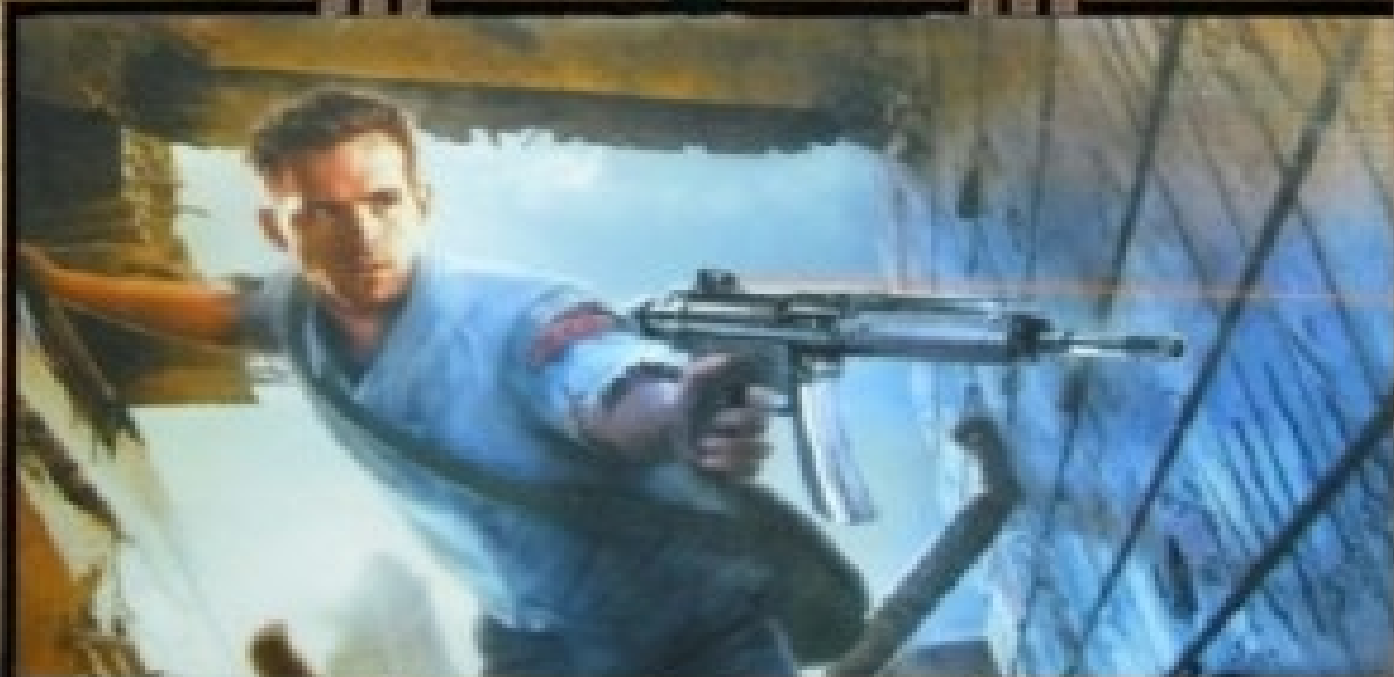




Алексей
Ливанцов



Капитан Дон-Ат

2016

Хочешь стать капитаном корабля? Нет? Лучше сразу адмиралом флота? Хрен тебе! Сначала придётся заплатить. И не только и не столько деньгами! Книга написана по мотивам известной серии книг замечательного писателя Дмитрия Руса «Играть чтобы жить». Написана с согласия писателя и потому там иногда появляются герои и места описанные у него, да и мир собственно тот же. Так как у Дмитрия не описан морской кластер его мира, все приключения героев происходят в море.

Алексей Ливанцов Капитан Дон-Ат

Дон Ат.

Книга первая: «Капитан»

Нас мало, нас адски мало.

А самое страшное, что мы врозь!

(Вознесенский.)

Часть первая. «К мечте». Глава 1.

Дон Ат.

Книга первая: «Капитан»

Нас мало, нас адски мало.

А самое страшное, что мы врозь!

(Вознесенский.)

Часть первая. «К мечте».

Море вернулось говором чаек,

Песней прибоя рассвет пробудив.

Сердце, как друга, море встречает,

Сердце, как песня, летит из груди

(Г.Козловский)

Глава 1.

Друмир ворвался в мою жизнь как то неожиданно! Да какой там неожиданно! Он просто сбил меня с привычного курса как внезапно налетевший ураган, вернув потерянную в юности МЕЧТУ!

Всё началось с того что неделю назад я вынужденно ушёл на пенсию. И теперь мерил квартиру шагами из угла в угол, пытаюсь понять, чем же занять бесконечное море внезапно образовавшееся свободного времени.

До появления 3D принтеров четвёртого поколения о пенсии я даже не задумывался. Но... Когда стало возможным нарисовать любую деталь на экране компьютера, а потом нажав на кнопку и через пять минут получить её выполненной из любого материала и в любом же количестве моя профессия кузнеца стала ненужной. Физический труд уходил в прошлое: пропали с улиц дворники, замененные киберуборщиками, исчезли из кабин

автобусов и грузовиков водители, уступив место автопилотам, шахты оккупировали автоматические проходческие комбайны. Наша фирма тихо разорилась, как и тысячи ей подобных по любую сторону границ.

Получив расчет, забрав с работы все свои инструменты и приспособы (чего я с ними теперь делать то буду?!) я уже неделю не находил себе точки приложения своих не до конца ещё потраченных сил, и мотался по квартире из угла в угол иногда спотыкаясь о брошенные в угол железяки. Руки просили хоть какой-нибудь работы, глаза сами по себе выискивали мелкие поломки в обстановке квартиры. Однажды я с удивлением обнаружил, что ремонтирую лавочку около подъезда, стоявшую сломанной уже третий год. Закончив с ней, пришел домой, бросил ящик с инструментом и задумался: а что же дальше?!

Сами собой в голову лезли мысли об итогах прожитой жизни. Картинка получалась неутешительная.

С воплощением жизненных планов мне вообще не везло с самой юности. Ну посудите сами... С раннего детства мечтал о мореходке. Но момент окончания средней школы пришёлся на лихие девяностые. Все мечты отошли на второй план, до лучших, как надеялся, времен. Вся страна училась выживать. В семье из четырех человек — трое неработающих. Вот и рванул добывать хоть какую-то копейку. Лучшие времена все не наступали. Уже потом, в двухтысячных, когда и с деньгами и со временем стало легче, воплощать в жизнь мечты о морях стало просто поздно. С созданием семьи и любовью тоже как-то не сложилось. Любимая женщина, ждавшая от меня ребенка, выскочила замуж за ясновельможного пана и укатила с ним в европейскую, тогда вполне благополучную, Польшу. Так что сейчас, где-то там, живет мой сын. Вот только что мне-то с того?! Никто не даст мне даже просто увидеться с ним, сводив в зоопарк или кино. Я не смог ему помочь решить первые взрослые проблемы... Да просто никогда не поговорю со своим парнем. Он даже русского языка не знает. И вообще, ничего обо мне не знает, считая отцом совсем другого человека.

Когда жизнь немного утряслась, стал искать себе занятие не только для заработка, но и для души. Случайно сошёлся с реконструкторами и ролевиками. Историческое фехтование неожиданно затянуло. Да и атмосфера лесных выездов на игры и фестивали выгодно отличалась от обычных шашлычно-водочных посиделок.

Но тут опять судьба преподнесла сюрприз: По нелепой случайности получил травму в столярке, и о соревнованиях с турнирами пришлось забыть. Два года был на перепутье — к прежней профессии возвращаться не хотелось. Хобби подтолкнуло к профессии кузнеца. Но для этого нужен был наставник, а найти учителя, который готов был принять ученика практически с улицы в столице проблема. Не без труда, конечно, это все же удалось, и через некоторое время я освоил азы этой профессии. К сожалению, мастер не успел передать мне всё, что знал и умел — через два года его не стало. (Ну вот что я говорил про невезение?!)

Столкновение со шпаной в переулке закончилось созданием городского клуба любителей исторического фехтования для подростков-неформалов. Ведь даже напали они на меня тогда не из-за денег, а просто от скуки и жажды приключений. Лучше не вспоминать, каких сил мне стоило выбить у местных чиновников на это разрешение. В каких только грехах меня не подозревали, и в сколачивании банды, и в попытке развести родной город на деньги. Ну да ничего, справился, доказал, организовал. К сожалению, педагогического таланта не хватило, и через три года клуб развалился сам собой. Основное ядро парней подросло, и увлечение не выдержало конкуренции с компьютером, пивом и девочками.

К своим шестидесяти годам остался практически один. Куча знакомых, среди которых так и не нашлось ни одного близкого друга. Масса начинаний, которые так и не выросли ни во что стоящее. И, так и не сбывшаяся, мечта о море.

Сегодня с утра, я от нечего делать пялился в зомбоящик. Неожиданно меня зацепила реклама Друмира, которую крутили уже который день. Не смотря на то, что видел я её и до этого, теперь я её услышал. Ключом стала фраза, наверняка составленная грамотным маркетологом, что океаны Друмира все ещё ждут своих Колумбов и Магелланов. А летящий по волнам парусник, на фоне которого она звучала, окончательно разбудил забытые мечты.

Я схватил со стола коммуникатор и набрал намертво врезавшийся в память номер.

— Здравствуйте, Петр Сергеевич, вас приветствует оператор № 146 колл-центра компании «Другой Мир». Можете называть меня Татьяной. Чем я могу Вам помочь? — из трубки раздавался молодой, приятный голос.

— А у вас всегда отвечает живой оператор? Как то непривычно в нашем автоматизированном мире... — слегка растерялся я, ожидая нарваться на очередной автоответчик.

— Всегда, политика компании.

— Странно как то, — повторился я, — можно просто Петр, — мой голос видимо прозвучал чуть растерянно, потому что Таня тут же перехватила инициативу.

— Надеюсь, вы не эти вопросы собирались мне задать, Петр? Вас интересует игра?

— Ах, да! Танечка, подскажите мне, где человек, не имеющий собственной капсулы, может ознакомиться с Друмиром?

— В нашем офисе на Октябрьской площади можно сделать ознакомительное погружение. Мы работаем с 10.00 до 19.00, выходной — воскресенье. В это время в офисе есть дежурный менеджер.

Если хотите, я буду в погружении вашим личным гидом. А если вы решите приобрести игру и оборудование то и вашим менеджером.

Нежный Танин голосок мне определённо нравился. Так почему бы не дать милой и любезной девушке подзаработать? Наверняка ведь она получит какие-то проценты.

Я машинально посмотрел на наручные часы. Половина одиннадцатого. Чудненько...

— Таня, если я приеду через полтора часа, это будет удобно?

— Конечно, Петр Сергеевич, — даже по телефону я чувствовал, что девушка довольно улыбается, — я встречу Вас в фойе нашей фирмы.

Менеджер назвала мне адрес и мы попрощались до полудня, вполне довольные другом.

В офисе, прямо с порога, меня встретила очаровательная девушка двадцати с небольшим лет. Представилась Таней. Той самой которая № 146.

Мы не теряя времени перешли к деловой части разговора.

— Так, когда бы я мог более полно ознакомиться с Друмиром?

— На втором этаже у нас стоят демонстрационные капсулы. Мы можем пройти туда прямо сейчас. Там вы пройдитесь по Друмиру, посмотрите, как он выглядит, подышите его воздухом, сможете дотронуться до него и его обитателей.

— Неужели он настолько реален, что его и потрогать можно?!

Удивился я.

— Более чем вы себе представляете. Наша компания гарантирует полный набор ощущений, от простых, тактильных до вкусовых и эмоциональных. Друмир это действительно полноценный хоть и электронный мир. Дуновение ветерка, укус комара,

запах фиалки и вкус жареного бекона! Всё это вы там ощутите и даже такое чувство как оргазм там вполне доступно!

— Невероятно! Как же вы этого всего добились?!!

— Все ощущения это всего лишь электрические разряды, поступающие от вашего тела к мозгу и наоборот, а карты всех этих ощущений давно уже сняты с добровольцев и занесены во всемирную библиотеку в интернете. Остаётся только заказать нужное чувство, вставить в определённый алгоритм в игре и вуаля: В игре всё это становится доступным.

— «Вот до чего же техника дошла»!

В слух поразился я.

— Тогда показывайте ваш чудо мир. Как писал классик «Веди Вергилий»

Девушка улыбнулась, элегантно и как то невероятно женственно, развернулась на одном каблуке покачивая бедрами, направилась к лестнице на второй этаж.

Странно! Подумал я. Вроде в свои шестьдесят с X лет я на героя любовника не тяну, да и по одежде видно, что из пролетариев, а не директоров какого либо банка, при этом девочка явно заигрывает.

На счёт своей привлекательности у молодых дам в моём-то возрасте у меня никаких иллюзий не было и поведение Танечки слегка озадачило.

Поднявшись на второй этаж и пройдя в одну из многочисленных дверей коридора, мы с Танечкой попали в помещение чем-то напоминающие отсек крио-сна, из какого-то фантастического фильма. Длинный ряд футуристического вида капсул с прозрачными крышками, куча приборов между ними наводили на мысль о полёте к Тау Кита или Плеядам длиной в пару сотен лет и неизвестным финалом. Меня даже слегка передёрнуло от сравнения с тем фильмом, что, кстати, от Танечки не укрылось.

- Не волнуйтесь так Пётр Сергеевич. Процедура погружения совершенно безопасна и не несёт никаких последствий, как для организма, так и для психики.

— Да я не из-за этого. Просто напомнило кадры из фильма про космическое путешествие.

— А это у нас директор так приказал оформить. Он у нас тоже любитель старой фантастики и часто в конце планёрок напутствует нас в стиле Звёздных войн, мол «Да придёт с нами сила»

Проходите, раздевайтесь и снимите пиджак всё остальное не нужно: Это у нас демо зал и капсулы настроены на максимально удобное проведение сеанса. Ну, иногда люди стесняются раздеваться перед посторонними. Но свою капсулу настройте, как вам будет удобно.

Глава 2.

И вот я в «Друмуре». Стою на поляне посреди красивейшего леса. Вокруг шумят исполинские деревья, которых я точно никогда не видел даже по зомбоящику. Приятный лёгкий ветерок ласкает кожу, Одурающе пахнет цветами, вокруг меня порхают невероятно огромные бабочки, размер каждого крыла, которых как ладонь взрослого человека. Не смотря на огромный размер деревьев, на поляне довольно светло, а в тех местах, где лучи солнца касаются моей кожи ощущения именно те, что даёт солнечный луч в реальной жизни.

Так вот ты какой «Друмир» ну здравствуй! — подумал я, и, как ни странно, лёгкий ветерок прошелестел листвой, так что мне послышалось слово «Здравствуй»

Слегка удивившись расшалившемуся воображению, я обратил внимание на то, что

рядом со мной появилась вращающаяся хрустальная сфера, в которой угадывалась знакомая женская фигура. Через секунду сфера осыпалась с лёгким приятным звоном и передо мной появилась Танечка только с милыми эльфийскими ушками, в костюме а-ля Зена — королева воинов, только исполненного в металле, а так, тот же минимум доспеха и максимум открытого тела. В общем, симпатично, но не практично. Впервые обратил внимание, что и я не в той одежде, в которой лёг в капсулу: на мне была льняная рубашка до колен, и такого же материала штаны на завязках. То что я не почувствовал какой-то неправильности в одежде объяснялось тем что именно в таком виде я постоянно расхаживал на фестивалях и играх. Так что ассоциативный ряд: «Я в лесу — одет в дурацкое» вполне меня оправдывал.

— Ну как вам «Друмир» Пётр Сергеевич?

- Если честно, то даже не верится что я в программе: Матрица, какая-то блин!

— Вы почти правы: Эта технология появилась именно благодаря этому фильму. Просто одному молодому учёному так приглянулась сама концепция что он не пожалел почти двадцати лет жизни на исследования. И вот мы с вами можем насладиться плодами его труда и группы его сподвижников. Потрясающе, правда?!

— Да. Весьма впечатляет. Но не кажется ли вам этот мир несколько лубочным что ли? Лес, солнышко, запахи, птеродактили эти в бабочек играющие?

— Ну что вы Пётр Сергеевич. Это же стартовая локация. Ну как витрина магазина или парадный вход, в какое либо заведение. А так здесь есть всё, опасные и не только звери, пустыни, заснеженные степи, горы, даже Инферно. Это полноценный мир, где есть всё: и эйфория и боль.

В этот момент она меня ущипнула, так что я ойкнул от неожиданности.

Действительно полное ощущение реальности!

- Ну, хорошо. Это понятно. А как на счёт морей? Ведь именно из-за них я к вам и пришёл собственно.

— Ну, с морями у нас несколько сложнее: Дело в том, что начинать морскую карьеру в «Друмире» можно только с наличием некоторого капитала в игре. То есть, вы либо вносите определённую, весьма не маленькую сумму реальных денег в начале игры, либо набираете необходимое количество уже здесь. Но хочу вас предупредить, что на первых порах заработки игроков весьма мизерны, и нужную сумму вы сможете скопить не раньше чем уровню к тридцатому, а то и пятидесятому.

— В принципе, это ожидаемо.

Заверил я её.

Она даже слегка обиделась (или очень хорошо сыграла обиду):

— Ну что вы! Мы не стремимся обирать клиентов! Нам вполне хватает абонентной платы пользователей. Это именно условность игры: Ведь если вы выберёте морскую карьеру при — том сразу с капитанской должности, то вам придётся тут же выдавать корабль и нанимать хоть какую-то команду из НПС персонажей. А это далеко не начальный уровень. Ведь то, как вы выглядите сейчас это стартовый капитал простого игрока: Минимум одежды и котомка на сто слотов с краюхой хлеба и флягой воды. Даже оружия никакого нет.

— Да я не про то Танечка. Просто если вспомнить историю, то морское дело всегда было уделом старших каст. Даже в Российском императорском флоте начиная с мичмана и до адмирала не было ни единого простолюдина: Только дворяне.

— Я очень рада, что вы это понимаете и принимаете как должное. Значит море?

Я кивнул.

Вокруг нас закрутилась уже знакомая хрустальная сфера, и мы очутились на пристани какого — то небольшого портового городка.

— Добро пожаловать в славный город Кира, что в переводе с эльфийского означает Парус.

Заявила Танечка. В демоверсии у вас нет никаких опций, но как только вы подключитесь к серверу, перед вашими глазами будут по желанию появляться описания предметов, населённых пунктов, местностей и прочие системные сообщения. Вы сможете отрегулировать их, так как вам будет удобно, что-бы это не мешало, например, в бою. А изначально выглядеть это будет так:

У меня перед глазами развернулась простыня сообщения, в котором было написано то же самое, что она говорила о городе раньше.

В принципе, обычная оконная система только не на мониторе, а прямо перед глазами: Курсор передвигался движением зрачка, а клавиши нажимались простым желанием на них надавить: удобно.

Быстро свернув окно и переместив иконку сообщений в левый верхний угол, я вновь взглянул на своего гида.

Та кивнула, видимо в данном случае могла контролировать управление как в учебной спарке истребителя. И продолжила:

— Данный город находится в русскоязычном кластере «Друмира» и соответственно стилистика, как самого города, так и основной массы кораблей подобрана именно под более — менее близкие по духу образы, ну разве что с фэнтезийным уклоном, ну и чуть-чуть Европы. Вам ведь вряд ли понравится плавать на китайской джонке, или еще, какой ни будь экзотике?

— Ходить.

Поправил я её автоматически.

— Простите?!

Удивилась Танечка.

— На кораблях не плавают, а ходят.

Пояснил я.

— Не вздумайте, какому ни будь моряку сказать, что он плавает: Смертельно обидите!

— Какие у вас познания! Не удивлюсь, узнав, что вы знакомы с названиями всех парусов и канатов на кораблях.

Я опять не удержался от замечания:

— Такелажа. Все «канаты» как вы изволили выразиться, на корабле называются «Такелаж». И вынужден вас огорчить: Всех названий я всё — таки не знаю, так верхушек нахватался...

— Ну, тем не менее, вы имеете хоть какое — то представление о морском деле в отличие от многих молодых, которые заваливают нас жалобами что мол: «Эти хамские неписи вдруг бросаются на них с оружием посередине вроде бы мирного разговора»

— Не удивительно.

Усмехнулся я.

— Сказать такому морскому волку, что он плавает (я кивнул в сторону огромного, похожего на боцмана, человека, идущего по пристани) всё равно, что назвать его, простите, дерьмом.

— Вы правы Пётр Сергеевич. Именно на боцмана Кабестана больше всего жалоб от

игроков. Уж такой характер ему прописал ИскИн.

— Кабестан — весьма говорящее имя.

Хмыкнул я

— Думаю, он этим придуркам головы откручивал.

Глаза Тани удивлённо полезли на лоб:

— А как вы догадались, каким именно способом он убивал игроков?

— Всё просто Танечка: Кабестан, это у него, скорее всего не имя, а прозвище.

Обозначает это слово этакий ворот на корабле, которым поднимают якорь и грузы, или натягивают что-то, что в ручную до нужного натяжения довести просто невозможно.

Девушка притворно надула губки и шутливо ткнула меня кулачком в плечо:

— Кто тут кому экскурсию устраивает?! Если начальство узнает, меня премии лишат!

Почти непритворно обиделась она.

— Ну, думаю, что можно найти оправдание для вашего начальства: Вы знакомите меня с «Друмиром» а я провожу вам ликбез на морскую тему.

— Ну, если только так...

— Кстати пора знакомить вас с выбором кораблей. Вон видите тот огромный сарай в конце причала: Там как раз стоят корабли начальных уровней, которые можно купить в этом городе.

— Эллинг.

— Что?

— Сарай для кораблей называется «Эллинг»

Минуты за три мы дошли до длиннющего эллинга вытянутого вдоль берега метров на двести. Ближе к нам ворота в его стене располагались примерно через каждые десять метров, а чуть дальше увеличивались и сами ворота и расстояние между ними, насколько, на таком расстоянии видно не было.

— Здесь стоят маленькие кораблики на десять — двадцать членов экипажа. А дальше корабли уже имеют большие размеры, количество экипажа, да и возможности. С чего начнём?

— Ну, с начала и начнём. Не логично начинать с конца как-то.

Попытался я пошутить.

— О. Тут ещё не конец, это только стартовая локация, в других городах вы сможете найти корабли и побольше. Здесь как мне говорили, выбор заканчивается двух мачтовыми бригантинами, а вот в том же Аркуине можно найти и огромные галеоны на пять и более палуб. Практически плавающие города, но и стоят они соответственно огромных же денег как реальных, так и игровых. Кстати покупать корабли больше шлюпа в начале игры не возможно. Это хоть как то сохраняет баланс между донаторами и простыми игроками.

Зайдя впервые же ворота, мы увидели там сразу три маленьких парусных лодочки на одного — трёх человек. И даже они сильно отличались друг от друга, как по внешнему виду, так и по назначению. Если первые две лодки были сугубо утилитарными средствами спасения, то последняя в ряду шлюпка, являлась прогулочной яхтой, предназначенной для катания в тихую, солнечную погоду. Эдакая дамская лодочка с тоненькой мачтой и золочеными вензелями на бортах. Это настолько было заметно, что я невольно усмехнулся.

— Молодой человек желает прокатить даму по бухте?

Спросил меня пожилой мужчина в кожаном фартуке, слегка заляпанном дёгтем с прилипшими к нему стружками.

Я удивлённо приподнял бровь и посмотрел на Таню.

— Морфологическая программа снизила ваш возраст до восемнадцати лет по умолчанию, но когда подключите свой аккаунт, сможете настроить любую аватарку, как вам будет угодно: От милого эльфийского юноши до побитого жизнью старого орка.

Объяснила Танечка.

— Нет-нет уважаемый! Мы просто осматриваем корабли на предмет покупки, но если дама пожелает, то вечером, наверное, и покатаемся.

Я вопросительно взглянул на девушку.

— Ну, на такой скорлупке я уже каталась, а вот когда подберёте что-то более серьёзное, у вас таки появится шанс сделать даме приятное.

Жеманно выдала капризная дама.

— Ну что — же. Мастер Брин всегда рад серьёзным клиентам. Вас интересует что — то конкретное?

— Для начала хотелось бы ознакомиться со всеми предложениями, а уже потом делать выбор.

Сказал я.

— Грамотный подход.

Усмехнулся мастер.

— Посмотрим, насколько правильным будет ваш выбор. Прошу за мной господа.

Следующий час мы потратили на осмотр кораблей и корабликов на любой вкус и почти на любой кошелёк.

Чего здесь только не было: драккары, ладьи, кечи, галеры, карбасы, шняки и шнеки. И, наконец, ушкуй: Маленький кораблик, почти что лодка. Длинной метров десяти и шириной трёх. Без существенных отличий между кормой и носом, с пятёркой вёсел с каждого борта и не высокой мачтой под прямой парус.

Сам кораблик был вроде бы и прост по виду, но на самом деле имел очень много плюсов для начинающего мореплавателя: Как-то малый размер и не большую команду, простоту управления, замечательные боевые и мореходные качества. Длинна и мелкая осадка позволяли с небольшой командой гребцов догнать более массивное судно или убежать от него (тут уж по ситуации). Протиснутся в узкую протоку, пройти по мелководью. Конечно не океанский лайнер, а, скорее, речной кораблик. Пересечь Атлантику на таком углом судёнышке решиться мог либо сумасшедший, либо какой ни будь Тур Хейердал или Конюхов (что для меня одно, и тоже). Но для каботажа этот кораблик подходил как нельзя кстати.

Я себя не считал великим мореплавателем и открывателем, поэтому для начала морской карьеры данный кораблик вполне подходил. К тому же имелся реальный опыт хождения именно на ушкуе. Ещё в молодости мы с дружественным Волгоградским клубом сплавились от Твери до Каспия именно на таком кораблике.

Ушкуй стоял на стапелях, и взобраться на него можно было только по приставной лесенке, которая имела в наличии прямо по центру борта, чем я, с позволения Бриана, и не преминул воспользоваться, неожиданно по-мальчишески легко взлетев на палубу. Опомился, свесился с борта и подал руку Тане. Следом за нами поднялся и Брин.

Данный ушкуй все-таки слегка отличался от классического исполнением наличием прохода между банками и маленьким закрытым помещением на баке, в котором даже хоббиту будет тесно. Это, скорее всего, был рундук под корабельные и командные ценности,

а не каюта в полном смысле этого слова. В проходе между лавок лежали два клеёных бревна диаметром примерно миллиметров 180 и 100, как видно мачта, вынутая из гнезда, которое на глаз соответствовало диаметру мачты и рей. Борты были сшиты из толстого бруса какого-то твёрдого дерева, по плотности не уступающего дубу.

Пройдясь по палубе, осмотрев вёсла и уключины, я остался очень доволен, как качеством исполнения, так и эргономикой компоновки. Всё-таки сохраняя форму и габариты ушкуя, мастер изрядно его усовершенствовал.

Я встал на место кормчего и взялся за кормило: Тут же перед глазами всплыло окно настроек, где мне предлагалось внести плату за сам корабль. А так же выбрать и подогнать под себя, как оснастку и параметры, так и количество будущих членов экипажа, систему начисления опыта мне и команде, с учётом того что её члены не могут по уровню превосходить половины уровня капитана.

Кстати о команде: На ушкуе предлагалось набрать от четырёх до пятнадцати матросов, в зависимости от суммы, которую вы готовы были потратить на её наём, и последующие ежемесячные выплаты зарплаты. Естественно, что чем дороже, тем больше и лучше можно было набрать экипаж.

Я уже было собирался сходить с корабля, как заметил недоумённые взгляды Танечки и Брина и поинтересовался, что их так удивило.

Слово взял Брин:

— Молодой человек я же вижу, что вам очень понравился корабль. Разве вы не хотите его испытать?!

На этот раз удивился уже я:

- А разве это возможно до покупки и без команды?

— Это даже нужно сделать до покупки, а по поводу команды не волнуйтесь: Мои подмастерья на время испытаний вполне её заменят. Пройдёмся на вёслах туда, сюда по бухте, поиграем с парусом и обговорим условия покупки уже после прогулки.

