрывший его внешность и имя. Точно такой же

плащ я видел у Сноу, когда мы встречались с ней в Храме Яхве — с его помощью она прятала свой ПК-статус от городской стражи.

Золотую мантию эрра принял один из уцелевших «колосьев», с суеверным трепетом осторожно защелкнул фибулу на шее. Кажется, я начал понимать замысел Комтура...

— Алекс, Кот! — крикнул Комтур, сажая к себе на второе седло руха гвардейца в плаще эрра — Стартуете через три минуты после нас! Мы уведем их по ложному следу...

Дозоры спешно рассаживались на «птичек», проверяли оружие и баффались, готовясь к бою. Всех НПС-воинов, сопровождающих Эндведа, они взяли с собой. Мгновение — и крылатые звери, обдав воздушной волной, осыпав нас напоследок ворохом листьев, с яростным клекотом сорвались и исчезли в небе.

— Три минуты, Кот — сказал Алекс — Садись на «птичку», пристегивайся. Я помогу забраться эрру...

Рух — один из самых вместительных воздушных маунтов. Он может увезти и трех, и даже четырех игроков при наличии необходимой упряжи. Обычно всадники летают попарно, а два оставшихся слота забивают снаряжением типа метательных копий, стрелометов и связок бомб с «жидким огнем». АлексОрдер сейчас с лихорадочной поспешностью избавлялся от этих вещей, освобождая посадочное место.

Сверкнуло раз, другой, листья зашевелил налетевший раскат грома. Гул продолжающейся битвы перекрыли более близкие звуки схватки — рев драконов, частое хлопанье крыльев, резкий посвист стрел и клекот раненных «птичек».

— Началось. Они купились на пустышку- кивнул сосредоточенный АлексОрдер — Готовься, Кот. Придется мне вспомнить уроки высшего пилотажа! Пригнитесь!

Он поднял в воздух руха. Взмах крыльев гигантской птицы взметнул опавшие листья.

— Держитесь! — крикнул Алекс.

Он погнал «птичку» прямо через кроны деревьев, пытаясь скрыть наше передвижение в зеленой лесной массе. Негодующе крича, рух лавировал между мелькающими стволами, продираясь сквозь тучу листьев. Я понял, почему Алекс велел держаться и пригнуться — в лицо летели обломки веток и древесная пыль, маунт то резко снижался, то вставал на крыло, перпендикулярно земле, огибая деревья и толстые торчащие ветви.

Трясло не хуже «американских горок», дух захватывало еще хлеще. Требовалось недюжинное мастерство управления «птичкой», чтобы не расшибиться в таком бешеном полете с препятствиями.

Лес внезапно кончился, мы вылетели на равнину, покрытую редкой растительностью. Битва осталась где-то справа, ее шум постепенно отдалялся. Алекс резко снизился, полетел практически над землей, пытаясь скрыться за складками местности. Парящий в зените летающий корабль «Пандориума» разворачивался куда-то, но с него нас легко можно было бы заметить. С другой стороны, мало ли игроков, в панике улетающих с поля боя? Гоняться за каждым не будут...

— Вроде пронесло! — крикнул Алекс, закладывая резкий вираж. — Куда дальше летим, Кот?

— На юг! — крикнул я в ответ — Бери южнее, в другую сторону от Эйра!

Тентакль: Я связалась с Джерханом. Он даст людей, закроет респ, окружит Эйр.

Свой: Хорошо. Мир, прикроешь вектор Кондора? Дозоры могут рвануть туда.

Миротворец: Принял. И мышшь не проскользнет!

Миргус: Чек, чек! Есть инфа по эрру! Панды засекали его возле леса, вот коры!

Свой: Отлично, выдвигаемся! Тентакль, твоя конста тоже нужна!

Тентакль: Уже лечу! Босс ответил. Написал, что сможет зайти только часа через три...

* * *

пятью часами позже, на палубе джаггернаута «Стального Отряда»...

— Где моя награда, Тао А-Д-Э!? Ты обещал мне город!

Тао Ад со скучающим видом стоял напротив огра, скрестив руки на груди.

— Ты же понимаешь обстоятельства, Джерри — заметил он — Я уже выполнил условия нашего договора — Эйр был твоим! Отката не мог предусмотреть никто!

— И что, мне админам счета выставлять? — рявкнул Джерхан.

Тао молча пожал плечами, храня спокойствие.

— Послушай сюда, Тао А-Д-Э — Огр наклонился к самому лицу лидера ПРОЕКТА оскалил двухдюймовые клыки — Ты забыл, с кем связался! «Пандорум» не работает задаром!

— Я... — начал было Тао, но Джерхан грубо оборвал его:

— Ты нанял нас, мы собрали клан и пришли к тебе на помощь! Пришли дважды! По хорошему, ты должен заплатить нам двойную цену. Но ладно, так уж и быть, простим из-за отката! Или город, Тао, или плати за наши клинки! Сумму ты знаешь!

— Откат...

— На откат жалуйся админам! Если ты не хочешь по-хорошему, Тао А-Д-Э, ты заплатишь по-плохому!

— Я просто хочу, что бы вы немного подождали. День. Мы найдем эрра, выбьем Корону, ты получишь свои души!

— Хватит! Мы искали сегодня целый день, окружили город и замок Дозоров! Мы воины, а не ищейки!

— У меня все равно нет столько денег, сколько ты хочешь, Джерри — сказал Тао Ад.

— Тогда отдашь его! — прорычал Джерхан, ткнув пальцем в черную чешую брони на груди лидера ПРОЕКТА — Живой Доспех! Сойдет за половину долга, вторую половину отдашь золотом! Или реалом!

— Джерри, просто подожди один день. И ты получишь то, за чем пришел.

— Один день! Хорошо, Тао А-Д-Э! «Стальной Отряд» подождет один день! Очень постарайся найти Корону, Тао А-Д-Э! Иначе наша следующая встреча тебе не понравится!

Тао Ад: Миргус, прием.

Миргус: На связи, Тао.

Тао Ад: Миргус, свяжись с «Дозорами». Срочно устрой мне встречу с Комтуром.

ИНТЕРЛЮДИЯ: ТАО и КОМТУР.

Они встретились на нейтральной территории, на вершине холма, поросшего лесом. «Дозоры» и бойцы ПРОЕКТА АД, сопровождавшие их на «птичках» настороженно косились друг на друга и не спускали рук с оружия.

Комтур уже был на месте, возвышался как скала на вершине холма. Закованный с головы до ног в сверкающие доспехи, глава «Дозора» казался незыблемой глыбой на фоне рослого, но стройного Тао.

— Комтур.

— Тао.

— Мои ребята сказали, у тебя что-то скверное с глазом — пошутил Комтур.

— Могу показать — Тао притронулся к повязке на лице — Но тебе вряд ли понравится.

— Зачем ты хотел встречи?

Тао вздохнул. Разговор предстоял сложный.

— Комтур, я хочу, что бы вы отдали мне Эйр. И его эрра.

— Что?! А Ключи от Кондора тебе на золотом блюде не принести?

— Комтур-сан. — Тао примирительно сложил ладони перед грудью — Мне не нужен ваш замок. Я не хочу войны с вами! Мне просто нужна Корона.

— Ты вторгся на наши земли, сжег половину Эйра. Объявил войну. Призвал «Пандорум». Убивал наших игроков — тихо, со сдерживаемой яростью проговорил лидер «Дозоров» — И теперь тебе просто нужен Эйр! Кажется, вы забыли — Эйр и прилегающие Королевства — зона влияния нашего альянса!

— Комтур! Мы — ПРОЕКТ АД. Мы приходим и берем, и не спрашиваем разрешения.

— Можете не спрашивать дальше! Место вам — на респе, куда, кстати, мы тебя уже отправляли.

— Я помню это — сказал Тао Ад — И никогда не забуду. Именно поэтому я сейчас предлагаю тебе сделку. Пойми, Эйр нужен мне не просто так. Я ведь знаю, ты спрятал куда-то эрра. На его Корону завязана моя континенталка. Понимаешь, что я не отступлюсь?

— Континенталка? Ого! А какая награда?

— Ты слишком много хочешь знать.

— Дан-на-Эйр, фракция Народа Эйр — это источник квестов и репутации для многих игроков нашего алли. Мы видели, что творилось в городе, когда ты отключил гвардов и отдал Эйр на разграбление Пандам! Ты серьезно думаешь, что сможешь повторить это?

— Мда. Комтур, тебя волнуют проблемы крабов из твоего алли? Я думал, «Дозоры» — боевой клан! Ах, им будет негде делать квесты, они потеряют репу к неписи! Ничего страшного не случится, набьют новую. Подумаешь, Панды заберут пару сотен душ! А с фракцией ничего не случится, Корона нужна мне на время.

— Это как?

— Условие выполнения континенталки. Я должен передать ее Ананизарте. Видишь, насколько я откровенен с тобой? Ничего не случится с твоим Народом Эйр. Какая разница нам, игрокам, каких богов будут храмы в городе, Светлых или Темных?

— Я тебя услышал — сказал Комтур — Это все?

— Нет, не все. Хочешь знать, что я предлагаю вам взамен?

— Взамен? Взамен на Эйр? — рассмеялся Комтур — Пожалуй, нет.

Он развернулся и начал спускаться с холма, когда Тао сказал ему в спину:

— Хелт Акор.

Комтур остановился.

Хелт Акор. Доступ к Бесконечным Путям — тихо повторил Тао — Интересно?

ГЛАВА 14: РАНДОМЫ

— Ну, как Комтур?

— Газебо — прокомментировал Тао.

— Что?

— Ну, помнишь тот старый анекдот про паладина и газебо? По-моему, Комтуру надо записать его в био.

— Ха-ха-ха! Надеюсь, ты не продешевил, босс? Сколько ты им дал?

— Три месяца. Мы сошлись на трех, хотя они хотели год.

— За три месяца они немало зафармят. Могут и что-нибудь серьезное найти. Стоит ли так усиливать их, босс?

— Пфф! — пренебрежительно фыркнул Тао — Они не знают, что такое Хелт Акор! Сама знаешь, что встречается на Бесконечных Путиях. Реально они будут только месяц собирать сет с Надеждой для МТ!

— Возможно. А возможно и...

— Тентакль, давай потом. Время не ждет. Мне дали координаты эрра, его увели на юг двое Дозоров. Кто там у нас ближе всего?

— Ого, куда забрались! Ближе всего конста Своего, они дежурят в форпосте у Лесного Моря.

— Отлично. Я сейчас свяжусь с ними, а ты пока найди Миргуса. Собирайте рейд.

* * *

Дан-на-Эйр, часом позднее...

— Либерти, снимаем посты! — скомандовал Балиан — На сегодня все свободны!

— Э, как снимаем, командир? — удивился Свенн — ПРОЕКТЫ никуда не уходили, да и Панды маячат.

— Читай объявление в рассылке альянса. Теперь у нас с Адом нейтралитет!

— Нейтралитет? После всего? Как это?

— Да вот так! Сам ничего не понимаю — с досадой произнес Енот Балиан.

— Второе письмо в рассылку пришло — сказала Гермiona — Так...готовится...шмот с эстелью...Мы будем фармить Хелт Акор, йо-хо-хо!

Балиан с сомнением покачал головой:

— ПРОЕКТ АД купил наш нейтралитет Хелт Акором.

— В принципе неплохая сделка — заметила Гермiona.

— Крабло! — ни к кому не обращаясь, отрывисто бросил Свенн. Он вскочил в седло, махнул рукой, приник к гриве маунта. С резким возгласом дал шпор, пуская лошадь с ходу в галоп, только песок и пыль брызнули из-под копыт.

— Из клана вышел? — удивился Лионель — Чего это он? Нервы не выдержали?

Енот Балиан смотрел вслед пыльному облаку, в котором удалялся лучший всадник Либерти, и ничего нельзя было прочитать по его лицу.

— Свенн сделал свой выбор! — сказал он остальным рекрутам Либерти — И мы

должны уважать его решение! А теперь — расходимся, все свободны!

* * *

Уважаемые игроки!

Администрация «Сферы Миров» приносит Вам свои искренние извинения за сбой в работе нашего проекта. Мы отдаем себе отчет, сколько неудобства и негативных эмоций Вы получили в связи с незапланированной остановкой серверов и откатом данных игры.

Мы просим Вашего прощения! Что бы компенсировать Вам вынужденные потери, администрация «Сферы Миров» дарит каждому игроку с активным аккаунтом:

— Две недели бесплатной игры!

*— **Восьмигранный Камень Удачи!** (Описание: идеальный волшебный камень, бросок которого прибавляет +1 случайного атрибута в ваши характеристики. Время действия — 10 минут, перезарядка броска — три часа.)*

*— Любой набор на ваш выбор: **Набор Повара, Алхимика, Разведчика, Травника, Археолога, Ювелира**...любой набор для профессии на ваш выбор!*

— Выбранные вещи мгновенно окажутся в вашем инвентаре!

Приятной игры!

С уважением, администрация проекта «Сфера Миров».

Вход в Сферу встретил меня приятной трелью системного колокольчика. Я потянулся на жесткой подкладке **полотняной палатки**, осознав себя там же, где оставлял персонажа вчера перед логкаутом. В режиме «Отдых» работал мой навык «Тайное Обучение» — вот, пожалуйста, навык «Торговля» с 377 поднялся до 403 очков мастерства за ночь, подарив мне четвертый ранг. Правда, с его достижением скорость обучения снизилась почти в два раза — приблизив полосу прогресса в интерфейсе, я увидел, что теперь «Торговля» будет расти со скоростью примерно 1,5 ОМ в час. Естественно, в режиме «Тайного Обучения». Что будет твориться на пятом ранге навыка, думать не хотелось. Но все равно приятно — теперь комиссия аукциона будет снижена на 4 %. Скидка и наценка при покупке у НПС — соответственно. Мелочь, а приятно. Хотя какая мелочь? На одном проценте разнице при хорошем обороте можно делать весьма приличные деньги.

Так, а это что такое мигает?

Вам доступен новый архетип! Перевести пересчет данных вашего персонажа для его определения?

Выполняется пересчет...Производится определение архетипа...

Вам присвоен редкий архетип Свободный Торговец! Поздравляем, вы являетесь 45781 обладателем этого архетипа в мире Дорсы! Вы получаете 500 ед. опыта!

Свободный Торговец — это путешественник, сделавший своим заработком торговое дело. Он опасен в бою и способен защитить себя и свое добро. Свободные Торговцы — желанные гости всех миров Сферы...

Свойства архетипа: пассивное умение «Деньги не пахнут» — вы можете торговать

с существами любой расы и мировоззрения, вне зависимости от отношений ваших фракций.

Внимание: вы можете одновременно активировать не более трех свойств архетипов!

Там-дам-дам! Получением этого архетипа я обязан мечу, который читерски прибавил мне плюс десять ко всем атрибутам. Ну а триггером соответствия, видимо стал четвертый ранг в Торговле, полученный ночью. Мда, вкусно, но не то, что надо сейчас.

Я собрался с силами и вылез из палатки.

Светало, над землей клубился прозрачный туман. Реалистичная физика даже погодных эффектов этого мира снова и снова изумляла меня — я провел рукой по траве, на ладони остались крупные капли росы.

Было тихо. Только изредка спокойствие нарушалось звонкой трелью птиц или шуршанием листвы в кронах деревьев.

Мы обосновались в небольшом распадке, за гладкими боками серых валунов, среди зарослей гигантских папоротников и редких грабов. Чуть слышно потрескивал маленький, почти бездымный костерок.

— Как прошла ночь, Алекс? — обратился я к другу, сосредоточенно помешивавшему что-то в небольшом закопченном котелке.

— Нормально. Кулинарное дело неплохо покачал — на обросшем бородой лице АлексОрдера заиграла улыбка. Он протянул мне веточку, на которую на манер шампура было наколото множество сморщенных грибов разного размера и формы.

— Даже новый рецепт открыл. Да ты попробуй! На вкус не очень, но бафф неплохой.

— Никого не было? ПРОЕКТ не искал? — не отставал я, с осторожностью пробуя откусить кусочек гриба. Да, на вкус чистая резина.

— Да успокойся ты, тихо было. «Маскировку» никто даже не прощупывал. Они нас потеряли.

— Как он? — кивнул в я сторону сидящего наособицу эрра.

— Плохо. Переживает.

Эндвед глухо застонал, сжав руками виски. Юный эрр был мрачен и угрюм, под глазами темнели пятна синяков, на скулах то и дело вспухали желваки.

— Не терзайся, эрр — спокойно и рассудительно сказал АлексОрдер — Такое случается в жизни. Ты не виноват в проигранной битве.

— Надо было провести детальную разведку — скрипнул зубами Эндвед — Держать рядом с собой игроков, которые могут...предугадывать такие... как ты назвал? Дропы?

— Их мало, мало! — передразнил он кого-то — Я погубил много воинов Эйра. Они умерли напрасно.

— Там был «Пандорум», эрр. Мы бы не выстояли в любом случае.

Сын Стервятника поднял серые глаза на нас:

— Когда мы вернемся в Эйр, игроки? В городе меня ждут подданные...мне нужно вернуться туда!

— Еще двенадцать часов до респа неписи — тихо шепнул мне Алекс, отвечая эрру:

— Вокруг города-кольцо. Мой клан приведет подмогу, мы разорвем его, и ты вернешься.

— Хорошо. Избранный, чьему мнению я верю, сказал мне прислушиваться к вашим

советам — выпрямился Эндвед.

Помолчали. За что я уважал Алекса — с ним всегда можно было уютно помолчать.

Негромкий, слышимый только мне системный колокольчик сообщил о получении нового письма в оперативной рассылке альянса. Пришло первое, а следом за ним — второе, полупрозрачная иконка закрытого конверта нервно трепетала, привлекая желание прочитать. По сосредоточенному виду Алекса я видел, что он уже читает сообщение.

Письмо было написано Комтуром. В резком и ультимативном тоне он информировал, что с сегодняшнего дня, с восьми утра по Москве клан «Дозоры» и клан ПРОЕКТ АД заключают мир и отныне находятся в состоянии нейтралитета. Неподчинение и продолжение вооруженных столкновений карается исключением из состава клана. «Дозоры» и вспомогательные кланы выходят из фракционной войны, снимают боевые посты в Дан-на-Эйре и отменяют боевое дежурство. В обороне города на стороне Народа Эйр участвовать запрещено.

В конце письма Комтур просил не поддаваться эмоциям, мыслить рационально и верить ему.