— Только по бухте? За мол выходить не будем?

— Ну вы же не оставите свою даму ждать на берегу, а с ней за мол лучше не выходить.

Я не успел ни чего спросить, как упомянутая дама взялась объяснять местные условности:

— Дело в том, что ИскИн который ответственен за создание морей в Друмире раньше пла...ой, ходил бортовым И.И. на каком — то российском, военном атомоходе, и, наверное, нахватался от моряков вашего морского шовинизма про женщин на корабле. И если по бухте ещё позволяет покатаь свою даму, то за мол начинаются всякие «Неизбежные на море случайности» могущие закончиться весьма плачевно. Никто не знает, что произошло такого во время его службы на флоте, но как нам рассказывали: В том отделе, где разрабатывались моря, нет ни одной женщины, так как в их присутствии ИскИн просто отказывается работать. Из-за этого даже судились с той фирмой, что предоставила этот ИИ Друмиру.

— Да. Дама права: Хозяин морей сильно не любит когда женщины выходят в море и не обряды не жертвы не способны смягчить его нрав.

Поддержал девушку Брин.

— Хозяин морей?!

— По сути да. Хотя в пантеоне местных богов нет ни Нептуна или Посейдона, ни каких либо других морских богов моря продолжают создаваться. А лучше этого ИскИна никто их не пропишет: Проверено.

Прояснила Таня.

— Просто замечательно: «Бога нет, но он запрещает» Как то это странно звучит, не находите?

— Пожалуй, что и странно, но вот факт остаётся фактом. Не всё в Друмире подчиняется логике.

Через пару минут подошли помощники Брина, и мы спустили Ушкуй на воду, установили мачту и вёсла и начали испытания.

На пологой волне бухты кораблик вёл себя просто замечательно: Быстро набирал скорость на вёслах и под парусом при лёгком, морском бризе. Подходил прямо к берегу и даже выползал на пологий песчаный пляж, что был не далеко от города.

За час мы с восемью помощниками Брина проверили кораблик во всех возможных режимах. Ушкуй радовал несказанно! Но не хватало главного: Испытаний на крутой морской волне не ограниченной бухтой.

Попросив Брина который стоял за кормилом, подойти к молу, я стал с каким-то детским восторгом смотреть на то, как приближается открытое море. И когда до выхода из бухты оставалось, каких-то пять — семь метров Хозяин морей напомнил о себе, притом грубо: Волна за молом поднялась с одного балла до трёх, и в нас ударил довольно сильный заряд ветра. Волна почти в полтора метра для такого кораблика как ушкуй не так уж и опасна, но нам ясно дали понять, что дальше может быть и хуже.

Брин и команда забеспокоились, и попытались заложить поворот оверштаг так резко и не согласованно, что этот манёвр чуть не закончился оверкилем.

— Правые табань! Левые навались! Спустить парус! Стоп! Суши вёсла! А ну успокоились, рыбе семя!

Наверное, только моим собственным испугом можно было оправдать то что, не имея права, я всё же начал командовать совершенно чужими мне людьми. Но, тем не менее, мой окрик возымел действие, и народ выполнил все мои команды (включая последнюю).

— Молодой человек подаёт большие надежды стать настоящим капитаном.

После того как слегка опомнился, заявил Брин.

— Зря мы подошли так близко к выходу из бухты с девкой на борту.

Пробурчал себе под нос один из помощников, сразу же получив подзатыльник от мастера.

— Скажите Танечка: Если я сейчас выкину этого хама за борт, это искупит его вину или всё же придётся его убить?

Решил я заступиться за даму.

— Не стоит он того Пётр Сергеевич, да и прав он по сути, хоть и выразился весьма грубо. Давайте я сейчас сойду на мол и подожду вас на нём?

— Ну что вы?! Как же я могу оставить даму одну скучать на молу, а сам в это время развлекаться?!!

— Пётр Сергеевич не забывайте что я всё-таки на работе, суть которой и заключается в наиболее полном ознакомлении вас с Друмиром

Сказав это, она ловко перепрыгнула на камни мола, к которому мы уже продрейфовали почти вплотную.

Пожав плечами, я ещё раз перед ней извинился и попросил Брина выйти в море.

После того взбрыка, что нам устроил Хозяин морей, волна слегка успокоилась, но балла два в ней всё же было. Не шторм конечно, но и не штиль.

И здесь Ушкуй вёл себя отлично: Даже при повороте бортом к волне, нас хоть и покачивало, но не мотыляло как щепку, пологие борта удачно гасили качку. А при становлении на курс против волны, её и вообще не замечалось. Отличный корабль!

Через двадцать минут испытаний зайдя в бухту и подобрав с мола заскучавшую девушку, мы вернулись к эллингу, где я помог завести корабль обратно на стапеля. Душа пела от того что я снова выходил в море почти на своём корабле, и плакала от того что «почти» и так мало.

За этот час я успел забыть, что мы всё-таки в игре, а не в реальной жизни, да и не удивительно: Абсолютно все ощущения просто кричали, что это реальность, и только иконка сообщения на периферии зрения, за которую иногда цеплялся взгляд, напоминали об искусственности происходящего.

Только теперь я понял, что всё для себя уже решил, и не пожалею всех своих сбережений на то чтобы сюда вернуться.

Попрощавшись с мастером, пообещав непременно зайти к нему и выкупить корабль, мы с Танечкой направились в портовую таверну, (она же гостиница) чтобы слегка перевести дух и подкрепится. Как не странно, чувство голода в игре тоже присутствовало, оно утолялось приёмом игровой пищи. «Чудны дела твои Друмир».

Как оказалось, экскурсия ещё далеко не закончилась, после сытного ужина с вином и хорошо прожаренным мясом, моя провожатая предложила пройтись по городу и рынку.

Городок был маленький, но уютный как домашние тапочки. Веяло в нём чем-то таким, что он с первых шагов становился родным и близким. Рынок тоже не напоминал московских развалов, где каждый первый продавец навязчиво втюхивал тебе что-то абсолютно ненужное: Мы спокойно подходили к прилавкам и рассматривали товар, интересовались ценами, Танечка даже показательно поторговалась с парой продавцов, сбив почти треть цены. Мне всё больше и больше нравился Друмир. Он был каким-то... ну, не знаю, правильным что ли?!

[1] Шлюп:

Класс парусного боевого корабля XVIII–XIX в. Относительно небольшой парусный корабль с двумя — тремя мачтами и минимальным вооружением в шесть орудий

[2] Балл:

Высота волн: 1 балл — 10 см. 2 балла — 10–50 см. 3 балла — 0,5–1,25 м. 4 балла -1,25–2,5 м. 5 баллов — 2,5–4,0 м. 6 баллов — 4–6 м. 7 баллов — 6–9 м. 8 баллов — 9–14 м. 9 баллов — 14+ м.

[3] Оверштаг:

Оверштагом иногда называют полную смену курса на противоположный, хотя это и не совсем верно.

[4] Оверкиль:

Шутка — жаргон: Если при оверштаге корабль меняет местами бак и корму, то в случае оверкиля намекают на переворачивание корабля.

[5] Табанить:

Грести веслами против обычного хода,

[6] Суши вёсла:

Морская команда, при которой вёсла вынимают из воды и поднимают вертикально

Глава 3.

Выйдя из погружения и обговорив с Танечкой условия контракта, я слегка напрягся:

Дело в том, что всех моих сбережений едва — едва хватало на закупку нормальной капсулы и приобретение ушкуя. Даже на команду почти не оставалось.

Пообещав подумать и позвонить ей, как только что-то решу (она дала свой личный рабочий номер) обязательно. Я с тяжелыми мыслями поехал домой. А подумать было над чем: Всех моих невеликих сбережений совсем чуть — чуть, но не хватало.

Занимать деньги у кого бы то ни было, меня отучили ещё в школе, а продавать ничего из нажитого «непосильным трудом» как-то не хотелось. Да и что я мог такого продать в нынешнее время?! Разве что коллекцию книг, которых скопилось тысячи две. Хотя кто её купит то?! К тому же, жалко если честно.

Но меня ждала Мечта (именно с большой буквы), а между мной и Мечтой стояла какая-то жалкая кучка резаной бумаги с портретами дохлых президентов чужой страны и коллекция книг, которую собирал всю жизнь!

К приходу домой я уже для себя всё решил, или решил. Отсортировал немного книги, выбрав из них наиболее потрёпанные (благо это были мои самые любимые — не раз перечитанные), я тщательно сфотографировал все полки и выложил на одну из торговых площадок в интернете, с указанием суммы в два раза большей, чем мне не хватало на команду к ушкую.

То ли я недооценил стоимость своей коллекции, то ли с ходу нарвался на сумасшедшего коллекционера, но клюнуло сразу. Некий джентльмен, пожелавший остаться неизвестным, практически сразу перевёл на мой электронный счёт половину суммы и поинтересовался, где он сможет забрать эту коллекцию. Узнав же, что в Москве обрадовался и спросил, не буду ли я завтра свободен, чтобы он с подчинёнными смог забрать её прямо с утра?

Слегка напрягшись от такого напора, я пообещал завтра с утра сообщить ему конкретно, когда он сможет заехать. И стал названивать знакомым, с целью пригласить пару — тройку крепких ребят для подстраховки. Уже на третьем звонке мне повезло: Старый знакомый из Ясневского — реконструкторского клуба, оказался его нынешним руководителем и, уяснив для чего мне нужны молодые, крепкие ребята пообещал прислать четверых старшекурсников к указанному мной времени, за что я должен буду напоить их пивом и оплатить метро (Студентам на эти вещи не хватало денег во все времена). Поинтересовавшись суммой, за которую я выставил свою коллекцию книг, расхохотался и обозвал нубасиной.

Оказывается, что с памятной всем экологической катастрофы 202X г. вырубку деревьев запретили по всему миру.

В Китае вообще смертную казнь ввели, и наказывали не только тех, кто у себя безобразничал, но и браконьеров которые шустрили у нас в России, сократив поголовно, на голову аж четыре фирмы, этим жившие. И теперь за бумажными книгами шла настоящая охота, так как вдруг стало очень модным иметь дома хоть несколько бумажных изданий. А уж если у кого-то вдруг оказывалась целая тематическая коллекция с полным собранием сочинений, того или иного автора, да ещё и в приличном состоянии, то это было верхом шика, и стоимость её вырастала до неприличия. А когда он мне назвал сумму продажи какой-то небольшой коллекции в сто двадцать книг, меня чуть кондратий не хватил, а уж как разбушевалась жаба.... Но вот изменить что-либо уже не получалось.

Следующий день запомнился с трудом: Ибо после того как весьма respectable вида человек лет тридцати пяти в компании двух грузчиков и грузовика забрал всю коллекцию вместе с полками, окончательно расплатившись (без обмана к стати и с небольшой доплатой) отбыл восвояси. Мы с молодыми ребятами из клуба, которые очень

помогли с выносом коллекции, хорошенько отметили это дело (пивом не ограничились). Хорошо ещё, что я всегда контролировал степень своего опьянения, иначе моё и так не очень хорошее здоровье не выдержало бы.

Позвонил Танечке я только в пятницу, подтвердив все пункты контракта и переведя деньги, стал нарезать круги по вдруг так неожиданно опустевшей квартире. Да что же я так волнуюсь то? Думал я: Ведь всё оплачено, машина с капсулой и мастерами уже в пути. Как будто мальчишка на первом свидании!

Танечка приехала вместе с заказом, и сразу развила бурную деятельность по установке и подключению капсулы: Без суеты, но очень быстро всё было сделано.

Я даже поинтересовался чем вызвано такое её рвение?

Та, смущаясь, призналась, что это её первый заказ, и сразу на такую большую сумму. Поэтому она и стремится всё сделать максимально хорошо, чтобы получить положительный отзыв.

Когда мастер и грузчики уехали, она осталась чтобы помочь правильно подключится и выбрать персонажа, настроив его как можно оптимальней.

Настройка капсулы была не сложной и с этим мы управились минут за пять. А вот генерация персонажа слегка затянулась. Расу я брал по умолчанию «Человек» (ну никогда мне не нравились эльфы, а орком или гномом играть не хотелось). А вот с выбором класса сразу случился затык: Кем может быть капитан корабля? Явно не закованным в железо громилой (утонуть ведь не долго), но какие-то боевые навыки необходимы, да и такие параметры как сила и ловкость на парусном флоте весьма актуальны, а значит и маг как-то не очень подходит.

Танечка хоть и игрок со стажем тоже задумалась, перебирая всякие варианты. Единственный более — менее подходящий персонаж это клирик или жрец, но вот предложенные Друмиром боги отношения к морю имели мало (ну не считая Хозяина морей но он ведь не прописан как бог).

За целый час мучений с генератором остановились на маге воздуха: Весьма слабенького, но к пятому уровню появлялись заклинания на стыке двух стихий, а с десятого можно было выбрать мага Стихийника. Эдакий мастер на все руки. Но и в этом классе были некоторые ограничения: На десятом уровне можно было выбрать только две стихии из четырёх, и лишь на тридцатом появлялся доступ к третьей стихии. Но опять начинались проблемы с прокачкой, так как единицы таланта надо было раскидывать не на одну, а сразу на три ветки стихий, которые в свою очередь тоже делились на три ветки заклинаний. Складывалось впечатление, что разработчики мультиклассников сильно не любят.

Поломав голову, я всё — таки остановился на Стихийнике ибо, изначально выбрал путь капитана корабля, а класс был всего лишь условностью, без которой вход в игру не возможен: Просто человеком, эльфом или орком могли быть только НПС, а игрок с самого начала должен был выбрать свой путь развития. Хотя моряку особенно парусного флота помощь стихий весьма кстати.

По контракту с компанией я входил в игру с полностью забитой квестовыми предметами котомкой, которые, мне нужно было раздать НПСам, чтобы получить пятый уровень, иначе я не смог бы набрать команду. Так что, генерируя, персонаж мог сразу же после сдачи квестов раскидать статьи на пятьдесят единиц, но решил не спешить, так как по совету Танечки стоило это делать в погружении, чтобы чувствовать, как реагирует аватар на изменения в тех или иных вариантах прокачки.

С именем я решил немного пошутить: Так как я все-таки являлся донатором, и скрыть это было, не возможно, то так себя и обозвал: Дон Ат.

Восемнадцать лет это конечно здорово, но не очень подходит начинающему капитану, даже вспоминая бессмертного Жюля Верна с его пятнадцатилетним капитаном. Всё-таки капитан должен быть постарше. Подняв бегунок возраста на цифру двадцать один, я решил на этом и остановиться: Как раз получался возраст выпускника мореходки.

С мордой лица тоже слегка поколдовал: Глаза с карих, перекрасил в зелёные (Маг это ведь тоже что и колдун, но только маг). Волосы с русых изменил на чёрные и добавил длинны примерно до плеч, сделав их более густыми. Оставил свою небольшую бородку с усами: Эдакий Иван Васильевич Бунша, из известного всем фильма. Выдвинул вперёд подбородок, сделав его более волевым. Телосложение оставил своё то есть: Рост метр восемьдесят семь и мускулатура кузнеца. Результат мне понравился, и я его сохранил.

Персонаж: Дон Ат.

Раса — Человек

Уровень — 1

Возраст — 21 год

Класс — Маг воздуха

Профессия — Моряк — Новичок

— Ловкость: 1

— Сила: 1

— Телосложение: 1

— Дух: 0

— Интеллект: 0

— Свободных единиц характеристики: 22

— Количество хитов: 60

Войдя в игру в каюте почтового шнека стоящего у пристани славного города Кира, я раскидал по единичке на каждое умение. И если с силой, ловкостью и телосложением изменения были весьма ощутимы, то с интеллектом и мудростью как-то не заладилось: Ни мудрее, ни умнее я себя не почувствовал.

Решив, положиться на советы более опытной Тани: разложить основные единицы умений у обучающих профессиям НПС, я потопал сдавать квестовые предметы. Которые кстати с моими двумя единичками силы чувствительно довили на плечи ремешками котомки. И это не смотря на то, что там даже металлического ничего не было, одни шкурки, зубы, перья да тряпки, ну пара писем ещё была.

Прогулка по городу в личине молодого паренька приносила приятные ощущения, и даже лёгкий перегруз не портил настроения. К тому же по мере сдачи квестов котомка пустела, а уровни росли, ощутимо прибавляя к той же силе не смотря на то, что очки характеристик я пока не раскидывал. На третьем адресе пришлось кинуть ещё одну единичку в ловкость так — как, видите ли, хозяину таверны надо было поймать двух убежавших из загона куриц, а с моими параметрами это ну никак не получалось.

Проявила себя и установка взрослого аккаунта «Без ограничений»: на заднем дворе таверны присутствовал самый настоящий бордель, в который меня чуть не затащили его сотрудницы НПС прямо во время выполнения квеста по отлову куриц. Две разбитных красотки в весьма откровенных нарядах (скорее даже без них) до того смешно пародировали поведение этих самых куриц постоянно фланируя передо мной и отвлекая от выполнения

задания трактирщика что будь я в реале слегка моложе, плюнул бы на квест и занялся бы другим — более приятным делом. Но в моём возрасте как то более спокойно относятся к подобного рода раздражителям, и поломать квест красотки мне так и не смогли.

В финале квестового марафона я отдал какое то письмо начальнику порта Верпу и получив пятый уровень, направился на улицу магов, где сначала стоило инициироваться как магу воздуха: Быстро найдя нужный дом, на котором висела вывеска с изображением мага рукой посылающего куда-то вперёд порыв ветра, я подёргал за шнурок колокольчика и стал ждать реакции хозяев. Дверь открыла молоденькая эльфийка НПС в светло голубом платье, явно какого-то очень высокого уровня, так как для меня шкала её здоровья выглядела сиреновой, а уровень вообще не показывался.

Разговор она начала первой пройдясь по мне взглядом как лучом сканера, видимо считав нужные ей параметры.

— Что вам угодно молодой человек?

— Видите ли, уважаемая маг: Мне сказали, что я имею потенциал воздушного мага, и посоветовали обратиться к практикующему специалисту для инициации.

— Да, действительно имеете, но вот ваши способности как мага так низки, что их не достаточно для инициации.

Быстро кинув ещё две единички в интеллект, я спросил:

— А так?

— Уже лучше, но стоило бы поднять ещё на треть и с духом у вас тоже не очень.

Подняв оба пункта до десяти, я наконец-то стал, так сказать, соответствовать представлению этой эльфийки о минимальных требованиях к магу-новичку, и был приглашён в дом. Маленькая прихожая и за ней небольшой зальчик с камином, двумя креслами и журнальным столиком были очень уютны, и обставлены со вкусом в стиле позднего средневековья, хотя журнальный столик и кресла как то не соответствовал выбору эпохи, что отнюдь не портило общую картину, а даже дополняло её. Мне предложили присесть, и представиться.

— Дон Ат. Начинающий моряк и надеюсь маг воздуха.

— Магистр Хелва, маг-универсал.

Представилась эльфийка.

— То как вы управляете своими способностями, говорит о том, что вы ещё не определились с тем, куда будете дальше расти, но основные направления выбрали. То есть маг и моряк?

— Ну, прежде всего моряк, а маг скорее приятная неожиданность, чем осознанный выбор.

— Ясненько. То есть, прежде всего — море и только потом магия?

— Именно так, магистр Хелва.

— Ну что же, ваш выбор ясен.

Лёгкая зависть проскользнула в её голосе. (Она, что? Тоже о море мечтает?! Но она же НПС!!!)

Списав её реакцию на сценарий для квестового персонажа, или выверты И.И. её прописавшего, я продолжил общение:

— Так как на счёт инициации, магистр Хелва?

— Это вам будет стоить четыре серебряных.

У меня в кошельке было 2500 золотых, и данная сумма меня не напрягала. Правда не

было ни серебра, ни меди, но у Магистра сдача нашлась. Подойдя ко мне сзади, и положив руки мне на голову у висков, она замерла на несколько секунд и у меня перед глазами развернулась простыня нового сообщения:

Дон Ат. Вы инициализированы как маг воздуха

- Вам становятся доступны заклинания школы воздуха.

- Вам доступны шесть единиц таланта.

- Вам доступны три ветки развития магии.

- Ветка силы

— Ветка защиты

- Ветка контроля

Ветки сразу же развернулись передо мной, но не успел я их даже рассмотреть, как ко мне снова обратилась магичка:

— Советую начать именно со школы контроля: Там есть заклинание «Встречный ветер», оно поможет вам с парусами.

Я посмотрел на иконку заклинания:

«Встречный ветер»

Заклинание контроля

Время каста 1,5 секунды

Затраты 15 манны

Эффект: Сильный встречный порыв ветра ошеломит и замедлит вашего противника на 15 % в течение 20 секунд

Поблагодарив Магистра, я вбил в это заклинание одну единицу умения, и сразу посмотрел, во что это заклинание перерастёт в будущем: А перерасти, оно могло из заклинания контроля в атакующее плетение, притом уже на десятом уровне «Встречный ветер» начинал вырывать из земли ветки камни и прочий мусор и швырять всё это в лицо противнику, а так же при критическом ударе вырывать оружие из рук или срывать элементы защиты.

Все заклинания могли развиваться в двух направлениях: либо на силу, либо на массовость поражения. Понимая, что ушкой это только начало, решил развивать массовость. Больше корабль — больше парусов.

— Так же советую изучить школу силы, там тоже есть полезные морякам заклинания, например: «Воздушный кулак».

«Воздушный кулак»

Заклинание силы

Время каста 1,2 секунды

Затраты 5 манны

Эффект: Плотный почти материальный заряд воздуха бьёт вашего противника, нанося ему урон от 1 до 5 хитов. При критическом срабатывании возможно кратковременное оглушение (нокдаун)

— Так как вы выбрали морскую стезю, о защите можете, пока не беспокоитесь. Но ознакомиться с ней стоит уже сейчас, чтобы в случае нужды иметь возможность быстро её изучить.

— Спасибо мастер Хелва. Вы неожиданно много знаете о том, что может пригодиться начинающему моряку.

- Не за что.

В её голосе послышалось лёгкое раздражение и досада.

— Не будь Хозяин морей таким шовинистом, я бы не сидела на берегу, и мы с вами если бы и встретились то только там.

Она махнула рукой в сторону моря.

Надо же: Родственная душа. (Если конечно такое можно сказать об НПС).

— Спасибо учитель Хелва. Обещаю, что если у меня появится такая возможность, я непременно замолвлю за вас перед ним словечко.

— Можете попытаться, хотя не вы первый и не вы последний. Но всё равно спасибо.

Внимание получено задание: «Долой предрассудки»

Уговорите Хозяина морей отменить запрет женщинам выходить в море.

Награда: Не известно.

До вас взяли задание: 2147 игроков

Выполнено заданий: 0

Хотите взять задание: Да. Нет.

Да.

— Ну что же, удачи вам молодой маг и семь футов под килем. Когда слегка подрастете, приходите опять я подтяну ваши умения.

— До свидания Учитель. Пусть ваша мечта сбудется как можно скорее.

Выйдя от магини (или магички) я вновь посмотрел на свои характеристики:

Персонаж: Дон Ат.

Раса — Человек

Уровень — 5

Возраст — 21 лет

Класс — Маг воздуха

Профессия — Моряк — Новичок

— *Ловкость* _____ 3

— *Сила* _____ 2

— *Телосложение* _____ 1

— *Дух* _____ 10

— *Интеллект* _____ 10

— *Свободных единиц характеристики* _____ 34

— *Свободных единиц таланта* _____ 3

— *Количество здоровья* _____ 60

— *Количество очков манны* _____ 160

— *Выучены заклинания:*

— *«Встречный ветер»* _____ 1

— *«Воздушный кулак»* _____ 1

Я решил сохранять единицы таланта насколько возможно, чтобы к тридцатому уровню иметь побольше выбора заклинаний. Класс «Стихийник» сожрёт их все, и ещё добавки попросит! Да и единицы умений распределить по мере необходимости при управлении кораблём.

Часть вторая: «Поднять паруса» Глава 1

Мы научились штопать паруса

И затыкать пробоины телами.

(В. Высоцкий)

Глава 1.

И вот я опять стою перед воротами эллинга, где находится мой будущий, первый корабль. Мастер Брин стоял рядом и как-то застенчиво переминался с ноги на ногу.

- Уважаемый Дон Ат.

Начал он

- Мне трудно просить вас об этом, но если вы сейчас купите этот корабль, я скину вам треть цены за него, при условии что вы возьмёте к себе юнгой моего младшего сына: Поверьте мне, он не будет вам обузой! Он уже дважды ходил к ближайшим островам с другими капитанами, но те забросили морскую карьеру и продали свои корабли. Этот корабль я строил именно для него, но раз он вам приглянулся, пусть Дин хотя бы походит на нём. А если вы решите закончить морскую карьеру, то продадите ему этот корабль за ту же цену что отдали за него мне.

Оба-на! Откуда плюшка?!

— Позавчера вы так лихо гаркнули на нас, когда мы все растерялись да ещё вовремя и то, что нужно, что я сразу понял, что если вы не отступитесь от моря, то станните отличным капитаном.

Внимание!

Выполнен скрытый Квест: «Морская душа»

Награда:

— *Отношения с мастером Брином улучшены до хороших: Цена на покупку и починку кораблей у него снижена на 30 %.*

Вы первый выполнили Квест!

Награда:

100 очков славы: О вас знают в порту. Бывалые моряки к вам приглядываются: Возможны скрытые квесты.

Награда:

Возможность выполнения скрытого квеста: «Морская душа — 2»

Принять: Да. / Нет.

Да.

- Хорошо я возьму вашего сына юнгой, но мне хотелось бы знать, что парень умеет в морском, или вашем деле? И кстати учтите, что профессия моряка весьма опасна, а потому гарантировать, что с вашим сыном ничего не случится в процессе службы, я не могу, да и не буду.

- Вы предельно честны и задаёте правильные вопросы господин Дон Ат. Мой сын отлично управляет парусами и кормилом, а так же в состоянии заделать небольшую течь прямо в море, а потом отремонтировать повреждение на берегу. Да и о сложностях и опасностях морского дела знает не понаслышке.

Внимание!

Выполнен скрытый Квест: «Морская душа — 2»

Вы задали Брину именно те вопросы, которые и следует задавать при найме экипажа. А так же не утаили от него возможной опасности для сына.

Награда: Вы бесплатно получаете опытного юнгу с умением «Корабельный плотник — 1»

Награда: +10 к уважению среди НПС связанных с морем.

Возможность выполнения скрытого квеста «Морская душа — 3».

Продолжите: Да. Нет.

Да!

— Кстати, а есть ли у вас лицензия капитана?

Вдруг спросил Брин.

Оппа! А это ещё что за хрень?! Какая ещё лицензия?

Так и спросил.

- Обычная лицензия. Выдаётся после недельных курсов капитанов в корабельной школе города. Стоит не дорого всего 300 золотых, но поучится, придётся и в зависимости от успеваемости присваивается ранг, дающий возможность управлять кораблём: 6 ранг — такой же кораблик, как и ушкуй. 5 ранг — шлюп или шняка. 4 ранг — Бригантина или Шхуна.

И так до первого ранга, но это уже галеоны и военные фрегаты. Правда в нашей школе вы сможете выучиться и сдать экзамены только на шестой или пятый ранги, но в Аркуине, он отсюда на противоположном берегу, можно подняться уже на четвёртый или третий ранг.

Блиииин!!! Ещё и в игре предлагают учиться!!! Здравствуй ж... школа — новый год!!!

То, что в Друмире капитаны начинаются с шестого, а не четвёртого ранга я знал с форума игры: Там один из гейм-дизайнеров рассказывал, что это сделали специально для игроков — ведь никакому школьнику не захочется быть мичманом или лейтенантом, даже если тот старший. А вот капитанами они все стать хотят.

То есть, как и обычная мореходка, местная школа выпускала лейтенантов имеющих право командовать максимум эсминцем, как в русско-японскую войну, или патрульным катером как сейчас.

- Нет — нет, не волнуйтесь: Чтобы владеть кораблём и командой не обязательно быть капитаном. Достаточно быть владельцем корабля и нанять экипаж, правда, капитана тоже придётся нанимать, так как иначе вы даже за, мол, не сможете выйти.