Во втором письме официально объявлялся набор в рейд для фарма подземелий некоего Хелт Акора (Бесконечных Путей). Прилагалась подробная анкета участника для желающих, письмо пестрело линками необходимых припасов, эликсиров, снаряжения, требуемых навыков и архетипов. Судя по указанным датам, фарм планировалось начать уже завтра.

Это был как холодный душ. Чувствуя, как что-то поганое поднимается из живота наверх, я поднял взгляд на Алекса:

— (Нецензурно) Ты понимаешь, что происходит??

Боюсь, что нас слили, Кот — печально улыбнулся АлексОрдер — Я сейчас связался с Тихоном, он говорит, что бы мы бросали этот квест. Они там о чем-то договорились с Тао.

ХотКот: *Комтур, ЧТО ПРОИСХОДИТ?!*

Комтур: *Давай-ка на полтона пониже, Кот. И без капса, ты же не блондинка?*

Хоткот: *Мы же договорились. Хотелось бы объяснений!*

Комтур: *Как вы все достали. Прекрати (нецензурно) истерику.*

Комтур: *Я не обязан тебе, новайсу, вообще ничего объяснять.*

Комтур: *Сделаю исключение, исключительно по доброте душевной.*

Комтур: *Мне сделали предложение, от которого не отказываются. Которое сделает клан выше на две головы. Квест-эпик с эрром — пиик. Поэтому мы выходим из войны!*

Хоткот: *Это сильно смахивает на предательство.*

Комтур: *Предательство кого? Чего? Кот, ты торговец, так прикинь, сколько стоит эта война клану? Элики, шмот, баффы, ингры для ритуалов? Прочие расходники? Война — это дорогое удовольствие, а с Пандами — еще и бессмысленная. Подумай головой, стоит ли связываться, когда можно выйти да еще приподняться на этом?*

Хоткот: *Я тебя понял...Предупреждаю — я не брошу эрра, и продолжу выполнять квест.*

Комтур: *Не сможешь. Впрочем, твое дело. По договору, я уже скинул ваши координаты Тао, так что лучше берите ноги в руки. Скорее всего за вами уже выехали.*

Прервав связь, я стиснул зубы, открыл интерфейс клана и тыркнул заветную кнопку.

Игрок ХотКот покидает клан LibertySchool!

Больше он не сможет скинуть никому мои координаты. Практически сразу мне написали Ваня с Мариной:

Пламень: *Кот, что за хрень творится? Сначала Свенн вышел, теперь ты! Аргентум обматерил начальство!*

Валькирия: *Несколько Дозоров покинули клан только что.*

Валькирия: *Кот, мы тоже готовы выйти из Либерти. Если тебе нужна помощь...*

Пламень: *Только скажи!*

ХотКот: *Нет! Стойте! Помочь все равно не сможете — мы далеко. Сделайте лучше кое-что другое!*

Валькирия: *Говори, Олег.*

ХотКот: *В Верхнем Городе есть лавка, где работает вендор Вельди Ниэлит...*

Пламень: *Знаем, знаем, где твоя пассия живет!*

ХотКот: *Хорошо. Если случится так, что Эйр падет, сможете ее спасти? Увезти из города, спрятать?*

Пламень: *Сделаем, Кот.*

Валькирия: *Будь спокоен.*

— Что за хрень! — прорычал я — Алекс, «Дозоры» же боевой клан! Как можно продаться за фарм какого-то данжа??

Хелт Акор — не обычное подземелье — покачал головой Алекс — За него любой клан голову не глядя отдаст.

И он рассказал мне. Рассказал о Бесконечных Путиях, его Хозяевах и Стражах, о Ужасе и Надежде.

Это был величайший данж Сферы, пронизывающий ее, как извилистый ход червяка переспелое яблоко. Оно начиналось от Верхних Миров, Престола Света и заканчивалась в глубинных пропастях Бездны. Почти из всех миров Сферы был вход в Бесконечные Пути, а были некоторые, в которые нельзя было попасть иначе, как по Путиям. Это подземелье, межмировой узел инстансов, служило местом обитания уникальных фракций НПС с уникальными квестами, там были целые локации и города, свой, отнюдь не маленький микрокосм. Порой сами координаты входа в Хелт Акор становились поводом клановых войн в том или ином мире.

Количество этажей и уровней, залов и переходов, не смог посчитать никто, поговаривали, что их 999, и игроки, прошедшие последнее, получают невиданный приз. Нижние уровни кишели настолько жуткими тварями, что рейд-прогресс игроков, специализирующихся на прохождении Бесконечных Путей, замедлился и почти остановился. Верхние и срединные уровни были более-менее проходимы, хотя в боковых отнорках порой находилось...всякое.

Там можно было раздобыть предметы и оружие, которые не имели аналогов. Найти уникальные навыки и получить странные архетипы. В любой момент команды игроков-исследователей Бесконечных Путей могли столкнуться между собой в инстансах подземелья. Чем заканчивались эти встречи — беспощадной резней или мирным расходом рассказывали многостраничные топики на оффоруме Сферы.

Проблема была в том, что в нашем мире, мире Дорсы, вход в Бесконечные Пути находился в подземелье, который располагался на территории клана ПРОЕКТ АД. Когда-то

Тао и его команда встала раньше и захватила тапки — их замок, «Плачущий Дьявол», был построен на руинах древней твердыни, в подземельях которой и находился вход в Хелт Акор. Во многом мощь и слава ПРОЕКТА, его экипировка и богатство основывалась на фарме Бесконечных Путьей. АД фармил сам и иногда продавал доступ к входу другим кланам.

— Нам надо решить одну вещь — сказал я Алексу, когда он закончил рассказ — Ты дальше — со мной? Что велел Комтур?

АлексОрдер усмехнулся:

— Мы — свободные люди, Кот. Никто не может заставить нас действовать против воли. Просто посмотри на меня.

Я внимательно присмотрелся — и увидел. Над ним больше не горел тег «Дозоров». Алекс вышел из клана.

— Конечно, я с тобой — сказал он.

* * *

Кроме увеличения территориального влияния и вместимости гарнизона, апгрейд форта до второго уровня добавлял четыре деревянных башни, площадки-слоты для восьми малых баллист и одной катапульты, а также позволял построить внутри квадрата стен несколько новых зданий. НПС-работники окружили возводящиеся конструкции каркасом лесов, визжали пилы, весело стучали молотки. Таймер завершения апгрейда показывал еще шестнадцать часов.

— Здесь будет казарма и караульная. Здесь — склад. У ворот, вон там — видишь, построим трактир...

— Гарнизон неписей уже прибыл?

— Из Хейвина? Шутишь, друг? Мы перевезли на «птичках» почти сотню за последнюю неделю, и перевозим еще — война, судя по всему, затянется.

— Если бы не откат, мы бы не торчали здесь — скрипнул зубами Свой.

Он прилетел в опорный пункт ПРОЕКТА АД — заложенный на южной границах земель Эйра форпост. Прилетел для смены дежурной смены игроков — в разгар боевых действий Тао не рисковал оставлять укрепление под охраной одних только НПС. Форт, правда, был очень удачно замаскирован среди топей Лесного Моря — болотистой местности, раскинувшейся среди многочисленных протоков одного из рукавов ленивоструйного Альдо. Была надежда, что противник еще не обнаружил форпост в своем тылу.

— Гостиницы еще нет? Опять разбивать походный лагерь?

— Я же говорю, трактир будет у ворот... ты не слушаешь?

— Погоди, Нестор — эльф замер, словно прислушиваясь к чему-то внутри себя — Тао пишет...

— Тебе придется остаться здесь еще немного — сказал Свой через минуту — Боевая тревога! Мне нужно выдвигаться на перехват, я поднимаю консту!

Через минуту из пыльного облака на центральной площади форпоста вынырнула пятерка крылатых маунтов. Они летели слаженным звеном, крыло к крылу, со свистом разрезая небо.

Свой с удовольствием оглядел свою команду. Его конста, как и все звенья ПРОЕКТА АД, состояла из взаимодополняющих персонажей разных архетипов. Как в той старой

песенке: клирик, файтер, маг и вор.

Тасмит. Черноволосая красавица была хилером и дебаффером с редким архетипом «черного целителя». Несмотря на редкую стервозность, она была дисциплинированным и почти незаменимым членом команды.

Язык Искателя, повернутого на странных книгах, порой молот полную чушь, но лучшего скаута, разведчика-следопыта и вскрывателя ловушек надо было еще найти.

Эйрин, странная молчаливая девушка, лицо которой всегда было скрыто синим капюшоном с золотой вышивкой, достигла высот в изучении магии Воздуха. Ее заклинания разили наповал даже самых прокачанных врагов.

Вороненок — Стройное молодое существо, длинные черные волосы закрывают половину лица. Пол определить сложно — постарался при создании персонажа. Важно другое — он менестрель, сайфер, прекрасный стрелок.

Сам же Свой, в реале инженер-математик, кандидат наук и преподаватель одного из вузов, был файтером. Превосходный боец с архетипами «мастер оружия», «спартанец», «страж», «стойкий лидер», он был одним из лучших мечников ПРОЕКТА. На шее эльфа под одеждой лежал холодный амулет из зеленоватого металла — мечемолот Дортена. Кроме владения холодным оружием Свой активно прокачивал новую ветку навыков — с недавних пор он стал темным жрецом, служителем одного из богов Тьмы.

* * *

— Кто-то нащупал нашу «Маскировку»! — сказал Алекс — Они ближе, чем я думал! Кот, поторопись, надо бежать!

— Насколько близко они могут быть? — уточнил я.

— Радиус таких поисковых заклинаний — пятьдесят лиг. Правда, чтобы найти наши точные координаты, разведчику надо сконцентрировать луч «Поиска» в пределах лиги. Но для умелого скаута с перфектными скиллами это дело нескольких минут!

— Хорошо. У меня есть мысль насчет направления — будем отходить на юг, в сторону Ордена.

— Ордена? — Алекс присвистнул, взглянул на меня — Опасное это дело, надо пересечь Альдо, кусок Степи, «дикие земли». Непокойные это места.

— А что, у нас есть выбор? — возразил я — Отдаться ПРОЕКТУ? В Орден у меня письмо к Магистру, квест на меч.

— Вообще, Орден — это Королевство, хоть и маленькое — кивнул АлексОрдер — В принципе, мы сможем там укрыться. Хотя бы ненадолго.

— Вы говорите об Ордене Лилии-на-Мече? — спросил подошедший Эндвед — Орден — друг и союзник Народа Эйр, Магистр должен мне помочь. Это — хорошая идея!

— Хорошо. На «птичку», времени мало!

Рух вновь понес нас над просторами. Как и вчера, Алекс вел его низко, над самыми верхушками деревьев, пытаюсь слиться с линией горизонта. Внизу мелькали леса и поля, левее засинела водная гладь — Альдо, широкий приток Руны, матери всех рек Дорсы, извиваясь, нес свои медленные воды к слиянию.

Пока было время, я открыл **Полный Атлас АлексОрдера**, выбрал одну из карт Континента, масштабировал ее и вывел на экран. Нужно было выбрать оптимальный

маршрут бегства.

Мы находись сейчас западнее Альдо, примерно в двухсот лигах юго-западнее Дан-на-Эйра. К югу от нас сплошные леса, покрывавшие землю, постепенно сходили на нет, превращаясь в редколесье. Там уже чувствовалось дыхание Великой Степи, Дикого Поля — обширных «диких земель», занимавших весь юг континента. Как острова в океане, в ней выделялись небольшие территории фракций-Королевств. Самым ближайшим для нас был тот самый Орден — крохотное НПС-владение, состоящее из одной-единственной крепости и небольшого куса земли вокруг нее. Цитадель, правда, не фунт изюма — я приблизил картинку (Алекс снабдил свой Атлас вполне кликабельными изображениями) — многоярусные красные стены, крепостные зубцы в виде «хвоста ласточки», мощные круглые башни... Серьезное такое укрепление, напомнившее мне средневековые замки тамплиеров. Минимум четвертого уровня, с Куполом, лордом-правителем и несколькими тысячами НПС-гарнизона. Такое даже ПРОЕКТУ не по зубам...

Я вывел на карту отметки местных точек респауна — и удивился. Их разделяло полсотни лиг — короче говоря, респы находились очень далеко друг от друга. Самый первый круг возрождения «диких земель» был гораздо южнее границы. Сделав отметки и начертив примерную линию маршрута, я скинул скрин картинку Алексу, одновременно излагая свой план.

— Любопытно, Кот — хмыкнул он в ответ — Неожиданно. Может сработать. Вот только одно «но»!

— Какое «но»?

— Глянь киллрейтинг Дорсы, именно этого района за последние дни. Не нравятся мне эти места!

Я открыл киллрейтинг Сферы, установил необходимые фильтры мира, континента, области. Алекс опасался не напрасно. Сто семьдесят три килла в этих местах за прошлые сутки. Очень много. Какая-то жуткая мешанина из кланов, ников, альянсов, ничего не понятно. Я посмотрел киллрейтинг одного, второго, третьего игрока, засветившихся в этих киллах — все они были ПК, с «ужасной» кармой. Отъявленные преступники, которым даже вход в НПС-Королевства закрыт.

— Понял? — спросил АлексОрдер — Это граница «диких земель», здесь ПК ловят крабов...

Я понял. На границе «диких земель» и Королевств всегда было небезопасно. Игроки, обитающие в «диких» областях, очень любили охотиться на игроков-обитателей Королевств, которые постоянно устраивали вылазки к ним. Зачем они это делали — жадность человеческая неистребима, самые лучшие данжи, месторождения ресурсов, вкусные мобы — располагались именно на «дикой» территории.

Именно здесь, на «диких землях», в северных районах Дикого Поля, ПвП активности была стабильно высокой. Если земли к северу и западу от Эйра держал альянс Дозоров, у которых разговор был короткий, но был и порядок, то в Степи творилась анархия. Множество кланов, больших и малых, боролись между собой, то вступая в союзы, то вновь грызясь в кровопролитных схватках. Замки игроков не стояли долго, у региона не было хозяина, против пытавшихся увеличить свое влияние кланов вставала вся Степь и диким зергом прокатывалась по градам и весям, с гиканьем и диким хохотом разрушая все, что можно разрушить.

В общем, там было весело. Именно туда мы сейчас и направлялись.

— Они были здесь, я пробил «Маскировку».

— Координаты те, что дал Тао — задумчиво сказал Свой — Здесь они разбивали походный лагерь?

Конста ПРОЕКТА АД стояла в лесном распадке, среди беспорядочно разбросанные серых валунов.

Да! Лагерь... Найдем... — Искатель делал странные пассы, и вокруг него вдруг закружились две призрачно-черных тени, ежесекундно меняющие очертания. Мгновение — и они приобрели облик зверей, то ли волков, то ли псов, крупных, поджарых, с лоснящейся серой шерстью и горящими углями глаз.

— Ой, какая прелесть! — всплеснула руками Тасмит — Это твои новые петы? Можно погладить?

— Можно. Но не советую. — усмехнулся Искатель — Ищейки. «Пешки» от Леди, сразу с идеальной репой. Это не волки, это эльфы-оборотни. Сразу квест спутников дали, очень забавный. Прикиньте, они прокляты за какое-то предательство...

— Не до этой ереси! — оборвал его Свой — Ищи следы!

Волки-оборотни кругами обошли всю поляну, обнюхивая смятые папоротники, пепелище костра, серые бока камней. Искатель следовал за ними по пятам, что-то неразборчиво бормотал себе под нос.

— Было их трое, следы обрываются здесь, ушли скорее всего, на «птичке» — сообщил он через пару минут — Судя по следам — на рухе.

— Интересно, кого Комтур послал охранять эрра? — произнес Вороненок — И почему всего двоих? Он не сообщил Тао ники?

— Нет. — с досадой ответил Свой — Чем меньше народу, тем труднее найти.

— Ментальный сигнал слабее — кивнул Искатель — Трудно локализовать...

— Найдем. Рух несет троих, скорость снижена. Мы быстрее. И они не могли далеко уйти. Искатель?

— Уже, уже..- разведчик опустился на колени, замер в странной позе, прижав руки к вискам, словно медитируя. Ему никто не мешал — сокланы знали, что Искатель использует «Ментальный Поиск», редкий высокоуровневый навык. Он работал подобно стандартному «Поиску», но если тот мог определить расположение объектов, «Ментальный Поиск» позволял определить местонахождение живых существ на расстоянии.

— Есть! — через несколько минут Искатель открыл глаза — Есть сигнал, удаляется на юго-запад! Пятнадцать-двадцать лиг дистанс!

— По «птичкам»! — скомандовал Свой.

— Их пятеро — сказал Алекс, когда в смутном мареве горизонта за нашей спиной задрожала группа точек. — Конста, боевая пятерка ПРОЕКТА. Идут на архигрифонах.

Архигрифоны — это скверно. Скорость этих «птичек» значительно превосходит скорость груженого тремя всадниками руха. У нас пара часов, потом нас должны догнать и

растерзать.

Вот только мы собирались поиграть с ними в «поддавки».

«Длинный прыжок» — так Алекс Ордер назвал этот хинт. Как он объяснил, этой штукой иногда пользуются, когда точки респауна находятся далеко друг от друга и совпадают с вектором движения игроков. Суть такова — входя в зону действия нового круга респа ты умираешь — и мгновенно возрождаешься на нем, экономя время на перемещение. Двигаешься в сторону новой точки возрождения... повторить нужное количество раз. Проблема в том, что можно потерять шмот в процессе, поэтому способ подходит не только лишь для всех. Ну и убится надо обо что-то.

Обо что убится, у нас, слава богу, было. Еще нужно было спасти эрра.

План был прост, как все дурацкое.

Мы разделяемся. Эрр верхом отправляется к условленному месту встречи, мы с Алексом, изображая неземной героизм, пытаемся задержать пятерку преследователей. Основная задача — убить им «птичек», чтобы снизить скорость передвижения врагов. Затем мы воскресаем на респе, который в двадцати лигах южнее, садимся на свою «птичку», в условленном месте подхватываем эрра и летим дальше. А ПРОЕКТ курит бамбук время отката возрождения своих воздушных маунтов и пылит за нами верхом, порядочно отставая. Возможно, за это время мы сможем оторваться.

— Это выглядит настолько по-идиотски, что может сработать — хихикнул сначала Алекс. Но затем раскритиковал мой план так, что он затрещал по швам:

— Они же не дебилы. Сделают тоже самое, убьют друг друга на крайняк — и отправятся за нами респ.

— Не отправятся. Это же ПРОЕКТ. Они стопудово в эпиках, с плохой кармой. Не рискнут потерять шмот и опыт! — возражал я.

— Ерунда. Скинут одному ценный шмот, остальные прыгнут через смерть на респ за нами.

— Не будут они разделяться. Это конста, боевая слаженная пятерка. Они работают в команде, это вбито в мозги. К тому же один-двое могут просто не справиться с эрром. Он же четвертого уровня, лорд-правитель, как не крути. Они будут действовать только вместе! Я уверен.

— Не факт, не факт.

— И потом, смотри, зачем им прыгать за нами? Они ищут эрра, а не нас! Пойдут по его следу!

— И догонят его!

— Догонят, если мы не прикончим им птичек.

— Слишком много «если»! Слишком рискованно!

— У меня есть еще два заряда «Огненной Молнии». Постараюсь не облажаться. У тебя есть драконий яд. Бить будем из засады. Меня беспокоит другое — не было бы пентаграммы, как тогда, в битве.

— А, насчет этого не беспокойся. Мы уже в трехстах лигах от Эйра, на такие расстояния пенты не открываются. Они не успеют собрать и перебросить рейд — к такому надо заранее готовиться, а Тао и Комтур только утром заключили договор.

— Утром? Откуда знаешь?

— Ну, я по рассылке от Комтура сужу... письмо пришло утром.

— Окей. Ты объяснил эрру, где мы его подберем, если все выгорит?

— Да. Там есть неприметное место, в старых руинах. Я отметил на карте.

— Что за руины?

— Какой-то старый храм Богов Тени...

* * *

АлексОрдер: *Сначала стрелы. Я беру первого, ты — замыкающего.*

ХотКот: *Принял.*

Мы лежали за гребнем холма, в зарослях степного разнотравья, внимательно наблюдая за приближением темных точек — охотников ПРОЕКТА. Стрекотали кузнечики, журчали цикады, поджаривало солнце.

Далеко впереди, оставляя за собой след в колыхающейся траве, скакал на юг эрр Эндвед Элион. Мы же должны были задержать погоню как можно дольше.

Я надеялся, что они все же не заметят нашу засаду — никакой скаут не может поддерживать «Поиск» вечно, тупо не хватает энергии и маны. Гарантировать этого, конечно никто не мог — мы же не знали, какие козыри есть в рукаве у бойцов Ада.

Уфф, кажется, пронесло! Пятерка архигрифонов слитной группой стремительно пронеслась прямо над нами, со свистом разрезая воздух. Они шли не очень высоко, чтобы держать оптимальную скорость — а значит, были в зоне поражения наших луков.

Нон-таргет при стрельбе из лука по активно движущейся цели — это достаточно сложно. Тем не менее, это одно из первых, чему обучали новичка в академии Дозоров. Брать верное упреждение, поправку на ветер, и учитывать, что стрела летит не прямой, а по дугообразной траектории. Это жестко, но клановые «профи» ваншотят двигающиеся цели, за сто шагов запросто так попадая на скаку или с «птички» в голову оппонента. Мне это никогда не давалось, черт возьми!

Время словно замедлилось. Краем глаза видя, как Алекс спускает тетиву, я плавно повернул лук в сторону замыкающего всадника, целя в точку чуть впереди и выше клювастой головы его воздушного маунта и выпустил стрелу. Она ушла, басовито гудя, и мгновение спустя я со свирепой радостью увидел, как дернулся крылатый зверь — я попал в цель!

Драконий яд стоит своих денег. Пятерка «птичек» ПРОЕКТА слаженно развернулись причем двое явно теряли высоту. Мы продолжали стрелять, но их силуэты окутались странными завихрениями, отклонявшими наши стрелы. Активно маневрируя, враги виражами, по спирали ринулись вниз, засвистели ответные выстрелы — но мимо, мы были практически невидимы в высокой, в рост человека, степной траве.

Теперь пришел момент истины. Мы должны были лишить врага «птичек», скорости передвижения, выиграть несколько часов времени. Это было важнее даже, чем просто их убить — тогда ПРОЕКТЫ возродились бы на ближайшем респе и продолжили охоту.

Синева покинула ножны, засветилась тревожным синим огнем. Теперь я мог, умел пользоваться свойствами загадочного меча — и ударил навстречу падающим на нас «птичкам» «Огненными Молниями».

* * *

Свой: *Эйрин, Щит Вихрей! Тасмит, хил «птичек»! Искатель, Ворон, дайте подсветку!*

Тасмит: *Работаю, у них драконий яд!*

Эйрин: *Есть Вихри.*

Вороненок: *Нет подсветки, не вижу их!*

Свой: *Расходимся на виражах! Планируем к земле, в кого попали!*

Тасмит: *Что за..?! Я падаю, птичку сожгли!*

Эйрин: *Активирую «Замедление Падения»!*

Свой: *Без паники! Есть подсветка, АлексОрдер — выбивайте нахрен! На второго — сетки и проклятье, он живым нужен!*

* * *

Мы все таки смогли. Последняя «птичка» умирала под действием отравляющей руны АлексОрдера. Бойцы ПРОЕКТа неестественно медленно опускались к земле и один за другим вставали из высокой травы, беря нас в полукольцо.

Впереди шел высокий эльф в пластинчатом бахтерце и синим плаще, острые уши приподнимали длинные золотистые волосы. Лицо было бы красивым, если бы его не портила злая усмешка.

— Привет — сказал он кратко и отсалютовал нам длинным изогнутым мечом.

АлексОрдер, стоящий справа от меня в боевой стойке, вдруг исчез, пропал в яркой вспышке — на месте, где он только что был, взорвалась шаровая молния. Моего друга испепелило мгновенно, меня тоже задело краешком, отбросив на несколько шагов.

Игрок Эйрин наносит вам 149 ед. урона умением «Шаровая Молния»! Вы оглушены на 10 секунд! Вы парализованы на 10 секунд! Ваша жизнь 231/380.

Против вас использована «Ловчая Сеть Тенеплота»! Вы опутаны! Скорость вашего движения снижена на 75 %!

Игрок Тасмит накладывает на вас эффект «Пожирание Маны». Вы теряете 1 ед. маны каждые 5 секунд! Время действия -10 минут.

Игрок Тасмит накладывает на вас эффект «Общее Ослабление». Вы теряете по 2 ед. всех атрибутов. Время действия — 10 минут.

Против вас использован «Аркан из паучьего шелка»! Вы обездвижены! Вы не можете пользоваться оружием и предметами!

Этого стоило ожидать, работали они слаженно. Пока я отходил от стана, на меня мгновенно набросили две сетки и какое-то ослабление, опутали арканом.

— Так-так-так. — прокомментировал Свой — теперь я видел ник эльфа, подходя все ближе. — А где эрр?

Синева в моих руках вдруг полыхнула, волна жара прокатилась по клинку.

Активирована способность «Гнев Звездного Металла!» Всем существам в радиусе 10 метров возвращен истинный облик!

Свой, бывший совсем близко, вдруг неожиданно изменился. Вместо прекрасного эльфа он оказался змееголовой чешуйчатой тварью, с плоской головой и вертикальными зрачками

желтых злых глаз.

— Сколько секретов. — раздвоенный красный язык метался в клыкастой пасти, и остальным — Не подходите близко!

— И не говори! Интересно, сколько за этот секрет заплатят твои конкуренты? — меня разобрал смех — И еще, такой вопрос. Тебя на рыбалку уже приглашали? Наживка!

АлексОрдер: *Ничего себе, змеечеловек! Раса доступная с «золота»!*

Хоткот: *Прикинь, оплатишь «золото», чтобы поиграть червяком-переростком!*

ХотКот: *Ты еще здесь?*

АлексОрдер: *Ну меня же не добились. Сейчас сдохну уже...*

Понятно, платная раса для донаторов с «золотым» и «алмазным» аккаунтом. Преимущество — не только в уникальном внешнем виде, но и в особых трейтах и способностях этой расы. Ну и в скрытых квестах, и так далее. Впрочем, я слышал, что играть с полным погружением за не человекоподобные расы опасно для психики.

— Так вот кого Комтур послал спасать эрра — продолжал Свой — Нуба с читерским мечом! В его репертуаре!

Все как всегда, я не удивлен ни разу — заключил он, пристально рассматривая мою спутанную тушку, а затем вдруг приказал своим:

— Снимите с него сетки и курсы...

Игрок Тасмит накладывает на вас заклинание «Очищения»! Эффект «Пожирания Маны» снят!

Игрок Тасмит накладывает на вас заклинание «Очищения»! Эффект «Общее Ослабление» снят!

— Сейчас увидишь, что не джедайская палка делает игрока воином! — провозгласил змеечеловек — Да будет махач!

Он демонстративно отбросил в сторону свой фальчион, отстегнул от пояса и бросил в траву длинный кинжал.

Я встряхнул плечами, вставая в боевую стойку. Он что, без оружия со мной драться собирается? Ну что ж, нашим легче, я никогда не был сторонником рыцарских правил ведения поединка. Сейчас я жалел лишь об одном — все «Огненные Молнии» ушли на суточный кулдаун. Но любое касание огненного меча смертельно — а значит, у меня есть шанс!

Желтый песок арены, тренер перед рядом молчащих рекрутов Либерти...

— Смотрите, это очень простой, детский финт — сказала Гермiona — Но на него почему-то покупаются даже опытные игроки... Я называю его «Два финта»! Лионель!

Лионель выступил из строя, встал напротив наставницы. Череду быстрых, неуловимых движений — и Лионель катается по песку, зажав низ живота и выронив палку.

— Поняли? Нет? Тогда разберем по движениям...

Гермиона отступила, подняла тренировочную палку над головой.

— Смотрите, вы имитируете первый удар сверху. Сильный, рубящий, быстрый. Но до конца не доводите, это финт. Из середины финта переходите в укол, прямой удар, угрожая

критом в сердце. Но и это тоже финт, ложный выпад. Ваша цель — сблизится с противником, пока он в блоке и дать ему хорошего пинка по известному месту! Надеюсь, «Пинок» у всех открыт?

Я прыгнул к змеечеловеку, угрожая рубящим ударом сверху! Затем имитация выпада, клинч и «Пинок», отправляющий в пятисекундный нокаут!

Свой был нечеловечески быстр и ловок, как...змея. Он играючи уклонился от моих ударов и внезапно оказался слева, с неудобной стороны. Мелькнул покрытый зеленоватой чешуей кулак, сбив меня с ног тяжелым ударом.

Игрок Свой наносит вам 14 ед. урона! Ваша жизнь 217/380.

В школу нафиг, во второй класс! — насмешливо сказал он — Вставай!

Я встал, вновь вытянул перед собой Синеву. Окружившие нас четверо ПРОЕКТОЕ откровенно ухмылялись, насмешливо комментируя происходящее.

Игрок Свой наносит вам 11 ед. урона! Ваша жизнь 206/380.

Игрок Свой наносит вам 13 ед. урона! Ваша жизнь 193/380.

Это был боец не моего уровня. Возможно, Гермiona, Балиан, Димоникус или Комтур из известных мне «профи» могли бы поспорить с ним, но не я. Я даже задеть его не мог, хотя старался изо всех сил. Свой оказался за моей спиной, жесткие пальцы рванули плечо и правый локоть, раздался треск, я на мгновение ослеп от боли.

Игрок Свой наносит вам 57 ед. урона умением «Обезоруживание»! Вы получаете травму! У вас сломана правая рука! Вы не можете пользоваться оружием в правой руке! Вы теряете 1 ед. жизни раз в пять секунд! Ваша жизнь 136/380.

Этот урод сломал мне руку! Дикая боль пронзала ее, хотя уровень моего погружения составлял всего 70 %. На кукле персонажа иконка правой руки покраснела и выдала шестичасовой таймер восстановления травмы. Тем временем, придерживая меня одной рукой, Свой неторопливо объяснял своим соклановцам:

...«Обезоружить». Лишает противника возможностью владеть мечом. Ну и болевой шок...

Он с силой нажал на сломанную руку, вызвав у меня вопль боли и отшвырнул меня в траву.

— Мне надоело это ботство! Шутки кончились, Кот! Подержите его!

Двое подхватили меня под руки, подняли, подвели ближе к змеечеловеку.

Вы теряете 1 ед. жизни! Ваша жизнь 134/380.

— Тасмит, лечи его. Я не хочу, чтобы он сдох раньше времени!

Он врезал мне еще раз, затем приблизил свою плоскую чешуйчатую голову, не сводя с меня желтых немигающих глаз. Сквозь две черные дырки на месте носа со свистом выходил воздух.

— Я повторяю вопрос, Кот! Где эрр?

К сожалению, в Сфере нельзя плевать, было огромное желание плюнуть в надменную змеиную морду. Поэтому я просто сообщил змеечеловеку, что он полный урод.

— Вижу, по-хорошему не договоримся — огорченно вздохнул Свой. Он извлек из-под

бахтерца странный символ — зеленоватый кинжал в форме маленького молота. Неровные края хищно блеснули отточенным металлом. Свой приблизил кинжальчик к моему лицу, прижал холодное лезвие к щеке. По лицу мгновенно потекла теплая струйка, система сигнализировала о незначительном кровотечении.

— Я сейчас глаз тебе вырежу, сначала левый, потом правый! Хочешь!?! — прошептал он, все сильнее нажимая на лезвие — Где эрр!?

Шутки шутками, а мне уже было не до смеха. Конечно, каждая минута промедления воинов ПРОЕКТА давала нам фору во времени, но когда тебе хотят выколоть глаза, как-то неуютно становится. Даже с 70 % погружением. Жутко болела сломанная рука.

Свой вдруг оторвал кинжал-мечемолот от моего лица, вскинул его, измазанный в крови.

— Дортену нравится это! — торжествующе выкрикнул он. Я не верил своим глазам — за его плечами, повторяя силуэт змеечеловека, стремительно росла и наливалась огромная тень. Тень, очертаниями похожая на великана в шипастых доспехах и глухом шлеме, в прорезях которого горит мертвенный зеленый огонь.

Резко подул ощутимо сильный ледяной ветер, дохнуло холодом открытой могилы и мощным присутствием. Солнце скрылось за чередой набежавших туч. Лог взорвался кучей строк о странных аурах.

— Дортен! Я приношу тебе эту жертву!

Свой взмахнул ритуальным кинжалом, не обращая внимания на маячащую за его спиной гигантскую тень.

Нафиг. Нафиг все. Логаут. У меня уже нервы не выдерживают.

* * *

— Ушел, слабак!

Тело Хоткота плюхнулось на траву, из нескольких ран на груди толчками выплескивалась кровь. Вороненок и Искатель добились его быстрыми ударами, вписываясь в килл.

Свой раздраженно опустил ритуальный атаме-мечемолот. Божественное присутствие проекции бога Тьмы, погружавшее в эйфорию, быстро таяло. Тем не менее приятный суточный бафф на плюс к урону получила вся конста, и это в чистом поле, без храма, без походного алтаря.

— Я нашел. Взял след! — подошел Искатель — Они разделились с эрром, он удаляется на юг. В пределах десяти лиг.

— Понятно, они прикрывали его. Поэтому и хотели убить «птичек», не нас.

— Можем перехватить «длинным прыжком» через респ. Заодно и этих еще раз отправим в киллрейтинг.

— С ума сошел? — Свой взглянул на разведчика — Здесь на всех респях дежурят местные отморозки.

— Будем бояться бичей из пограничья? — наморщила нос Тасмит — Ни замков, ни имени, один только гонор!

— Разнести-то их разнесем — уверенно сказал Свой — вот только привлечем много ненужного внимания. И через пару часов после замеса здесь будет половина Дикого Поля!

— Идем по следу эрра — вынес он вердикт после минутного раздумья — Искатель!

Следопыт вновь вызвал «пешек», волки закружились, уверенно взяли след. Искатель возглавил консту — только он, используя «Охотничье Чутье», видел тонкую красноватую полосу, уходящую в степные дали.

* * *

Что происходит в Сфере, когда игрок логоофается? Это зависит от состояния игрока и его местоположения в мире. Если игрок находится в номере гостиницы, постоянного двора, палатке походного лагеря или ином месте, специально предназначенном для отдыха — он исчезает мгновенно. Включается навык «Отдых» и по прошествии нескольких часов, когда игрок возвращается, он получает приятный бафф «отдохнувшего» — повышенную регенерацию энергии, маны и жизни. Чем дольше длится отдых, тем мощнее и длительнее бафф.

Если игрок выходит в месте, не предназначенном для «Отдыха», он тоже исчезает, но не мгновенно, а по истечении минуты. И никакого баффа после нового входа в игру не получает, поэтому игроки всегда стараются выйти из игры в местах, которые подходят для отдыха.

Но! Если игрок находится в состоянии «агро» с НПС или другим игроком, включается специальный таймер. После логаута его тушка целых десять минут будет находиться в мире Сферы, и за это время с безвольным телом могут наделать много всего плохого. Сделано это для того, что бы игроки не использовали логаут как средство спасения от смерти в PvP или данжах.

Разумная, в принципе, система, но сейчас она мне совсем не нравилась, учитывая, что меня только что хотели принести в жертву какому-то темному богу. Сорвал я им ритуал своим логаутом или нет, я не знал, хотелось бы верить, что сорвал.

Киллрейтинг в отдельно открытом окне сообщил, что конста ПРОЕКТА прикончил меня, скрупулёзно вписавшись всеми своими мемберами. Значит, дух уже на респе, можно заходить в игру.

Сфера встретила неприятным системным сообщением:

Ваш персонаж был принесен в жертву Дортену, Богу Тьмы! Вы навсегда потеряли 1 ед. атрибута Удача! Вы потеряли 10000 опыта! Ваш текущий опыт....

И одновременной информацией от Алекса:

АлексОрдер: *Не воплощайся, Кот.*

ХотКот: *Что такое?*

АлексОрдер: *Кажется, мы встряли.*

Респ пограничья «диких» земель, куда мы попали, находился на вершине каменистого холма, поросшего выгоревшей травой. Вид вокруг расстилался потрясающий — желто-зеленое степное море под бескрайним голубым небом с белоснежными завихрениями облаков. Насладиться им полностью мешали несколько деталей ландшафта — сидящие на серых валунах игроки, человек десять. Они были разнообразно вооружены, у ближайших я

заметил луки, арбалеты, примотанные к поясу петли лассо и увешанные крючками ловчие сетки, не считая обычного холодного оружия. Ярко-красные ники говорили о том, что перед нами ПК, игроки с кармой, опущенной до предела множеством преступлений и убийств.

— Ну, давайте уже, возрождайтесь! — крикнул один из них — Мы же видим ваших призраков!

— Мы хорошие. Не бойтесь, мы вас не больно убьем...