- Но мы же позавчера с вами выходили за мол?

- Я к вашему сведенью капитан четвёртого ранга. Ведь, не зная как корабли ведут себя в море, хорошего корабля не построить, да и молодость моя была бурной.

Говоря это, Брин аж приосанился и непостижимым образом из корабельного мастера преобразился в этакого просоленного морского волка. Только трубки и треуголки не хватало. Честное слово поразил!

Внимание!

Получен скрытый Квест: «Морская душа — 3»

Пройдите обучение и сдайте экзамен на капитанский патент.

Награда: Возможность самостоятельно управлять кораблём и отдавать приказы любому члену команды, а не только нанятому капитану.

Возможность получения скрытого квеста: «Морская душа — 4»

Принять: Да. Нет.

Да!

Приняв задание и узнав где находится школа, я расплатился с Брином за ушкуй, и мы стали готовить его к спуску на воду. В процессе подготовки, я накинул ещё по две единички на силу и ловкость. Иначе я не смог бы даже весло поднять. (Всё — таки позавчерашняя демо-прогулка, это демо-прогулка)

- Как назовёте?

Спросил Брин.

- «Катран» думаю, будет самым подходящим названием.

- «Катран»?

- Да. Это такая маленькая, но зубастая акула у меня на родине.

- Замечательное название, Хозяину морей должно понравиться!

Одобрил Брин.

Он ушёл в свою мастерскую, пристроенную к эллингу, и вернулся через пару минут с двумя комплектами медных букв и какой-то мензуркой. Буквально за десять минут приклеил их на носу, с обоих бортов выведя слово «Катран».

- Клей из «рыбы лист» Очень прочный и быстро сохнет. Все корабли на нём собраны. Если возьмёте профессию рыболов, то я с удовольствием буду скупать такую рыбу, хотя, честно говоря, предпочёл бы брать уже готовый клей. Это и вам выгодней и мне проще.

Пояснил Брин.

Спуск ушкуя на воду много времени не занял, и теперь тот мерно покачивался на лёгкой зыби у пристани мастерской, завораживая меня своими стремительными и хищными обводами.

Теперь я владелец хоть и маленького, но собственного корабля! Осталось набрать команду и стать его капитаном.

Сначала мы «Катран» вооружили: На баке поставили лёгкую баллисту, с возможностью стрелять гарпуном, (если взять профессию «Китобой» открывались неплохие возможности для заработка). А на деке (палубе), перед мачтой десятизарядный стреломёт — не аналог пулемёта конечно, но весьма бойкая штука: Перед каждым выстрелом необходимо было продёрнуть тугой рычаг, но, тем не менее, скорострельность больше чем у арбалета.

Щит я ставить, пока не стал: Стоил тот не меньше самого Ушкуя, а от сколь ни будь серьёзной опасности, не спасал. Аналог «Малого щита» на берегу использовался в городских домах, и защищал максимум от проникновения роги, или нападения небольшого отряда в течение пяти минут, до прибытия городской стражи, и только.

С командой было проще: Как только я надел на шею амулет владельца судна, и взялся за кормило, передо мной появилось меню настроек, где кроме всего прочего предлагалось сгенерировать членов экипажа. Количество, уровни, личные характеристики и даже внешний вид и характер! Не бесплатно конечно.

Вот тут я оторвался по полной!

Признайтесь четко: кому из вас не хотелось бы встретить персонажей своих любимых книг, фильмов, да мультиков, наконец?!

В итоге у меня в команде появились такие персонажи как старший помощник Лом, гарпунёр Нед Ленд, доктор Ливси и милашка, кок Джон Сильвер. (не одноногий) С юнгой Динном было проще: он тут уже минут пять под ногами крутился.

Механизм появления членов команды был обставлен достаточно реалистично: Они просто подходили откуда-то со стороны пристани и «представлялись по месту прохождения службы» прямо как на военном флоте.

В общем, оторвался почти на все деньги:

Ушкой «Катран»	700 золотых
Лёгкая корабельная баллиста — «Скорпион»	200 золотых
Десяти зарядный стреломёт — «Аркбаллиста»	200 золотых
Четыре члена экипажа	1000 золотых
Школа капитанов	300 золотых

Оставшиеся сто золотых решил придержать, так как надо было команде ещё и жалование платить, по 10 золотых в месяц! Это я ещё капитана не взял, которому даже если он шестого ранга надо было платить по 20 золотых и чем выше ранг, тем дороже капитан обходился, куда там арифметической прогрессии!

И тут нас грубо прервали: У меня перед глазами выскочила простыня системного сообщения, где говорилось, что я нахожусь в игре уже пять часов и через пять минут буду принудительно отключён от сервера, так как мне необходимо следить за своим здоровьем.

В принципе правильно, но как то не вовремя. Приказав команде отогнать «Катран» к пристани капитанской школы, и попрощавшись с Брином, я нажал на логгаут.

Покинув капсулу, я сразу же почувствовал зверский голод. Метнулся в сторону кухни, и тут же схватился за левый бок: Это в Вирте мне двадцать один, а тут в реале за все шестьдесят лет. А я как это не удивительно за то время что находился в игре, успел забыть про свой реальный возраст. За что и поплатился.

Плотно поужинав и приняв душ, я задумался: В Вирте сейчас тоже вечер, (разрабы специально синхронизировали время в Вирте и реале), делать там сегодня нечего, разве что в кабак завалится. Погоняв эту мысль так и эдак, решил-таки обмыть покупку по старой русской традиции, да и с командой сойтись поближе (хоть я и прописывал им характеры лично, но как это реализовал ИскИн надо посмотреть).

В «Друмире» я через амулет за три минуты собрал команду, и оповестил их о планах на вечер. Команда воодушевилась, и полностью одобрила решение их командира, (пока не капитана). Ещё бы они не одобрили!

В таверне было шумно: Помимо неписей здесь присутствовали и игроки, которые собственно весь шум и создавали. Команда из пяти высокоуровневых бойцов праздновала завершение, какого — то тяжелого группового квеста и отрывалась вовсю. Смех, гам, визги служанок хватаемых за разные места (причём этим занимались не только парни, но и пара девушек — игроков). В общем, атмосфера студенческой вечеринки.

Нашу команду они заметили сразу, и минут пять к нам приглядывались, пока мы искали свободный столик. Уже когда мы размещались за столиком и ждали официантку, от их столика к нам направилась пара из воина тридцатого уровня с пафосным именем «Чёрная акула», и роги тридцать второго уровня с затенённым именем.

— Слышь пацанчик как там тебя, а ну точно Донат! Подкинь реальным пацанам на пиво!

Вполне ожидаемо начал воин.

— По десятку золотых на брата и сиди тут дальше спокойно.

Добавил рога.

Я молча сжал кулаки и шикнул на команду уже порывавшуюся подняться со скамеек. Куда нам с их вторыми и моим пятым уровнями, тягаться с игроками 30+?!!

— Не, ну ты чё, не понял донатик?! Я же щя всю твою команду неписей на ноль помножу, а начну вот с этого сопляка.

И Акула махнул рукой в сторону юнги Дина.

Всё правильно: С меня ещё не сошёл иммунитет к нападениям ПК, а вот команда таковым не обладала. Поэтому угрожать лично мне не имело смысла, а вот моим НПС, сколько угодно.

Пока я за шиворот оттягивал юнгу к себе за спину, ситуация в корне изменилась. Огромные лапищи, размером каждая с голову взрослого человека опустились гопникам на

плечи, и тихий бас боцмана Кабестана поинтересовался:

— Слышь карась, ты точно хочешь обидеть моего племянника?!

Воин аж подпрыгнул, и быстро изменился в лице.

— Опять ты?! Да когда же тебя обнулят то, непись хренова?!!

Над Боцманом после имени красноречиво горела цифра 100, намекая, что ни воину, ни роге тут ловить нечего. А то, что Акула угрожал его племяннику, намекало на ну очень большие неприятности у гопоты.

Громкий хохот раздался со стороны стола игроков, и здоровенный паладин 120 го уровня с именем Анунах поднялся, и подошёл к нам, заставив меня опять мысленно попрощаться с командой и боцманом. Как оказалось напрасно: Тот явно не собирался трести с меня мелочь, и первая же его фраза это подтвердила:

— Ну, точно Карась, до акулы пока явно не дотягиваешь. А что это ты такой белый то стал? Знакомого встретил? А, ну да, ты же рассказывал как тебя не за что в «Кире» обнулили. Не он ли часом?

— Анунах, дружище вальни ты эту непись хренову, агро я на себя заберу, ну чё — те стоит?!!

Взмолился Акула, при этом так сверкая глазами в сторону Кабестана, что будь взгляд материальным, то вполне обошёл бы и без помощи паладина.

— Э нет братуха! Я на такое не подписываюсь! Нам тут ещё не раз появляться: Мне паровозом молодёжь в местные данжи ещё таскать и таскать, и злить местных неписей я не намерен! Да и помню я из твоего трёпа, что ты этому боцману тогда сказал. На его месте, за «Плавает» и «Якорь вам в глотку», я бы тоже головушку открутил.

— А чё разве они не плавают?! Я же сам видел, как он с корабля слезал.

— Сходил.

Опять потянуло меня за язык.

- И не плавают, а ходят.

- Слышал Карась, что умные люди говорят?

Подхватил Анунах и продолжил:

— Ты парень извини: Ребятишек иногда заносит, но вроде не часто. Просто у тебя настолько колоритная команда, что я сам чуть не сагрился! Зависть оно дело такое. Самокритично ты, кстати, назвался, с юморком — уважуха!

И протянул мне руку.

— Ты тоже с юмором.

Пожал я здоровенную лапищу паладина.

— Анунах ты чё с нубьём то ручкаешься?

Удивился рога.

— А тебе какое дело Чуба?!

Нарушил инкогнито роги паладин.

— С кем хочу с тем и ручкаюсь! Валите оба за наш столик и дальше отдыхайте, а я пока с серьёзным человеком поговорю.

Недобро, зыркнув в мою сторону, парочка гопников отвалила, а паладин вопросительно глянул на меня. Я поспешно пригласил его и боцмана за наш стол и заказал пиво на всех у вовремя подошедшей официантки.

— Зря ты так выделяешься. Не любят тут такого.

Продолжил общение Анунах.

- Да как-то не ожидал такой реакции.

Честно признался я.

— Ты же не думаешь, что ты первый в моряки подался?! Вон тот же Акула пиратом заделаться хотел, да вот обломался: В первый же день обнулили, вот и наехал на тебя.

— Нечего сухопутным в море делать! Не я так Хозяин морей его прибил бы, да ещё и корабль утопил.

Влез Кабестан в разговор.

— Ха! Так ты выходит ты ему ещё и деньги сэкономил?! А этот значит не сухопутный?

Анунах кивнул в мою сторону.

— Мой брат кому попало, сына в юнги не отдаст.

Подтвердил Кабестан.

— Хм. Интересно девки пляшут — если снизу посмотреть. И прям таки — есть шанс у парня?

— «Морская душа»

Пожал плечами боцман.

— Хозяин морей его заметил.

— Это когда это?

Удивился я.

— А ты вспомни, что как только ты девку свою на, мол ссадил, море утихло сразу. А ведь могло и не утихнуть. Кое — кто из ваших так вообще из бухты выйти не смог, а ты нечего — целых полчаса катался да ещё при полудне не растерялся и всем мозги вправил. Мне брат рассказывал, что ты так гаркнул на них, что тот себя опять юнгой почувствовал.

— Обана! Вот это подфартило тебе парень! Откуда такие познания? Небось, с приморского города какого, или батя мореман?

— Да не. С Подмосковья я, да и батя инженером был. Со школы познания.

— Да неужели в школе опять учить начали, а не «Грамотных потребителей» штамповать?

Опять удивился Анунах.

- Не знаю чему, там сейчас учат, а я школу ещё в союзе заканчивал. Не закончил, правда. Но вот кружки всякие: Судомодельный, Юных моряков, Яхт клуб от ДОСААФа. Вот и нахватался вершков.

— С союза?! Да скока же тебе — то есть вам лет то?!!

— За шестьдесят уже милок. (Ответил я голосом Миллиара). Да ты не тушуйся, не тушуйся. Как начали говорить, так и продолжим. Не зря же я аватара на 21 год настроил.

- На срыв значит идёшь?

Непонятно о чём спросил паладин.

— Срыв?

— А ты чего не заешь что ли?! Хотя вы пенсионеры за интернетом не особо — то и следите, ну кроме некоторых особо продвинутых. Срыв это новое чудо света, феномен мать его! Если долго торчать в игре, то можно в ней и остаться. Навсегда! Тело своё в овощ превращается, а сам ты по такому вот миру в виде набора нулей и единичек бегаешь. И самое главное, что не выйти уже никак. С телом твоим, что хочешь сделать можно: Хоть от сети отрубить, хоть на органы, хоть убить, тебе это уже фиолетово. Да как говорят и аккаунд можно удалять, на аватаре это никак не отразится. Многие сознательно на срыв идут. Ну, там инвалиды, смертельно больные, пенсионеры вот вроде тебя, да и такие что считают, что

тот мир дерьмо, а здесь всё правильно и честно. Ромео с Джульеттами всякие тоже попадают.

— Всё чудесатие и чудесатие.

Протянул я.

— Во — во. Зазеркалье прям.

Поддержал меня паладин.

— А ты сам таких вот сорвавшихся видел? Как они вообще — на роботов не похожи?

— А я на робота похож?

— Да нет... Пстой ты что сорвавшийся?!!

— Ну, есть такое.

У меня глаза на лоб полезли. Обалдеть! Представитель нового вида людей: «homo electron»! (Если не врёт, конечно). В своё время я и не на такие розыгрыши нагляделся.

— А ты из каковских будешь?

Спросил я.

— Из случайных я: Одним из первых на своей шкуре испытал. Да хорошо ещё здесь, а не в танках или тетрисе каком. Здесь хоть мир полноценный, а там...

Анунах помрачнев, махнул куда-то в сторону рукой.

— Я ведь раньше на танке раскатывал. Ты хоть представляешь, что такое в полном погружении, в танке гореть?!! Там ощущения хоть и снижены на треть, но всё равно, приятного мало. А я ведь точно знаю: остались там ребята, и каждый день горят не по разу. Это же АД!!!

Анунах как то сутулился и мрачно оглядел исподлобья окружающих. В глазах я ясно увидел горящий КВ-1 со сбитой набок башней. И это не метафора! Я реально видел эту картинку в почерневших глазах пала! Мне вдруг вспомнился мой дед прошедший всю великую войну от Минска до Москвы и обратно до Берлина. Тот вообще-то почти никогда не рассказывал о войне, но каждый раз 9го мая после третьей или четвёртой наркомовской становился точь в точь как Анунах сейчас: печальным и мрачно угрюмым, с плотно сжатыми кулаками и такой же складкой в уголках губ.

Я поднял кружку, жалея, что там пиво, а не чего покрепче. Нет! Так не играют! Это реально может случиться!

— За ребят!

Поднял я тост и, встав молча, осушил кружку.

Как не странно меня поддержали и команда, и боцман, молча слушавший монолог паладина.

— За ребят!

Встал Анунах и резко опрокинул в себя кружку.

— Спасибо уважил! И команда у тебя ничего: хоть и неписи, а с пониманием!

— У вас неумирающих тоже правильные встречаются, хотя и редко.

Прогудел боцман, покосившись на столик, где продолжали, веселится игроки.

— А парней твоих реально жалко, если всё там — так как ты описал. Я сам на корабле горел: знаю каково это!

Мы с Анунахом, не веря посмотрели на боцмана. Потом я прикинул, что это наверняка какая — то логическая программа, позволяющая вести диалог и пожал плечами. Паладин, повторив мой жест и возможно, придя к такому же выводу, уселся обратно на лавку. Мы все тоже расселись.

Всю остальную гулянку я больше продумал над словами Анунаха, чем в ней участвовал. Нет. Я, конечно, пил, отвечал на вопросы, вставлял шутки вроде бы к месту. Ни я ни паладин по молчаливому согласию больше не касались темы срыва. Про НПС вообще говорить нечего: Программы.

Ближе к часу ночи мне опять сообщили, что пора бы и выходить из виртуала. Попрощавшись с Анунахом и боцманом, я приказал команде быть завтра возле ворот капитанской школы к восьми утра и нажал на логаут.

Глава 2.

Наутро, приняв душ и позавтракав, я опять полез в капсулу. Вот чем так хороша виртуалка, так это тем, что после пьянки в ней, нет никаких последствий. Мечта алкоголика!

Команда как вчера и было условлено, стояла у ворот школы. На часах встроенных в интерфейс было 07:56 и до открытия школы оставалось совсем немного. Наш «Катран» мерно покачивался у школьной пристани и был в полном порядке, о чём мне и доложил Лом. Вот что интересно: На роль старшего помощника я его вчера не назначал хоть и планировал, а он уже добровольно взял на себя обязанности старшего по кораблю.

Пока суть, да дело уже и школа открылась. Высокий жилистый НПС с именем «Капитан третьего ранга Талреп» с нехилым таким уровнем 150 выйдя на крыльцо, окинул нас высокомерным взглядом (имел право при таком то уровне) и спросил:

— С чем пожаловали?

— Кандидат Дон Ат, прибыл для обучения на должность капитана, с командой и кораблём.

Решил сыграть в бравого гардемарина я.

— Ещё не кандидат. Есть ли у вас нужная сумма для оплаты обучения?

— Так точно! Кому прикажете сдать?

— Мне и сдавай раз такой бойкий.

Перед глазами развернулась простыня договора, где я обязуюсь внести деньги за обучение и выполнять все приказы инструкторов школы относящихся к процессу обучения в течение недели. После чего мне в зависимости от успеваемости будет вручён капитанский патент с соответствующим рангом. Школа же обязуется взять на себя все расходы по ремонту корабля, а так же проживание и питание меня и команды на время обучения.

Я, не задумываясь, внёс деньги и нажал «Да»

- А теперь кандидат постройте команду, и марш на занятия! Пять минут: время пошло!

Блин! Вот повезло на строевика нарваться! Или это я его на такой лад настроил?

Бодрой трусцой мы направились в здание школы.

Описывать весь процесс обучения я не буду. Но в течение недели я узнал столько нового о том как в «Друмيره» поставлено морское дело что не разу не пожалел о своём выборе развития персонажа: Дело в том, что при получении квестов по морской тематике игроку давали не адрес или отметку на карте, а вручали конверт с координатами, вычислить которые без штурмана, карты и навигационных приборов возможности не было. А вот в школе мне сразу выдали и приборы, и карту с координатной сеткой (они входили в плату за обучение). Правда вся карта была практически пуста за исключением маленького участка побережья с точкой города «Кира» а дальше что называется «крутись, как можешь». Конечно навигация была попроще, чем в реале, но и тут пришлось повозиться с секстантом, лагом и компа сом.

Каждый день до обеда была теория, на которой в принципе должен был присутствовать

только я, но из вредности держал там и остальную команду (не одному же скучать). А после обеда практические занятия: Вы думаете, мы в первый же день вышли в море? Хренушки! Капитан Талреп прогнал нас по всем морским узлам и «дельным вещам». И только на второй день мы вышли в... бухту: учится ходить на вёслах и ставить парус. Как вам такой стиль обучения, где за каждый удар веслом о весло или шлепок его плоскостью по воде или греблю в раздрай приходилось пить кружку забортной воды?! Но и этот этап мы прошли всего за день. И только на третий день мы в первый раз вышли в море.

Вся неделя в реале, превратилась для меня в какой — то конвейер: Подъём в семь утра, душ, завтрак, капсула. Выход из капсулы в двенадцать, обед, капсула. Выход из капсулы в пять вечера, прогулка в парке, душ, сон.

Зато между входом и выходом я опять был двадцатилетним мальчишкой и с упоением впитывал в себя морскую науку Друмира.

С четвёртого дня занятий мы начали выполнять задания типа «Сходи туда, не знаю куда — отвези то, не знаю что». Тут кстати проявилась одна из плюшек школы: За время обучения опыт с заданий шёл в тройном размере и карта хоть немного, но открывалась. Опять же, я взял профессию «Китобой» и мы иногда били акул, продавая их мясо в таверну по десять серебряных за кусок. Я так же взял умение «свежевание» и иногда из акул выпадали всякие вещи, порой ценные, да и на ингредиентах приподнялся. Сам я как маг не мог встать ни к Скорпиону, ни к артбаллисте (да и не капитанское это дело) зато у меня были Ленд и Сильвер. Но, не смотря на то, что ещё при генерации команды, я вложил этим двоим специализации «гарпунёр» и «арбалетчик» плюс умение «морской стрелок» учиться им пришлось немало. И если гарпун был на лине и не был расходником, то стрелы нам влетели в копейку. Да и Ленд два раза забывал закрепить линь гарпуна. А уж как по первой лавочке мазал Сильвер!!!

Мне же досталась «Навигация», «Управление кораблём» и «Тактика морского боя»: Сколько раз на дню мне приходилось вычислять наше местоположение и координаты, какой-нибудь рыбацкой деревушки, со счёта я сбился на пятый день. Особенно пикантными были случаи, когда я ошибался в расчётах, и мы приходили к какому-нибудь, пустынному берегу, или искали деревню посреди моря, где ни побережья, ни каких либо островов и видно почти не было. Правда если мои гениальные расчеты заводили совсем уж далеко (иногда даже вглубь суши), Талреп снисходил-таки до сообщения, что я ошибся и предлагал пересчитать курс заново.

С управлением тоже не всё сразу ладилось: То я так завалю корабль к ветру, что Катран начерпает воды, которую приходилось вычерпывать теми же самыми кружками (вот хорошо, что не ложками). То при лавировке сойбюсь с курса и промахнусь мимо острова площадью километров пятьдесят квадратных.

Да и с тактикой тоже косяки бывали: То команде вовремя приказ «к повороту» не дашь и как ты сам кормило не крути, а без доуправления парусом и вёслами радиус разворота у ушкуя становился чуть ли ни как у авианосца. Да и удачно развернуть корабль бортом к противнику, так чтобы цель входила в радиус и дистанцию поражения, обоими орудиями получалось не всегда. А если учесть что первые цели, на которых мы отрабатывали заход на атаку, были одиночными скалами, то не успеть отвернуть от скалы значило врезаться в неё на полной скорости. Что называется: «Бразильская система» в действии.

Ливси учился лечить тут же в море: Правда, только поначалу у него было много подопытных, включая меня, а один раз даже Талрепа, которому Лом заехал веслом по голове

(вроде бы говорил, что случайно, хотя...) но ближе к концу обучения работы у него стало меньше.

Лом тоже учился быть старпомом и то, как прописывал его ошибки ИскИн, вызывало смех, по-моему, не у меня одного: Как вам дублирование зычным басом не только моих команд, но и вообще всего, что я говорил в процессе обучения (мата тоже). Доходило до классического: «Ты кричи не кричи, а кричи, что я тебе кричу». Или когда при лавировании или крутых поворотах ему надо было вставать вторым номером к кормилу, а он убежал на бак и пытался подгрести руками (иногда даже в нужную сторону).

А Дин это вообще целая история: Мало того что из — за своей неуёмной энергии это чудо трижды выпадало за борт так ещё и с мачты на палубу дважды грохнулся добавив этим практики Ливси. А уж когда это недоразумение при спуске паруса запуталось в свободных концах, навязав на себя, кажется все, какие только можно морские узлы и даже придумав пару новых, то работы на целый час добавилось всему экипажу.

В общем, польза от школы была и не маленькая: Таких ляпов больше никто не совершал, да и умения и профы прокачались, где до «Ученика мастера» а где и до «Мастера». За неделю обучения я поднял двадцать уровней и стал двадцать пятым, а команда болталась в промежутке от десятого — Ливси и Дин, и до тринадцатого — Сильвер и Ленд. Ливси как медик и абордажник пока не очень то и рос, а вот Лом после самоволки в трактир умудрился сделать четырнадцатый.

Самоволка?! У НПС?!

Чёрт его знает: может это механизм игры, дающий возможность старшему помощнику быть действительно старшим в команде.

С другими игроками за время учебы я так и не пересекался, ибо за территорию школы мы выходили только в море, а продавать акулье мясо в трактир можно было на школьной пристани специально прибегающему туда помощнику трактирщика. Ни ингредиенты, ни вещи из акул я пока не продавал, ожидая окончания обучения, а рундук на «Катране» был весьма вместительным.

Правда, пару раз видел на пирсе Чёрную Акулу, который провожал мой кораблик таким злым взглядом, что становилось неуютно. Вот до чего же иногда люди завистливыми бывают!

Наконец то настал день получения патента: Вся команда построилась на пирсе, и капитан Талреп окинул нас таким взглядом целящегося снайпера, поблагодарил за прилежную учёбу и вручил мне свиток патента.

Дрожащими руками я его развернул:

Капитанский Патент № 1088

Уникальное!

Выдан капитану Дон Ату с присвоением ему пятого ранга

Имеет хождение во всех странах и у всех разумных рас «Друмира»

Личный: При убийстве игрока остается в инвентаре.

Даёт право управлять любым кораблём до класса Шхуна — Бриг

+ 10 к интеллекту

+ 10 к ловкости

+10 к духу

+15 к уважению среди НПС связанных с морем

5 % шанс выпадения уникальных предметов

7 % шанс выпадения предметов связанных с морским делом.

Внимание: В зависимости от поведения игрока может быть, как повышен, так и понижен в ранге.

— Пятый ранг?!!

Я удивлённо посмотрел на капитана Талрепа

— Всё правильно коллега.

Ухмыльнулся тот.

- Не прогуливал, на занятиях мальков не ловил, материал усвоил полностью. «Хозяин морей» только два зачета назначил. (Это он, видать, про те два небольших шторма, в которые мы попали на пятый и седьмой день).

- А это входит в оплату за обучение:

И он протянул мне какой — то свёрток:

Внимание!

Выполнен скрытый Квест: «Морская душа — 4»

Вы прошли обучение в школе капитанов.

Награда: Возможность самостоятельно управлять кораблём и отдавать приказы любому члену команды, а не только нанятому капитану.

Награда: Патент капитана пятого ранга.

Награда: Плащ капитана.

Награда: +10 к уважению среди НПС связанных с морем.

Возможность получения скрытого квеста: «Морская душа — 5»

Принять: Да. Нет.

Да!

Плащ капитана

Уникальное!

Непромокаемый плащ из акульей кожи.

Огнеупорный,

Личный: При убийстве игрока остается в инвентаре.

+5 к интеллекту

+5 к духу

+5 к телосложению

+15 к сопротивлению воде.

+15 к сопротивлению огню.

Прочность 20000

Судя по тому, какие плюшки, дают капитанские вещи капитан априори должен быть магом.

Сердечно попрощавшись с капитаном Талрепом, мы погрузились на «Катран», и, выйдя в бухту, пошли к городскому пирсу.

На пирсе я опять увидел Чёрную Акулу.

Вот блин неймётся человеку!

Интересно: что ему надо? В черте города он напасть не может, а если и нападёт, то стража его быстро опять на ноль помножит. Хочет помириться? Не верю! Такие люди унижений не прощают. Скорее всего, попытается нагадить исподтишка или наняться на «Катран» под видом влюблённого в море неудачника. А вот фиг вам! Как говаривал незабвенный Шарик. От такого члена экипажа чёрную метку дожидаться раз плюнуть. На

фиг, на фиг — ибо не фиг!

Размышляя так, я продолжал править к пирсу. Нам оставалось метров пять до причала, когда эта самка собаки достал какой-то флакон и запустил его прямо на палубу «Катрана»

Я просто физически не успевал ничего сделать а вся команда кроме юнги выполнявшего роль бакового сидела на банках спиной к курсу и не видела того что происходит.

ВСЕМ ПОКИНУТЬ КОРАБЛЬ!!! Заорал я, а сам бросился на перехват проклятых стекляшки.

Пока я бежал от кормила к мачте я видел, как вся команда попрыгала за борт. Вот что хорошо в НПС так это то, что они выполняют команды, не задумываясь.