К кругу респу подошел один из ПК-шеров, выпрямился, уперев руки в бока. Это был человек, среднего роста, с упрямым и хитрым лицом старого лиса. В разрезе длинного серого плаща поблескивала кольчуга, над плечами выдавались рукояти двух крест-накрест закрепленных клинков.

— Ладно, шутки в сторону! — хрипло сказал он — Хватит время терять... Я предлагаю вам выкупить свою шкуру. Пять тысяч с каждого — и можете ехать дальше по своим делам!

АлексОрдер: *Не обращай внимания, врет.*

ХотКот: *Что им вообще надо?*

АлексОрдер: *Киллов и лута. Грамотная засада, со стоунджаммером. Будут рескиллить пока не надоест... Или пока в офф не выйдем.*

С другой стороны к респу поднялся еще один игрок, закутанный в коричневый балахон с надвинутым капюшоном. Он обнажил голову, явив бородатое лицо под обрезом стального шлема, сказал негромко и веско:

— Заплатите, убьем только один раз. Потом отпустим. Рандомы держат свое слово.

— Иначе кто будет платить рансом? — подхватил первый ПК — Решайте, даем вам 10 секунд!

— Девять...восемь...семь... — хором начали отсчет остальные.

«Рандомы» — так назывался клан, к которому принадлежали все окружившие респаун игроки. Я открыл их боевую статистику, ну да, одни из местных обитателей, не большие и не маленькие, киллрейтинг выдает тридцать восемь активных в последний месяц игроков, почти все киллы — в северных районах Дикого Поля. Что я мог сказать об игроках этого и подобных кланов? «Бомжи», «Бичи» — презрительно отзывались о таких в альянсе «Дозоров», намекая на то, что у обитателей Поля нет замка и земли, которую можно назвать своей. Не было у них и такого уровня дисциплины и организации, как в топовых алли, но и игроки шли сюда совсем не за этим. Сорвиголовы, не признающие порядка и правил, свободолюбивые разбойники и просто любители ПК и ПвП всех видов бурными ручейками стекали в Степь из заводей безопасных Королевств и земель замковых кланов Дорсы. Потому что драк здесь было в избытке всегда, каждый день в Диком Поле можно было найти любой вид ПвП по желанию.

Говорят, человек предельно мобилизуется в момент высокого нервного напряжения. Я и сам не раз замечал, что могу много больше, чем представлял, когда от этого зависит что-то очень важное.

Сейчас был как раз такой момент.

Хоткот: *Алекс, возрождаемся.*

Примерно через три часа, Дикое Поле...

Это были руины на склоне холма, полуразрушенное здание, круглый свод которого давно обрушился. Остатки древней кладки поросли мхом и пучками степной травы, под которыми едва проглядывала древняя резьба. Между обломками упавших статуй, камнями с выветренными письменами, в сводчатых арках окон протяжно завывал ветер.

Они спешили, но внутрь заходить не торопились.

— Что это? — спросил Свой — Что это за место?

— Какой-то старый Храм — пожал плечами Вороненок — На карте отмечен как разрушенный Храм Теней.

— Они внутри. Совсем близко! — приплясывал на месте Искатель — След ведет туда!

Он указал рукой в темный провал в руинах, где вместо двери зиял внушительный пролом.

— Не нравится мне это — сказал Свой — Они больше не бегут. Решили опять устроить нам засаду?

— Просто забились в эту щель, как крысы! — ответил Искатель — Думают спрятаться от нас!

— Дозоры кто угодно, но не полные дураки — скривился Свой.

— Очень смахивает на ловушку — согласился Вороненок.

— Искатель, пробей, кто там внутри. Ворон, по киллрейтингу и сайтам — активность местных.

— Внутри чисто. Три сигнала — отапортовал Искатель, используя «Ментальный Поиск». Вокруг тоже чисто, в пределах лиги — только мобы.

— Местных вообще сейчас нет онлайн. Последние килы — три часа назад, как раз наших друзей потрошили. ПК прихватили их на репсе, куда мы отправили.

— Знаю, я мониторил их килл рейтинг. Местных нет в игре? Странно, сейчас их прайм — размышлял вслух Свой.

— Это объясняет, как Дозоры вышли с респа — вмешалась Тасмит. — Если бы респ кемпился, они бы до сих пор там сидели!

— Тоже может быть — задумчиво посмотрел на нее Свой.

Он вновь скривился, как от зубной боли.

— Тао торопит. Осталось только четыре часа. Потом наш договор с Пандами будет расторгнут, и мы останемся должны им миллион золотых!

— Значит, надо рисковать — сказал Искатель — Они с эрром там, Корона почти наша!

— Баффаемся, пьем элики и заходим! — принял решение Свой — Выпускайте «пешек»! ...в первом зале не было ничего, кроме расколотых каменных вазонов и обломков колонн. Конста ПРОЕКТА шла осторожно, с оружием наготове, реагируя на каждый шорох. Во второй зал, святилище, вела узкая каменная лестница.

Они спускались по одному, осторожно. Внутри царил полумрак, сквозь разбитый свод проникали лишь редкие лучи света. Помещение было длинным и прямоугольным, стены покрыты хорошо сохранившимися барельефами с изображениями богов, сценами из их жизни. В дальнем конце святилища стояли три каменных алтаря, над каждым нависала, вырастая из стены, массивная статуя. Они символизировали трех богов Тени.

Справа — Анки, спящий Бог, Пророк, Провидец. Слева — с легкомысленной улыбкой на каменных устах, полуобнаженная Гелла, богиня красоты и любви. И в центре, в позе

нищего, просящего подавание — Тормис, покровитель секретов, хитрости и обмана.

Перед алтарями стояли трое. Бородатый рунный мастер, положивший руку на рукоять меча и темноволосый парень в кожаных доспехах. За ними выделялся третий — прикрытый маскировочным балахоном, в надвинутом капюшоне.

Рунный мастер обнажил прямой меч, в руках парня тоже появился клинок — разгоравшийся в полутьме ярким синим огнем. Они шагнули вперед, заслоня фигуру в балахоне. В ответ на боевом жезле Эйрин заиграли голубые огни Эльма, натянули луки Искатель и Вороненок, ощерили пасти волки-оборотни, ожидая команды. Тасмит раскинула руки, готовясь бросить проклятье, быстрым шагом пошел вперед Свой, раскручивая фальчионом шипящую мельницу...

И тогда тот парень с огненным мечом, Хоткот, внезапно рассмеялся.

— Я не могу поверить! — сказал он сквозь смех, убирая меч в ножны — Я не могу поверить, что вы купились на такой простой трюк!

Вокруг консты ПРОЕКТА, окружая их со всех сторон, материализовались из воздуха воины «Рандомов», тех самых местных ПК. Они возникали из ниоткуда один за другим, за несколько секунд окружив отряд Своего плотным кольцом.

— Логин-трап! — яростно крикнул Свой, пытаясь броситься в сторону. Но он не смог двинуться с места, потому что вся пятерка АДа оказалась в центре нарисованной на полу святилища огромной руны. Линии этой руны, повинувшись жестам бородатого рунника, сейчас разгорались ярким голубым светом. Из них исходило множество призрачных цепей, сковавших движения воинов ПРОЕКТА.

— Привет, вкусняшки — весело пропел чей-то глумливый голос.

Затем начался бой.

* * *

Тремя часами ранее...

Хоткот: *Алекс, возрождаемся.*

АлексОрдер: *Что?!*

Я обрел плоть, спрыгнув с каменного круга. Как и следовало ожидать, боевой лог мгновенно закишел кучей строк. «Рандомы» действовали отработанно — через пару секунд меня опутали несколькими сетками и мгновенно окружили. Блестели обнаженные клинки, солнце бликовало на остриях нацеленных в лицо стрел и копий. Сильный удар сшиб меня с ног, горла коснулся широкий копейный наконечник. Совсем близко возникло лицо главаря, один из хитрых глаз подмигнул мне:

— Ну что, договорились? Вы платите, мы вас записываем в киллрейтинг и прощаемся!

— Поговорим сначала?? — сказал я ему в ответ.

— Да что разговаривать, кончай его, Блэки!

— Тихо! Отчего не послушать, за это денег не берут — осадил своих главный. Его звали Черный Дон, но «Рандомы» ласково называли его Блэки. — Болтай, крабик, только быстро!

— У меня есть к вам очень интересное предложение.

— Я выслушаю его. Только пусть второй тоже возродится!

Алекс прыгнул с респа и тоже моментально был схвачен. Из стелса за его спиной бесшумно появился еще один «Рандом», в скине темного эльфа. Он бережно, почти нежно прихватил моего друга за голову, прижал к его горлу кривое лезвие скимитара и объявил всем, улыбаясь:

— Это будет мой юбилейный, трехтысячный килл!

— погоди, Тринадцатый... Хлопцы, не кипишите! Говори! — приказал мне Черный Дон — И дай бог, чтобы это был не блеф!

— Блэки, я хочу их крови — ласково пропел лысый громила с татуированной головой — Сегодня мало свежего мяса, впишем их в киллрейтинг!

— Давайте сначала выслушаем! — тот бородатый, в коричневом плаще с капюшоном, протолкался вперед, кивнул с усмешкой:

— Привет, Алекс!

— Арроу? — ахнул удивленный не на шутку АлексОрдер — Ты? Здесь?!

Черный Дон внимательным взглядом смерил обоих, потом снова обернулся ко мне:

— Говори!

— Я хотел бы наедине.

— У меня нет секретов от моих людей. Говори!

Мое предложение повергло «Рандомов» в некоторый ступор, а потом вызвало внутренний конфликт.

— Трехтысячный килл! — всхлипнул Тринадцатый почти натурально и отпустил Алекса.

— Интересное предложение — процедил Блэки — Если это конечно, правда.

— Я пробил их, лови киллист — подошел еще один ПК, в одеянии жреца или целителя — Киллы свежие, ПРОЕКТ действительно идет за ними.

— Убьем и этих, и этот ваш ПРОЕКТ! Что нам мешает!? — выкрикнул лысый. Я разглядел его повнимательнее — неприятный тип, мертвенно-бледная кожа, лысая голова вся покрыта татуировкой. Такого персонажа создают, чтобы пугать его внешностью окружающих.

— В чистом поле на боевую консту ПРОЕКТА АД бросаться не советую — тихо сказал Арроу.

— Согласен — кивнул предводитель «Рандомов» — Сталкивался...Они нас вырежут. Но вот если сделать, как говорит Хоткот...

— А ведь может сработать, Блэки, может.

— Сам знаю, что может. Но ПРОЕКТ АД, боевая конста — это сам знаешь какие спецы!

— Так и мы не пальцем деланные! И нас семнадцать, не считая «пешек», а их всего пять.

— Если мне дадут час, я нарисую Великую Руну Цепей — сказал АлексОрдер — Есть все ингредиенты с собой.

Блэки присвистнул, вопросительно взглянул на Арроу. Тот коротко кивнул — мол, действительно может.

— Давай, Блэки! Давай попробуем, Черное ты Дно! — один из «Рандомов», Тринадцатый, дружески стиснул его плечи — Они же все в эпиках, в легендарках, с полным инвентарем Искр! Такая добыча пропадает!

— Давайте голосовать — тихо предложил Арроу.

ХотКот: *Откуда ты его знаешь?*

АлексОрдер: *Он был в Дозорах. Ушел, давно. Не поделил что-то с Хранителями, ну а у них разговор короткий.*

Закрытого голосования у них принято не было. «Рандомы» просто поднимали или не поднимали руку. По итогам стало понятно, что засаду на АД хочет устроить подавляющее большинство. Судя по репликам, им надоело тупо дежурить на респаунах, хотелось разнообразия. Психанул один из тех, кто был против, лысый и татуированный парень, который хотел нашей крови.

— Я-то думал, когда вступал к вам, что здесь настоящие пэвэпшники собрались — издевательски процедил он, вставая — А вы... то плюса у них, то друзьяшки! Пол Степи уже заплюсовали, теперь крабов не трогаем!

Не найдя понимания у сокланов, он плюнул в сердцах, быстро пошел прочь.

— Опять вышел из клана — заметил Тринадцатый — Какой раз уже, пятый или шестой? Черный Дон только устало махнул рукой.

— Неуправляемый он — сказал он — Хотя боец отличный. Остынет, вернется.

Я предложил Рандомам очень простую сделку. Они сохраняют жизнь нам с Алексом, пропускают через свои земли, а мы в ответ выводим их на более лакомую добычу — пятерку «профи» ПРОЕКТА. Профит с их лута и эффективность киллов будут на порядок лучше. Более того — я рассказал Рандомам, как сделать так, чтобы конста ПРОЕКТА сама попала в ловушку, из которой нельзя выбраться. Проблема была одна — после того, как они поймают на нас, как на живца пятерку охотников Ада, ничто не мешает им расправиться и с нами тоже. И убить эрра. И это момент очень меня смущал. Но выход был.

— Что это ты мне за чушь скидываешь? — поднял на меня невинные глаза Блэки.

— Это контракт. Договор. Мы обязуемся заманить в ловушку пятерку ПРОЕКТА, вы обязуетесь после этого не причинять вреда и не чинить препятствий нам...и нашему спутнику НПС. Да там все прописано, читай!

— Какому еще спутнику НПС? Ни о каком спутнике мы не...

— Так мы квест делаем. Эпический. По сопровождению НПС. - не соврал я, умолчав правда, что НПС — это эрр Народа Эйр. — Поэтому они на нас и охотятся. Фракционные войны же.

— Ааа — протянул Блэки. Дураком он не казался, но мое объяснение вроде как «съел»

— А ты продуманный, Хоткот. Страхуешься. К нам в клан не хочешь?

— Не, спасибо.

— В общем, вот твой контракт. План, правда хромает немного. Они наверняка пробивают ваш киллрейтинг, места тут опасные — Черный Дон хищно улыбнулся и провел пальцем по лезвию кинжала — Так что для полной правдоподобности...

* * *

— Я не могу поверить! — рассмеялся я — Не могу поверить, что вы купились на такой простой трюк!

Логин-трап — это классика ловушек. В условленном месте группа игроков выходит в офлайн, оставаясь при этом в голосовом чате. Онлайн присутствует только «живец» —

приманка, одна или несколько. Когда враги кидаются на «живца», по команде основная группа заходит в игру и начинает бесплатную раздачу абонементов в киллрейтинг. Обычно это делают в месте, откуда противнику будет трудно сбежать.

В нашем случае это был старый Храм Теней. Замкнутое помещение с одним входом, который легко перекрыть. И еще один плюс — в Храме чужих богов Свой не сможет использовать свои навыки черного жреца, не сможет призвать на помощь своего бога-покровителя. На это мы рассчитывали, но я не ожидал, что одновременно с моим смехом и началом логина «Рандомов» в моем системном трее появиться важное сообщение:

Богу Тормису это нравится! Ваша репутация с богом Тормисом поднимается на 350. Текущее значение 550/1000 (доброжелательность).

Опять этот Тормис, бог пантеона Тени, поднимает мне немного репутации! После прошлого случая, со Сноу, я немного погуглил про это дело, но потом все настолько быстро завертелось, что разбираться еще и с божественным покровительством было некогда.

Тем временем в храме началось жуткое месиво. Мы с Алексом прикрывали эрра, строго-настрого попросив его не лезть в драку. АлексОрдер, пока я обсуждал с «Рандомами» детали засады, сгонял в Храм к ожидающему там Эндведу и замаскировал его так, что ни имени, ни статуса НПС различить было нельзя. Просто фигура в маскировочном балахоне, даже под капюшоном блестит сталь сплошного забрала.

Если бы «Рандомы» узнали, что с нами эрр Народа Эйр, у них могли закрасться нехорошие мысли по поводу Короны — а это совсем другой расклад, другой профит по сравнению с обещанным мною. Допускать этого было нельзя.

Бой длился минут десять, но что это были за минуты! Боевая конста ПРОЕКТА, даже прикованная к месту Великой Руной, давала жару так, что было страшно. Они вызвали ураган, страшный вихрь, расшвырявший всех «Рандомов» по стенам — я едва удержался под напором ветра, вцепившись в каменный алтарь. Свой оборонялся, не сходя с места, окруженный непроницаемым коконом взлесков стали — окружившие его ПК не могли пробить защиту. С пугающей быстротой гасли иконки «Рандомов» в интерфейсе рейда, а полоски жизни воинов ПРОЕКТА, хоть и прыгали от получаемого урона, но тут же восстанавливались, исцеляемые их хилерами.

— Кот, они стирают Ураганом линии Руны! — крикнул АлексОрдер, пытаясь перекричать яростный свист ветра и звон стали — Помогай, я прикрою эрра!

Я и сам видел, что бешеный ветер истончает, стирает толстые линии Великой Руны Цепей, кропотливо выведенной Алексом на полу зала. Но легко сказать! Если вы были когда-нибудь в центре смерча, то знаете, что даже идти против ветра невозможно — его напор сшибает с ног. Те, кто оказался в «глазе» бури — относительно спокойной области вокруг заклинателя, еще держались на ногах и сражались, остальных просто разметало по стенам.

Двое ПРОЕКТОВ с мечами и щитами — Вороненок и Искатель, прикрывали двух кастеров-девушек — Эйрин, мага воздуха и Тасмит, черную целительницу. Правильная расстановка консты при входе в святилище позволила им даже прикованным Руной эффективно защищаться.

Я взглянул на горящее синим огнем лезвие своего меча. Много раз он уже выручал меня, но как добраться на дистанцию удара, если ревущий ветер просто валит с ног?

— Брось меня! Метни меня!

Вновь тот же незнакомый голос, с металлическими нотками обратился ко мне. Меч, он вновь заговорил со мной, как дважды перед этим, в Курганах Некромантов и при столкновении с Тао! Я много раз пытался «разговорить» его, вытаскивая из ножен и пытаюсь пообщаться на привалах, но загадочная железяка, вернее мифриляка, не реагировала. Он говорил со мной только в случаях критической опасности, хотя спасти мог далеко не всегда.

Хотя советы, признаться, давал ценные. Я перехватил клинок обратным хватом и от души запустил им, целя в синее пятно мантии Эйрин.

Да, в Сфере можно метать любое оружие. Это требует навыка и такое оружие приобретает свойство «Метательного». Также есть шанс поранить самого себя, если предмет изначально не предназначен для метания. Мне повезло — Синева пронзила гудящие порывы беснующегося смерча и врезалась в фигуру мага ПРОЕКТА.

Эйрин, несомненно, была подготовленным бойцом. Кроме магии, она поддерживала навыки обращения с холодным оружием. Увернуться от брошенного в упор клинка связанная Руной девушка не могла, поэтому инстинктивно защитилась, отпарировав летящий предмет своим боевым жезлом. Магический посох с жалобным звоном распался на несколько частей, Эйрин, обжигаясь, отбросила раскаленные, дымящиеся обломки.