Я не успел: Проклятая стекляшка упала прямо мне под ноги и тут же меня, и корабль охватило какое-то зеленоватое пламя. Было больно! Нет не так: Было БОЛЬНО! Огонь явно магический и огнеупорность моего плаща была не рассчитана на такой вариант. Но я сейчас думал не о себе (респанусь ещё) А вот «Катрану» наставал звиздец!

Недолго думая, я сорвал с себя плащ и стал ожесточённо сбивать им пламя (как не странно получалось). Оставалось сбить каких — то два небольших очажка пламени, когда всё вокруг посерело, появилась надпись:

- *Внимание: Вы атакованы игроком светлой фракции.*

- *Внимание: Ваш ПК счётчик при самозащите не увеличивается*

- *Внимание: Вы убиты игроком светлой фракции.*

- *Вы воскреснете на городском кладбище «Кира» через 10...9... 8...*

Глава 3.

Пока шёл отсчёт, пока я в одних трусах бежал к пристани, меня не покидала одна единственная мысль: Что с «Катраном»?!!

Зрелище было удручающие: «Катран» хоть и не утонул, но выглядел головешкой. Ни мачта, ни тем более парус не уцелели, борта обуглились, а у стреломёта выгорели тетива и плечи. Печальную картину довершала моя могилка в центре палубы.

Чёрной Акулы нигде не было видно, а моя мокрая команда стояла, понурившись на причале.

Наведя на «Катран» цели указатель я прочёл:

Ушкой «Катран»: Скорость 5 — 10 узлов. Статус: В дрейфе.

Груз: 35200

Прочность: 836 500

Экипаж: 65 человек.

Лёгкая корабельная баллиста:

прочность 800000

Десяти зарядный стреломёт:

прочность 226000

Фууухх! Гадёныш корабль не уничтожил, но на денежку меня поставил капитально.

И опять сообщение:

Внимание!

Выполнен скрытый квест: «Морская душа — 5»

Вы последним из экипажа покинули терпящий бедствие корабль.

Вы покинули корабль, только погибнув, до последнего пытаясь его спасти, и не потеряли не одного члена экипажа.

Вы спасли корабль ценой своей гибели.

Награда: + 500 очков славы

Награда: +10 уважения среди НПС связанных с морем

Награда: Ваша команда больше не погибнет вместе с кораблём, а всегда будет возрождаться рядом с вами

Награда: 500 золотых

Возможность получения скрытого квеста: «Морская душа — б»

Принять: Да. Нет.

Да!

Кстати только гораздо позже я узнал что последняя награда была и не награда вовсе, А хитро спрятанный ИскИном эффект срыва неписей когда игроки вкладывают в них частичку своей души.

Так что же это получается?! Мне теперь спасибо Чёрной Акуле сказать?! Да облезет!!!

Тут ко мне подошёл НПС, которого я часто видел на главной пристани, а в начале игры даже сдавал ему квест. Это был начальник порта Верп.

— Уважаемый Дон Ат я всё видел, но, к сожалению, не успел вмешаться. Злоумышленника уже убил наш знаменитый боцман Кабестан, но честно говоря — зря: Надо было его арестовать и посадить в тюрьму недельки на две. Это для неумирающих более неприятное наказание.

А я как начальник порта, в гавани которого, произошёл сей досадный инцидент, уполномочен принести вам самые искренние извинения и выплатить компенсацию за ущерб кораблю на территории порта в размере 500 золотых. А так же будьте уверены, что этот негодяй больше никогда не проникнет на территорию данного порта.

И он протянул мне мешочек с золотом.

Всё ясно: Это так ИскИн реализовал награду герою. Да и правильно собственно: Ещё п старым играм мне не нравились моменты, когда после, какого ни будь квеста, деньги в инвентаре появлялись сами собой. Гораздо логичней выглядит, когда получение плюшки хоть как то залегендированно.

В инвентарь упала названная сумма, и я обратил внимание, что там лежит мой плащ, а я стою в одних трусах на виду у всего порта. Мысленно покраснев, я быстро переместил его из инвентаря в слот одежды, и тут же покраснел ещё больше: Видок у меня стал как у бомжа — обгоревший плащ зиял дырами и чёрными подпалинами.

Быстро убрав плащ обратно в инвентарь, я поспешил прыгнуть в воду и дотолкать ушкуй к пристани. Команда помогла пришвартоваться. Я взобрался на борт и коснулся своей могилки: В инвентарь упал весь мой шмот, но до того повреждённый, что одевать его я посчитал неправильным. В кошельке было 730 монет золотом, не считая всякой мелочи вроде серебра и меди.

Окликнув Дина, я поинтересовался у него: во сколько он оценивает ремонт «Катрана» на верфи отца.

Тот даже не глядя, сказал, что стоить это будет стоить в пределах 400–450 золотых.

Фууухх! Денег хватит и ещё останется.

— Тогда дружно взяли и потолкали нашего погорельца к мастеру Брину.

За полчаса мы всей командой справились с транспортировкой лишившегося как паруса, так и вёсел «Катрана» на верфь. Выглядело это конечно... Вы когда, ни будь картину «Бурлаки на волге» видели: Грязные, мокрые, уставшие люди тащат за собой на канате чёрный от копоти корабль. Многие игроки завидев такую картину, забегали вперёд и

замирали на несколько секунд явно делая скриншоты.

Сдав погорельца Брину и заплатив 400 золотых за ремонт, который как обещал мастер, он закончит к утру, мы толпой оборванцев пошли на рынок за обновками. На рынке оказалась даже мастерская по пошиву одежды: Игрок решивший прокачать таким способом профу портного поставил там свой шатер и приглашал всех проходящих мимо игроков посетить своё заведение. Ну, мы и зашли.

Парня звали Шалый, и он пока набрал только двадцать пятый уровень. Нам он как раз подходил. Я заказал у Шалого шесть комплектов одежды, состоящих из штанов и рубаш, как раз на свой и уровни своей команды. У портного не было никаких проблем с заливкой текстуры своих изделий. Так что мы все получили чёрные штаны и тельняшки каждый на свой уровень и со своими плюшками: Дин получил на весь комплект +2 к духу и интеллекту, а так же +5 к ловкости. Ленд и Сильвер по +3 к силе и телосложению, а так же +7 к ловкости. Ливси +3 к интеллекту +3 к телосложению и +6 к ловкости. А Лом +5 к телосложению и силе и +7 к ловкости: Я решил их развивать практически так же как они представлялись авторами, а Дина думал готовить в помощники капитана. Мне же досталось плюшек побольше: +7 к интеллекту, +8 к духу, +8 к ловкости и 5 % шанс на выпадение предмета класса «редкий». На большее от крафтера с таким уровнем рассчитывать не приходилось. Но так как на нас он поднял профу аж на три единицы, то он предложил нам бесплатно пошить ещё и шапочки. Я хотел было отказаться, но когда он мне показал практически бескозырку только без ленточек, и пообещал что, ленточки сделает, да ещё с вышитым названием корабля и плюсом к морали в группе я не раздумывая, согласился.

Починить мой плащ Шалый, к сожалению, не мог, но сказал, что здесь есть НПС портной который скупает тряпье и ремонтирует такие вот вещи. Из шатра портного вышла уже настоящая команда, а не толпа разношерстно одетых персонажей. И хотя я оставил у портного аж 68 золотых не жалел об этом нисколько. Да и команда получив обновки, как-то резко преобразилась. Они даже на окружающих стали по-другому смотреть, не с превосходством конечно, а с каким-то даже сочувствием мол «Вот мы-то теперь команда, а вы нет».

Ремонт плаща обошелся мне всего в полтора золотых, хотя тот и потерял в прочности. Я ещё подумывал о форменках и бушлатах команде, но решил с этим повременить, оставив хоть какую — то сумму на «неизбежные на море случайности» хотя 260 монет не так уж и много. Но и какой — то запас прочности теперь был. Правда осталась ещё добыча с акул в рундуке Ушкуя, но её я решил продать с утра, так как замок рундука оплавился и намертво его заблокировал.

Пока же дав команде по золотому, и сказав, что они свободны до утра, я направился к знакомой магичке, чтобы поднять мага на вторую и третью ступень. Просто пока я был в школе, не было ни времени, ни собственно желания к ней заходить (всё же я надеялся во время учёбы подняться сразу до тридцатого уровня и взять «Стихийника»). Однако сегодняшний инцидент показал, что зря я не стал брать защитные заклинания.

Хелва потрясла с меня аж 40 золотых: 10 за вторую и 30 за третью ступени. Пора было раскидать хоть что-то из накопившихся единиц. Попрощавшись с магом, и выйдя из её дома, стал решать, где бы спокойно посидеть и подумать. Лавочка нашлась прямо за домом Хелвы: Она стояла между пары, каких-то декоративных кустов и с улицы её видно не было. То есть шанс, что меня никто не потревожит, присутствовал.

Персонаж: Дон Ат.

Раса — Человек

Уровень — 25

Возраст — 21 год

Класс — Маг воздуха

Профессия — Капитан пятого ранга — Новичок

Профессия — Китобой

Профессия — Свежевание

— Ловкость _____ $6+10+8=24$

— Сила _____ 6

— Телосложение _____ $3+5=8$

— Дух _____ $30+8+10+5=53$

— Интеллект _____ $30+7+10+5=52$

— Свободных единиц характеристики _____ 45

— Свободных единиц таланта _____ 19

— Количество здоровья _____ 130

— Количество хитов _____ 80

— Количество очков манны _____ 530

— Выучены заклинания:

— «Встречный ветер» _____ 1

— «Воздушный кулак» _____ 1

И так что я имею? 19 свободных единиц таланта и 45 свободные единицы характеристик.

По пять единиц я раскидал ещё в школе на силу и ловкость иначе не справился бы с веслом и кормилом, да и на телосложение пришлось потратиться: а то больно уж хлипким я был. Магию качать пока нужды не было: Заклинание «Встречный ветер» спокойно надувало единственный, небольшой парус «Катрана» а «Воздушный кулак» так и не пригодился. (С баллистой и стреломётом то!)

И так: Нужен какой — то щит! Какое заклинание из двух предлагаемых взять: «Воздушная стена» или «Вихрь»? Если «Воздушная стена» просто тупо останавливала любой предмет, летящий в меня с небольшой силой: нож, стрелу или меч. То у «Вихря» был шанс отклонить даже копьё лёгкой баллисты или топор, но шанс пропустить их тоже присутствовал.

Пройдя по обеим веткам, и посмотрев, что с ними может сотворить «Стихийник» я понял, что хочу оба! «Воздушная стена» при слиянии с «Огненным щитом», становилась «Зеркалом». А это заклинание не только защитное, но и атакующие. А «Вихрь» при слиянии с «Водоворотом» из стихии воды превращался в «Водяной смерч», который отражал после этого не только физические, но и магические атаки.

И так силу, и ловкость округлим до десяти, и хватит пока, телосложение до пяти, а интеллект до пятидесяти

Персонаж: Дон Ат.

Раса — Человек

Уровень — 25

Возраст — 21 год

Класс — Маг воздуха

Профессия — Капитан пятого ранга — Новичок

Профессия — Китобой

Профессия — Свежевание

— Ловкость	$10+10+8=28$
— Сила	10
— Телосложение	$5+5=10$
— Дух	$30+8+10+5=53$
— Интеллект	$50+7+10+5=72$
— Свободных единиц характеристики	15
— Свободных единиц таланта	17
— Количество здоровья	150
— Количество хитов	100
— Количество очков манны	730
— Выучены заклинания:	
— «Встречный ветер»	1
— «Воздушный кулак»	1
- «Воздушная стена»	1
— «Вихрь»	1

Куда девать остальные единицы я пока не решил и опять оставил их про запас.

Время только подходило к обеду, так что я решил выйти из игры, чтобы не дожидается принудительного логута. Да и что ещё делать сегодня без корабля даже не представлял.

Как только после обеда я зашёл в игру, мне на амулет владельца корабля пришло сообщение, что моя команда атакована. Быстро сориентировавшись по карте, и маячкам команды я понял, что они в трактире и рванул туда со всей возможной скоростью.

Команда дралась с пятёркой каких-то игроков, уровнем так 20+. Именно дралась: без какого либо оружия и магии.

По ходу игроки просто развлекались по фану: Ну, кто из нас в детстве не мечтал набить морду лица тому же Сильверу?! Притом что интересно: Команда действовала слаженно и тактически грамотно — впереди стояли Лом и Ленд, закрывая проход между столами, а Сильвер Ливси и прикрывали их с боков, не давая игрокам нападать на двух командных громил по двое. Дин же стоял за их спинами и если и хотел принять участие в драке, то ему этого не позволяла остальная команда.

Это я об НПС?! (Всё чаще замечаю за собой, что думаю о команде как о живых и вполне разумных людях).

Решив и дальше вести себя с ними как с людьми (играть так, играть) взглянул на Сильвера, который в данный момент оказался более менее свободен и вопросительно поднял бровь. НПС не подвёл и отрицательно помотал головой, мол, сами справятся.

Всё чудесатие и чудесатие! В который раз подумал я. Уселся за свободный столик и стал наблюдать за дракой.

Какой-то игрок схватился за лавку, чтобы использовать её как оружие, но я решил вмешаться и ударил по ней «Воздушным кулаком». Игрок посмотрел в мою сторону, кивнул и продолжил развлекаться врукопашную. Нормальный парень — без гнильцы, а не как некоторые.

Тем временем драка продолжалась. Моя команда проигрывала по уровням, но выигрывала в тактике, игроки же просто пёрли на пролом, понадеявшись на большие уровни и всё время атаковали, а экипаж «Катрана» держал оборону, что в механике «Друмира» (как и в жизни в прочем) рассчитывалось как один к трём.

Через минуту стало заметно, что игроки устали, а перелома в ту или другую сторону всё не наступал, и ребята явно искали достойный выход из сложившейся ситуации, не желая проигрывать более низким по уровню неписям.

Прикинув варианты, выбрал самый безобидный способ, и просто поставил между дерущимися «Воздушную стену». Побившись об неё с полминуты, обе стороны посмотрели на меня, и если в глазах большинства игроков можно было прочесть благодарность, то в глазах команды что меня поразило, читался немой укор!

Игроки, заметив на мне такую же бескозырку как на команде, направились ко мне, как было заметно не драться, а поговорить. Команда потянулась следом с явным намерением вмешаться, если понадобится.

— Салют Кеп! Зачётная у тебя команда. Много отвалил за неё?

Начал визард с самым высоким двадцать третьим уровнем среди игроков с именем Квази.

— Здорова! Да пришлось раскошелиться но сам видишь оно того стоило.

— Кеп слушай ты с кораблём или как? А то стонять кой-куда надо, а к неписям не советуют обращаться, типа чё не так ляпнешь так сразу агряться.

— С кораблём. Но сегодня отдыхаю, а то квест больно мудрёный был. (Ну, вот незачем им знать, что корабль в ремонте). А на неписей зря грешат: Я тут уже больше недели и никаких проблем с НПС. Видать какая ни будь школота, глупости про моряков говорить стала, и оскорблять в стиле «Вы тут все плаваете»

— А разве не так?

Удивился Квази

— Не так. Моряки ходят, а плавает это самое в проруби. Как я понял, ИскИн прописал это, как самое тяжёлое оскорбление вот на него они и агряться.

— Ну, теперь хоть будем знать.

Усмехнулся визард.

— Так как по поводу завтра на твоём кораблике сходить? Сколько запросишь?

— Цену мне, что с потолка брать?! Скажите куда сходить то, намеренны? И ещё: Тут ИскИн с тараканами, поэтому в море девушку не возьму, а то все потонем, вы уж простите.

Эльфийка лучница понурилась.

- Вот все вы мужики такие! А может у меня мечта всей жизни на корабле сплавать, а в нашей тайге морей не найти. Думала здесь в «Друмире» шанс будет и на тебе — приплыли блин!

— Ты Лаира не тушуйся так — по бухте покатаю, а вот в море извини, никак не получится. Пробовал уже, и не я один.

Попытался я утешить эльфийку.

— Лен и впрямь есть такое дело, я только сейчас вспомнил, но на форумах такой трёп был.

Подтвердил Квази.

— Лягух, а как мы без Ленки квест то вытянем? У неё же ДД самый большой из наших да и задание там больше для лучника: Поморников местных бить.

Спросил эльф, друид с ником Морко.

— Не проблема Морок. Возразил Квази (Лягух). Как только на место прибудем я там запорталюсь, а потом групповым порталом туда все и прыгнем.

— Так вы на птичий архипелаг собрались?

Решил я сыграть в бывалого морского волка. Ходили мы на тот архипелаг в школе.

— Туда. А как догадался?

Спросил Лягух.

— Да проще простого: Только там на ваши уровни поморников и встретишь, дальше только с тридцатого уровня птички пойдут.

— Так сколько туда сплавать стоить будет?

— Сходить туда обойдется вам на всю группу в сто желтяков.

Сделал я ударение на первом слове.

— Кеп! Побойся админа! Какие сто золотых?!! Это же грабёж!!!

— А это как посчитать: двадцать пять золотых с игрока как раз и получается.

— А тебе не всё равно, сколько ты персо в повезёшь одного или четверых?

— Скажи Квази, а ты в маршрутке, когда компанией едешь тоже на всю компанию один билет берёшь?

Квази поднял руки, шутливо сдаваясь.

— Уел Кеп. Но всё же сотня для нас многовато пока: Может, скинешь до восьмидесяти?

— Пять монет скину, а двадцать многовато: Считай, зайца повезу.

Больше книг Вы можете скачать на сайте - Knigolub.net

В общем, сошлись на девяноста золотых завтра в час по московскому.

Игроки ушли завершать какие-то мелкие квесты, и мы с командой остались за столом одни.

— Капитан, зачем вмешался?!! Мы бы их через пять минут додали!

Заговорил на правах старшего Лом. (Начинаю уставать удивляться поведению НПС).

— Понимаете ли: Дать возможность без позора выйти из боя достойному противнику тоже иногда полезно. Вот был бы у нас этот фрахт, если бы вы их всё-таки побиили?

— Нет. Не было бы.

Почесав затылок, согласился старпом.

— А как определить какой противник достойный?

Спросил Дин.

— Ты же видел, что у всех них оружие было, кроме мага, а они им не пользовались, соблюдая не писанные правила, да и маг заклинаниями не швырялся. Дрались они честно и не желали вас убивать.

— То есть если я желаю кого-то убить и пользуюсь оружием, то я не честный противник?

— Не путай понятия «Противник» и «Враг» Дин: Противник это тот, кто дерётся в силу каких-то обстоятельств или условностей, да ради развлечения, наконец, как сейчас, а враг желает тебя уничтожить из каких-то личных побуждений. Вот тот гад что «Катрана» пожог тот враг, а эти ребята развлекались просто, как и вы впрочем.

— Значит с врагами можно и по подлому?

— Дин в бою нет понятий «Обман», «Подлость» и «Удар в спину» а есть понятия «Военная хитрость», «Неожиданный удар в уязвимую точку» и «Атака с тыла». Когда речь идёт о выживании вопросы чести неуместны.

Команда слушала меня очень внимательно. (Или это программа так их настроила) Ленд стал задумчиво потирать подбородок, Лом сузил глаза и закатал рукава как будто прямо сейчас собирался с кем — то сражаться, улыбка Ливси до того просто довольная приняла вид почти что оскала, а у Сильвера так вообще хитрый прищур появился: Ни дать ни взять

каверзу, какую врагам обдумывает. (Чудны дела твои «Друмир»)

Часть третья: «На синих просторах» Глава 1

Раскинулось море широко,

И волны бушуют вдали.

Товарищ, мы едем далёко.

Подальше от милой земли.

(Д. Анищенко)

Выйдя в реал задумался: Идти до птичьего архипелага весь день и ночь и не потому что он далеко от берега, а потому что он у побережья европейского кластера. Плюшки с птичек и квестов на них сыпятся знатные, но вот добираться туда...

В школе капитанов это был крайний поход: Своего рода экзамен. Но там пока я выходил из игры заправлял капитан Талреп, а сейчас его не будет. И как мне быть? Оставлять корабль на островных стоянках пока я в офлайне, но это ещё сутки хода. Или же положится на команду и пусть они ночью, в самое опасное время навигации идут без капитана?!! Бред!

Но капсула шгука упрямая и выгоняет меня каждые пять часов из игры. Что делать? (Ох уж этот второй из главных русских вопросов!) Хорошо хоть с первым всё ясно: («Срыв» едрить его в качель!)

Залез на сайты геймеров и начал искать, как избавиться от временных ограничений. После трёх часов серфинга по интернету нашёл хитрый такой сайт для тех, кто сознательно идёт на срыв. Вот там и нашёл интересный пост, где рассказывалось, как и с каких капсул можно снять временные ограничения.

Что примечательно, кампания «Другой мир» на мне сэкономила притом нехило: Капсулу мне поставили прошлого поколения, в которой эти ограничения вводились программно, а не аппаратно как на нынешних.

Моя же была даже запрещена к продажам и подлежала конфискации. (Бизнес он такой бизнес...). Тут же был выложен алгоритм снятия запрета.

Почесав в затылке, и решив, что за два дня я точно не сорвусь, так как на этом же сайте говорилось, что минимальный срок для гарантированного срыва неделя, решился на этот поступок.

Время было уже к двадцати трём часам, но у нас во дворе была круглосуточная аптека. Затарившись там капельницей и литровым пакетом раствора для внутривенного питания (глюкоза осталась в прошлом веке), приступил к операции «Ночёвка в вирте»: Как ставить капельницу с глюкозой я знал, (бабушка уходила долго и тяжело, так что пришлось научиться) а ограничение времени я снял ещё до похода в аптеку. К тому же пока бродил по сайтам наткнулся на утверждения многих игроков, что в вирте хватает всего четырёх часов сна, а завтра полдня перед рейсом априори самые тяжёлые.

Переночевал в таверне, где можно было снять комнату всего за пятьдесят серебрушек. А ровно в восемь утра (кстати, действительно не плохо выспавшись) первым делом рванул на верфь к Брину.

«Катран» был готов и сиял как солнышко. Какое же это счастье видеть своего любимца здоровым и полным сил! Я даже подарил Брину ещё десять золотых за хорошую работу. Команды ещё не было, так как ещё вчера сообщил им, что сбор будет в одиннадцать тридцать. Но мне и без команды дел хватало. Вынув из разблокированного теперь рундука все ингредиенты, я направился на рынок, где было здание аукциона. Продавать ингредиенты неписям я считал глупостью ещё в WOWке и надеялся, что в субботу утром народ в игре

присутствует. Как не странно первую партию ингров купили с ходу и ещё попросили. Оказывается «акулий глаз» и «порошок из акульих зубов» вещи редкие и стоят дорого, так как нужны для очень полезного эликсира, а бить акул с берега не так-то просто. То-то я на аукционе не нашёл аналогичных лотов. Мало нас ещё моряков. (Задумался, не взять ли профу «Алхимик») Теперь решил поставить всю партию с продажей в одиннадцать утра: Авось набежит денежек.

Следующими пунктом была городская управа. Набрав там квестов моего уровня на острова птичьего архипелага пошёл, в портовую кантору получать грузы в ту же сторону. Тут меня встретил сам начальник порта:

— Доброе утро господин Дон Ат. Как я слышал ваш корабль уже готов к выходу. Пришли зарегистрировать свой вымпел или продолжите ходить под вымпелом города?

И тут я вспомнил, что пока мы ходили вместе с капитаном Талрепом каждый раз перед выходом в море он на мачте и корме «Катрана» поднимал вымпел города стилизованное изображение паруса на голубом фоне.

— Да господин Верп, но не только. Мне бы хотелось взять груз до птичьего архипелага, есть, что ни будь посильное для «Катрана».

— Конечно, господин Дон Ат, но есть некоторые условности: За груз придётся внести залог в размере его стоимости, иначе ни один купец вам ничего не доверит. С чего начнёте?

— Пожалуй, с вымпела.

При входе в контору у меня появились иконки для выбора вымпела, получения заданий и груза. Развернув первую и пролистав вымпелы, которые уже используются как игроками, так и НПС (Этакая энциклопедия «Флаги Друмира» с пояснением: кому какой принадлежит) я был удивлён что «Андреевский флаг» ни кем не используется. Были флаги почти всех стран мира как торговые, так и военные: «Юнион Джек», «Залатанный матрас», куча старых империй от Османской, до Австро-Венгерской, и даже наш торговый «Триколор» а Андреевского не было! Почему интересно? Создав в редакторе Андреевский флаг, я получил уведомление о том, что зарегистрировать данный вымпел пытались 869 раз, но по каким-то причинам отказались. Странно.

Зарегистрировав вымпел, я получил хоть какое-то объяснение:

— Что у вас неумирающих за тяга к данному вымпелу? Не один из тех, кто пробовал себя в морском деле в нашем городе не обошёл его стороной. Кстати и «Хозяин морей» как-то неровно к нему относится: Некоторых не выпускает вообще за мол, некоторых сперва выпускает, а потом из-за чего-то опять запрещает использовать.

— Дело, наверное, в том, что пока он не стал «Хозяином морей» ходил под таким же флагом не любит тех, кто его может опозорить.

Пояснил я Верпу.

— Тогда у вас есть шанс: Я не встречал ещё ни одного из ваших, кто был им отмечен не то что пять как вы, а хотя бы один раз.

Обнадёжил начальник порта.

Дальше мы перешли к фрахтам: самые вкусные обещали до ста пятидесяти золотых, но и страховка там стоила до пятисот. Моих двести пятьдесят хватало только на те, что могли принести до семидесяти золотых.

Маловато если честно, ведь были планы по закупкам оружия для команды, а им я не хотел покупать что-то простое и без статов. Ведь только я и Дин маги, а остальные-то бойцы. И спасибо пятому квесту «Морская душа» не погибнут окончательно.

Решив дождаться окончания торгов на аукционе, и по их итогам решать проблемы временно простился с Верпом и пошёл в трактир закупать провиант в дорогу. Вообще-то это дело кока, но Сильвер всё-таки непись и полного доверия у меня к нему пока нет. Будь рейд короче, непременно доверил бы ему покупки, а так предпочёл сам запостись провиантом.

С хозяином трактира Друбо младшим мы договорились быстро, и я даже взял у него профу кулинария, чтобы и сам мог приготовить хоть что, ни будь. Закупив у него продуктов на три дня как готовых, так и ингредиентов для крафта.

Время уже было без десяти одиннадцать и до конца аукциона оставалось пять минут. Дойдя до него, прежде всего, посмотрел, как идут торги: Они шли неожиданно хорошо, ибо эти ингредиенты были нужны многим а, по крайней мере, сегодня продавал их только я. Сто золотых за порцию уже набежало и боюсь, за оставшиеся три минуты не подрастут слишком уж сильно. Теперь меньше чем за восемьдесят золотых на аукцион не выставлю!

Продав в общей сложности тридцать шесть порций (недельная добыча) за сто семь золотых каждая набрал нереальную для себя сумму, в четыре тысячи с мелочью, я занялся подбором снаряжения для себя корабля и команды: Ну, первым делом щит! Обошёлся он мне в шестьсот монет. Для себя ограничился бижутерией примерно на тысячу, а вот команде пришлось искать приемлемое оружие. На то, что нужно наткнулся в разделе «крафтовое»: Короткие сабли как раз попадали в диапазон тринадцатого — шестнадцатого уровней и давали + к силе ловкости и духу, прямо то, что нужно! Нашёл так же гномий пружинный арбалет на пятнадцатый уровень и +3 к ловкости и +5 к интеллекту и взял Лому на вырост. С оставшимися двумя тысячами пошёл в контору и взял два фрахта на птичий архипелаг по пятьсот монет каждый.

К верфи подошёл в 11:25, но команда уже была здесь. Быстро спустив «Катрана» я поставил щит и раздал сабли команде. Дин было обиделся но, увидев, что у меня тоже нет ни какого оружия, успокоился. Потом в торжественной обстановке подняли Андреевские флаги на клотик и корму. Как говорится на военном флоте: «Корабль к бою, походу готов.

Игроки как не странно тоже явились вовремя и с ефрейторским зазором в пять минут, что уже говорило в пользу этой группы: Когда-то в WOWке чтобы собрать партию в данж приходилось по часу сидеть на попе и кричать в чате, что бойцы нужны, ибо даже если с вечера договорился с игроками что завтра во столько-то там, то дай бог чтобы хоть половина к сроку подошла.