Тут же стих ветер, почти полностью стерший рисунок руны АлексОрдера с пола Храма. На мгновение стало тихо-тихо, все удивленно застыли — и конста ПРОЕКТА, и распластанные по стенам ПК-шеры. Но только на мгновение.

Уцелевшие «Рандомы» вновь бросились на бойцов ПРОЕКТА. За спиной черноволосой Тасмит, бесшумно вышел из стелса темный эльф-ассасин с ником Тринадцатый. Он со злобной усмешкой взмахнул скимитарами, критическим ударом снося ей голову с плеч. Через пару секунд «Рандомы» сфокусировали Эйрин, тоже отправляя ее на респаун. Вороненок и Искатель отчаянно сопротивлялись, но без поддержки хилера шансов у них не было.

Свой! Этот тип убил уже четверых или пятерых противников! Руна Алекса больше не держала его, змеечеловек упрямо шел к нам. На нем висели лучшие бойцы «Рандомов», Арроу и сам Черный Дон, но сдержать не могли.

Или могли? АлексОрдер помогал им, кидая в противника руны за руной, Свой наконец, зашатался, пропустил удар, другой, и рухнул — прямо на срединный алтарь. Полоска его жизни неохотно ползла в красную зону.

Помогайте! — крикнул Черный Дон нам, на мгновение обернувшись. Арроу, нападая, прижал предводителя ПРОЕКТА к алтарю, занес меч — но Свой, хоть и замедленный дезориентируемый дебафами моего друга, все еще оставался грозным соперником. Он извернулся, мощным пинком в грудь отбросил «Рандома», потянулся к поясу, вырывая из гнезда бутылочку с зельем.

Я уже был рядом. Синий меч, неведь как снова оказавшийся в руках, пел песню огня и стали. Прижатый к алтарю змеечеловек заметил его слишком поздно, а может, просто не успел среагировать. Мой удар пронзил его, пригвоздив к алтарю, острие Синева уперлось в камень.

Вы наносите 2714 ед. урона игроку Свой (ПРОЕКТ АД)! Игрок Свой умирает! Вы получаете 412 ед. опыта. Текущее значение 361201/750000.

Меч Aelmaris получает 154 ед. опыта! Текущее значение 5014/50000.

Внимание: вам доступна новая скрытая способность меча Aelmaris!

И одновременно с этим система спросила совсем неожиданную вещь:

Игрок Свой умирает на алтаре бога Тормиса! Желаете принести игрока Свой в жертву богу Тормису? Да/нет? 49...48...47..

— Чего ты ждешь? Добивай его! — крикнул рядом Блэки — и вонзил в тело змеечеловека свои клинки.

Но перед этим я успел кликнуть иконку «нет». Все, что я читал о богах Тени и поклонении им, не предполагало кровавые жертвы. Насколько я уяснил, такие жертвоприношения были приятны только богам Тьмы, да и то не всем. Поэтому эффект убийства на алтаре во славу Тормиса мог принести неожиданные и не очень приятные результаты.

Тело Своего исчезло, оставив после себя несколько деталей экипировки, зазвеневших на плитах пола. Один из них, красивый кожаный наплечник с металлическими вставками и ремнем крепления с круглой пряжкой, остался на алтаре. Его на мгновение окутала серебристая дымка, а затем мне вновь прозвенели системные колокольчики:

Бог Тормис принял ваш дар! Ваша репутация с богом Тормисом повышается на 500! Текущая репутация: 1050/5000 (Дружелюбие)

Наплечник исчез, сверкнув напоследок драгоценным камнем, вделанным в пряжку, а изваяние бога над алтарем окуталось таким же серебристым сиянием и чуть-чуть... шевельнулось?

На выщербленной алтарной плите вдруг появился новый предмет. Это был свиток, древний, пожелтевший, с потрескавшимися краями. Он был перевязан тонкой грубой бечевкой, похожей на пояс нищего, но перевязан замысловатым сложным узлом. Действуя по наитию, я протянул к нему руку — и свиток оказался в моем инвентаре.

Вы получили предмет: Серый Свиток Теней. Содержимое: «Великий Щит Теней».

Качество — легендарный. Мастер — Тормис. Персональный предмет.

Внимание: этот предмет можно использовать только один раз!

Что это было? Ответный дар бога-хитреца или работа «процедурного» генератора по подбрасыванию плюшек слабой стороне? Или первое и второе в одном флаконе?

Манипуляции с наплечником и свитком, мерцание каменной статуи бога, кажется, никто не заметил — «Рандомы» были слишком заняты добиванием противника. Да и произошло все очень быстро — секунд десять миновало, не больше. Мигнула и погасла последняя иконка ПРОЕКТОВ — наши союзники наконец, добились Искателя и разразились радостными воплями. Оставалось их в живых всего пятеро — двенадцать полегло в схватке.

— Быстро лутаем все и на респ! — распорядился Блэки — Жесткие ребята, боюсь, парни не удержат! Весь лут скидываем Тринадцатому!

— Никуда они не денутся, Блэки — возразил Арроу, быстро обдирая павших — Мы их хорошо так подраздели. И уложили им всех «пешек».

— Восемь! — торжественно сообщил Тринадцатый, когда мы возвратились на точку респауна — Восемь эпиков! И еще пять редких шмоток! Тысяч на тридцать голда!

— Кажется, это лучший лут в моей жизни — сказал Черный Дон — Как там эти?

Как и сказал Арроу, конста ПРОЕКТА не рискнула вырваться с респа, потеряв кучу шмота и всех спутников. В числе прочего нам дропнулся магический жезл Эйрин, лук и арфа Вороненка, плащ Своего... Они были лишены привычного снаряжения и частично безоружны. Такой щедрый лут объяснялся плохой и ужасной кармой воинов Тао Ада. Если даже с меня, с «хорошей», зеленой кармой, при смерти стабильно падал один предмет, что говорить о них?

Мы подошли к каменному кругу возрождения, на котором смутно белели несколько призрачных фигур. Злой голос сообщил:

— Ну, все, вы в КОСЕ, вас весь АД заминусовал! Песец вам, твари!

«Рандомы», не стовариваясь, одновременно громко заржали.

— Мы у половины Дорсы в КОСе — отсмеявшись, крикнул в ответ Блэки.

— А кое-кто у половины Сферы — добавил Тринадцатый — На меня, например, сто тринадцать наград расшарено. О, уже сто восемнадцать..

— В общем, так! — Черный Дон, взявшись за пояс, ближе подошел к кругу респа. — Парни, каждый из вас может выкупить свою попу за пять штук золота! Тогда отпускаем вас и даем уйти. Если же нет — мы вас покемпим чуток, может еще чего хорошего с вас выпадет..

Он с ухмылкой набросил на плечи синий плащ, принадлежащий ранее Своему, с удовольствием застегнул искрящиеся драгоценными камнями фибулы.

— Пошел нахрен! Все вернешь, сука!

— Больше, больше, боли! — поаплодировал в ответ Дон — Я пишу видос, парни, скажите еще что-нибудь! Вы будете звездами офсайта сегодня!

Лидер Рандомов вернулся к костру. Видимо, в клановом чате он отдавал неслышимые нами команды, потому что несколько «Рандомов» почти одновременно встали и растворились в воздухе, беря кладбище в кольцо.

— Что думаешь, Блэки? — тихо спросил Арроу, когда предводитель присел к огню.

— А что тут думать? Никуда они не денутся, кишка тонка. Камни Душ заблокированы, только в офф.

Камни у них привязаны скорее всего в замке, за тридевять земель — заметил Алекс — Но это ПРОЕКТ, они так просто не сдадутся.

— Значит, подержим их немного — ухмыльнулся Блэки. — Парни упакованы очень круто, есть шанс, что будут вырваться даже без «пешек», еще что-нибудь выбьем с них

— Эпик еще какой-нибудь — мечтательно протянул Тринадцатый.

— Или Искру Золотую! — сказал кто-то и все Рандомы вновь заржали.

— Он там что-то говорил про подмогу? — спросил я.

— Врет! ПРОЕКТ АД живет в опе Дорсы, очень далеко. Даже если их соклановцы прыгнут в Эйр, оттуда минимум сутки сюда шлепать.

— Если все хорошо, мы тогда отправляемся. — сказал я, вставая — Приятно было поработать вместе, парни, но нам пора!

Тринадцатый тем временем, прищурившись, обходил вокруг эрра, который молча следовал за нами. За все это время закутанный в балахон с капюшоном Эндвед Элион не проронил ни слова.

— Странный какой-то. — пробормотал Тринадцатый, внимательно осматривая эрра —

Хз, не то непись, не то игрок, не поймешь... Не нравится мне это.

«Рандомы» переглянулись. Я вызвал Снежинку, но Блэки неожиданно положил мне руку на плечо:

— Подожди, ХотКот. Мы еще не договорили.

— Кажется, у нас проблемы — вдруг сказал АлексОрдер.

— А? Что? С чего ты взял? — встрепенулся Черный Дон.

— Друг скинул оповещение, прошедшее минуту назад по кланчату Дозоров. Тревога! Общий сбор. Сейчас постараюсь выяснить, в чем дело.

Минут через пять Саша просто сбросил лог своих переговоров в общий чат.

АлексОрдер: *Что случилось?*

Димоникус: *Рейд «АДа»!. 100+ человек. Появились недалеко от Эйра. Полный фарш — стрелки, милишники, маги. Почти все на птичках. Много жрецов. Упакованы как на войну. Наши опознали даже двоих мастеров порталов, прикинь? Комтур онлайн, но не отвечает, Хранители собирают рейд!*

АлексОрдер: *У вас же с Адом нейтралитет.*

Димоникус: А чего они тут тогда делают в ПвП обвесе? В общем, общий сбор в Кондоре, всем, кто онлайн. Кто офф, пошло оповещение. Ты сам где, подтянешься?

АлексОрдер: *Я далеко, быстро не смогу...*

Димоникус: *Плохо, другого рунника у нас нет.*

Димоникус: *Слушай, отбой походу! Прошла инфа, что они очень быстро выдвинулись на юг, в другую сторону от Кондора. Наши их вели, но они зажгли пентаграмму и ушли своим порталом, куда — хз.*

— Ого! — Тринадцатый сделал натурально круглые глаза — 100+ рейд это просто каток, нас размажут и не заметят.

— Дела — протянул Черный Дон — Спасибо... Арроу, что ты думаешь?

— Надо считать... — бывший Дозор поморщился. — У меня есть в закладках сайт с прикидками по магам портала, сейчас прикину.

— В общем, такой расклад — очнулся он от минутного транса — Информации не очень много, и все зависит, какие у них есть скиллы и ингредиенты.

— Считаем условно, что перфектные!

— Я так и прикинул. Кулдаун способности у мастеров портала при перфектных скиллах — один час.

— Радиус прыжка, если считать самые дорогие ресы — сто лиг. Если инфа верная, до нас они доберутся за четыре прыжка — это два часа. Это если у них два порталышка. Если Дозор ошибся и мастеров портала больше — быстрее.

— Плохо — прошептал Блэки — Стремно..

— Угу. Только все это в теории. И еще-ингредиентов на такие прыжки они сожгут на хренову тучу голда. Свои порталы — удовольствие недешевое.

— Так... — протянул Черный Дон. Встал, с удовольствием потянулся, как большой кот, а затем резко, неожиданно повернулся, оказавшись лицом к лицу со мной.

— Скажи-ка мне, Кот.- тихо прошептал он, прислоня лезвие кинжала к моей шее — Что это за квест такой, что за вами выезжает 100+ рейд «ПРОЕКТА»?

— Договор, Блэки! — напомнил я, стараясь не дергаться — Мы заключили договор!

Что такое договор, или контракт, заключаемый между игроками? Это конструктор, в котором из стандартной формы можно вылепить практически любое соглашение, с условиями, сроками и штрафами. Каких только шаблонов нет на оффоруме Сферы!

По умолчанию в важные договора прописывается штраф, максимальная сумма которого не может быть больше миллиона золотых. Я проставил в нашем с «Рандомами» сто тысяч... Кроме того, нарушивший такое соглашение на месяц получает дебафф «Клятвопреступник», который на 50 % срезает все его атрибуты. И это навсегда отражается в его био — то есть, в дальнейшем, все будут знать, что с таким игроком нельзя вести дела по-честному.

Это достаточно серьезный сдерживающий фактор, поэтому даже заядлые ПК стараются выполнять контракты. Но есть одно «но». Как и в жизни, невозможно все предусмотреть и прописать в договоре, его пункты зачастую можно обойти. Если договор не будет нарушен буквально — система «проглотит» это.

— Рандомы держат слово! — ухмыльнулся Блэки — Но что я могу сделать с парнями, которые внезапно вышли из клана и захотели вашей крови?!

Мы находились за гребнем холма, на котором находился респаун. Это был импровизированный лагерь Рандомов, здесь горел костер, был установлен стоунджаммер и несколько замаскированных походных палаток. Повинуясь короткому кивку Черного Дона, Тринадцатый, вдруг возникший возле нашей «птички», внезапно, резким ударом отсек руху голову! Громадная птица рухнула, забилась в агонии, яростно сжимая когти и судорожно взмахивая крыльями. Тринадцатый отскочил, уходя из-под ударов трехметровых крыльев, довольно усмехнулся. Как я успел заметить, над ними больше не горел тег «Рандомов» — что бы обойти договор, темный эльф вышел из клана.

Мгновение — и острое прямого меча АлексОрдера застыло в миллиметре от носа лидера разбойников. В левой руке рунного мастера закрутились, меняя очертания, светящиеся символы рун.

Еще мгновение — и Алекса окружил частокол клинков, копий и нацеленных в упор стрел нескольких «Рандомов». Вернее, уже бесклановых игроков — они выполняли прошедший в кланчате приказ Блэки. Не сдвинулся с места и не шевельнулся только наш эрр.

— Ничего личного, парни! — продолжил Черный Дон — Просто со мной связался лидер этого ПРОЕКТА и предложил сто шпук за этого непися, что вы сопровождаете. Та что...

— Не получишь ты этих денег! — сказал АлексОрдер уверенно. — И не выходите из клана, это бесполезно!

— Да? И почему же?

Алекс странно взглянул на меня, потом перевел взгляд на эрра.

* * *

— Местные бы не насуммонились — озабоченно сказал подошедший Миргус — Сто

процентов нас уже срисовали.

— Пусть попробуют — фыркнула Тентакль — Бомжи несчастные!

— Конста Своего тоже так думала — произнес Тао — Не стоит их недооценивать. Но они разрознены, собирать зерг на нас будут долго. Если вообще будут.

— Тао, ты не пробовал с ними договориться, предложить денег, что бы подержали этих с эрром? — спросил Миргус.

— Пробовал. Предлагал сто тысяч. — коротко ответил Тао Ад.

— И что, они отказались? — удивленно спросила Тентакль.

— Сначала вроде бы заинтересовались. Но потом замолчали и до сих пор не выходят на связь.

— Тао, это же Степь! Местные мутный народ, с ними договариваться... — сказала девушка — Хорошо, что молчат, сто штук целее будут! Хватит и того, что Живой Доспех уплыл к Джерхану...

Тао Ад молчал, словно не замечая направленных на него укоризненных взглядов. Они находились в наскоро разбитом лагере рейда ПРОЕКТа, прямо посреди Степи. Воины отдыхали, кормили «птичек» и баффались заново, пережидая время отката способностей мастеров портала. Оставался еще один прыжок через пентаграмму — и рейд у цели.

— Да, с Джерханом мы пролетели знатно — сказал Миргус — Сколько мы им остались должны?

— Пятьсот. — коротко ответил Тао Ад — Не волнуйтесь, я разберусь с этим сам. Джерхан не захотел ждать, он взял новый контракт. «Стальной Отряд» ушел в Астрал.

— (нецензурно) эти твои Панды! — выразила свое мнение Тентакль.

— Не нойте. Получим Корону — отыграем все потери — сказал Тао — Живой Доспех — ничто по сравнению с тем, что даст нам Ананизарта, когда принесем ей Корону...

— Хорошо бы! — фыркнула Тентакль — А то народ уже бурчит!

— Люди недовольны — поддержал ее Миргус — Они устали вставать по будильнику на боевое дежурство, при том, что почти каждый день мы собираем рейд. Сегодня сто четырнадцать человек, завтра будет меньше... Сейчас майские праздники, все хотят отдыхать. И очень деморализовал откат.

— Это при том, босс, что сам ты заходишь редко! — ввернула Тентакль — Не думал, что если бы отправился за Короной сам, а не послал консту Своего, этого фэйла не было бы?

— Понимаю — кивнул Тао с непроницаемым лицом — Понимаю, сестренка. Но у меня на работе напряги сейчас, я сплю по три часа в сутки! Надо немного потерпеть, тем более мы уже почти...

Он застыл, прислушиваясь к чему-то, затем выпрямился.

— Скауты докладывают, что видят их. Совсем близко от крепости Ордена. Через сколько мы сможем зажечь пентаграмму?

— Минут через пятнадцать.

— Хорошо. Мы должны успеть.

* * *

Все-таки мне сложно было понять, как «процедурный генератор» вылепляет ландшафты такой визуальной, эстетической силы. Конечно, в его распоряжении почти бесконечный

набор шаблонов, но все же казалось невероятным, что машинный интеллект создает красоту такой невероятной мощи.

Крепость Ордена Лилии-на-Мече произвела впечатление, как только на ее очертания открылся вид за гребнем холма.

Она была расположена на вершине огромного каменистого холма, раскинувшегося посреди степных просторов, с ее башен Дикое Поле наверняка просматривалось на десятки лиг вокруг.

Грозная, величественная, могучая твердыня.

Узкая дорога, спиралью обвивавшая обрывистые склоны холма, забиралась все выше и выше — к толстым стенам, круглым башням и донжонам, к массивным бастионам, выложенным из больших блоков темно-красного базальта. За высокими раздвоенными зубцами крепостных стен поблескивали в лучах заходящего солнца доспехи игрушечных отсюда фигурок стражей. Крепость была не маленькой — за ее стенами мог поместиться небольшой городок. Даже отсюда были видны обширные внутренние дворы, укрепления и главная башня цитадели. Знамена с геральдическими серебряными лилиями, окружавшими стилизованный меч, гордо развевались на ветру.

Уже вечерело. Мы пришпорили коней, ведь цель была уже совсем близка, в каких-то считанных лигах. Неужели мы, наконец, попадем в Орден, и я открою тайну своего меча?