В море вышли через час, потому как пришлось выполнять обещание, данное Лаире — Ленке и покатать её по бухте. Счастья и визгу было...

Когда вышли в море поставил Ленда к баллисте, а Дина услад на клотик, акул высматривать уж больно выгодно получалось их геноцидить. Через полчаса встретили первую акулу, и тут выяснился минус школы: Прибрежные акулы были для нас уже серыми уровня до двенадцатого и опыта не давали, да и лут с них уже не так радовал. Были и другие акулы, но у берега они попадались реже, пришлось взять на пять миль мористее, и берег уже почти не был виден, а это опасно: Был большой шанс нарваться на Скайвинов — крысоголовых пиратов людоедов.

Не то чтобы их не водилось у берега, но там хоть был шанс от них уйти по мелководью, так как у них были корабли не меньше галеры все с глубокой осадкой. А на расстоянии восьми миль от берега мелководья уже не было и тут либо дерись, либо убегай что с нашим парусным вооружением почти не реально.

Эти Скайвины как говорилось в «Вики Друмира» вообще были бичом всех морей.

Корабельные крысы разившиеся на одном большом архипелаге до умственного уровня гоблинов и размеров человека. Они обладали просто чудовищной прожорливостью и плодовитостью и не захватили весь мир лишь по тому, что все их самки жили только на островах их архипелага, который не могли покинуть (спасибо «Хозяину морей»!)

Где этот архипелаг, сколько в нём островов и какого они размера не знал никто, а кто узнал, тот уже никому не расскажет.

Скайвины как говорилось в Вики, шныряли по морям не только и не столько, чтобы пограбить, основная их цель звучала как: «Нам бы ням-ням бы — ням-ням бы нам бы». Они чурались рыбной ловли, что не мешало им, напав на каких ни будь, рыбаков, вместе с теми сожрать и весь их улов. По своей крысиной натуре они предпочитали нападать на более слабого противника и убегать от более сильного или равного. Любили засады и всякие подлости вроде заманивания или загона на рифы и мели. Как утверждали некоторые столкнувшиеся с ними игроки: Те совершенно не понимали ценности предметов, попадавших к ним в лапы, и в бою можно было нарваться как на вожака с совершенно мусорным мечом, так и рядового пирата с оружием класса «Редкое» или даже «Уникальное». В общем, те ещё милашки.

За три часа нам попались две акулы уже другого вида «Тигровые» более высоких уровней шестнадцатого и восемнадцатого, да и лут с них был уже поинтересней: От четырёх серебряных до золотого и при потрошении выпадали кроме глаз и зубов уже и печень с плавниками и, хотя это были ингредиенты уже не для алхимика, а для кулинара те блюда, которые с них можно было приготовить, ну очень уж радовали своими плюшками. Правда мне с моим «подмастерьем» замахиваться на такие блюда пока рано, но ведь ни в шмоте, ни в рундуке ничего не портится.

Группа игроков сначала смотрела, а потом и приняла активное участие в охоте, и с ними пришлось делиться лутом. Правда среди них оказался игрок Туран с достаточно прокаченной кулинарией, который сразу же приготовил суп из акульих плавников и поднял этим аж два пункта умения за раз и на радостях накормил нас всех своей стряпнёй. В общем, до вечера шли весело, а ближе к полуночи игроки засейвившись на корабле ушли в логаут. Мы же подошли поближе к берегу и продолжили путь.

По правилам «Друмира» игровые персонажи тоже должны были спать так что, разбив команду на вахты по два человека на два с половиной часа и оставив себе и Сильверу собачью вахту, правда, приказав будить в случае опасности, или чего-то непонятного улёгся на баке и уснул.

Ночью меня не будили, а к собачей вахте, я и сам проснулся. Было ещё темно, но горизонт на востоке уже светлел. Отправив спать Лома и Ливси, разбудил Сильвера и занял место за кормилом, ветер был почти попутным, и менять галсы нужды не было, только чуть подправить курс.

За два с половиной часа собачей вахты как раз рассвело, и остальная команда стала просыпаться, позавтракав тем, что приготовил Сильвер, (не вчерашний супчик конечно, но тоже съедобно) отошли опять мористее и стали выглядывать акул. По счислению и лагу нам оставалось пройти полдня, а игроков ещё не было, так что пока мы могли заниматься чем угодно лишь бы пришли вовремя.

До обеда поймали трёх акул и зашли на два острова, что были по пути и сдали там груз, получив заработанные и забрав страховые деньги которые я запер в рундук.

Игроки появились ровно в двенадцать и все сразу, так что с дисциплиной у них было всё

в порядке. Архипелаг уже был виден на горизонте, и до него нам оставалось не больше часа хода с попутным ветром, но ребятам так не терпелось, что они предложили усесться на вёсла.

В принципе я был не против, но поставил условие: что они будут подчиняться тем же правилам обучения, что и я в школе капитанов. (Не мне же одному морской водички попробовать). Те согласились, не ожидая подвоха, а когда всё же первый раз похлебали забортной водички, попытались было соскочить, но приём «на слабо» как всегда сработал. Так что через полчаса они уже нормально гребли и наша скорость увеличилась почти вдвое — с пяти аж до восьми узлов с восемью — то гребцами вместо четырёх.

Архипелаг встретил нас птичьим гомоном и рёвом морских львов. Кстати эти львы были с гривой как африканские и являлись агрессивными хищниками с уровнями пятнадцать +. Узнав у Квази к которому из островов архипелага править, слегка поменял курс и вошёл в пролив между двумя скалами как ворота оберегающими внутренний рейд и мы все увидели большую бяку: Пиратский шлюп Скайвинов...

Глава 2.

Интер... людия?

«Малый морской вожак» Долгогрыз был не в духе: Третий день они были без нормальной добычи! Вроде бы и место удачное, не раз приносившее неплохую добычу и в команде ещё дня два будет порядок, так как только вчера один из молодых попытался оспорить его власть и теперь тихо переваривается командой. А всё равно что-то не давало вождю покоя, обещая неприятности как было уже не раз.

Долгогрыз уже год был «Малым морским вожаком» и это начинало надоедать. Нет! Вожакom быть надоест не могло, а вот всего лишь малым быть надоело. В его планах было стать «Великим вожаком» а ещё лучше «Вожакom народа» но он реально оценивал свои силы и быстрее чем через пять лет не надеялся занять пещеру большого острова и его самку. Ещё нужно было сожрать очень много людов и других двуногих без перьев, чтобы набраться сил и подчинить себе побольше соплеменников.

Пока он осторожно и по чуть-чуть приближался к своей мечте, набираясь сил, стараясь нападать на тех, кто послабее и убегать от более сильных. Сначала пришлось научиться очень быстро бегать и искать в родном гнезде расселины поглубже и поуже, дабы не сожрали более старшие. Потом когда подкрался спящему, старшему и, загрызя его, почувствовал что стал сильнее, он понял, как надо действовать, чтобы сначала выжить, а потом стать самым сильным. Потихоньку поедая сначала молодняк из своего помёта, а потом и более старших он долго догрызал всё гнездо, за что и получил своё имя. Когда он первый раз вышел из гнезда, то заметил что стал сильнее многих взрослых на острове, и хотел было обрадоваться, но оказалось что тут были и более сильные особи. Долгогрыз было решил, что и здесь придётся прятаться, но и тут был приемлемый выход из положения: Многие более слабые чтобы выжить сбивались в малые стаи с сильным вожаком во главе. Не всех это спасало, но это был хоть какой-то выход.

Вступить в какую либо стаю Долгогрыз не захотел и за какую-то неделю сколотил свою небольшую стайку. Именно сколотил, так как по-другому не получилось бы стать вожаком: Все Скайвины понимали только силу, и надо было сразу показать будущему члену стаи, что или он слушается вожака и всегда имеет кусок добычи либо идет на корм остальным. Принцип кнута и пряника Долгогрыз нашел, интуитивно, примиряя на себя, как бы он поступил в том, или ином случае на месте другого Скайвина.

Потом были два долгих года выживания на острове, где его стая то росла, то уменьшалась, но всегда сохраняла костяк из пяти крупных особей. В эти два года он заметил одну немаловажную деталь: Если он вожак нападал на кого-то сам, то он рос в силе и ловкости, а если кто-то другой из стаи, то рос уже этот другой. Поэтому Долгогряз в своей стае завёл закон, что он нападает всегда первым, а остальные уже добивают и пара сожранных ослушников в месяц помогала удержать стаю в подчинении. Несколько раз, победив вожаков из других стай, они не сжирали его бывших подчиненных, а принимали уцелевших к себе, что позволяло держать более менее стабильное количество бойцов, да и перебежчики случались не раз. И однажды когда стая была наиболее большой и сильной ему улыбнулась удача: Когда они напали на маленькую, но очень сильную стаю, идущую со стороны берега, где иногда причаливали большие лодки морских Скайвинов.

В этой битве от его стаи осталась едва половина но дело того стоило. Когда Долгогряз доел голову вожака тех неудачников и поднял с земли заинтересовавший его кругляш на цепочке упавший у того с шеи он вдруг понял что теперь ему принадлежит большая лодка с парусами. И ещё он стал знать и понимать столько всякого про море, что сам удивился, как в его маленькую голову столько поместилось. Хотя и голова вроде как подросла.

И вот уже год как он пытается вырасти ещё хоть немного. И в принципе растёт, но очень не хватает места на корабле, чтобы стая стала больше. Захватить корабль крупнее опасно, а такой же это значит разделить стаю на две равные часть что приведет, в конце концов, к бунту второго корабля и как следствие либо разделу стаи, либо его Долгогряза неминуемой смерти.

Но есть выход: Надо завести второй корабль поменьше и держать его вожака в узде. Тогда получится нападать на корабли посильнее и вторая часть стаи не взбунтуется в силу своей малочисленности. Осталось найти такой корабль, и где его искать вожак знал.

И вот они уже третий день стоят на якоре в акватории этого шумного архипелага, а добычи всё нет. Пару раз сюда заглядывали корабли такого же, как у Долгогряза размера, но на такие нападать опасно, а нужного размера пока не было, две лодки с рыбаками не в счёт. На одной из них вообще «каменные» были. Сожрать таких, к сожалению, было невозможно: Как только убьёшь такого, так вместо тела какая-то исцарапанная загогулинами каменюка падает и вещи всякие. И ладно бы полезное, что, а то ведь в основном кругляши из разного железа да тряпки и бумажки со склянками всякие. Что со всем этим делать Долгогряз не знал, но никогда не выбрасывал так как, однажды сожрав очень сильного воина, понял, как использовать его саблю и махнуть ей так чтобы врага пополам разрубить с первого удара. Наверняка и у других предметов были свои особенности, и их надо было только узнать, а это значит ловить всяких двуногов и жрать их головы. Он даже закон в стае ввел, что голова и печень всегда достаются ему и никому другому. Скольких ослушников пришлось сожрать, прежде чем стая начала воспринимать его, правильно счёту не поддавалось, ну не было у Долгогряза столько пальцев.

С «каменными» вообще какая — то загадка, как только их головы сожрать не пытались: И пожарить и сварить и даже живём, всё без толку, как только полоса жизни над головой такого кончалась, так сразу же на землю падал этот проклятый камень, с которого никакой пользы не было.

Размышления о странностях «каменных» прервал возмущённый писк ещё одного молодого, (что-то часто они бунтовать стали) этот был из последнего набора и к законам стаи ещё не привык. Ну что же, придется опять доказывать своё право командовать стаей.

Резко поднявшись с палубы, Долгогряз решил сегодня не доставать саблю, а загрызть бунтаря своими зубами, от этого и силы больше прибавятся и для стаи урок неплохой. Оставив саблю у штурвала, он спустился с юта на палубу, разминая мышцы и щёлкая зубами, он знал, что такое поведение лишает врагов духа, и с ними становится, легче справиться.

Но тут выяснилось что этот молодой был не один а с тремя подельниками из того же набора. Все четверо были слабее Долгогряза, но вот скопом имели шанс на победу даже над ним. Бежать обратно на ют за саблей было нельзя, так как тогда на него бросится вся стая, а это точно верная смерть: Он сам много раз испытывал страшный азарт, когда кто-то начинал убежать, а спина противника всегда манила желанием немедленно напасть и вцепится в шею зубами. Ну, ничего, трое молодых без его силы и опыта могут, конечно, его покалечить, но когда он их сожрёт, все раны заживут и сил прибавится.

Долгогряз понял, что не рассчитал своих сил, когда вожак новой стайки стал действовать, так же как и он: То есть сначала напал первым, а потом спрятался за спины своих подельников, и только иногда покусывал с боков, да пытался зайти со спины, не позволяя сразу покончить с кем — то из своих помощников. Помощники особым умом не отличались и тупо пёрли на пролом без всяких хитростей, и справиться с ними было не сложно, но вот присутствие их вожака мешало Долгогрязу быстро с ними разделаться. Потому что как только он пытался вцепиться в глотку хоть одному из них, как этот гадёныш норовил проделать с ним то — же самое.

И таким макаром они прыгали по палубе уже довольно долго. Вся стая смотрела за этими выборами в стиле «право сильного» но вмешиваться ни на одной стороне никто бы и не стал, даже старые члены стаи не хотели этого делать. Они бы с большим удовольствием сами вцепились Долгогрязу в глотку но, помня о других неудачниках, не решались этого делать.

И Долгогряз и новая стая пока шли на равных: Порванное плечо и бедро вожака вполне уравновешивалось выбитым глазом одного, и сломанной лапой другого противника, третьему же он вырвал когтями часть бедра на левой задней лапе, а вот молодой вожак пока был почти цел, если не считать оторванного уха в самом начале выборов. И вот наконец получилось поймать одного из молодых за сломанную лапу и резко кругнувшись вокруг своей оси выкинуть того за борт (тоже ведь подсмотрено у какого-то узкоглазого люда с восточного побережья). Молодой вожак тут же встал на его место, но теперь в его глазах вместо прошлого злорадства появилась паника и отчаянье, и наверно именно они толкнули его на опасный, но между тем способный привести к победе шаг: бросится под ноги Долгогрязу и повалить его.

И вот уже четыре Скайвинских тела катаются по палубе, отчаянно грызя, и раздирая друг, друга когтями и зубами. Примени этот приём молодой вожак в самом начале и шлюп уже сменил бы капитана, а стая вожака. А против троих вожак ещё что-то мог противопоставить. Теперь и второй помощник молодого вожака уже захлебывается кровью из перегрызенного горла. Правда досталось и Долгогрязу: Содрана шкура с левого плеча, выбит сустав правой передней лапы, а хвоста просто нет, его оторвал молодой, когда ронял вожда на палубу.

Теперь он остался один против двух и практически на равных: Долгогряз сильнее и опытнее, но сильно изранен помощниками молодого вожака и почти обездвижен, а молодые слабее неопытнее, но практически целы и невредимы, лишь к порванному уху вожака добавилась сломанная задняя лапа, а к выбитому глазу его подельника откушенная правая

кисть.

Чем закончились бы эти выборы вожака, так никому узнать и не пришлось, потому что в этот момент с вершины крутой скалы, у которой был пришвартован шлюп, на палубу посыпались стрелы и камни. Первые же три булыжника пришлись на головы обоих вожаков, и прихлебалы отправив их в забвенье.

Интерлюдия.

Квази был очень доволен тем, что получилось нанять этого капитана для похода на «Птичий архипелаг» всего — то за сотню. Этот капитан, наверное, просто не ходил в ту сторону и не знает, что даже местные за дорогу туда брали по сотне с носа, а тут за всю группу из пяти игроков за ту же сумму. Хотя с другой стороны это может быть и их европеоидная жадность и желание нажиться на простаках Иванах готовых отдавать в два а то и три раза больше денег если считали что товар того стоит.

Квази он — же Игорь тридцатилетний инвалид как в прочем и вся его команда попал в эту игру по совету бывшего сотрудника, который как — то рассказал, что его сын приносит домой денег больше чем его отец как раз из этой игры каким — то образом научившись в ней зарабатывать.

Так как в реабилитационном центре, куда Игоря поместил начальник фирмы, хотя его травма и не была производственной, таким как он, предоставлялась капсула с бесплатным трафиком в любую из виртуальных игр, а больше ему и другим инвалидам как он там попросту нечем было заняться, то команда собралась быстро.

Из всех вирт-миров предложенных в сети они выбрали «Друмир» как наиболее прописанный и доходный где у него опять были ноги у Лаиры — Ленки рука, Морко — Максим и Берс — Артём опять стали видеть, а Туран — Сергей получил практически всё тело с нуля, так как был полностью парализован. Каждый день они выходили в «Друмир» как на работу и постепенно привыкли к нему на столько, что выход в реал воспринимался как дурной сон. Игорь даже пошутил как-то, что они похожи на одного морского пехотинца из старого ещё двадцатилетней давности фильма и осталось только нужное дерево найти, чтобы окончательно переселиться в этот мир. Все посмеялись, но вот, похоже, само дерево или его аналог искать всё-таки начали, да и сам Игорь замечал за собой эти поиски, хотя и боялся сам себе в этом признаться.

После того как Капитан Дон Ат (и не страшно ему с таким именем разгуливать?!)) согласился их подбросить до «Птичьего архипелага» за какие-то копейки у команды появилась некоторая свободная сумма, которую они решили потратить, на доподготовку к этому походу так как знали с форумов что тот квест потребует с них выложится по полной. Правда, на четыреста монет много не накопишь, но всё же такие вещи как алхимические гранаты могут ситуацию с поражения перевести в победу в какие-то мгновения, поэтому взяли по одной на каждую стихию по сотне голды за штуку.

Квази неожиданно понравилось в море, да и вся команда была просто в восторге особенно Ленка, хотя ей — то, как раз злобный ИскИн дорогу в море закрыл, и её обиду не развеяло даже часовое катание по бухте.

Сколько же было слёз вечером в её палате, когда почти вся команда кроме Серёги приехала её утешать. Но Ленка не была бы Ленкой, если бы через полчаса не успокоилась и не поклялась что костями ляжет, а этот шовинистский запрет снимет, и они все ещё увидят её капитаном корабля. После чего сказала, что ей надо работать и, не дожидаясь пока последние кресло — каталка покинет её палату, полезла на всякие околморские сайты и

форумы.

И вот на второй день плавания они, наконец, добрались до архипелага. Когда народ, увидев заветные берега, не захотел ждать целый час пока корабль дойдет до видимой уже цели и предложили сесть на вёсла, капитан устроил им большую бяку, сказав, что если мы хотим грести, то будем этому учиться, так же как и он. Ну, скажите, какой донатор будет делать что-то для себя противное в игре?! А этот оказывается, делал! (Ну не верил Квази, что вкус морской воды может хоть кому — то понравиться!) Но эффект был замечательный и за те полчаса что они гребли к архипелагу у каждого из них появилось умение «Гребля» к тому же при входе в акваторию архипелага оно поднялось на вторую ступень. И тут их ждал толстый полярный лис...

Перед плаванием они все перечитали вики, чтобы узнать какой гадости можно ожидать в море. Скайвины не понравились всем! Ещё бы кому понравились крысообразные пираты — людоеды, всегда нападающие толпой на одного?! И вот практически у цели плавания такой облом: Пиратский шлюп полный этих тварей.

Ушкуй Капитана Дон Ата сдал назад за скалу очень быстро, благо, что они втянулись в греблю и отреагировали на его команду «табань» сразу же. У ушкуя же оба конца были практически одинаково острые, а сам кораблик маленький и лёгкий, что позволяло почти сразу и без разворота поменять курс на противоположный.

Они стояли с другой от пиратов стороны скалы ждали что вот — вот из-за неё выскочит их корабль, но уже пять минут ни кого не было. Вариантов было всего два: Либо они не успели войти в агро зону, которая на море была порой на порядок выше, чем на суше, либо их просто не заметили.

С этой стороны скала была пологой, и чтобы подняться по ней, даже не нужен был навык «Скалолазание» а вот корабль пиратов стоял прямо под пятнадцатиметровой скалой отвесно уходящей в море. Берс с Тураном вызвались сбегать посмотреть, что там делают Скайвины, что даже нас не заметили. У обоих был хорошо прокачен скрыт, и они могли надеяться, что их не заметят. Вернувшись через минуты две, Туран сообщил, что Скайвины выбирают капитана путём мордобоя с поножовщиной и им явно не до нас.

Оставив всех неписей кроме юнги на корабле, мы рванули глянуть, что же там такое происходит. А там, на палубе шлюпа было на что посмотреть: Четыре Скайвина десятых уровней напали на одного сорокауровневого и почти одолели его, когда тот умудрился выкинуть за борт одного из противников и опять уравнил шансы.

И тут Берс предложил на них напасть. Ребята сначала хотели возмутиться бредовостью предложения, так как на том корабле было не меньше сорока Скайвинов, притом, что как минимум у тридцати был двадцатый уровень, но он объяснил свой план и мы все с ним согласились. Дело в том, что вся вершина скалы, на которой мы стояли, была завалена камнями примерно с голову каждый, и пока Туран бегал за нами Берс успел подкатить к краю скалы шпук пять таких и к тем, что там уже находились. Да и у всей монстры «Друмира» была одна особенность: Словив агро, они пытались добраться до цели напрямик самым коротким путём, порою упираясь в естественные препятствия, чем часто пользовались все игроки, что умели наносить дистанционный урон. А обвал причинит им кучу неприятностей, хотя и не даст экспы.

Быстро обговорив план, Квази рванул телепортом в город за Лаирой как самой сильной лучницей в группе, а капитан с юнгой и Морко на корабль, чтобы атаковать с тыла, когда пираты сагрятся на нас.

И вот завертелось: Со скалы полетело десятка четыре камней и стрелы Лаиры и Турана, да и Квази пытался сбросить ещё камней на головы пиратов, так как для каста было далековато. Крысюки взбесились и попытались до них добраться, что к удивлению ребят и почти отчаянно могло у них получиться, так как эти твари оказывается и по скалам лазить умеют, слава богам медленно.

Когда первым из них, оставалось до нас о каких — то пять метров, не смотря на старания лучницы и скаута, снизу ударили стреломёт и магия. Непись Сильвер довольно удачно садил по крысюкам из стреломета, а капитан скидывал их со скалы ударами воздушного кулака. А если вспомнить что эти твари как не странно для морских пиратов не умели плавать, то об упавших на палубу с десятка метров или в воду можно было забыть.

И тут юнга непись отколол номер, которого никто не ожидал: С веслом под мышкой этот горе герой по мачте ушкуя рванул на палубу пиратского шлюпа.

Долгогряз очнулся от дикого писка стаи. Напали на них?! Кого?! В этом море не могло быть тех, кто мог поспорить по силе и количеству команды с его шлюпом, а те, кто становился таковым, предпочитали другие моря. Слегка придя в себя и приглядевшись, он чуть не задохнулся от возмущения: На него напала команда всего из трёх «каменных», «которые забравшись на скалу, думали, что они в безопасности и могут творить что хотят. Дурачки не знали наверно, что родные острова Скайвинов были сплошь скалистыми и чтобы выжить любой из них должен был уметь по этим скалам лазить. Но тут вмешался маленький кораблик, незаметно подкравшийся со стороны моря, практически вплотную к его шлюпу и пустил в ход стреломёт и магию. Соплеменники Долгогрязя посыпались со скалы как горох, кто в воду, а кто и на палубу, один даже припечатал своим телом другого только собиравшегося перескочить с корабля на скалу. От стаи осталась едва ли четверть когда на борт шлюпа прыгнул какой — то молодой люд с веслом, кстати не из «каменных» поэтому весьма подходил для того чтобы за счёт него подлечиться, о молодом вожаке и его подельнике Долгогряз забыл из за удара камнем по голове.

Недолго думая вождь рванул к добыче, схватив по дороге обронённый кем-то из его стаи меч. Он уже бежал на ют по трапу как через гакаборт перепрыгнули два «каменных», один из которых сразу превратился в медведя и помчался на Долгогрязя огромными скачками, а второй стал кидаться воздушной магией, правда, слабой. Медвежий оборотень явно был неопытным и сразу сильно разогнался, стремясь опрокинуть вожака сильным ударом корпуса, а маг настолько слабым, что его магия почти не ощущалась Долгогрязом. Пригнувшись на середине трапа ведущего на ют, вожак пропустил над собой несущегося во весь опор медведя который, пролетев метров, пять с грохотом обрушился на палубу с такой силой, что шлюп зашатало на воде. А сам побежал к двум слабеньким людям, собираясь сразу же зарубить никчёмного «каменного» мага и вцепиться в глотку молодому глупышу. Но тут «каменный» маг сделал то, что ни один маг сделать не мог в принципе: Он схватил брошенную ещё перед выборами у шгурвала саблю Долгогрязя и парировав богатырский удар вожака способный наверно разрубить пополам и того медведя нанёс свой пришедшийся точно в основание шеи Скайвина.

Когда мы вышли из — за скалы и увидели пиратский шлюп с толпой крысолюдов на борту первая мысль, которая посетила, наверно, всех включая неписей, была о толстом полярном звере, который к нам подкрался. Однако после того как мы дали полный назад и скрылись из вида пиратов за нами некто не погнался. Правда, ещё только увидев пиратский корабль, я заметил какую — то странность на его борту, а теперь понял, что меня удивило:

Все Скайвины были повёрнуты мордами на центр палубы своего корабля, и никто не смотрел за морем, что для моряков вообще и пиратов в особенности такой же инстинкт как у пилота истребителя оборачиваться каждые сорок секунд.

Что же такого серьёзного происходило там, что они практически проморгали добычу. Правда, проморгали они нас ненадолго. Что бы у них там не происходило, когда это закончится, нас сразу же заметят и не спрятаются, не убежать, у нас не выйдет. Во-первых, на «Птичьем архипелаге» спрятаться действительно негде, а во вторых, до побережья, где можно было уйти по мелководью, или затаиться в какой ни будь бухте, идти было не меньше часа, за который шлюп нас уж точно десять раз догонит.

За те три минуты, что мы переводили дух пираты так и не появились и друид со скаутом из пассажиров вызвались сходить на разведку. Поднявшись на скалу и пробыв там минуту, скаут рванул обратно и ошеломил нас новостью о том, что Скайвины заняты выборами нового капитана, и им не до нас. Мы все решили посмотреть на это, чтобы хоть напоследок увидеть отличное шоу. Когда же поднялись на скалу, то первое чем огорошил нас друид Морко это предложением напасть вдевтером на сорок пять пиратов как минимум равного с нами уровня. Сначала обалдев от такого бредового предложения, в конце концов, мы с ним согласились: Во-первых, деваться реально было некуда, а бежать противно, во вторых в его плане был реальный шанс на победу.

Квази кинул мне группу и, подтвердив вступления, я с удовольствием отметил, что все мои неписи тоже в ней. Конечно это минус опыта игрокам но вот сейчас об этом как — то не переживал никто, нам бы в этой заварушке выжить. На скале остались оба лучника и лидер группы, а все остальные заняли так сказать «Места по боевому расписанию» на ушкуе.

Когда на пиратов посыпались камни и те начали громко возмущаться таким безобразием, мы потихонечку стали выходить из — за скалы, подкрадываясь к шлюпу. Да — да на корабле тоже можно подкрасться, правда только на маленьком и в основном в тумане или ночью, но и сейчас эта опция давала плюсики к незаметности, так как противник был отвлечён. А выйдя из — за скалы поняли, что наш план близок к провалу, так как Скайвины как оказалось умением «Скалолазание» обладают и медленно, но верно приближаются к нашим стрелкам. Дав команду Сильверу стрелять по тем, что выше всех залезли, я сам поспешно вбив ещё две единички умения в «Воздушный кулак» начал бить им по тем Скайвинам, что обделял вниманием Сильвер.

Так как мы подходили к шлюпу вдоль скалы, мои кулаки приходили тем с боку и просто срывали пиратов не так уж и крепко держащихся за стенку. Посыпались они вниз как горох, и что радовало, при падении в воду уже не всплывали, а некоторые из тех, что рухнули на палубу ещё и придавили собой толпящихся там пиратов.

Пока мы с Сильвером были заняты геноцидом грызунов, «Катран» успел подойти к шлюпу со стороны кормы вплотную, и мягко ткнуться в борт пиратского корабля. На скале оставалось только три Скайвина, когда Дин отколол номер, которого никто не ожидал: Тот схватил весло подмышку и взлетел по мачте прямо на ют и пропал из виду. Помянув морских демонов, я ринулся за ним, понимая, что со своим десятым уровнем, и веслом вместо оружия, этот герой с дырой скорее погибнет, чем хоть как то поможет в бою. За эти полторы недели в игре я так свыкся со своей командой что сейчас напрочь забыл что они НПС и возродятся через пару часов живые и здоровые и воспринимал того же Дина как живого семнадцатилетнего мальчишку а в бою так и вовсе забыл что я в игре. За мной увязался и друид Морко, весьма ловко карабкаясь по мачте.

Тридцать секунд и мы на палубе пирата, а нам на встречу по трапу несётся изрядно погрызенный, но не побеждённый «Малый морской вожак» аж сорок пятого уровня с мечом на замахе. Морко в секунды обратился в медведя и рванул на Скайвина как бронепоезд но у того оказалась прокачена абилка «Уклонение» и Морко пролетел мимо хорошенько грохнувшись о палубу аж под бизань-мачтой. Мои заклинания на этого монстра практически не действовали, и тот продолжал приближаться с довольно большой скоростью, и уже замахнулся мечом, ещё на трапе собираясь, наверное, разрубить меня как говорится от макушки до седла.

В том, что случилось следом, я могу объяснить только тем, что действовал чисто на рефлексах, закреплённых за годы тренировок и боёв в реконструкторских клубах это как на велосипеде ездить научиться: Если умеешь, то уже никогда не забудешь.

Чисто автоматически я схватил кутласс (короткую саблю с закрытой гардой) валявшийся у штурвала как раз в тот момент, когда одна из задних лап противника коснулась палубы юта. И приняв на классический «Внешний слив» (Приём позволяющий оружием противника соскользнуть вниз, не нанеся вам уцерб) меч пирата, после чего тот по инерции провалился всем корпусом вперёд, просто таки подставил свою шею для удара, куда я по всей логике боя и его и нанёс.

Часть четвёртая: «И что дальше?!!» Глава 1.

Спиной. К ветру и все же.

Вырваться сможет.

Чья-то душа.

Спасет,

Но не поможет.

Чувствую кожей,

Пропащая.

(В. Головченко. БИ-2)

Глава 1.

Остальной бой продолжился не долго, от силы минут пять. Этот «Малый морской вождь» был самым крупным и опасным противником, но к счастью так сильно потрепанным в пиратских выборах, что на него хватило одного удара. Повезло!

Другие пираты были вдвое, а то и втрое слабее да к тому же самых сильных и шустрых, мы успели скинуть со скалы или оглушить камнями. Морко резвился на палубе в образе медведя и выглядел среди Скайвинов как грузовик среди легковушек. Остальная команда поднялась на борт следом за нами и с ходу врубилась в кучку из пяти пиратов, собиравшихся напасть со спины на медведя. Как то так получилось, что я тоже принял в этом участие и даже умудрился организовать подобие строя.

Эти пираты были последними, и мы с командой провозились дольше всех остальных членов группы. Меня удивило, что игроки не вмешались в нашу часть боя, чтобы побыстрее его закончить, а стояли и смотрели совершенно ошарашенные.

Но всё когда-нибудь, заканчивается, закончились и Скайвины. Мои НПС почти не пострадали, если не считать лёгких ран снявших максимум треть здоровья и Ливси занялся лечением.

Я же повернулся к собравшимся на юте игрокам и удивился выражению их лиц: Эдакие анимешки во все глаза, пляшущие на меня с открытыми ртами, особенно мило в таком виде

выглядела Лаира.

И тут до меня дошло: Я маг по определению не могущий пользоваться оружием, мало того что схватился за саблю так ещё и зарубил ей главгада и пять минут махал ею весьма результативно. Как минимум два пирата из той кучки были именно на моём счету.

В недоумении я уставился на саблю в своей руке:

Абордажная сабля «Кутласс первого пирата»

«Сэтовое»

«Раритетное».

Ограничения: ?% (?; №%.*

Урон: 18–22 + 2 урона огнём

Требования:

Уровень: 25

Ловкость: 26

Сила: 10

Характеристики:

После поднятия становится личным

+ 14 к силе

+14 к ловкости

+11 к телосложению

+18 % к уклонению

+ 3 % к выпадению предметов класса «Раритетное»

Эффект: Фаталити «Безбашенный» + 18 % к шансу нанести обезглавливающий удар после парирования атаки противника.

Эффект: Фаталити «Надвое» + 20 % к шансу разрубить противника пополам последним ударом.

Прочность: 08300

Больше всего удивила абракадабра в графе «Ограничения»: Такое впечатление, что я сломал саблю именно в этом месте, когда хватанул. Как мне удалось поднять саблю, понятия не имею, схватил её и всё, тут вот ИскИн и заклинило.

Задумавшись о том, как возможно обойти классовые ограничения не ломая, я вдруг вспомнил разговор с тем паладином Анунахом.

В следующую секунду я давил на кнопку логута.... А потом ещё раз и ещё раз: Эффекта никакого! Затравленно оглянувшись, я безвольно выпустил из рук саблю, и опустился на палубу, схватившись за голову. Всё что я думал по поводу своего срыва, уместилось в слово из шести букв (нецензурное).

Побыть наедине со своим горем мне не дали, игроки обступили меня, засыпав вопросами о том, что случилось, и как мне это удалось?!!

Собравшись с духом, и решив, что раз уж сорвался — трепыхаться поздно, ответил игрокам, одним словом:

— «Срыв»

И наткнулся на пять пар непонимающих глаз. Значит, не только я не знал об этом феномене.

Пришлось пересказывать разговор с Анунахом и то, что успел накопать на том форуме. Когда я закончил рассказ в глазах ребят, появилась какая-то искорка надежды, что удивило уже меня.

Моё недоумение не осталось незамеченным, и ребята объяснили мне, что вся их команда это пациенты подмосковного реабилитационного центра и на самом деле не люди, а обрубки прошлого тупо доживающие свой век за казённый счёт. И давно уже после одной шутки их командира подсознательно мечтающие переселиться в мир, где они снова полноценные молодые люди.

Информацию про срыв, я думаю, им специально заблокировали сотрудники центра «Чтобы не нарушать отчётности». И до них она просто не дошла.

Немного подумав, я пришёл к выводу, что ребятам стоит помочь, да и соратники не помешают в новом для меня мире. Кстати, пока размышлял на эту тему, подобрал амулет капитана бывшего «Малого морского вожака» и получил сообщение, что стал обладателем корабля пятого класса типа «Шлюп». Что интересно мой «Катран» корабль шестого класса остался в моей собственности. Так что база для развития нового клана появилась весьма неплохая. О чём и сообщил ребятам. Те, пять минут подумав и посоветовавшись, сказали, что вариант очень хороший и согласились.

Быстро обыскав всех мёртвых пиратов, что остались на шлюпе, собрав трофеи, мы расселись на юте обсудить детали операции «Срыв». Я уже слегка успокоился и перестал мандражировать по поводу той неприятности (а неприятности ли?!) что меня постигла. Ведь там, в том мире, я был одиноким стариком, а здесь почти мальчишка со своим кораблём и командой, да и клан сорвавшихся — это почти что семья.

Создать свой клан ребята согласились. Сразу встал вопрос о том, кто его возглавит. Такие аргументы как то: кто больше внёс денег, кто выше по уровню, не ставились в принципе. Подумав — решили, что стоит отбирать по возрасту в реале и опыту управления коллективом (наивные). Хотя как раз с управлением не повезло мне: Квази в своё время заправлял целым отделом в крупной фирме, а Лаира зам начальника отдела кадров, на каком — то сибирском почтовом ящике. Но когда ребята узнали, сколько мне в реале лет, они сами предложили возглавить клан на что я в ответ предложил Квази и Лаире стать замом и начальником отдела кадров соответственно. Туран взял на себя роль начальника внешней разведки, а Морко с Берсом выбрали казначейство и боевой отдел.

Таким образом, черновая структура клана определилась. Встал вопрос об уходе новых друзей в срыв. В центре это сделать было нереально из-за контроля персонала, который раньше их так удивлял. Узнав где этот центр находится, я понял, что до моего дома после реализации проекта «Безбарьерная среда» им добраться не составит никаких проблем. Покинуть на неопределенное время центр инвалиды могли совершенно свободно. Поэтому вместе решили уходить в срыв из моего дома. С этим все согласились, хотя несколько смущало то, что в той квартире лежит моё бессознательное тело. Особенно неловко чувствовала себя Лаира.

Признаться честно меня этот вопрос тоже смущал, но с другой стороны через пять часов кончиться питательный раствор в капельнице, а через неделю максимум тело умрёт от жажды и голода. Ребята же смогут до срыва о нём позаботиться, а потом последний из уходящих отправит сообщение моим дальним родственникам и те, как-нибудь, этот вопрос решат. Эти «родственники» в кавычках давно портили мне жизнь, постоянно намекая, чтобы я переписал на них квартиру, так как прямых наследников не имею и, типа, когда помру, квартира государству отойдёт. Ладно, будь по ихнему, но гадость в виде шести бесчувственных тел я им всё-таки подкину «чтоб жизнь мёдом не казалась». Только вот как бы остаток моих денег перевести в игру? Хотя, что там этих денег осталось то?! Даже на ещё

один ушкуй не хватит. Тут помог Квази, сказав, что в «Друмире» можно перевести деньги на счет из реала, зная пароль и код электронного счёта, хотя это может сделать только тот, у кого номер аккаунта зарегистрирован на то же имя что и владелец счёта. Надо только в банк «Друмира» зайти и заказать услугу.

Следующий час ушёл у нас на осмотр трофеев и их раздел. Куш мы взяли неплохой: Разгром такого высокоуровневого инста рассчитывался на партию из тридцати игроков 25+ минимум, мы же его уделали вшестером, не считая команды ушкуя. В итоге, каждый поднял по два уровня, а я так и три сделал. Даже Дин стал двенадцатым, хотя ему-то я бы плюшек не давал, ну да ладно — обижу материально. Количество трофеев тоже впечатляло: Помимо дорогого корабля, в трюмах обнаружилась огромная куча вещей и пара заныкавшихся скайвинов. В основном это был мусор вроде ржавых первоуровневых ножей и обрывков ткани, но попадались и редкие и даже уникальные вещи, большинство на вырост.

После распределения добычи я, как капитан и клан-лидер, объявил аврал по кораблям и полную уборку захваченного судна, ибо пираты во все времена чистоплотностью не отличались, а уж если они крысы...

Будущие соклановцы через час покинули игру, так как у них закончилось время. Через два часа они вернулись и продолжили начатое. Дав отбой по кораблям на два часа, сам стал заниматься основным трофеем, то есть шлюпом:

Корабль: Шлюп пятого ранга

Название: Отсутствует

Класс: Двухмачтовый, восьми орудийный.

Грузоподъемность: 004700000

Скорость: 05 узлов

Вооружение:

Лёгкая баллиста — 2 шт. прочность: 0346000. 0329000.

Однозарядный стреломёт — 4 шт. прочность: 0674000. 0802000. 0273000. 0172000.

Парусное вооружение:

Прямые паруса:

Фок-мачта — 3 шт. прочность: 00831000. 0115000. 0073000.

Грот-мачта 2 шт. прочность: 095000. 241000

Косые паруса:

Бушприт — 3 шт. прочность: -06400. 31600. 01500

Корпус:

2 мачты. Прочность: 0623000. 1287000.

2 палубы прочность: 0218000. 1743000

3 трюма. Загрузка:

Носовой — 0253/2000.

Основной — 0217000.

Кормовой — 0000000

Борта: прочность: 018000000.

Общая прочность: 066735000.

Кошмар!!! Как они на этой развалине ходили то?!! Один лёгкий шторм и всё! Как говорят англичане: «У короля много». А уж как по идиотски они корабль загрузили: ну скажите, кто стаскивает в носовой трюм 60 % груза и оставляет пустым кормовой?!!

Пришлось звать Дина и ставить ему задачу на срочный ремонт корабля, а когда он

заикнулся про деньги, напомнил ему, что на него наложен штраф за нарушение дисциплины. Тот было понурился, но я пообещал вознаградить за качественную работу. Дин сказал, что лёгкий ремонт в море займёт три дня, но я пообещал, что выделю помощников, да и сам помогу и тот снизил сроки до полутора суток. Благо в акватории архипелага штормов можно было не бояться.

За те два часа, пока не появились игроки, Дин с командой занялся ремонтом. Ни я, ни остальная команда не обладали профессией «Корабельщик» или даже «Плотник» поэтому могли только поднести или подержать что-то по просьбе Дина, так что фактически поступили к нему в подчинение.

Когда ребята вернулись мы едва — едва проконопатили корпус и перенесли груз в кормовой трюм, слегка его рассортировав.

Дальше дело пошло немного быстрее, но вот с освещением стало хуже, так как была уже ночь. Когда Дин дважды угодил молотком мне по пальцам, я волевым решением прекратил все работы на судне и скомандовал отбой, не забыв про вахты.

Легко сказать отбой. Когда я, наконец — то добрался до капитанской каюты, то понял что покой мне только снится: «Малый морской вожак» о чистоте вообще не думал так ещё у крыс весьма своеобразное понятие об уюте. Всё помещение оказалось завалено каким-то хламом, и только в левом углу обнаружилось что-то похожее на гнездо из тряпок, обрывков сетей, перьев и прочей гадости, а амбре здесь стояло такое, что вылетел я оттуда быстрее пули. И то, что мы не заглянули в капитанскую каюту, объяснялось тем, что доступ в неё имел только капитан. А я просто забыл про неё за всеми волнениями этого дня. Вздохнув, устроился спать в бухте канатов под грот-мачтой.

Глава 2.

С утра после своей вахты стал разгребать завалы в капитанской каюте, проблему вони частично решил «Встречный ветер». Но только частично. Первым делом попытался выгрести весь хлам на палубу и начал с «гнезда». Чего тут только не было!!! Обрывки ткани и предметы одежды, куски сетей и полностью целые сети с неплохими плюсами к умению «Рыбалка», простые и квестовые перья, куча рваной бумаги. Последнюю я чуть было не выбросил, когда заметил, что на них что-то нарисовано. Приглядевшись, я разобрал там часть карты и тут же получил системное сообщение:

Внимание!

Вами обнаружен скрытый квест: «Рваная карта»

Условия: Соберите все обрывки карты и сложите их в правильном порядке.

Награда: В случае успеха вам откроется карта всего «Изначального моря» с координатами нескольких скрытых данжей.

Ограничения: Карта неполна — несколько кусков были безвозвратно утеряны и некоторые участки вам не откроются. (Рандомно). Так же в ней отсутствуют координаты и названия.

Прогресс: 0/10.

Принять: Да. Нет.

Ну конечно Да!

Какой капитан откажется от карты моря, по которому собирается ходить?! И начался поиск: Где я только не искал, куда я только не заглядывал, облазил все трюмы, и каюты. Настолько увлёкся, что не заметил, как ребята вошли в игру и наблюдают за мной уже полчаса. Прогресс: 1/40. И всё... Шесть кусков так и не были найдены.

Усевшись за на живую починенный стол в одной из офицерских кают, стал составлять то, что собрал. Зашедшие вслед за мной друзья, сразу поняли, чем я таким занят и активно принялись мне помогать, Туран немедленно помчался проводить повторный обыск корабля. Однако, удачно: Прогресс: 160.

Минут за сорок мы таки собрали из лоскутков карту с четырьмя большими дырами, особенно помогла Лаира. И у меня всплыло новое сообщение:

Внимание!

Вы собрали рваную карту.

Для завершения квеста наложите свою карту на собранные вами обрывки.

Так и сделал.

Механика игры реализовала выполнение мной квеста очень красиво: Сквозь мою карту стало проступать изображение с собранных кусков, заполняя ранее затенённые на ней места, они, как будто, протаивали в ней.

Открытая карта хоть и показывала почти всё «Изначальное море», вот только названий на ней не было кроме тех, что мне уже известны. Но зато... За то, там было много другого: Острова и бухты, мели и рифы, города и деревни, хоть и без названий, но какое же это великое подспорье для моряка!!!

Кстати оказалось, что так можно передать информацию с карты любому игроку, что мы тут же все и проделали, объединив наши знания о географии «Друмира». У ребят открылась карта моря, а я получил информацию о довольно большом куске суши. К тому же некоторые города на побережье европейского кластера обрели свои названия. В основном те, что недалеко от «Птичьего архипелага». Ребята ломаться не стали и сознались, что я взял самую низкую цену за их доставку на архипелаг, что другие требовали как минимум сотню с игрока, барыги! Ну, ничего, пусть теперь кто из европейской братии мой корабль зафрахтовать дешевле, чем за две сотни с рыла попробует!

Разобравшись с картой, я продолжил уборку в капитанской каюте. Мне вызвалась помочь Лаира, хоть я и предупредил её о специфическом амбре. Это девушку не отпугнуло. Парни же пошли помогать Дину и команде с ремонтом корабля. Перья, что я нашёл в гнезде, оказались именно с того квеста, с которого начались наши совместные приключения, и в половину закрыли его прогресс. К тому моменту, как Лаира пришла ко мне на помощь, весь хлам из каюты был давно вынесен, но вот слой грязи на полу и аромат остались, и как не облегчала игра процесс уборки, намаялись мы с ней сильно. Я бегал от борта к каюте с вёдрами воды и обратно с вёдрами грязи, а Лаира заметала и замывала эти «Авгиевы конюшни».

К концу дня было всё закончено. И ремонт и уборка, да и частично инвентаризация найденного на корабле добра, Морко даже составил консамент,[1] назвав его амбарной книгой, правда, тут же был мной поправлен. Пока мы с Лаирой убирались в моей каюте, заметил положительную сторону срыва: Меня опять потянуло к девушкам тем более к таким шикарным как аватара эльфийки. К тому же она постоянно принимала такие позы, что охота проснулась бы даже у камня. Приставать к ней очень хотелось. А нельзя... Это выглядело бы как приставание начальника к жизненно зависящей от него подчинённой. Да и вдруг у неё уже есть парень, может даже среди их группы. Однако это не мешало мне украдкой на неё поглядывать. Что интересно, «Хозяин морей» не возражал, если женщины на кораблях присутствовали в закрытых акваториях и бузил только при попытке выйти с ними на борту в открытое море, а акватория архипелага считалась закрытой.

Но вот ребята наконец попрощались и вышли, сделав с моего согласия привязку своих аватар в офицерских каютах, а мне осталось только слегка погонять команду по вантам, чтобы определить, как они справятся с завтрашним рейсом на новом корабле. Затем, назначив вахты, отправляться на боковую. Благо, что после уборки в капитанской каюте, там сохранилась какая-никакая мебель, и выветрился запах крысиного логова.

Но не успел я открыть дверь каюты, как опять появилась Лаира, и попросила рассказать ей, как я стал капитаном в игре и вообще провести с ней что-то вроде занятий по корабельному делу. Спать пока не хотелось, поговорить с красивой девушкой я был не против. А, возможно, и не только поговорить, но тут как говорили древние «Princi ratum» (положение обязывает).

Минут через десять разговора с её стороны начались как бы случайные касания и стрельба глазами. Сложить два плюс два было не сложно, и через три минуты мы уже вовсю целовались в моей каюте. Слегка отстранившись, я на всякий случай поинтересовался, не будет ли осложнений с кем-либо из их группы, в ответ, на что был назван глупеньким, и заверен в том, что они просто друзья и нечего больше. Потом, перед самым своим уходом, она призналась мне, что там, в центре, друзья видели её в ущербном состоянии, а это для Лены было непреодолимым барьером не позволяющим завести отношения. С другими же игроками настолько плотно она ещё не пересекалась. А я для неё пока не начальник, но уже не посторонний ей человек к тому же очень симпатичный.

Наутро было назначено выполнение их квеста на архипелаге, но мне в нём участвовать не довелось, так как при взятии квеста у НПС должна была присутствовать вся группа, и если случался недобор, перебор или замена игрока, то на месте он просто не открывался. Но со стороны посмотреть никто не мешал, и мне досталось место в первом ряду.

Сложность этого квеста была в том, что перья, падающие с птиц, приземлялись среди пляжа морских львов и держались всего три минуты, после чего их уносило ветром. Сами львы к этому квесту не относились, но вот забрать там эти перья было проблемой. Да у меня же как раз на львов квест есть. И кто мешает мне выполнить его одновременно с их заданием?!

Оставив провинившегося Дина дежурным по шлюпу, мы, с остальной командой, погрузившись на Катран, занялись истреблением морских львов. И то, что я агрил, а Сильвер и Ленд били именно тех львов, которые оказывались на пути игроков, было чисто случайным совпадением не как с квестом игроков не связанным.

Через час наши квесты были добиты, и даже кое-кто опять поднял уровень. Ну что ж... Пора отправляться обратно в «Кира». Лаира ушла Квазиным порталом, а мы взошли на борт шлюпа, и я погнал народ, на ванты приставив их помощниками к своей команде. Дело в том что, не смотря на то, что трофеи со шлюпа включали в себя одним только золотом десять тысяч, нанять экипаж можно было только в порту. А так как игроки не обладали профессией «Моряк», ставить паруса они не могли, да и в реальной жизни они понятия не имели, как это делать. Но была лазейка, в правилах позволяющая использовать опцию «помощник» с частичным обучением. Я же, как капитан пятого ранга, мог сделать их юнгами, а потом инициировать как моряков. Сделать капитанами можно было только после выполнения нескольких алгоритмов, вроде тех упражнений, что мне давали в школе. А квалификации мне не хватало, ибо только с четвёртого ранга можно было сделать шестым, а «капитана первого ранга» вообще только адмирал присваивал, которым в свою очередь мог назначить только правитель какой либо местной страны.

Не смотря на временный ремонт, шлюп в рейсе постоянно преподносил сюрпризы: То парус порвется, то канат или линь лопнет, ближе к обеду сорвало бом-кливер[1] с бушприта[2], и тот улетел, ничего не обещая в неизвестные дали. С учётом того что ветер был встречный, идти приходилось галсами, что отнюдь не способствовало скорому приходу в порт приписки. Тянущийся следом за нами на буксире Катран скорости не добавлял. Опыта команды явно не хватало для постановки всех парусов, так что одели мы только фок-мачту[3] и поставили бизань.

К обеду мы подошли к острову с рыбачьей деревушкой, где пришлось встать на якорь. Парням пора было входить из игры на два часа. Когда они вышли я, было, собирался пройтись по деревне, и сбагрить местным часть хлама, что нам осталась от пиратов, но тут в игру вошла Лена. Она сразу же похоронила мои благие намеренья, сказав, что в эти два часа у неё на меня планы совсем другие.

Дальнейший рейс проходил точно так же и растянулся на два дня. Шлюп хоть и был почти в два раза быстрее ушкуя, но вот команды не хватало, и ветер был встречным. За поход мы все почти физически устали и, к вечеру второго дня, когда мы входили в бухту «Кира», почти не на что не обращали внимания. Хотелось побыстрее отшвартоваться у мастерской Бриана и завалиться спать. Наконец мы бросили якорь на рейде напротив эллингов. Вот тут-то меня снова отметил «Хозяин морей»:

Внимание!

Вы выполнили скрытый квест «Морская душа — 6»

Вы захватили пиратский корабль втрое меньшими, чем необходимо силами и привели его в свой порт.

Награда: Вы повышаетесь в звании на один ранг.

Награда: Вы получаете в подарок артефакт дальновзоркости «Малая подозорная труба»

Награда: Слава +250

Награда: Наём экипажа из НПС дешевле на 15 %

Награда: Жители города «Кира» всегда готовы прийти вам на помощь.

Возможность взять скрытый квест «Морская душа — 7»:

Принять: Да. ет.

Да!

Внимание!

Выполнен скрытый квест «Морская душа — 7»

Вы привели в порт приписки корабль, не имея на борту минимального для управления им количества членов экипажа и их помощников.

Награда: Возможность сменить парусное вооружение с прямого на гафельное — +2 узла. — 25 % парусного наряда.

Награда: Стоимость ремонта корабля снижена на 15 %

Награда: Наём корабельного мастера 50 левела.

Награда: Слава +250

Награда: + 20 к уважению НПС связанных с морем. Возможность взять скрытый квест «Морская душа — 8»

Принять: Да. ет.

Да!

Внимание!

Ваш уровень славы превысил 1000 единиц, и вы достигли первого уровня известности:

«О Вас ходят слухи»

— Торговцы дружественных фракций удивят вас более низкими ценами. Также вам доступно больше скрытых квестов.

Внимание!

Уровень уважения среди НПС связанных с морем превысил 100 единиц.

100 единиц уважения дают возможность нанять опытного боцмана.

Не хрена себе, роялями засыпало! Так и зазнаться не долго: Семь скрытых квестов подряд из одной линейки и практически даром, неплохой рейтинг среди местных, да ещё и скидки в супермаркете, и дешёвая рабочая сила в придачу: Да это же просто праздник какой — то! Где тут храм «Хозяина морей»? Нету?! Придётся строить хоть и без алтаря. Интересно: Игра этот финт ушами пропустит?!

Открыв меню разрешённых в «Друмире» построек обнаружил там графы: «Памятники» и «Скульптуры» и что удивительно это были крафтовые вещи и у игроков выбравших профессию «Скульптор» можно было заказать хоть чёрта в ступе. Самое смешное, что один юморист в качестве рекламы именно его и сваял, выложив скриншот в рекламную ссылку. Найдя именно этого шутника по ссылке, постучался к нему в приват. Тот был онлайн и ответил сразу. Узнав суть заказа, мастер посоветовал сначала договориться с администрацией города о разрешении на строительство памятника на его территории, а он пока пару проектов нарисует. Вспомнив эпопею с одним московским скульптором и его другом мэром, решил, что такие советы не лишены смысла, поблагодарил скульптора и попрощался до завтра.

Сегодня я уже никуда не успевал, за день накопилась усталость, поэтому решил даже не сходить на берег а завалиться спать на корабле. Ребята срулили как, только мы бросили якорь. Кое-кто, похоже, даже принудительно, ибо лимит времени они практически выбрали. И опять планы на сон пришлось слегка отложить: Лена, по-моему, отрывалась за все годы своего вынужденного воздержания.

[1] Косой треугольный парус прикрепленный к снасти, идущей от мачты к бушприту

[2] горизонтальное либо наклонное рангоутное древо, выступающее вперёд с носа парусного судна. Предназначен для вынесения вперёд центра парусности,

[3] Первая, считая от носа к корме, мачта на судне с двумя или более мачтами

[1] Документ на груз.

Глава 3

Следующие утро началось с паломничества на наш новый корабль начальника порта и капитана Талрепа: Первый пришёл засвидетельствовать своё уважение и зарегистрировать новый корабль, а второй сообщить, что по итогам победы над пиратами он отправил рапорт в морскую академию Аркуина о присвоении мне очередного ранга и не позднее, чем завтра должно прийти подтверждение.

На вопрос, откуда они узнали о том, что я с экипажем захватил пиратский корабль, мне сказали, что этот шлюп был давно замечен в пиратстве. А андреевский флаг на гроте говорил о его захвате мной, ибо договориться со скайвинами невозможно в принципе.

С регистрацией решили повременить до того момента как команда выберет имя новому кораблю и, поблагодарив Верпа и Талрепа, за заботу и внимание проводил их обратно на разъездной тузик порта. После чего занялся судовыми делами.

К девяти часам стали подтягиваться игроки, собираясь помочь с реализацией трофеев, но как только они заходили в игру то сразу же застывали с остекленевшими взглядами, явно

читая какие-то системные сообщения.

Через некоторое время они разморозились, и после недолгого обсуждения Квази кинул мне скрин с вопросом, что я думаю по этому поводу, пояснив, что все они получили одно и то же сообщение только с изменением ника.

Внимание!