АлексОрдер предостерегающе крикнул, поднимая руку и указывая на что-то. Проследив за его движением, я увидел одинокую «птичку», быстрого облачного пегаса, летевшего нам наперерез. Различить его всадника на таком расстоянии было невозможно, но он стремительно приближался.

ПРОЕКТ! На что он рассчитывает в одиночку? Или?

Или. Мы дружно осадил маунтов, игрок ПРОЕКТА приземлился в нескольких сотнях шагов от нас, преграждая путь к крепости Ордена.

— Скаут! — крикнул Алекс, выхватывая меч — Сейчас зажжёт пенту! Погнали, Кот, может, успеем его убить!

И верно. Яркая красная вспышка окутала противника, повторилось уже однажды виденное мною — алые линии прорезали степь, складываясь в рисунок исполинской пентаграммы, над ней разлился радужный туман портала — и через него хлынула темная масса множества игроков.

Мы ничего не успели сделать. Не прошло и минуты, как нас со всех сторон — да, и сверху тоже, окружил вражеский рейд. Боевые «птички», стрелки, маги, файтеры — это был ПРОЕКТ АД во всей красе, сверкающий эпиками и грозящий легендарками. Они все ж поймали нас! Как обидно, за шаг до цели! И теперь они могли просто развеять нас по ветру за пару мгновений.

Моя левая рука стиснула Серый Свиток, полученный в Храме Теней. Возможно, это наш последний шанс выжить сегодня.

Шеренги окруживших нас игроков ПРОЕКТА зашевелились, вперед вышел Тао Ад. Вот такой же надменно-утонченный, поигрывающий своим черным демоническим клинком.

— Добрый вечер! — он улыбнулся, поправляя кожаную повязку на глазе — Хочу сказать вам. Это была хорошая попытка. Я даже пару раз понервничал немного!

Мы молчали.

— Но теперь вы в моих руках. Желаете что-нибудь сказать, прежде чем отправитесь на респ? — довольный, как кот, поймавший мышь, Тао откровенно издевался.

И тогда мы расхохотались. На пару с Алексом, громко заржали, загоготали, как два коня, держась за животы и утирая слезы. Тао непонимающе смотрел на нас несколько секунд, а затем перевел взгляд на эрра.

Эрр откинул капюшон маскировочного балахона, расстегнул и сбросил его. Не торопясь, стащил стальной горшок армэ, скрывавший его голову. Сделал шаг вперед, встал перед нами, в паре метров от Тао.

В чеканных доспехах Эндведа Элиона, с его снаряжением и оружием, на предводителя ПРОЕКТА смотрел Комтур. Он по-простецки ухмыльнулся, взъерошил свои короткие светлые волосы и сказал:

— Здравствуй, Тао. Кажется, ты не ожидал меня увидеть?

На лицо человека, осознавшего, что он проиграл самую крупную ставку в своей жизни, всегда интересно смотреть. Масса эмоций промелькнула на лице Тао Ад — от банального непонимания до гримасы жуткой ненависти. Он на мгновение прижал руки к лицу, а когда отнял их, лицо его было непроницаемо-страшным.

— Ты обманул меня, Комтур-сан. Что за маскарад?!

— Я обманул тебя? — искренне удивился Комтур — В чем?

— Ты нарушил договор. Ты обещал отдать мне эрра!

— Я обещал ровно то, что прописано в нашем договоре — спокойно ответил глава Дозоров — А именно — Выйти из фракционных войн, заключить с вами нейтралитет, прекратить взаимную агрессию и передать текущие координаты расположения эрра.

Он сделал нажим на слово «текущие», подчеркивая его тоном.

— И я все выполнил — продолжил он — Уже ваши проблемы, Тао Ад, что вы не смогли извлечь из этого пользы.

— Не припоминаю условия, что мне запрещено использовать маскировочные плащи и чужие доспехи — Комтур деланно развел руками — Да и странствовать инкогнито с друзьями тоже. Так что твои претензии по нарушению договора я считаю необоснованными!

— Я понял тебя. — процедил побелевший, как снег Тао. — Клянусь, я заставлю тебя пожалеть!

Комтур расхохотался. Затем обернулся к нам, пожал плечами — ну вот, мол, такой он, этот Тао, шуток не понимает, что поделаешь?; вызвал свою «птичку» — архигрифона, неторопливо взгромоздился в седло и взмыл в небо. Его держали на прицеле множество лучников и магов ПРОЕКТА, но Тао отрывистым движением поднял руку, запрещая стрелять. Комтур состоит в «Дозорах», открыть по нему огонь — нарушить нейтралитет между кланами, нарушить договор...

Мы — и игроки ПРОЕКТА тоже, словно замороженные наблюдали, как он поднимается все выше по крутой спирали, а потом, словно в старом фильме, я испытал момент «дежавю». Как тогда, на поле битвы под Эйром, в небе вспух пузырь изломанного пространства, играющий всеми цветами радуги, а из него, неспешно выплыл огромный летающий корабль. Эту носовую фигуру рогатого демона, окутанные молниями призрачные паруса и острые обводы я уже видел — то был «Зовущий Бурю», астральный джаггернаут «Стального Отряда».

Комтур, пользуясь своей неуязвимостью, сделал совершенно неожиданную для ПРОЕКТА вещь — открыл Астральный Портал наемникам «Пандорума». Смешно, но сам по себе это действие тоже было нейтральным по отношению к ПРОЕКТУ и не рассматривалось системой как нарушение нейтралитета.

Но вот пришедшие из Астрала Панды нейтралами явно не были! «Птички» бешеным роем закружились над джаггернаутом, первые звенья с боевым кличем пикировали вниз, атакуя рейд АДа. Вокруг астрального корабля все ярче разгорались огни — к залпу готовилось бортовое вооружение.

— Кот, нам пора делать ноги! — тихо сказал мне Алекс. Я был полностью с ним согласен, но как остаться целыми в центре вражеского рейда?

Тао Ад, задрвав голову, стоял в двух шагах от нас. Он бросил на нас короткий взгляд и до меня долетел обрывок команды:

— ... эти? Убить их.

Он с места, без всякого маунта, взмыл вертикально вверх, навстречу падающим «птичкам» «Пандорума», белый плащ сложился подобием крыльев за его спиной.

* * *

Немногим ранее, возле респа, где-то в Диком Поле...

— Не получишь ты этих денег! — сказал АлексОрдер уверенно. — И не выходите из клана, это бесполезно!

— Да? И почему же?

Алекс странно посмотрел на меня, затем на эрра. Эндвед Элион вышел вперед, отбросил капюшон плаща, стащил шлем с т-образной прорезью сплошного забрала. На меня глянули цепкие прозрачно-голубые глаза, которые принадлежали вовсе не эрру Народа Эйр. Короткие, примятые шлемом русые волосы, простецкое лицо крестьянского парня. Перед нами, переодетый в доспехи эрра, с его мечом в ножнах, стоял Комтур, глава клана «Дозоры».

Сказать, что я был изумлен — это значит ничего не сказать. Но я быстро сложил дважды два и решил немного помолчать, тем более Алекс делал мне соответствующие знаки, предлагая передать переговоры в руки Тихона.

— Комтур?! — удивленно спросил Арроу — Что ты делаешь тут?

— И где НПС, за которого нам дают сто шгук? — вмешался Тринадцатый.

— Кто у вас тут старший? — спросил Комтур, обводя их взглядом — Ты, Дон? Или ты, Арроу? Или у вас тут анархия?

Блэки все еще держал меня, прижимая нож к горлу. Неожиданно отпустил, оттолкнув, улыбнулся:

— Пошутили и будет! Что ты хотел сказать нам, Дозор?

О чем говорили отошедшие Комтур и Черный Дон, я не слышал. Разговор был коротким, и по его окончании, «Рандомы», получив недвусмысленный приказ, сняли нас с прицела и снова разбрелись, оцепив респаун. Комтур подошел к нам, улыбаясь:

— Все путем, собирайтесь!

— Что ты обещал им? — спросил АлексОрдер.

— Координаты места, где скоро будет много всего вкусного — махнул рукой Комтур — Правда, с другими лутальщиками пусть разбираются сами.

— Не предадут?

— Нет. Какой смысл? За нас им Тао сто шгук не даст, им нужен эрр.

— Кстати, о птичках! — вмешался я — Где эрр?! И откуда ты взялся, Комтур? Утром ты сливаешь нас ПРОЕКТУ, а теперь здесь, весь в белом?

— Ага, точно! — засмеялся лидер Комтур — Ну что ты как ребенок, Кот? Никто вас не сливал, даже в мыслях не было. А эрр, думаю, сейчас в цитадели Ордена попивает багряное вино. Там отличные погреба, Магистр ценитель хороших вин.

— Алекс, я так понимаю, ты был в курсе этой аферы с самого начала? — зло буркнул я. Я был недоволен, что не раскусил «хитрый план» Дозоров.

— Я хотел тебе рассказать — смущенно пробормотал АлексОрдер — Но мне запретили.

— Значит, это все был спектакль? С выходом из клана? — спросил я.

— Скорее экспромт! — хохотнул донельзя довольный Комтур — Неужели ты думал, что вы одни охраняете эрра? Вас скрытно сопровождали и страховали еще две группы. Всем им нужно было на время выйти из клана, чтобы не нарушить нейтралитет с Тао.

— Тао Ад захотел купить Хелт Акором и вывести из игры! — продолжал он — Меня, конопляного воробья! Чертов японец вообразил себя умнее всех, ну ничего, скоро мы ему крылышки-то пострижем.

Видя мое выражение лица, он с размаху хлопнул меня по плечу:

— Не кисни, Кот! Это была проверка «на вшивость»! Зато теперь мы знаем, что тебе можно доверять. Никому пока не говорил, тебе скажу — я давал разную инфу людям в клане об этом «сливе», и, благодаря этому, мы вычислили уже двух спаев ПРОЕКТА. Ну и кто за башкой в пекло не полезет, тоже теперь ясно.

— Где вы перехватили эрра?

— Его подхватили, когда вы устроили засаду ПРОЕКТУ. Молодцы, кстати, грамотно перебили им всех «птичек», я не ожидал. Ну и в Храме Теней, пока вы с ПК на респе разбирались, я переоделся в его доспехи и маскировочный плащ, а самого эрра отправил «птичкой» напрямик в Орден. Вместе с остальными нашими ребятами.

— Круто, что — вздохнул я. Все оказалось не так плохо, как было пять минут назад, но адреналин не отпускал. — И что теперь?

— А теперь самое интересное — блеснули глаза лидера Дозоров — По вашим следам выдвинулся рейд ПРОЕКТА во главе с Тао. Я хочу перехватить их и устроить этому недоделанному Наполеону маленькое Ватерлоо.

— Как? У вас же нейтралитет с ними сейчас.

— А вот слушай сюда, Кот. Тем более, это касается непосредственно тебя.

— Меня?

— Я разговаривал с Пандами. Их стандартный контракт на наем составляет миллион золотых. Сам понимаешь, это бешеные деньги. Но возможен иной вариант оплаты...

— И как же?

— Душами. «Пандориум» заселяет Астрал, поэтому для них сейчас души НПС желаннее золота.

— До сих пор не понимаю, Комтур, какое отношение к этому имею я? — спросил я.

— Кот, Кот. Ключевое отношение имеешь. Ведь у тебя есть «пожиратель душ»!

Я начал понимать, к чему он клонит. Мой меч способен поглощать и удерживать души убитых им НПС, но я и понятия не имел, что их можно как-то использовать! И, тем более, выпускать из меча! Этот вопрос я и задал главе Дозоров.

— Олаф говорит, что способ есть — ответил Комтур — Ты не первый, кто получил «пожиратель». Освободить души можно.

— Я слышал от Олафа, что у Панд есть несколько своих «пожирателей душ»! Почему они не используют их?

— Закон Равновесия! — вздохнул Комтур — Они пытались...чем это кончилось, лучше не вспоминать. А ты уже замазан, против тебя и твоего меча сгенерирована ответка. Наш аналитик считает, что тебе ничего не грозит.

Что там считает аналитик Дозоров, меня волновало мало. Он человек, а людям свойственно ошибаться. Разгребать же последствия мне. К тому же меня дико бесило, что Комтур с этими переодеваниями развел меня, как ребенка. По сути, меня все время использовали втемную в каких-то клановых играх, не ставя в известность о своих планах. И судя по продолжению разговора, собирались делать это дальше.

Вот только мне это надоело. Но — сумма, названная главой Дозоров, впечатляла. Хм. Эквивалент миллиона золотых! Это жирный кусок, настолько жирный, что с него аж капает. А где они собираются брать души, которые нужны Пандам, интересно? И сколько им нужно душ?

Оказалось, что достойной оплатой «Стальной Отряд» посчитал двести переданных им душ. Получалось, что одного НПС они оценивали в пять тысяч. По поводу источника Комтур ответил следующее:

— Фракционная война же идет! Участвуя в боях с неписью, ты под нашим прикрытием набьешь столько душ, сколько нужно! И заодно прокачаешь свой меч.

— Последний вопрос — я с усмешкой посмотрел на главу Дозоров — Сколько со всего этого поймею я лично?

* * *

Бывает так, что секунды решают все. Кто успеет первым — я или стрелки и маги ПРОЕКТА, получившие приказ убить нас? Ближайший респ — в двадцати пяти лигах, и наверняка подобные «Рандомам» обитатели Дикого Поля тоже держат его под наблюдением. Сколько мы будем выбираться оттуда, когда крепость Ордена — вот она, в двух шагах?

Вы активируете Серый Свиток! На вас наложен эффект «Великий Щит Теней»!

Я успел первым, Свиток растаял в моей руке, а нас с Алексом, растекаясь странным жемчужно-серым сиянием, накрыл полупрозрачный, чуть подрагивающий купол. Мгновения спустя об его поверхность расплескались огненные стрелы, разбились молнии и ледяные разряды рейдеров ПРОЕКТА, обрушивших на нас всю свою мощь. Великий Щит Теней был непроницаем для всех видов физического и магического урона. Я сделал шаг вперед — и полупрозрачная полусфера двинулась вместе со мной, сшибив с ног файтера АДа, обрушившего на защитный купол удары боевого молота.

Иконка, появившаяся при активации, сигнализировала, что Великий Щит будет работать десять минут или выдержит десять миллионов урона. Цифра казалась гигантской — но за неполную минуту рейд ПРОЕКТА снес почти сто тысяч. Нужно было спешить!

Мы вновь оседлали маунтов, двинулись вперед, сначала медленно, затем все быстрее и быстрее. Катившаяся синхронно серая полусфера Щита без видимых усилий разбрасывала в

стороны вставших на пути воинов АДа. Впрочем, почти сразу же им стало не до нас — Панды сверху накрыли их боевые порядки, все смешалось в безумном сражении.

Вокруг мелькали файерболы, оставляя огненные следы, лопались «Великие Молнии», взрывались морозным крошевом «Ледяные Иглы». Гремело, пылало и сверкало. Полнеба вдруг закрыла исполинская тень — со страшным грохотом взорвался наверху огромный болид — кто-то пускал в ход заклинания эпического, если не легендарного уровня. Игроков, находившиеся возле эпицентра взрыва, по-моему, просто испепелило вместе с «птичками». Даже джаггернаут «Стального Отряда» при виде такого отпора вроде как изменил курс, начав набирать высоту.

Мы бы не выжили в этом аду. Маунты несли нас через битву, сквозь вспыхивающие пожары «Большого Огня» и падающие с неба осколки взорвавшегося болида. Оставляя за собой дымные следы, они врезались в землю, оставляя после ударов обугленные воронки.

Щит таял с пугающей быстротой, его оставалась лишь треть, когда мы, наконец, вырвались и пустили лошадей галопом, безжалостно расходуя энергию. Через степь — к растущей на глазах твердыне Ордена.

Когда мы достигли подножия холма, она уже заслонила все небо. Темно-красные стены и бастионы вздымались совсем близко, нам оставалось преодолеть лишь три витка спиральной дороги, обвивавшей холм.

Неприятелю, не имевшему воздушного транспорта, было бы очень сложно осадить и взять эту крепость. Узкая — трое всадников проедут, прижавшись друг к другу — и разбитая дорога, опоясывающая каменистые обрывы, все время оставалась под прицелом бойниц высоких бастионов Твердыни. Можно было представить, какое опустошение в рядах атакующих произведет обстрел с этих стен и башен. Я вертел головой, на ходу осматривая то непоколебимые базальтовые укрепления, то косясь в сторону кипящего неподалеку боя.

Чем выше мы поднимались, тем величественней становился вид. «Несущий Бурю», летающий корабль «Пандорума», садил со всех стволов (или что там у него было вместо них) по маневрирующему рейду ПРОЕКТа. То и дело тонкие пурпурные и лазурные лучи связывали его борта и землю, вызывая серии взрывов. Пылали пожары, от них занялась степь, сплошное полотнище дыма скрывало большинство подробностей этой битвы. ПРОЕКТ тоже не сдавался — они выпустили каких-то призрачных многокрылых чудовищ шлейфом сопровождавшим их рейд. На земле среди небольших фигурок игроков, почти скрытых клубами дыма, был замечен гигантский темный силуэт, медленно растущий с каждой секундой. Знакомые очертания — шипастая броня, рогатый шлем, зеленое свечение из щелей доспеха... Кто-то из черных жрецов опять призывал Дортена?!

Черная фигура, издав леденящий душу вопль, отзвуки которого докатились и до нас, взмахнула чем-то, больше всего похожим на огромный изуродованный топор. Зеленая молния сверкнула над полем битвы, соединила пульсирующей нитью корабль «Стального Отряда» и призванного бога Тьмы. Джаггернаут вздрогнул от удара, неохотно сходя с курса, зеленые всполохи некротической энергии растеклись вокруг него, обрисовав контур призрачного сферического щита, защищавшего астральный корабль.

— Это отражение! Не сам бог! — крикнул АлексОрдер на скаку — Они все равно не справятся с Пандами!

Панд даже визуально было больше. Я не брался оценить точное количество, но даже на первый взгляд их было больше в несколько раз. И они уж точно не уступали в снаряжении и боевом опыте бойцам Ада, поэтому исход сражения был предопределен.

Туча дыма, нагнанная ветром, окончательно скрыла поле боя, сцепившиеся рейды, ворочавшуюся гигантскую фигуру и даже джаггернаут «Стального Отряда». Из этого черного облака вырвалась белая точка, окутанная сиянием, полетела в нашу сторону, увеличиваясь в размерах с каждой секундой.