Вы выполнили скрытый коллективный квест «Экипаж-семья»

Вы в составе группы друзей и НПС-персонажей слаженно действовали при управлении парусным судном, успешно доведя его до порта, не имея достаточного количества членов экипажа для выполнения данной задачи.

Награда: +100 к славе.

Награда: +10 к уважению среди НПС, связанных с морем.

Награда: коллективный недельный баф «Плечо друга»: В составе этой группы вы получаете на неделю +5 к духу, +5 к ловкости, +3 % ко всем параметрам, завязанным на удачу.

Возможность взять скрытый коллективный квест «Экипаж семья — 2»

Принять: Да. ет.

— Ну, это же отлично ребята! У меня у самого уже семь подобных квестов выполнено притом безо всякого напряжения с моей стороны. Я так понимаю, что ИскИн специально сгенерировал такие квесты для тех, кто всё делает с его точки зрения правильно. Это же не простой ИскИн, а бывший ИИ русского боевого корабля вот и задания у него такие, что выполнить их могут только те, кто серьёзно относится к морю, а не пришедшие поиграть детишки. И я скинул ребятам скрины всех выполненных мной «Морских душ».

Те прониклись идеей и пообещали, что вплотную займутся самообразованием по морской тематике перед погружением.

Сегодня они должны были помочь мне с кораблем, а весь завтрашний день решили посвятить переезду на мою квартиру. Всю же следующую неделю подготовке к срыву. Первым должен был уйти в срыв Туран, а потом и все остальные. Лена — Лаира должна была уйти в срыв последней как самая мобильная и самостоятельная из их группы.

Следующими визитёрами оказались братья Кабестан и Брин. Целью их визита было наняться ко мне в экипаж под предлогом того что у первого закончился предыдущий контракт и нужно наниматься на новый корабль, а мой как раз такой на котором ему хотелось бы служить. Второй заявил, что устал от берега и опять хочет выйти в море, да и сын под присмотром будет.

Меня сначала слегка озадачило, что два НПС превышающих мой уровень могут войти в состав моего экипажа, но «Вики Друмира» пояснила, что квестовые НПС с превышающими уровнями могут войти в команду игрока как награда за выполнение, какого либо квеста.

Кабестана я нанял сразу же, так как боцман с того уровня на корабле уж точно не помещает. А вот Брина попросил не спешить, и сначала провести полный ремонт шлюпа, ибо то состояние, в котором сейчас находится этот корабль для морских походов явно не подходит.

Брин осмотрев шлюп, сказал, что ремонт обойдётся мне аж в семь тысяч и четыре дня работ. Ещё он предложил усовершенствовать данный корабль по давно им придуманной, но до сих пор нигде не применённой схеме. В процессе объяснений, я понял, что это и есть то самое гафельное вооружение, которое мне обещал выполненный квест. Конечно же я сразу согласился с предложением, облегчив казну ещё на три тысячи.

Следующими пунктами программы была разгрузка трюмов шлюпа и ушкуя, сдача квестов и продажа трофеев. Разгрузились мы за час в том самом эллинге, где раньше стоял Катран, Шлюп был поднят на стапеля в соседний более крупный ангар. А вся команда превратилась в ездовых мулов таскающих всяких хлам НПС-торговцам, и ценные, но не нужные нам предметы на аукцион. Я, было, хотел продать ингредиенты с акул, но на моём пути несокрушимой сенной встал Морко оказавшийся помимо друида ещё и алхимиком и сообщивший что на готовых эликсирах мы заработаем гораздо больше, только ему надо прокачать профу и докупить остальные ингредиенты. На вопрос: сколько ему ещё качать эту профу тот замялся и признался, что как минимум неделю при условии, что у него будут все расходники. Я же возразил, что деньги нужны прямо сейчас, а добыть эти явно ценные и редкие ингредиенты наша команда по любому сможет быстрее и легче других игроков. Тот, подумав, сдал назад, но потребовал, чтобы реализацией этого ресурса занялся специалист понимающий цену таким вещам, то есть он. Я согласился и, заявив, что инициатива наказуема, передал ему все, что мы успели набить, мгновенно вогнав того в перегруз. Укоризненно глянув на меня, Морко вздохнул и поплёлся в сторону аука со скоростью пожилой беременной черепахи.

Сбагрив на плечи Морко реализацию ингредиентов, а на остальных игроков сбыт наиболее ценных артефактов, я оставил команду помогать Брину с ремонтом шлюпа. Сам же потопал в мэрию сдавать выполненные квесты и узнавать на счёт постановки памятника в городе.

С памятником меня сразу обломали, заявив, что официальная церковь Светлоликого, не допустит поклонения или возвеличивания какого-то персонажа морского фольклора, но подсказали что море и порт церкви не интересны, а начальник порта может строить на его территории все, что посчитает необходимым, не согласовывая это с мэрией. Пришлось возвращаться в порт.

Начальнику порта идея понравилась, но свободного места на территории уже не было и денег на такое строительство ему некто не выделит, хотя намекнул, что у него стоят плановые работы по укреплению оконечности мола с весьма неплохой сметой, а как этот, мол, он будет укреплять только его дело.

Сделав скрины мола, и подняв виды со стороны моря из логов, я отослал их скульптору с пояснением, почему там я собираюсь ставить памятник «Хозяину морей» и что тому придётся ещё и, мол, укреплять, но и денег с этого он подымит больше чем с простого памятника.

Скульптор опять был в сети и ответив, что идея превосходная предложил выполнить памятник с функцией маяка, что в свою очередь воодушевило Верпа. Маяк поднимал престиж порта почти вдвое.

Через три минуты скульптор: Воин 83 го уровня с именем Буратинатор уже заходил в портовую контору, оказывается, пока он со мной разговаривал в чате, успел порталом добраться до Кира и эти три минуты как раз добирался с порталной улицы в порт. Поздоровавшись и представившись Верпу, тот поинтересовался условиями контракта на ремонт мола и пришёл к выводу, что если я заплачу столько же, то памятник уже завтра будет стоять на молу. Быстро же всё делается в «Друмире»!

Поинтересовавшись в честь кого памятник, Буратинатор вызвал меня на причал посекретничать: На вопрос, на каком именно крейсере служил «Хозяин морей» я ответить не смог и Буратинатор извинившись, сказал, что сейчас вернется и вышел из игры. Вернулся

он и впрямь быстро — и пяти минут не прошло, попросив ему не мешать, убежал на мол. А я отправился дожидаться его в таверну.

Что он там конкретно делал, я не понял, но вернулся он через полчаса с такой радостной миной, что аж завидно стало. Предложив посидеть в трактире, пообещал поделиться сногшибательной новостью. Оказывается они знакомы с «Хозяином морей», причём лично. Буратинатор как оказалось всего на пятнадцать лет меня моложе, и до того как ИИ сняли с крейсера «Крым» он служил именно на этом крейсере. Притом электронщиком, который по долгу службы довольно плотно общался с бортовым ИИ, подружившись с ним. Стала понятна и ненависть «Хозяина морей» к женщинам: Дело в том, что демонтажем ИИ руководила именно женщина с весьма своеобразным отношением к ИскИнам и за что-то очень сильно ненавидящая моряков вообще и военных моряков в частности. То, что она вещала в аппаратной крейсера при не до конца отключённом ИИ, не лезло ни в какие ворота, а её начальственное положение и женский пол это единственное что спасло её от разговора третьей степени с половиной команды, души не чаявшей в своём «Умнике». Куда отправляют списанный ИскИн, было засекречено, и Буратинатор долго горевал о потерянном друге. А через полгода уволился с ВМФ по возраст. Мужик так же как и я, долго маялся дурью, не зная чем себя занять, пока внук не подарил ему капсулу для виртпогружений. Искать старого товарища в игре Буротинатору просто в голову не пришло, так что к местным морям он не приближался, опасаясь, что их здесь пропишут программисты, ни когда моря не видевшие.

Теперь же он от местного моря не ногой, потому как, встретил старого друга. И тот его узнал по старому паролю, которым пользовался при общении с ИИ Буратинатор. Спросил меня, как я додумался до памятника ИскИну? Пришлось опять скидывать скрин выполненных квестов.

— Да уж, допекла видать его школота, раз он первому серьёзному игроку таких плюшек отсыпал. Обычно с салагами он не особо то и церемонился и устраивал им всякие бяки: То напряжение на приборах уйдёт куда-то навигатор погоду в Африке показывает. А когда прибежал первогодка и сказал, что ИскИн требует подать двенадцать литров компрессии в сегментную линзу, народ в отсеке со своих мест попадал от хохота[1].

А у тебя тут прямо зелёная улица.

— Да как то само так получилось. Я же морем с детства грезил, а тут на пенсии такая возможность юность вспомнить. Сам знаешь: Седина в бороду — бес в ребро.

— Ты это, вот что: Памятник я, конечно, сделаю, не вопрос. Деньги за работу возьму только с непися вашего как его там? Верпа во! Только делать я его буду с вами, не советуясь, каким он должен быть. Это мы с «Умником» сами решим без сухопутных и программ.

Я обиделся, притом, так что не смог скрыть это от Буратинатора и даже на крик сорвался:

— Это там я сухопутным был, а здесь уже старлеем стал, а вот ты тут пока что сухопутный, так как мир этот другой! Да и временщик ты в отличие от меня и «Как его там? Верпа»!!!

— Так ты тут тоже временный, чего пену гонишь? Да и что здесь твоё старлейство значить будет, когда на логат нажмёшь?! Совсем заигрался братец?

Слегка опешил от моего напора он.

— Не временный я тут, да и жать уже нечего! В срыве я понимаешь?! «Программа всякая» как ты говоришь!!! Живу я тут, а вот ты заигрался!

— В каком таком срыве?! Ты о чём? Чего взбеленился то?

— Вот выйди и по форумам поищи про срыв электронщик блин. Как считаешь, к разговору вернемся, а сейчас всё равно не поверишь.

Озадаченно на меня посмотрев, тот пожал плечами и таки вышел из игры. А я заказав у официантки бутылку коньяка, стал тихо им наливать, пытаясь заглушить нервный срыв. Ведь я только сейчас в трактире, в спокойной обстановке осознал что со мной произошло. В рейсе задумываться было некогда: Днём не давали проблемы на корабле, а ночью Лена. Хотя Лена то, как раз... Стоп! Гусары молчать!

Спустя двадцать минут явился Буратинатор с весьма виноватым выражением лица и не знающий, куда деть руки.

Я к тому времени уговорил полбутылки и слегка успокоился. И хотя колотило меня по-прежнему и опьянение почему — то не приходило, хотя за неделю до этого пивом мы натрескались сильно.

— Ты это. Не злись ладно? Ну не знал я ничего про срыв, больше скульптурами интересовался, да и с игроками не особенно — то трепался. Это же и моя детская мечта скульптором стать.

Начал извиняться он.

Это ж как получается то? Тело значит вроде, как и живет, но без души и разума, а они, ну разум с душой то бишь здесь уже заперты и обратной дороги нет?

— Дороги назад нет! У меня уже и кнопка логаута пропала. А про тело не знаю, этот вопрос только изнутри рассматривал, что там снаружи это к яйцеголовым надо за разъяснениями.

Мой тон всё ещё был грубым, но децибелы я уже снизил (и так народ в трактире оборачивался, когда я на крик сорвался).

— Вот блин доизобретались! Делали игру, а тут мир целый получился. И веде полноценный блин мир! Всё тут есть и моря с океанами и горы с пустынями и бабы с си... кхм, с глазами красивыми. Осталось детей тут делать научится и можно людей в демиурги записывать.

А вот ты мне скажи как оно в срыве то? Электроником себя не чувствуешь?

— Да как обычно себя чувствую даже и не заметил сразу что сорвался и ещё минут пять клинком махал. Потом только дошло, что маги в игре саблю в руки и взять то не могут, а я ещё и приёмчики всякие применял. А как дошло что случилось, так и скис минут на пять, благо ребята рядом оказались — поддержали, успокоили, да и сами сюда намылились на ПМЖ. И не поверишь: К женщинам опять потянуло со всеми вытекающими, аватара то на юнца настроена, а не на пердуна старого.

— На ПМЖ?! Они что с головой не дружат?! Чем им наш мир не угодил то? Или детишкам в сказку захотелось, чтоб в школу не ходить?

— Да нормальные ребята и не школьники давно, просто там они не в полном комплекте, а здесь абсолютно полноценные личности, которые видят, ходят, из лука стреляют, да и денежку малую зарабатывают, а не на дотациях от государства сидят. Инвалиды они все, из реабилитационного центра вот и решили сюда переехать.

— Хм, а вот о таком варианте я как то и не подумал. А как они срываться то собираются? Капсулы же сейчас на железе прошиты, чтобы дольше пяти часов никто в вирте не зависал. Я — то думал, это правительство настояло, чтобы народ работу и школу не прогуливал, а тут эва какой скелет в шкафу, скорее даже в капсуле.

— Да с моей капсулы и пойдут на срыв. В капельнице питательный раствор уже два дня как кончился, так что завтра с утра они уже у меня дома будут со всем необходимым. Тело моё из капсулы вынут и к новой порции раствора подключат, а друга своего парализованного в ту капсулу и поместят. Мне же фирма старую капсулу подсунула, где ещё программой время ограничивали, думали, что старик не разберётся и ничего не узнает. А то, что программу обойти или стереть не трудно тебе как электронщику думаю объяснять не надо.

— Так ты тоже сознательно на срыв пошёл?

— Да нет. Просто рейс долгий вырисовывался: На два дня в одну сторону, ну да как капитану корабль во время рейса оставить?! А с промежуточными стоянками вообще почти неделю добираться бы пришлось. Так что залез я в интернет, да и нашёл ту самую программу, что на моей капсуле таймер отключает. Да и не боялся особенно, в интернете народ трепал, что гарантированный срыв только через неделю игры случается, а то, что капсулы всего на пять часов настроены, не подумал. Результат перед тобой.

— Вот всегда у нас так: Вроде бы взрослые люди, а глупость сделать, не подумав каждый первый норовит. И неважно умный человек, или дурилка картонная по жизни.

А то что корабль в рейсе не оставил так это вообще по всем параметрам наш человек. Кстати пятый квест как получился то? Больно уж совсем как должно быть на флоте: И корабль последним покинул, и спас его ценой собственной жизни и команду сберёг.

Я рассказал, как было дело.

— Вот же школота распоясалась! Хотя в игре и не такие подлянки бывают: Я пока своего уровня достиг, столько подобной грязи нагляделся, на тысячу дуэлей хватило бы. В игре то всё можно практически безнаказанно, вот и рвёт башню у детишек. А себе я эту акулу сухопутную в чёрный список точно занесу, и с тобой никами подобных крысёнышей поделюсь, а то мало ли что.

Ты кстати меня к себе в команду возьмёшь? А то я теперь от местного моря и его хозяина ни на шаг не отойду! Сам знаю, что скульптор на корабле как балерина в коровнике, но ведь и реального морского опыта у меня немало. А здесь его и набраться недолго, если на тебя ровняться.

Я задумался: С одной стороны человек, имеющий реальный морской опыт притом военный, лично знакомый с местным аналогом бога в команде не помешал бы. А с другой стороны этот человек только что чуть не отнял у меня мою же идею да ещё меня же и унизил. А нужен ли мне такой член команды да ещё выше меня по уровням больше чем вдвое?!

Наверное, прочитав мои мысли по выражению лица Буратинатор понурился и сказал:

— Ты не подумай что я так с каждым. Просто когда узнал, что местные моря наш умник прописывал, и какой-то школьник ему памятник ставить собрался башню то с погона[2] и сорвало. Только потом понял что всё здесь по — взрослому. Не хочешь брать, не бери, но если возьмёшь то знай: Субординацию я знаю и больше понты гнать не буду, доводилось и в сорок лет молодым двадцатипятилетним каптрёхам подчиняться и не бухтеть. К тому же ты и так меня старше, а то, что моря до игры не видал так здесь и навестал уже.

Бери кеп, богом клянись, не пожалеешь.

— Ну, хорошо допустим, я тебя взял, вопрос кем и что тебе на парусном, а не атомном корабле доверить то можно?

— Да я в учебке на «Крузенштерне» в кругосветку марсовым ходил, а это

четырёхмачтовый барк, если кто не в курсе. Там авралы были, я тебе скажу не детские: Чуть зевнул и за борт в девятибалльную волну, так это понадёжней чем с десятого этажа на асфальт сверзится.

— Ну, хорошо, считай, что принят, но только сначала ты сам в местную школу пойдёшь старшим над теми ребятами, что со мной в срыв уходят. И местную специфику узнаешь и за молодыми приглядишь. Идёт?

— Идёт кеп. Правильный подход выбрал: И на подготовку направил, и срок испытательный дал и с новой командой в условиях обучения свёл. В учебке то сразу видно кто тянет, а кто нет, да и гниль у кого она есть, быстрее проявляется.

Я не стал ему говорить, что за ним тоже приглядят ребята из клана. Клан то у меня только для сорвавшихся, а те, кто просто играют, в него не вхожи. Это мы с ребятами решили ещё перед перегоном шлюпа в Кира.

Через десять минут мы с Буратинатором (для друзей просто Бурым) стояли на оконечности мола, дабы он свёл меня со своим старым другом.

Аватару для общения с нами хозяин морей выбрал весьма интересную: Из волн поднималась фигура человека по пояс без индивидуальных черт состоящая из воды. Кто помнит фильм «Бездна» тот может себе представить, как это выглядит.

Говорили в основном Бурый и Умник, но и я внёс свои пять копеек, в частности посоветовал добавить памятнику практичности, что ИскИну должно было понравиться. Ну да, подхалимничаю, а зачем я вообще эту бодягу с памятником затеял?!!

Общение с «Умником» как он дозволил мне себя называть, длилось недолго, но продуктивно: Одобрив идею с маяком и поблагодарив меня за встречу со старым другом тот, сославшись на дела, растворился в волнах, а мы с Бурым потопали обратно в порт.

Слегка напрягшись немногословностью Умника, я поделился своим беспокойством с Бурым, но тот успокоил меня, сказав, что с новыми членами экипажа тот всегда был буквой в общении.

Дело шло к обеду и ребята что торговались на аук, уже успели кое-что продать: К тем восьмистам золотым, что мы выручили у НПС за всякий хлам вроде ржавых ножей и кусков мешковины, (ну да продали весь мусор, который продаётся, грузоподъёмность шлюпа позволяла — так почему бы нет?!) На счёт клана упали ещё три тысячи двести монет, и это ещё Морко не продал ни одного ингредиента. Так же Квази прислал скриншот двух картин выставленных на аук по довольно приличной цене: Первая была ещё ничего, и называлась «Бурлаки в Друмире» на которой были изображены я с командой, когда тащили обгоревший Катран вдоль пляжа. И тут я вспомнил, что вокруг нас тогда крутился какой — то игрок иногда замирая и внимательно на нас глядя. А вот вторая, называвшаяся длинно и глупо «Горит донатик, потому что денежкой не стал делиться» изображала меня в тот момент, когда я тушил пылающий Катран плащом, и явно была сделана со скриншота Акулы. И если первая в цене росла стабильно, то у второй если и нашлись ценители, то как-то не очень и хотели за неё платить три тысячи золотом.

[1] Шутка:

Сегментная линза: **Воображаемая** дополнительная линза, создаваемая для облегчения расчетов.

Двенадцать литров это объём стандартного ведра.

Компрессия это давление и литрами не измеряется.

[2] В данном случае технический термин, обозначающий место крепления башни к

корпусу.

Часть пятая: «Мир новый — проблемы старые» Глава 1.

На нас глядят в бинокли, в трубы сотни глаз.

И видят нас от дыма злых и серых,

Но никогда им не увидеть нас

Прикованными к веслам на галерах.

(В. Высоцкий)

К обеду следующего дня, на оконечности мола стоял маяк в виде памятника неизвестному матросу, оседлавшему косатку и с эскортом из двух дельфинов афалин. В правой вытянутой вверх и вперёд руке он сжимал ярко светящийся амулет из розового кварца в центре и трёх крест-накрест переплетённых серебряных лент Мебиуса с маленькими лазуритами на изгибах. И кому, какое дело, что сам маяк с одного из ракурсов ну очень походил на силуэт атомного крейсера тримаранного типа «Крым» а амулет на символ атомной энергетики?! Зато многим понравилось то что маяк кроме того что указывал вход в гавань предоставлял ещё два важных при входе в бухту параметра: Ленточки бескозырки, выполненные из шёлка, показывали силу и направление ветра, а фонтанчики, пускаемые косаткой и дельфинами, давали информацию о силе и направлении волн у мола. И уж совсем никакого дела другим не было до того что на ленте бескозырки была надпись из букв и цифр являвшихся серийным номером одного известного нам ИскИна а на предплечье руки держащей амулет красовалась татуировка «Умник».

Забегая вперёд скажу, что практически все порты Друмира захотели завести себе такой маяк и кое-кто самостоятельно. Но Бурый поступил, умно оплатив полностью закрытый патент, обеспечив себе тем самым стабильный заработок на два года вперёд как минимум. А всякие подделки почему-то разбивались штормом на следующий же день после установки. И хотя ни я не Буратинатор никому не говорили, кого олицетворяет этот памятник, все кто хоть что-то зал о морях Друмира упорно называли его «Хозяином морей». И даже умудрялись приносить ему жертвы, несколько раз даже кровавые, но таких «Умник» быстро наказывал иногда даже заблаговременно.

На открытие маяка собрался весь город. Даже пара светлых жрецов неписей пришли и попытались что-то вякнуть про идолов. Но им быстро заткнули глотки, предъявив бланк заказа на маяк и скульптуру, а не на алтарь или храм, те ушли, но похоже что-то задумали. Это что-то случилось через полчаса в виде сообщения, что мы с Буратинатором получаем пожизненный дебаф «Идолопоклонник» на -50 % к духу и экспиреенсу, как только удаляемся на пять километров от побережья вглубь суши. Да не сильно то и хотелось!

Сразу после церемонии мои ребята вышли из игры. Им сегодня предстоял визит на мою квартиру. А это для инвалидов даже в условиях «Безбарьерной среды» было то ещё приключение! Это ещё хорошо, что пять лет назад я заменил свой механический замок, на кодовый, с голосовым паролем. Просто однажды потеряв ключи от квартиры, влетел в немаленькие расходы, когда мне срезали стальную дверь и ставили новую. Теперь пароль хранился аж на трёх носителях: На картонке, в кошельке, в телефоне и электронной книге. Так что попасть в квартиру они могли почти беспрепятственно, если не нарвутся на кляузника — соседа. Но тот должен был быть на даче, а ребят я предупредил его опасаться.

Заняться было решительно нечем: Команда занята ремонтом шлюпа, так что даже на Катране поохотится не выйти. Самому же мне к шлюпу ходу не было по причине отсутствия профы корабелили хотя бы плотник. А уподобляться Петру первому, пытавшемуся освоить

все профессии сразу, как-то не хотелось. Хотя профы то, как раз прокачать и стоило, на что весь день и потратил.

Кроме кулинарии взял себе алхимию из-за тех самых эликсиров на основе лута с акул, да и элики на манну и здоровье точно лишними не будут.

За четыре часа крафта потратил около тысячи золотых, и наделал столько всего по мелочи, что в сумку всё не лезло. Пришлось покупать более вместительную и продвинутую: Со снижением веса на 10 %. Зато поднял обе профы в ученики мастера и на этом пока успокоился.

Вечером в игру зашла Лена, ко всему прочему ещё и сообщить, что операция по переезду ко мне на квартиру прошла почти успешно. «Почти» потому что на полдороги до моего дома, к рейсовому автобусу на котором они ехали, пристроился фургон одной из жёлтых телекомпаний толи «Бред-тиви» толи «Хрен-тиви», и разбитная журналистка, с оператором заскочив в салон на первой же остановке, начали пытаться бедных ребят на предмет: «А куда это такое количество людей с ограниченными возможностями направляются? Уж ни акция, ли какая?!!»

Получив ответ что «Не акция» и ребята просто едут в гости к другу желтоперые не поверили и сопровождали ребят почти до подъезда моего дома.

Лена отчиталась о том, что меня, а вернее моё тело уже вынули из капсулы и подключили к новой капельнице. Турана пока не подключали, чтобы подготовить и его и капсулу к длительному сеансу. И пока парни готовили квартиру к проживанию в ней пяти покалеченных жизнью молодых людей, Ленке как самой мобильной из группы пришлось бегать по магазинам и аптекам для закупки всего необходимого. А так как много за один раз она унести не могла, то бегать ей пришлось весь день до закрытия магазинов. Завтра коллеги Квази обещали привезти ещё четыре капсулы, чтобы вся группа одновременно могла заходить в игру. Кстати эти же коллеги поняв, что задумал их товарищ, предложили организовать у меня на квартире нелегальный срыв-салон, клятвенно пообещав позаботиться о моей беспомощной тушке, да и ребят после срыва пристроить в хорошую клинику.

В благородство бывших коллег Игоря я не верил, как и сам Игорь, но раз уж нам обратной дороги не будет то, что волноваться то?! Ну, с меня — пенсионера вряд ли что вырежут, а вот ребята молодые и почти здоровые могут и к вивисекторам попасть. Неприятно конечно и даже как то людоедством отдаёт. Но вот Лена сказала, что если её почка или сердце, попадут к какому, ни будь больному ребёнку, то она только рада будет. На этом тему и закрыли, чтобы лишний раз себя не нервировать.

Только я собирался раскрутить этих дельцов от доктора Менгле, на некоторый процент от их бизнеса, переводимый в игровые деньги на мой аккаунт. Тоже можно сказать соучастие, но если не можешь предотвратить безобразия, попытайся его возглавить.

Утром следующего дня состоялся спуск на воду отремонтированного и улучшенного шлюпа. Во время рейса к Киру мы долго решали, как его назовём. Каких только версий я не услышал: Буйный, Дерзкий, Гневный и т. д. и т. п. Благо, что сразу зарезал все попытки дать шлюпу женское имя, сославшись на то, что шлюп мужского рода. А как только у нас появится бригантина или каравелла то женское имя именно ей и будет дано.

В итоге уже в порту мы решили наречь корабль Шустрым: Буйствовать, дерзить и уж тем более гневаться, кораблик не мог из-за слабого вооружения, а вот шустро дать дёру шлюп способен вполне.

Когда я на утро вошёл в эллинг, где ждал спуска на воду наш Шустрик, то сначала

подумал что попал не туда, так как корабля просто не узнал. Шустрик явно вытянулся в длину и, похоже, стал стройнее. Заметно, что сделано это было без переделки каркаса и потери прочности, но как именно от моего понимания ускользало. Шлюп практически догнал по обводам чайный клипер: Предка знаменитых Винджаммеров, то есть выжимательей ветра. Такие понятия в кораблестроении как «Длинна, бежит» и «Острый форштевень» я знал с детства и сразу понял, что товарищ Врунгель был прав: «Как вы яхту назовёте так она и поплывёт». И уж чем руководствовался Брин при ремонте Шустрого, я не знаю, но то, что он сделал, превратило немного неуклюжего купца в слегка грузноватого, но всё же гонца.

Спуск мы организовали по всем правилам с приглашением самых значимых НПС города. Не пригласили только светлых жрецов, но тут и рыпаться не стоило, мэр приглашения не принял, а вот капитан Талреп, магистр Хелва и начальник порта Верп пришли да ещё не с пустыми руками: Талреп принёс обещанный патент и маленький монокль, Хелва книгу магии воздуха (с чего бы такая щедрость?!) а Верп (за заслуги перед администрацией порта) грамоту на 5 % скидку с портовых сборов на целый год.

Назвать корабль и разбить бутылку шампанского доверили Хелве. С начала, правда, планировали, что это будет Лаира, но после такого подарка даже она согласилась передать свою очередь Хелве.