Великий Щит Теней упал, развеялся, отработав последние секунды. Алекс выругался жестом показывая, что нужно двигаться быстрее. Мы уже вышли на финишную прямую — оставалось преодолеть длинный и узкий каменный мост. За ним маячил темный проем приветливо распахнутых ворот цитадели Ордена. Вот только энергия моей Снежинки уже подошла к исходу, лошадь пошла медленно, почти спотыкаясь.

Мы преодолели большую половину моста, когда белая тень стремительно мелькнула над нами, приземлилась впереди, у самых ворот. Во все стороны брызнула каменная крошка, вздыбилось облако пыли. Когда оно рассеялось, мы увидели, кто нас настиг.

Можно было не гадать — это был Тао Ад. Крылья плотного белого плаща сложились за спиной, черный меч он плашмя придерживал на плече. Ветер развеивал длинные серебристые волосы. Лицо его было жестким и непроницаемым, в правом глазе ярким, пульсирующим синим огнем горела демоническая пентаграмма.

— Я знаю, это нерационально — сказал он негромко — Но я не могу позволить вам уйти. Вы задели мою честь.

Мы молча спешили, выхватывая оружие. Смерть в Сфере — неприятная штука. Но всегда лучше умереть, сражаясь с клинком в руках, чем безоружным.

АлексОрдер: *Попробую остановить его рунами. Когда стан пройдет — бей...*

АлексОрдер: *Не смотри ему в лицо-там «Демонический Взор».*

До темного проема ворот оставалось не более десяти шагов. Но проход туда загоразживал Тао Ад, игрок, имя которого в общем киллрейтинге было обведено золотым ореолом — он входил в топ-30 лучших киллеров Сферы. Где местная стража, хотел бы я знать... Или они реагируют только на агрессию внутри крепости?

Впрочем, это было уже не важно. АлексОрдер прыгнул к Тао, угрожая мечом, но это было лишь отвлечением внимания — с другой руки рунного мастера сорвалась Руна Цепей, за ней, почти мгновенно — вторая. Я атаковал в лоб, настолько быстро, насколько мог, чередой финтов стараясь смутить Тао и пробить его защиту, когда руна прикует его к месту...

Синий отпечаток Руны Цепей, и первой и второй, бессильно погас на доспехах Тао. Глава ПРОЕКТА словно не заметил их. Он легко отбил атаку Алекса, меня встретил мгновенным «Встречным Парированием».

Не каждый, не каждый игрок умеет правильно использовать «Встречное Парирование», хоть этот скилл и становится доступен со второго ранга «Блокирования». Суть в том, что использовать его нужно, только подловив момент настоящего, не ложного замаха противника. Тогда мечи сцепляются, и тот из поединщиков, чья Сила больше, откидывает врага с нехилым шансом дезориентации. Мне показалось, что я с размаху врезал мечом по гранитной стене, клинок и лицо Тао оказались вдруг совсем близко. От лезвия демонического меча дохнуло холодом космической пустоты. Я рассмотрел его побелевшие пальцы на рукояти, повторяя по себя: не смотреть ему в лицо, не смотреть ему в...

Гранитная стена с размаху ударила меня. Синева жалобно зазвенела, меня откинуло на

несколько метров, грянуло спиной о каменный бордюр моста, перевернуло через голову. Частично дезориентировало — в голове гудело, картинка в глазах плавала, покачиваясь. Выплюывая каменную крошку и пыль, я с трудом поднялся на ноги.

На краю моста, на месте Алекса стояла ледяная статуя, в позе фехтовальщика, вытянувшего меч. На моих глазах Тао Ад следующим ударом разбил ее на множество осколков, несколькими пинками сбросил ледяное крошево с моста. Иконка моего друга в группе покраснела полностью — он погиб.

— Ну что? — усмехнулся Тао — Будем умирать?

Мой взгляд был устремлен за спину лидера ПРОЕКТА. Синева застыла в боевой позиции. Стараясь держаться максимально собранно, я крикнул обрадованно:

— А вот и помощь!

Тао заметил мой удивленный взгляд через его правое плечо, улыбнулся:

— Ты думаешь, я попадусь на такой дешевый трюк?

Больше он не успел сказать ничего. Удар швырнул его навзничь, впечатав лицом в выщербленные каменные плиты. Тело Тао Ад исчезло, рассыпалось пригоршней серого пепла, тут же развеянного ветром. Легкий дымок поднимался от обугленных частей экипировки, которые остались на месте его смерти.

Фигура в багрово-черном плаще, вышедшая из тени врат, опустила свое оружие — обоюдоострый двуручный лабрис, секиру с симметричными закругленными лезвиями.

— Следуй за мной! — донесся глухой голос из-под надвинутого капюшона. Затем незнакомец повернулся спиной ко мне и направился обратно в ворота твердыни Ордена.

И я последовал за ним, замороженно глядя на хищные очертания выполненных в форме «крыльев бабочки», лезвий его двухсторонней секиры. Ибо они горели тем же гневным синим огнем, отливали теми же серебристыми искрами в голубой глубине, которые я без труда узнал.

Оружие незнакомца было сделано из «звездного металла».

* * *

Я чуть задержался — буквально на одну минуту, чтобы собрать вещи, выпавшие с Тао и Алекса. Взглянув, на то, что дропнулось с лидера ПРОЕКТА, я задохнулся от радости. Закрыв, потом снова открыл глаза — иконки предметов в моем инвентаре не изменились. Ну ладно, радоваться будем потом...

Через толстую арку ворот вел длинный темный проход. Арочный коридор привратного барбакана был оборудован по всем правилам средневековой фортификации. Толстые железные решетки, готовые выскользнуть из потолочных щелей. Круглые воронки отверстий для литья масла или смолы на головы ворвавшимся внутрь захватчикам. Бойницы, испещрившие старинные стены множеством узких отверстий.

Спина моего провожатого, укрытая темно-красным плащом с золотой оторочкой, маячила впереди. Он ни разу ни оглянулся, — видимо, был уверен, что я следую за ним. С внутренней стороны ворот стояла неподвижная стража — спешенные, тяжеловооруженные армигеры. На доспехах и щитах, в шитье красных плащей я видел геральдические трилистники лилий.

Стражи не шелохнулись, даже не повернули голов, когда я проходил мимо них, следуя

за незнакомцем. Тот же широким шагом пересек двор, начал подниматься по лестнице, ведущей в центральную цитадель. Мне не оставалось ничего другого, как спешить за ним.

Каменные коридоры с давящими сводами, переходы и лестницы. Магические бездымные факелы на грубых стенах. Стража — армигеры, кнехты и рыцари, практически на каждом шагу, у каждого входа.

Мы, наконец, пришли к большим дверям, дубовым, усыпанным металлическими заклепками в виде лилий. Незнакомец открыл их большим затейливым ключом, вошел, приглашающе махнул рукой. Прошел по кругу, зажигая факелы и свечи на стенах — снаружи почти окончательно потемнело. Магическое пламя вспыхнуло мгновенно, освещая просторную прямоугольную залу со сводчатым потолком и узкими прорезями окон-бойниц, забранных искусными витражами. В середине стоял массивный, внушающий уважение своими размерами дубовый стол, не менее основательные стулья. Запертая дверь поменьше вела в соседнее помещение.

Незнакомец подошел к камину, расположенному в углу, подкинул дров из охапки, пошевелил кочергой. Из глубины дохнуло жаром, по комнате начало расползаться приятное тепло.

Он снял капюшон, взглянул на меня. Это был высокий старик, широкоплечий и легкий в кости. Он был похож на виденные когда-то гравюры с римскими патрициями — такое же сухое, изрезанное морщинами породистое лицо, завитки коротких седых волос над высоким лбом. Пронзительный взгляд живых, чуть прищуренных глаз напоминал взгляд хищной птицы.

Рэйон, Магистр Ордена Лилии-на-Мечи — информации стало больше, когда незнакомец снял капюшон. Значит, это и есть тот Магистр, к которому ведет письмо, найденное на теле паладина в Эйре?

— Садись, чего в дверях стоишь — буркнул он, показывая на один из стульев — Наверное, спросить что-нибудь хочешь?

— Да. Вы прислали мне письмо... — я протянул ему квестовый свиток. Сейчас я сдам этот квест.

Магистр развернул письмо, перечел его, шевеля губами, потом небрежно бросил свиток в огонь. Жадные язычки пламени за несколько секунд превратили бумагу в пепел. Квест засчитался, мне упало двадцать пять тысяч экспы. И — все? А информация? А «вариативно»? Где мои ништяки?

— А...почему не меч? — не нашел ничего умнее спросить я, косясь на его лабрис. Двулезвийный боевой топор Магистра, выкованный из «звездного металла», выглядел родным братом — но не близнецом, моего огненного меча. Они вышли из одних рук, из одной кузницы — об этом говорил и материал, официально несуществующий в Сфере, и стиль исполнения, мифриловая отделка гарды и рукояти. Совершенно очевидно, что это было второе, вернее первое из оружия Семерых, найденное в игре, то самое, о котором несколько месяцев назад было объявление в глобальном чате.

— Почему все думают, что должно быть семь мечей? — хмыкнул НПС — У Семерых разное оружие, каждому по руке. Меч, секира, лук со стрелами... даже метательные звезды и магический жезл.

— Да, и свойства у них тоже разные — кивнул он на мой невысказанный вопрос — Но ты ведь не об этом хотел спросить?

— Значит, вы тоже Один из Семи? — спросил я, показывая глазами на лабрис.

— Да. Как и ты.

— А осмотрительно было убивать Тау, там, на мосту, с помощью этого оружия? Вы же теперь «засветили» топор...

— Нужно было дать ему прикончить тебя? — усмехнулся Рэйн — Успокойся, ничего я не «засветил». Посмотри киллист.

Я машинально открыл киллист — пришедший итог боя с Тао. Там отображались трое участников боя — я и Алекс, которые нанесли ровно 0,3 % урона. 97,7 % Тао Ад нанес третий участник, отображавшийся в киллисте загадочными закорючками. Тип урона, его ник, статус, вообще все — выглядело знаками вопроса. Непонятно...

Стоп. Непись предлагает мне посмотреть киллист? Это как вообще?!

Ну что, доволен, игрок Хоткот? — спросил меня Магистр — Или может, правильнее будет — Олег Николаевич Рашидов?

Он поставил на стол два кубка и тяжелый, запотевший бронзовый кувшин. Тоненькой струйкой полилось в горло бокалов темно-красное, почти черное вино. Магистр поднял один кубок, с любопытством наблюдая за моими эмоциями.

Сказать, что я был ошарашен — ничего не сказать. Магистр был НПС! Он назвал мои настоящие имя, фамилию и отчество, и знать он мог их только в одном случае — если принадлежал к администрации Сферы. Причем не к рядовым сотрудникам, гейм-мастерам или отделам там технической поддержки, а к самой что ни на есть высшей касте, имеющей доступ ко всем тайнам. Уникальный ID каждого игрока хранится в дата-центре вместе с его данными и историей платежей, это конфиденциальная информация, распространять которую админы не имеют права.

Вино оказалось прохладным и терпким. Я не очень люблю красные вина, но такого букета еще не пробовал.

— Орденское багряное — сказал Магистр, наливая еще в опустевшие кубки — Копия с «Шато Лафит», урожая 1963 года. Прекрасный аромат, не правда ли?

— Да. — согласился я — Вы админ?

Магистр рассмеялся. Совершенно ясно было, что это реальный человек, просто напоявшийся скин НПС. Но кто он, что ему нужно, и как это коррелирует с оружием Семерых и моим квестом?

— Админ? И да, и нет, мой юный друг. — ответил он — Скорее я был когда-то админом. Меня зовут — или звали — Андрей Петрович. Андрей Петрович Балабанов.

Балабанов, Балабанов... Потом что-то щелкнуло в голове, и я вспомнил. Балабанов — тот самый легендарный первый разработчик Сферы, нобелевский лауреат. Это он со своей командой разбился, вернее, пропал без вести в авиакатастрофе несколько месяцев назад, о чем гудела вся Сеть.

— Балабанов? Этого не может быть. Вы меня разыгрываете. Балабанов погиб полгода назад.

— Все верно — криво усмехнулся НПС — Балабанов погиб полгода назад. И, тем не менее, я — Андрей Петрович Балабанов. Скажи, Олег, ты слышал что-нибудь о «оцифровке» личности?

Оцифровка. Теперь понятно. Конечно, я слышал о «оцифровке» личности. С изобретением ассоциативного ИИ стало возможно некое создание «слепок» сознания, поддерживаемого искином. Я мало об этом знал, но суть была такова — ИИ прописывались определенные черты характера, особенности поведения, психологический портрет

оригинала — и этот искин становился его электронным клоном.

Я видел использование этой технологии в VR — развлекаловках типа «Поговори с Наполеоном», «Задай свой вопрос Сталину» и так далее. Несколько «оцифрованных» ИИ вели популярные телешоу. Было забавно. Причем чем точнее была изучена личность, тем качественнее получалась ее цифровая копия.

Я читал, что современные способы сканирования мозга позволяют создать практически 100 % цифровой слепок сознания. Тем не менее, эта технология была запрещена — такие сканеры и мозголомки полностью находились под контролем спецслужб. Официальная версия — во время изучения активности мозга с помощью специального излучения погибли или сошли с ума несколько подопытных, но мы-то знаем... К тому же против «Цифрового Бессмертия» активно боролись адепты практически всех религий мира.

Разрешена была только «оцифровка» уже умерших людей. Без полного слепка мозговой активности, чисто по психологическому портрету — получалось не совсем верная копия, да и весьма дорогое это было удовольствие. Для миллионеров.

— Полная, 100 % оцифровка, за несколько часов до того вылета — подтвердил Магистр. Или мне теперь нужно было называть его Андрей Петрович? — С помощью самого современного оборудования, так что перед тобой практически идентичный настоящему Балабанов.

— Как видишь, я оставил себе лазейку в этот мир — продолжал он — Себе, и еще нескольким людям.

— Ничего не понимаю — признался я — Вы — цифровая копия Балабанова, созданная им самим незадолго до гибели? А почему об этом никто не знает?

— А зачем это кому-то знать? Много ненужных вопросов и никакого толку — ответил Магистр — Меня вполне устраивала роль Магистра...до тех пор, пока живо было мое тело, там...

— Но вы могли бы быть полезны! Ваши знания бесценны! Неужели..

— Олег, Олег — прервал меня Балабанов, укоризненно покачивая головой — Если бы о моем «цифровом» существовании стало широко известно, поверь, я нажил бы себе больше проблем, чем пользы.

— Так зачем вы рассказали это мне? Не бойтесь, что я...

— Не боюсь. Наливай еще вина — разговор предстоит долгий. Я буду рассказывать, а ты слушай.

Он начал издали. Андрей Петрович рассказал мне о истории проекта «Сфера Миров» Это было дело всей его жизни, которое он начал еще в юности и запустил, будучи уже весьма преклонных лет. Еще в начале двадцатых, они, группа энтузиастов, вдохновленные перспективами VR, начали разработку концепции уникальной игры, которая должна была покорить мир. Попутно, конечно, их небольшая компания работала и над другими проектами — теми, которые позволяли держаться на плаву. Он не распространялся о подробностях, но я слышал, что многие исследования Балабанова в областях VR и ИИ были засекречены и использовались чуть ли не в секретных правительственных проектах. Разработка теоретической и практической концепции Сферы продолжалась много лет, это была такая работа «для души», главное дело, в которое они вкладывали все свои мечты и чаяния.

Наконец, практически все было готово. Не хватало одного — финансирования. Которое позволило бы закупить дорогостоящее оборудование, поддерживающее виртуальные сервера

и мощные ИИ, оплату технического персонала, и самое главное — поддержку «процедурного генератора», краеугольного камня игры. Как объяснил Магистр, для работы этого устройства необходимы были некие очень дорогие компоненты, используемые в секретных военных разработках.

Начался поиск инвестора. В какие только двери они не стучались с практически готовым проектом, но в основном безрезультатно. Деньги требовались действительно очень большие. Тем более Балабанов не желал продавать свое детище, а хотел долю — стать соучредителем игры.

Наконец, на волне очередного витка отказа от углеводородов один из крупных игроков этого рынка заинтересовался перспективным проектом. VR- игры с полным погружением становились очень популярны во всем мире. Это был некий Агасян, только что вложившийся в производство капсул для VR.

Новая VRММО была интересным маркетинговым способом увеличить их сбыт в разы, и наконец, они с Балабановым договорились. «Сфера Миров» была запущена.

Альфа-тест, бета-тест, начало продаж... Игра, что называется, выстрелила. Уже на второй месяц существования Сфера уверенно лидировала на первом месте рейтинга, отбирая подписчиков у мастодонтов жанра. Рост игроков был взрывным. Через три месяца пришлось вдвое увеличить число технического персонала, подключить дополнительные мощности, перевести часть нагрузки в бесконечные «облака». Через год — прибыль «Сферы Миров» была рекордной и стала основным «ручейком» дохода среди всех бизнесов Агасяна.

Вот тут-то и начались проблемы. Это были реально большие деньги. И, как известно, чем больше сумма, тем меньше хочется делиться.

— Изначально наш договор был таким — рассказывал мне Магистр — Наша компания получала треть прибыли, все остальное шло структурам Агасяна. Когда суммы стали очень большими, мне намекнули, что это нехорошо, что мы слишком много забираем.

— Я ответил, что это нечестно. — продолжил он — Моя ошибка. Они не шутили. И после произошла эта авиакатастрофа. Ты понимаешь, Олег?

— Это значит, что...

— Что нас убили! Это была не случайность! Агасян собрал всю нашу команду, оплатил и отправил нас своим чартером якобы на отдых. Мы не подозревали, что он способен на такое! Он хотел убить сразу всех и забрать Сферу себе! Самолет взорвался в воздухе.

— Семьдесят человек погибло. Юридические нюансы — с договорами, акциями, нашими наследниками, имея деньги Агасяна, подправить было легко. Теперь «Сфера Миров», все сто процентов, официально принадлежат ему. И все он продумал, он вообще башковитый, этот армянин, если бы не одно «но».

Я не перебивал.

— Сфера — очень сложный проект, написанный на уникальном коде. Некоторые вещи — не буду вдаваться в подробности — вообще никто в мире не знает, потому что мы их изобрели. Той, новой команде разработчиков не разобраться в нашем коде. Этого Агасян не предусмотрел. Убив нас, он сделал Сферу неуправляемой.

— Я вас услышал, Андрей Петрович — сказал я — Спасибо за доверие... Но не могу взять в толк — зачем вы делитесь со мной этой информацией? Очень опасной информацией, кстати. Возможно, лучше бы я ее не знал.

— Эх, Олег. Ты еще не понял? А ты ведь теперь плывешь со мной в одной лодке — улыбаясь, ответил Балабанов — Ты сделал выбор, когда поднял этот меч.

— Какой выбор? — возмутился я. Эта мутная история не нравилась мне все больше и больше — Не было никакого выбора! И вообще, что это за оружие, кто такие эти Семеро, вы можете объяснить?

— Сегодня вечер изумительных историй — опять усмехнулся Магистр. Встал, подкинул еще дровишек в камин, налил себе и мне вина. — Думаю, Ямато, новый главнюк разработчиков, многое бы отдал, чтобы их послушать. К счастью, у него нет доступа в эту локацию.

— Ты слышал что-нибудь о Затоплении Таэрланда? — спросил он, получив отрицательный ответ, продолжил:

— Был такой мир, очень богатый на ресурсы. Один из первых миров Сферы, кстати. Его взял под контроль альянс «Пандорум» — слышал о таком, надеюсь? Игроки этого альянса тогда заполучили несколько «пожирателей душ» и у них возникла «гениальная» идея заселить Астрал, заодно прокачав «пожирателей».

Балабанов весело фыркнул.

— Ребята подошли к делу творчески, с размахом. Они устроили тотальный геноцид НПС в Таэрланде, вырезая фракции неписей одну за другой. Души они переносили в Астрал, который, кстати, мы под проживание игроков и НПС вообще не рассматривали... Но люди всегда найдут лазейку!

— В общем, после конвейерного фарма НПС «пожирателями» начал работать «процедурный генератор», выравнивая баланс. Результаты были просто невероятны, мы не ожидали такого! В Таэрланде начался бунт, восстание неписей против игроков. Все игроки, не только «Панды», были объявлены врагами и безжалостно вырезались. НПС объединились, они создали мощную фракцию и подняли огромную — я не преувеличиваю — огромную армию нежити. Миллионы скелетов и зомби, тысячи личей, архилечей и прочей нечисти. Эта орда за несколько дней разрушила все замки игроков на Таэрланде, просто завалив их тысячами тел. Жуть была полная. Тут даже «Пандорум» намочил подштанники. Играть в Таэрланде стало невозможно — весь мир контролировался НПС, игроков убивали по появлению. Мы были вынуждены вмешаться из-за многочисленных жалоб застрявших на респах игроков.

— Это был один из немногих случаев остановки «процедурного генератора». Нам пришлось в ручном режиме вытаскивать игроков, избавляться от армии нежити... В конце концов стало ясно, что ничего уже не исправить — пришлось действовать глобально, затоплять Таэрланд полностью, уничтожая всех восставших НПС. После этого мир был закрыт, а мы крепко задумались...

— Не вижу связи с Семейю и их оружием — заметил я.

— Не перебивай! Я как раз к этому подошел. Так вот, события в Таэрланде показали, что мы не можем управлять работой «процедурного генератора». А если он завтра взбесится, и восстание НПС продолжится в других мирах? Мы просто потеряем игру.

— То есть вы не можете корректировать его работу?

— Только слегка подправлять вручную результаты генерации! Но когда речь идет о глобальных изменениях, никаких рук не хватит! Нужен был «ручной режим» управления. Фишка Сферы в том, что «процедурная генерация», хоть и клеится из шаблонов, непредсказуема. Это очень сложное устройство, прогрессивный ассоциативный ИИ, один из мощнейших в мире. Он выполняет работу тысяч сценаристов, веб-дизайнеров, игроделов — только благодаря ему миры Сферы так разнообразны и проработаны. Но из-за своей

мощности он оказался крайне опасен.

— Мы стали думать. И разработали ключ доступа, «аварийного» переключения «процедурного генератора» в ручной режим.

— Ключ! — воскликнул я — Качество — Ключ! Значит, Семеро...

— Вовсе никакое не обновление — кивнул Магистр — «Семь Братьев» — это протокол, аварийный протокол доступа к «процедурному генератору». Оружие Семерых — это Ключи, которые позволяют переключить его в ручной режим управления.

— Как-то все сложно — сказал я.

— Нельзя было проще! Это не обычный генератор случайностей, задал условия, включил, выключил. Мы имеем дело с искином, который соображает в десять с тринадцатой степени раз быстрее стандартного человека. Ты не знаешь, новые разрабы не подозревают — а я знаю, как он работает. Это абсолютно автономная система. Не буду рассказывать тебе о том, как мы создавали его — это информация, которую тебе знать не нужно. Эту бестию даже выключить — проблема, он копирует свои алгоритмы в «облако», если есть угроза физическому носителю.

— Фантастика какая-то.

— Фантастика! Я же говорю, мы долго думали. Решение было простым — мы создали семь предметов, сделав их неотъемлемой частью кода «процедурного генератора». Это гарантировало, что он не сможет их уничтожить. Эти предметы, сделанные в виде оружия Семерых, собранные вместе, могут управлять «генератором» в ручном режиме, включать — отключать его функции, на каких бы носителях не находились алгоритмы ИИ. Это наш «аварийный» доступ, на случай инцидентов, подобных Таэрландскому. И мощные свойства оружия тоже связаны с этим — хранитель Ключа должен выживать во враждебной обстановке.

— Почему семь Ключей? Почему не один?

— Потому что давать одному человеку управлять «процедурной генерацией» — значит отдать ему всю власть над Сферой. Я работал не один, у меня были друзья и сподвижники, мы решили так — всемером, все вместе, мы сможем принять правильное решение. Один может предать, скурвится... все вместе — нет. Поэтому Ключи работают, только будучи в полном составе.

— Вопрос! — прервал я его — А если я заброшу аккаунт? Разобью капсулу?

— Через месяц неактивности Ключ вновь отправится в тайное хранилище. «Истинное владение» обнулится, оружие станет доступно новому персонажу. — пожал плечами Балабанов.

— Кстати, именно поэтому мы сделали НПС своими цифровыми копиями. Изначально мы планировали, что именно они станут Семью Братьями, хранителями Ключей — продолжал он — Дело том, что в случае «безумия» генератора, если он опять начнет уничтожать игроков, только у НПС есть шанс выжить и активировать Ключи.

— Значит, вы не один «оцифрованный»? — спросил я — Ваша команда тоже здесь? Получается, я взял меч, предназначенный для кого-то из ваших сотрудников?

Магистр некоторое время молчал, обдумывая ответ. Затем он заговорил снова:

— Не все, к сожалению, пошло по плану. Катастрофа была слишком неожиданной. Да, шестеро моих товарищей имели «оцифрованных» копий в Сфере. Но подготовка «Семи Братьев» была еще не закончена. Мы не успели запустить этот протокол. Часть «копий» была в спящем режиме, другие вообще раскиданы неведомо где. Мы не успели активировать

Ключи, забрав их из тайных хранилищ. Я искал...пытался искать их, когда осознал произошедшее. Не нашел никого. Тогда я принял решение, сложное решение, но другого выхода я не видел. И не вижу.

— Я открыл доступ к тайным хранилищам Ключей для игроков — Магистр в упор посмотрел на меня — Мне нужны были люди, которые станут «Семью Братьями». Ты первый из игроков, кому посчастливилось найти Ключ.

— А зачем они вам? Зачем запускать «Семерых»? — спросил я — Разве «процедурный генератор» опять начал сходить с ума?

— Тьфу, тьфу, тьфу! — Балабанов картинно перекрестился — Не дай Боже! Но разве ты не понимаешь, чего я хочу?

— Нет. Seriously, нет!

Он сказал. Слова его были настолько невероятны, что я сразу в них поверил. Такое не придумать. И вместе с тем пришло ощущение, что это никакой не розыгрыш, а настоящая, серьезная, весьма мерзкая история. В которую я вляпался по уши, ведь даже обладание этой информацией — опасно...

— И для этого мне нужен доступ к «генерации» — продолжал Магистр — Обретя власть над главным искином, я смогу забрать Сферу назад у Агасяна. А потом, имея этот ресурс, я смогу завершить задуманное!

— Очень занимательная история. — прокомментировал я — Не знаю, какая часть из нее правда, но вы явно что-то не договариваете. Например — почему вы уверены, что игроки, нашедшие эти Ключи, сразу так захотят вам помогать? Что мешает мне, например, обратиться к админам и рассказать всю эту историю? Думаю, они достойно вознаградят за эту информацию!

Магистр продемонстрировал мне загорелую сухую кисть с растопыренными пальцами.

Почему уверен? — тихо ответил он, и загнул большой палец.

— Ну, во первых, ум. Но, даже если админы прислушаются к этой истории и не объявят тебя сумасшедшим, что ты выиграешь, кроме небольшой шумихи? Я эту ситуацию предусмотрел, так что повредить мне они все равно не смогут, даже если и поверят в факт существования «цифровой копии Балабанова». Здесь не реал, они играют на моем поле, по моим правилам...

— Во-вторых, жадность. Что тебе могут предложить админы? Небольшое вознаграждение? Кинут кость, как собаке, и забудут. А я предлагаю — не много не мало, часть возможной прибыли Сферы, даже не шесть нуликов после цифры. Разумеется, в случае благополучного исхода. Ну и кое-что, прямо сразу. Я ведь навел о тебе справки, Олег Николаевич. Ты пришел зарабатывать в Сферу, зарабатывать реал. Я, как создатель этой игры, могу подсказать тебе кое-что, на чем ты сможешь сделать миллионы!

Третий длинный палец присоединился к двум загнутым.

— В третьих — совесть! — сказал Балабанов — Такая малоизученная и непопулярная в нынешнем мире субстанция. Но, тем не менее, я верю, что правота восторжествует, злодеи получают по заслугам! Что смерть, моя и еще семидесяти невинных людей не будет забыта. Я верю в человеческую порядочность, Олег. В то, что мне захотят помочь. Потому что я прав.

Ну и четвертое, банальное чувство самосохранения. Это крайне опасная информация, Агасян шутить не любит. Как ты думаешь, что он предпримет, если начнутся слухи, что он подстроил взрыв самолета? Я бы не рисковал узнавать.

— Есть еще пятый пункт — продолжил он свой монолог — Поверь, я умею убеждать

даже очень несговорчивых. Есть способы...

— Меня мучает одна нестыковка — спросил я — Если, как вы говорите, Ключи являются частью «генератора», почему против моего меча сработал закон Равновесия и началась война Эйра с кучей фракций?

— Ну, тут ты сам сглумил, Олег — расхохотался Магистр — Зачем ты идентифицировал Ключ? Все его аффиксы прекрасно работают без идентификации, разве ты этого не понял? Неопознанный предмет — прекрасный способ обмануть систему, скрыть истинную силу предмета.

— Зачем тогда вы вообще оставили возможность его идентифицировать?!

— Потому что все предметы в Сфере создаются на основе шаблонов, которым должны быть заданы свойства. Иначе предмет не может существовать. Ключи — не исключение. Просто они создавались нами... для нас же, поэтому некоторые вещи неочевидны.

Я был, мягко говоря, ошарашен свалившейся информацией. Но все же способности логически рассуждать не лишился. «Оцифрованная» копия, пусть и 100 % — это не настоящий человек, это имитирующий его ассоциативный искин. Запрограммированный на выполнение определенной задачи. Балабанов вновь поразил меня, словно прочитав мои мысли:

— Понимаю, ты думаешь — «оцифровка», управляемая ИИ, строит какие-то глобальные планы... И ты, в принципе, прав. Но где начинаются и кончаются границы сознания? Почитай на досуге Такиями... Я тот Андрей Петрович Балабанов, который взошел на трап пропавшего аэробуса, я мыслю как он, действую как он, осуществляю то, что он замыслил! Потому что он — это я.

— Я...прошу прощения. — сказал я. Последнюю минуту мне приходили системные сообщения, что на моей капсуле кто-то нажимает кнопку аварийного выхода. Это была функция, используемая, когда человека нужно было срочно извлечь из VR.

— Меня срочно вызывают. — продолжил я — Надо выйти...

— Иди! — махнул рукой Магистр — Подумай хорошенько и сообщи о своем решении! Если ты поможешь мне, не пожалеешь!

* * *

Когда нейроинтерфейс отключился, и я осознал себя в реальном мире, за полупрозрачным углепластиком крышки маячила встревоженная мордашка Алены. Благоверная явно пыталась с помощью подручных средств вскрыть VR-капсулу. Раньше за ней такого не водилось, значит, стряслось что-то действительно серьезное.

— Олежа, там приехали! К тебе! А ты здесь лежишь и не отвечаешь! Мне страшно, я сказала консьержу пока не пускать!

— Подожди, заяц, давай все по порядку — я взял ее взволнованное лицо в ладони, тихонько подул.

— Кто приехал, ничего не понял?

Но сердечко-то стукнуло тревожно. Осторожно выглянув из-за занавески, я увидел во дворе припаркованный напротив подъезда большой черный «турбо». Около него курил крепкий парень в костюме, судя по угольно-черной шевелюре — с японскими корнями.

Алена поведала, что с полчаса назад подъехала эта машина и в видеofон начали

трезвонить, девушка и двое мужчин, незнакомые и очень страшные с виду. Они спрашивали меня, по ФИО, очень официально. Но не полицейские — консьерж их не пустил без разрешения Алены в подъезд, удостоверений они не показали.

Да, старику Рамилю надо проставиться. Бдительность на уровне. Я слегка переоделся, плеснул водой в морду лица — и позвонил вниз, попросил впустить непрошенных гостей.

Они поднялись через несколько минут. Девушка, стройная и длинноногая, в белом и голубом, с модным в этом сезоне цветом волос — прогоревший уголь, а-ля Айми Акада и двое серьезных ребят, широкоплечих, в темно-синих классических костюмах. Один был явно азиатом, второй — вполне славянской внешности. В руках одного я заметил пухлую кожаную папку с фирменным лейблом — два пересекающихся круга, пронзенные мечом. Такой же золотой значок был приколот к лацкану голубого пиджачка блондинки. Вот это номер! Сотрудники «Сферы Миров»?

— Рашидов Олег Николаевич? — уточнила девушка, вглядываясь в меня.

— Да, это я. Чем обязан?

— Здравствуйте, Олег Николаевич! — ослепительно улыбнулась девушка — Меня зовут Лана, я старший менеджер отдела маркетинга проекта «Сфера Миров»! А это мои помощники!

— Антон — представился славянин.

— Исао — отрекомендовался, улыбаясь, азиат.

Хороши помощники, явно дуболомы на подхвате. Особенно японец, видно по повадкам тренированного бойца. Неужели меня уже вычислили из-за разговора с Магистром? Нет, невозможно, прошло слишком мало времени...

— Мы извиняемся за поздний визит, Олег Николаевич — продолжала девушка — Мы из Нью-Токио к вам прилетели! Разрешите войти?

— Конечно.

Мы прошли в гостиную. Когда они расположились, я всем видом изобразил внимание.

— Прежде всего, Олег Николаевич, мы хотим от лица нашей компании принести вам извинения! — сказал Антон — Ваш аккаунт был несправедливо забанен. Мы быстро исправили эту ошибку, виновные понесли наказание. К сожалению, такое случается... Вот небольшой презент.

Он поставил на журнальный стол пузатую бутылку с янтарной жидкостью, блестящую золотом этикетки. Я с удивлением опознал дорогущий коньяк, одну из лучших марок. Этим ребятам явно было что-то нужно от меня, вряд ли они разъезжают по домам всех «несправедливо забаненных», раздаривая элитный алкоголь.

— Ну и сувениры — Исао поставил рядом пакет, наполненный всякой подарочной продукцией «Сферы» — электронный ежедневник, календарь, блокноты... Он также достал из папки пухлую пачку каких-то договоров, шапка которых была украшена фирменным логотипом.

— Спасибо.

— Вижу, вы не ожидали нашего визита — сказала Лана — Не буду томить вас — мы прибыли по тому самому вопросу, из-за которого ваш аккаунт был заблокирован. Из-за вашей находки, меча.

— Мы хотим сотрудничать с вами, Олег Николаевич — продолжала она — Наша компания хочет сделать вам предложение, от которого вы не сможете отказаться!

— Хм. И что же вы предлагаете? — удивленно спросил я.

Что мы предлагаем вам? От вас — совсем немного, сейчас расскажу. От нас же... — Девушка ослепительно улыбнулась, положила ногу на ногу — Да, в общем-то, все. Все, что захотите.

Тихо скрипнули петли. Для приличия пару раз стукнув бронзовым кольцом ручки об дверь, я перешагнул порог.

Внутри ничего не изменилось — полумрак, большой пыльный глобус Дорсы в углу, множество зелий и книг за стеклом стеллажей, свитки в решетчатых деревянных ячейках. За отполированной черной стойкой было пусто. Большой черный кот, дремлющий на потрепанном чучеле единорога, открыл один глаз, не спеша приподнялся, выгибая спину, впился когтями в шкуру. Поприветствовал меня громким мявом.

Я подошел к стойке, положил на нее роскошный букет, приобретенный у цветочницы на углу (пол золотого, черт побери)

— Фредерик! — из маленькой дверцы, ведущей в подсобные помещения, выбежала светловолосая девушка в зеленом платье с белыми рукавами. Она держала в руках чернильницу и перья.

— Ой! Господин Кот!! — на ее щеках появились прелестные ямочки. Еще мгновение — и Вельди Ниэлит повисла у меня на шее, радостно болтая ногами.

— Вы, конечно, герой, господин Кот, но не будем забывать о приличиях — сказала она через минуту, решительно размыкая мои пальцы, обхватившие ее талию — Не стоит забывать, что я порядочная девушка!

— Но я все равно очень рада вас видеть! — она улыбалась, с искренней радостью в глазах.

— Как у вас тут были дела? — спросил я.

— Было страшно, особенно когда дошли вести о поражении... — призналась девушка — Но враги так и не напали, а потом вернулся эрр. Говорят, вы с друзьями спасли его! Это правда?

— Можно сказать и так — ответил я, поглаживая золотой кругляш с колосом Эйра, висевший на цепочке, на шее. Это был фракционный медальон, одна из наград Эндведа Элиона, когда он вернулся в Дан-на-Эйр. Репутация с Народом Эйр у меня теперь очень высока, даже присвоено почетное звание «Друг Народа Эйр». Жаль только, что фракционная репа и репутация отдельных НПС — не одно и то же.

— Я в деле почти не участвовал, все придумали в клане.

— Ой, хватит вам скромничать! — улыбнулась Вельди — Спасибо за цветы! Мне такие красивые еще не дарили, правда!

Приподнявшись на цыпочках, она чмокнула меня в щеку.

— Расскажите эту историю, господин Кот? Я сейчас приготовлю чай!

Расскажу — улыбнулся я — Конечно, расскажу.

КОНЕЦ

Больше книг на сайте - Knigolub.net