Когда Шустрый сошёл со стапелей и закачался на волнах, я с облегчением вздохнул: То, что крафт мог и не удался, я ещё вчера испытал на своём опыте. И хотя Брин был на порядок более умелым крафтером, к тому же не создавал с нуля, а всего лишь слегка изменял, некоторый процент неудачи присутствовал. Следующим номером программы был наём команды: Ещё вчера я заказал Шалому, почту которого записал в прошлый раз двадцать комплектов тельняшек и штанов на пятнадцатые — шестнадцатые уровни, и те ждали своих владельцев в моей котомке. Особо выпендриваться сейчас я не стал и генерировал морячков только по основным параметрам и характеру, прописав в требованиях формулу «Опытный и верный, бравый служака» ну и три основных параметра: Силу, ловкость и интеллект заострив внимание только на обслуге орудий добавив им умения «Морской стрелок». И только когда вся сгенерированная команда прибыла к причалу Шустрого, я понял, что зря не обратил внимания на такой параметр как «харизма». Этой шайки пиратов со зверскими, обезображенными шрамами мордами (лицами это не назовёшь) я сначала даже испугался, подумав, что на город напали. Оказалось, что так ИскИн интерпретировал термин «Опытный, бравый служака» прислав мне как бы уволенных за порочащий внешний вид с королевского флота морячков. То, что они выглядели, мягко говоря, непрезентабельно отнюдь не умоляло их профессионализма. И то, что они за час разобрались с новой системой парусов, и одобрили этот вариант парусного вооружения, говорило о многом.

Когда Шустрый вышел за, мол, и одел весь свой гардероб, в параметре скорость максимальная цифра с 15 сменилась на 18, а потом вдруг скакнула на 19 узлов. Вот уж действительно «Шустрый»!

Денег на команду потратить пришлось немало но того что ребята вчера принесли с аука хватило ещё и на две средних «баллисты» и средний же щит которым я теперь не пренебрегал памятуя об инциденте с Чёрной Акулой. А вот на серьёзные фрахты уже не хватало. С одной стороны это было существенной проблемой, а с другой стороны, пока можно было заняться китобойным промыслом, и бить крупного морского зверя, что с маленьким ушкуем было опасно, а шлюп существенно расширял наши возможности.

Правда, Талреп настоял на том чтобы я прошёл переаттестацию на новый тип корабля, но на это ушло только полдня, так как кое — что я знал ещё из реала, а в игре к тому же всё было упрощено до предела.

Ушкуй кстати отправился в капитанскую школу вместе с Бурым, и ребятами. Так что на неделю я и команда из неписей были практически свободны в выборе того чем заниматься. Единственным неприкайнным человеком осталась Лаира, но она сказала, что эту неделю проблемы в реале не позволят ей слишком часто заходить в игру: Накупить и наготовить еды на пять молодых людей, и опекать одного бесчувственного пенсионера для однорукой девушки задача почти невыполнимая. Ведь коллеги Квази только привезли капсулы, и подключили, их, даже не задумываясь о бытовой стороне новоявленного срыв-салона, и сославшись на дела, сделали ручкой.

И вот уже четыре дня я с командой мотался по морским окрестностям Кира, устраивая геноцид морской живности Друмира, помимо китобойного промысла занимаясь ещё и промышленной рыбалкой. Благо, что в трофеях пиратов оказалось несколько весьма неплохих сетей с плюсами на вылов редкой морской живности, а профа китобой автоматически включала в себя ещё и рыбалку. Умудрился прокачать профу аж до мастера, а это тоже прибавляло как в количестве улова, так и в его качестве.

Кабестан и Брин тоже радовали несказанно: Брин постоянно следил за исправностью Шустрика и непрерывно с чем-то шаманил в носовом трюме, переоборудованном в мастерскую. А Кабестан своим сотым уровнем напугал новую команду, так что по мачтам они летали быстрее маргышек. Поначалу более комфортно себя чувствовал старый экипаж Катрана как бы на правах старых знакомых, а кое-кто и родственников, но боцман пресёк такие поползновения на корню. Особенно доставалось Дину в память о том фортеле, что он отколол при захвате шлюпа. И что самое интересное сам же дяде об том инциденте и рассказал, желая пожаловаться что, мол, его такого всего из себя героического все обижают.

За эти четыре дня я чуть не обрушил цены морских ингредиентов на аук, но слава богам хватило ума не снижать цену товара ниже обычной, хотя шибко умные игроки этого ждали: Когда один и тот же лот на большое количество редких ингредиентов, не покупаясь за день продаж. А выставлялся на новый дневной срок, три раза подряд и не с понижением цены, а с повышением, да как раз на ту сумму, которую аук брал за посредничество, даже самый тупой демпер понял, что халявы не будет. В итоге казна на третий вечер пополнилась на восемнадцать тысяч, что не только закрыло дыры в бюджете клана, но и создало некоторый запас на чёрный день.

Я даже потратился на закупку дорогих болтов, баллистных копий и каменных ядер с немаленькими плюсами к урону, как физическому, так и от разных стихий: По пятьдесят болтов каждого вида на арбалет и по десять копий с разным уроном на баллисту, ядер же взял по две сотни на орудие потому как стоили они в два раза дешевле тех же копий, а урон наносили не меньший, правда, с точностью у тех были проблемы.

Боеприпасы с комбинированным уроном брать не стал: Дорого. Кроме Ленда и Сильвера в команде появились ещё три арбалетчика и семь стрелков из баллист. Которых я сразу определил в подчинение к моим старым спецам обозвав их ПМК (Противоминный калибр) у Сильвера, и ГК (Главный Калибр) у Ленда, заставив тех гонять свои команды не жалея обычных боеприпасов. Это не замедлило сказаться как на казне клана, так и на умении обращаться с оружием шлюпа у команды. Кроме навыков и проф, мы все подняли ещё по уровню, и мне оставался всего один шаг к заветному тридцатому, что открывало мне

возможность применять три магических школы стихийника.

Мы уже возвращались с четвёртого рыболовного рейса с весьма неплохим уловом, когда я заметил одну странность: За пределами бухты Кира лежали в дрейфе четыре драккара. То что они кого-то ждали сомнений не вызывало, как не вызывало сомнений и то кого именно.

Глава 2

Честно говоря, я порядочно струхнул, увидев такой комитет по встрече: В отличие от шлюпа и ушкуя драккар был полноценным боевым кораблём с повышенной прочностью корпуса, серьёзным вооружением и хорошим ходом. Две каробаллисты плюс два же скорпиона на корабль это серьёзно, а ждало нас аж четыре таких волков моря.

Прорваться в порт, сквозь такой заслон нечего было, и думать, и я скомандовал «к повороту на ветер» (благо дул уже континентальный бриз[1]). И когда Шустрый таки завершил поворот практически на границе дальности поражения из баллист с драккаров, уже начавших движение нам на встречу, из-за прибрежных скал справа и слева от бухты вышли ещё и две галеры курсом на перехват Шустрого.

Твою ж дивизию!!! Эти — то ещё и с таранами ниже ватерлинии! И хоть таран и снижает скорость корабля, но на вёсельном флоте это не критично, а вышли эти ребята вовремя, чтобы отрезать нам дорогу в открытое море. Эти были и вооружены, посерьёзней драккаров: Четыре каробаллисты или онагры[2] почти стопроцентно снесут мой щит с третьего залпа.

У тарана была ещё одна неприятная особенность: Щиты на кораблях едва касались поверхности моря в отличие от стационарных, уходящих глубоко в землю. А длинна тарана, как раз позволяла дотянуться до борта противника, даже ударившись щитом в щит.

И теперь, потерявший скорость из-за разворота Шустрый, с кормы догоняли четыре драккара, а наперерез ему шли две галеры. И даже то, что мы с только вчера инициированным на мага воздуха Дином всюду долбили по парусам «Встречным ветром» положение почти не спасало. И если от драккаров мы медленно, но верно отрывались, то галеры вышли из-за скал весьма своевременно, и успевали нас перехватить. На всех кораблях противника развивались синие вымпелы с жёлтым крестом, но с разными добавлениями типа льва, меча или ещё чего ни будь. А вот галеры шли под чёрными вымпелами с «Весёлым Роджером».

Хм. Ну ладно Шведы решили заняться тем же что и их пращурь. Но кто под Роджерами чешет? Пиндосы чтоль?!!

До галер оставалось меньше трети кабельтова,[3] когда они начали бомбардировать нас стрелами и камнями из баллист. Притом заряды у них были весьма серьёзные и дорогие: Уже первые же четыре попадания сорвали четверть прочности щита.

Мне ничего не оставалось, как приказать открыть ответный огонь особым боеприпасом: «Особыми пали».

Команда не подвела и через полторы секунды с обоих бортов по галерам ударили как баллисты, так и стрелометы. Что радовало: Так это то, что на обеих галерах стояли малые щиты, которые слетели с первого же залпа. Но вот до удара таранами оставалось совсем чуть-чуть, хотя оба они приходились уже в корму (Шустрый оправдывал своё имя, и уже почти проскочил).

То, что произошло дальше, я мог списать только на «Божью помощь»: Ветер, дующий в левом фордевинде,[4] с силой баллов в пять вдруг дал порыв аж до семи[5]! И что интересно: «Заряд» был локальный и достался только Шустрому.

В результате шлюп практически проскочил обе галеры, и только правая слегка чиркнула тараном дейдвуд[6] корабля. (Ну, я уже и не знаю, как Хозяина морей благодарить!!!)

Но вот обрадовался я рано: Следующий почти синхронный залп катапульта с галер какими-то ну уж очень сильными снарядами да ещё всем бортом снёс наш щит напрочь. А в следующие десять секунд, что потребовались для выхода из зоны обстрела, нам на палубу посыпались арбалетные болты и стрелы, из луков убив трёх матросов и Сильвера стоящих за скорпионами. А так же ранив меня, Дина и восьмерых матросов на гроте[7].

За раненых тут же взялся Ливси собираясь начать с меня, но жестко был послан с наказом, заняться самыми тяжёлыми: то есть с Дином и парой матросов.

Но и галеры не ушли безнаказанными: Канониры Ленда из ГК всё-таки достали правую копиями с плюсом к огню, от чего на ней начался пожар, а левой досталось ядром ниже ватерлинии, и та стала сильно валиться на правый борт.

Догнать нас уже не могли, так как ветер был нам попутным, но как теперь попасть в родной порт?! То, что эти варяги ждали именно меня, притом точно зная на каком корабле, и когда я приду в порт говорило о том, что они не отстанут. Засада была рассчитана с очень большой точностью и почти удалась. Спасло только то, что корабль был модернизирован, и то без помощи Умника не помогли бы и лишние четыре узла.

Мы отошли примерно на милю и стали курсировать параллельно берегу, не приближаясь и не удаляясь, стараясь наблюдать за варягами и пиратами. Те не стали нас преследовать, а вернулись к входу в бухту и встали на якорь.

Всё ясно: В порт они меня не пустят это точно, даже попытаться проскочить в темноте, шансов не было, уж слишком плотно они стояли. Надежды на то, что игроков на этих кораблях выкинет, принудительно тоже не имелось: Ведь у капсул был ещё и режим 3D, у которого ограничений по времени не было.

Тут у меня замигала иконка сообщения, и что интересно подписанная начальником порта, открыв и прочитав, его я понял, что шанс вернуться в порт всё — же есть:

Уважаемый Дон Ат:

Мне очень неприятно наблюдать у берегов нашего порта такое неприкрытое пиратство и я приложу все усилия, чтобы такого более не повторилось!

Через десять минут из гавани выйдут суда береговой охраны и корабли добровольных помощников, чтобы покарать этих гнусных злодеев посягнувших на доброе имя города и одного из уважаемых его граждан.

Если вы пожелаете принять участие в уничтожении пиратской угрозы, то предлагаю вам поступить под командование капитана Талрепа.

Согласиться: Да. Нет.

Да!

[1] Ветер с берега. Образуется в вечернее — ночное время.

[2] Позднее — римская метательная машина.

[3] Кабельтов: 185,2 метра

[4] Фордевинд: Курс при котором ветер направлен в корму корабля

[5] «Шкала Бофорта»: Подробнее в Википедии. (Слишком большой объём информации)

[6] Кормовая оконечность судна в подводной его части между ахтерштевнем и килем.

[7] Общее название средней (самой высокой) мачты у парусных кораблей.

Чтобы принять участие в масштабном ивенте, притом с плюшками от игры, это огромная удача для любого геймера! А уж если это сражение ему необходимо...

Щит ещё не восстановился, да и потери в экипаже сильно ударили по боеспособности корабля (Ещё бы! Ведь полегла вся ПМК во главе с Сильвером). А без скорпионов соваться в свалку кораблей весьма опрометчиво. Но надо было прорваться в порт, да и оставлять безнаказанным такой наезд себе дороже: Не отмахнёшься потом.

Меня приняли в группу, где уже были два пинаса и фрегат береговой охраны Кира, а так же три купеческих шняки и ушкуй Катран...

Твою же маму! Куда этих — то понесло?! Им же ещё три дня в школе торчат и того объёма что они усвоили, для боя вообще и в составе эскадры в частности, явно мало. Другое дело что, похоже, Талреп выгреб все суда, что были в порту и всё равно не набирал достаточной силы, чтобы выгнать зарвавшихся пиратов. Вот и припряг Катран вместе с недоучившейся командой.

Кстати в экипаже Катрана значился Сильвер. Респанулся таки курилка!

Просматривая состав группы, наибольшее внимание уделил главной ударной силе — Фрегату:

Трёхмачтовый красавец, на котором было две орудийные палубы по двадцать баллист на каждую[1] плюс вполне неплохой щит аналогичный тем, что стоят в крепостях класса форт, а не жалкий донжон как у меня. Сильный и быстрый корабль вполне пригодный даже для крейсирования[2] во враждебных водах и эскадренного боя.

В принципе этот красавец мог и в одиночку справиться со всей той кодлой, что ошивалась у входа в бухту, но вот гоняться одним кораблём за шестью, это даже не за двумя зайцами. Так что, скорее всего всем остальным кораблям отводилась роль загонщиков или скорее даже охотничьих псов. А фрегату «Кира» главного охотника и громилы.

Со мной связался Талреп и по его объяснениям я понял, что догадался верно: С начала мне предлагалось отвлечь пиратов от выхода из бухты и по возможности связать боем хотя бы пару драккаров как самых шустрых из всей стаи.

Наш щит наконец-то восстановился и я даже скинул на него половину своей манны, что слегка ускорило подзарядку, но он по прежнему мог выдержать всего один залп с драккара, а если долбанёт галера, то достанется ещё и самому кораблю. А до выхода эскадры Кира из бухты оставалось меньше пяти минут. Выпив один из малых эликсиров манны, что накрвфтил перед спуском на воду Шустрого, я слил всю свою манну в кристалл щита, и выдал такой же эликсир Дину, заставив и его поступить так же. Это конечно капля в море, но у нас и скорость восстановления на порядок выше ем у кристалла, а с эликсирами так и вшестеро.

За две минуты до начала операции, мы с Дином повторили слив манны, и приём эликов, и я отдал команду на сближение с пиратами. Кабестан встал на один из скорпионов, заменяя временно выбывшего Сильвера, а Брин припёр из трюма три сколоченных из бруса щита, прикрыв ими часть расчетов орудий. Но так как орудий было восемь, а щитов только три зарыть всех явно не получалось.

Заметив наш маневр, пираты устроили перестроение, поставив на выходе из бухты обе галеры и разведя драккары широким полумесяцем, явно намереваясь замкнуть его в кольцо, как только Шустрый сцепится с галерами. Они явно решили, что мы будем пробовать прорваться в порт, а не отвлекать противника от него.

То что ветер был встречным и шли мы галсами позволило на одной из эволюций сблизиться с правым из крайних драккаров не вызвав у его экипажа ни каких подозрений. Вильнув вправо, тем самым обозначая смену галса, Шустрый вновь вернулся на курс

сближения с противником. И уже через три секунды вышел на дистанцию открытия огня. Я ждал немедленного выстрела с носовой каробаллисты драккара, но той не последовало, а через пол секунды было уже поздно: Залп дал Шустрый.

Обе баллисты левого борта заряженные «огненными» камнями снесли щит противника как бумагу, а следом приступил к работе Кабестан: Размеренно и деловито передёргивая рычаг скорпиона, он за три выстрела снёс весь расчет носового орудия противника, и перенёс прицел на корму, ещё тремя выстрелами лишив расчёта и второе серьёзное орудие.

И тут игра в одни ворота кончилась: С борта драккара на нас посыпались стрелы, и заклинания продавив зарядившийся только до половины щит. К тому моменту мы уже были носом к противнику, разворачиваясь на обратный курс. Ни баллистам, ни скорпионам стрелять было уже нельзя и нам пришлось терпеть попадания молча. Но благо всех матросов я уже согнал с мачт, и приказал спуститься в кубрик, вооружиться и ждать там команды к атаке, а на палубе остались только те, кто был необходим: Я, Лом, Ливси, Ленд с помощниками и Кабестан с Динем. Дав приказ Дину бить «ветром» в кливера я дс остервенения крутил штурвал, пытаюсь вывести шлюп правым бортом к драккару, чтобы позволить стрелять и ему, благо все расчёты переместились уже туда и укрывались за щитами Брина, которые как не странно выдержали даже одиночный фаербол.

И вот через вечность, Шустрый таки достаточно развернулся, чтобы открыть сектора обстрела правого борта. Каноирам я ещё раньше приказал стрелять, как только это будет возможно, и те не заставили себя ждать: Два камня — «ледяной» и «огненный» прошли параллельно палубе драккара, снеся всех гребцов с его левого борта. А Кабестан опять продемонстрировал нам, что такое сотый уровень, положив трёх лучников и мага за какую-то секунду, сам получив две стрелы в руку и грудь но, продолжая стрелять, как будто ему ничего не мешает. К моему удивлению информация о повреждениях от его попаданий сильно отличалась от той, что поступала, когда за арбалетом стоял Сильвер притом в сторону увеличения. Приглядевший внимательней я понял, что в отличие от Сильвера садившего просто по цели, Кабестан бил критами: То есть все его попадания были либо в голову, либо еще, в какой ни будь важный орган.

Три минуты и две кассеты по десять стрел и на палубе драккара остались только неписи гребцы правого борта, да и то не все.

Но и нам досталось: Лом уцелел, но валялся почти в нуле хитов, Дин получил стрелу в грудь и не умер только благодаря Ливси, сразу же начавшему его лечить, Я сам получил дебаф на ловкость и силу, плюс две стрелы в руку, а про Кабестана я уже упоминал. Так же досталось и Шустрику, которому сорвали два паруса на фок мачте, и спалили оконечность бушприта, а так же сожгли фаерболом катапульту Ленда, задев и его самого, а от его ГК осталась половина.

А бой тем ни менее продолжался: Ближайший к нам драккар сорвался с места, чтобы помочь погибающему товарищу, а уйти от боя с ним мы почти не могли, потеряв часть парусов: Скорости из-за этого у нас были практически одинаковые. Да и отстреливается от них, было уже не кому. Но в принципе свою задачу мы выполнили и перевыполнили, уничтожив команду одного драккара, и отвлекли другой.

Пока мы разбирались со своим заданием, у выхода из бухты произошли некоторые изменения: Обе галеры горели, а одна ещё и погружалась кормой вперёд. Явно работа фрегата: Пока пираты смотрели на наши выкрутасы, тот подобрался к выходу из бухты, и дал залп по обеим галерам блокирующим его. В эту брешь тут же бросилась вся наша мелочь,

включая Катран. А вот фрегат ждал, пока затонет одна из галер, так как проскочить между ними у него никак не получилось бы.

Нам же, ничего не оставалось делать, кроме как уходить от преследующего нас драккара, и наблюдать за боем у входа в бухту. Загнав часть команды на фок мачту, заменять порванный парус единственным запасным, я продолжал наблюдать за боем: Фрегат всё ещё стоял у выхода, а вот оба пинаса уже вышли и рванули на перехват опомнившимся и попытавшимся сбежать драккарам, что ждали слева от бухты, а Катран резво пошел к расстрелянному нами кораблю, шняки же почему-то медлили с выходом.

Что меня удивило так это очень заторможенная реакция кораблей пиратов: Тот же атакованный нами драккар не успел среагировать на наш маневр и поплатился за это, да и второй не сразу атаковал нас, хотя в начале засады они действовали очень резво.

Но вот, наконец — то одна из галер затонула, открыв выход фрегату, и тот сразу же, как вышел из бухты и пошёл прямо за нами. Так как его помощь ни пинасам, ни Катрану была не нужна, а вот мы в ней явно нуждались.

Драккар продолжал нас преследовать, не замечая опасности, что над ним нависла, но и фрегат был слишком далеко, а сумерки уже сгущались. По всему выходило, что фрегат нас до темноты не догонит, а вот драккар вполне может затеряться с наступлением ночи. Упускать его не хотелось, а задержать как-то мы не могли, хотя...

По моей карте выходило, что мы приближались к небольшому острову с двумя обширными банками[3], одну из которых при прежнем курсе мы должны были оставить слева по борту в трёх кабельтовых. Мне пришла в голову интересная идея, и я слегка подправив курс Шустрого, направил его почти к самой банке.

То, что у драккара осадка был выше, не позволяло нам проскочить над самой мелью, но я и не собирался этого делать. Задумка была в другом: Когда шлюп практически прошёл мель, я стал поворачивать к острову, как будто хотел спрятаться за ним от преследователя, тем самым помещая банку как раз между нами. У драккара радиус поворота был гораздо меньше, чем у шлюпа, и тот решил этим воспользоваться, срезав угол, чтобы сократить расстояние между нами. Ну, точно: Как я и ожидал, у шведов не было подробной карты русского сектора «Начального моря». Попались!

[1] То — есть по десять орудий на каждый борт палубы. Данный сорока пушечный фрегат имеет по двадцать орудий с борта.

[2] Осуществлять военное наблюдение в каких-нибудь водах, плавать для охраны, разведки или отдельных боевых действий.

[3] Банка в данном случае мель.

Глава 3

Через минуту раздался треск и драккар прочно встал килем на песчаное дно отмели. Это конечно не критично и сойти с мели они могли довольно легко, но на это им нужно было время. А вот его-то у разбойников и не было: Фрегату оставалось десять минут, чтобы нас догнать. И хотя к его подходу сумерки уже практически перешли в ночь, и видимость упала на столько, что с кормы шлюпа его бушприт уже почти не был виден, я приказал зажечь ходовые огни (Магические естественно), и встать на якорь в полу кабельтове от сидящего на банке драккара. Фрегат тоже зажёл ходовые, и Талреп даже приспособил к носовому маяку специальную параболическую конструкцию из зеркал, превратив его в этакий эрзац прожектора, тускловатый конечно но, тем не менее, способный немного рассеять ночную мглу.

Вот фрегат встал на курс, который приведёт его бортом к корме драккара всего в четверти кабельтова и открыл оружейные порты правого борта.

Мгновенно поняв, что задумал Талреп, я стал, усиленно стучатся в командный чат ивента, одновременно закрывая и открывая бескозыркой кормовой маяк Шустрика: Не морзянка конечно, но и так привлечёт внимание. Должно привлечь!

Привлекло.

Талреп, наконец — то ответил в чате, поинтересовавшись, что мне надо в такой ответственный момент?!

Поняв суть моей просьбы, он таки согласился не уничтожить драккар, а только проредить его команду предоставив мне право на абордаж и захват корабля.

Пока мы общались, фрегат как раз вошёл в зону поражения каробаллист пирата и тот не заставил себя ждать, дав залп из всех орудий. Но щит Фрегата был полностью заряжен и достаточно силен, чтобы выдержать это. В ответ фрегат половиной бортового залпа снёс щит с драккара, и открыл пальбу из своих скорпионов, сея на палубе противника хоть и игровую, но всё-таки смерть.

Пока он это делал, мы успели спустить единственную нашу шлюпку, входящую в комплектацию корабля и даже загрузить в неё один из щитов Бриана, от чего та сильно накренилась вперёд, теряя в скорости и остойчивости. И это ещё хорошо, что волна была всего в один балл, а то бы мы точно начерпались водички.

Когда до драккара осталось меньше полу кабельтова, я ещё и «Воздушный щит» поставил, хотя это уже была капля в море. И опять экипаж драккара протормозил с обстрелом по нам: Да что там за тормоза то сидят?!!

Мы успели подойти к кораблю противника на пять метров и открыть пальбу из «гноимых арбалетов», которых я закупил по два на каждого члена экипажа (кроме магов), пока нас заметили и не попытались ответить. Ага, щяз! «Поздно карапузики — кончились танцы»: На борт драккара уже летели кошки, а наш залп из арбалетов почти добил и так сильно уменьшившийся экипаж. Два дружных рывка за канаты кошек, и наша шлюпка прижалась к борту пирата, а Лом и Ливси первыми влетели на палубу драккара, которая была выше нас всего на каких-то полметра. Я взобрался третьим, а уже за мной и остальная команда, за недочётом четверых дежурных, да Дина с Кабестаном и Брином оставшихся на шлюпе. Двоих последних я оставил умышленно, так как если бы те участвовали в абордаже мне шли бы ну очень большие штрафы на опыт, да и так его половина команде шла.

Лом с Ливси успели оттеснить в стороны немногочисленных, и израненных защитников, неписей, а уже в эту брешь проскочил я. Стазу рванув к корме закрывшись смерчем и швыряясь воздушными кулаками в высокоуровневых игрока, и непися над которыми были кроме имён ещё и пояснения «Владелец корабля» и «Капитан корабля». (Теперь понятно, почему они так долго реагировали на резкое изменение ситуации, ведь игроку владельцу надо было сначала отдать команду капитану, уже тот доводил её до экипажа).

Оба они были магами только капитан шестнадцатого уровня, а игрок тридцать второго и оба лупили по моей команде своими заклинаниями.

И опять тормознутая реакция на меня: Если игрок уже перенёс удары на меня, то НПС продолжал бить по команде.

Внимание!

Вы атакованы игроком светлой фракции. Его ПК счётчик 82

При самозащите ваш ПК не увеличивается. Ваш ПК счётчик 0

Мне осталось пять шагов до игрока «Skålla -358» когда он сорвал с меня защиту и стал бить уже по собственно моей тушке: Молния весьма неприятная штука кого било током тот поймёт. Этот гад срезал мне сразу треть здоровья но, слава богу, не замедлил, ему бы стан какой на меня кинуть, а не сразу на поражение бить. Видя как меня корёжит, он расплылся в широкой улыбке собираясь применить ещё какое-то заклинание, но не успел.

В следующей секунду, я выхватил из инвентаря кутласс, и рубанул горизонтальным ударом прямо по этой улыбке, делая её ещё шире. А потом, пролетев по инерции ещё два шага, оказался за спиной у мага и опять рубанул врага по шее.

Тот, похоже, даже не успел понять, что случилось, когда моя сабля перерубила его шейные позвонки и на палубу рухнула могилка, не большая стопка монет и амулет владельца корабля. Всё-таки защиту он поставил от магии, а не от физического урона, на что и был мой расчёт: На мне же ясно написано «Маг воздуха», а не какой ни будь «паладин» или «воин» на этом я его и подловил.

Следующим я атаковал со спины капитана: Тому вообще одного удара хватило! Маги всё-таки хлипкий народец при физической атаке, только щитами и спасаются.

И тут, наконец, дзынькнуло сообщение о долгожданном тридцатом уровне.

К этому времени с командой драккара уже было покончено, и следующим сообщением меня известили, что ивент полностью окончен нашей победой и мой уровень скакнул ещё на единичку. Здорово! Это сколько же опыта за ивенты дается, если даже с моей половиной уходящей экипажу у меня сразу уровень прыгнул?!!

Хотя половина это я загнул: От моего экипажа осталось четырнадцать человек вместо двадцати шести ранее числившихся — пятеро матросов погибли при abordage.

Подобрав амулеты владельца и капитана корабля, сразу заняв вакантные должности, я направился к кормилу, по дороге наблюдая, как истаивает могилка «Скальда». Ну да. Как он теперь на чужом корабле респанётся то?!!

Часть шестая: «Ещё не флот» Глава 1.

По ветру паруса, паруса и снова в бой,

В небеса, в небеса и за звездой

Моя жизнь как игра, я в ней герой,

Мне победа важна любой ценой.

(Хельга)

Глава 1.

Встав за кормило, стал знакомиться с новым трофеем:

Корабль: Драккар шестого класса

Название: «Фенрир-5»

Класс: Одномачтовый, двадцати вёсельный

Грузоподъемность: 0173500

Скорость: 02 узлов

Вооружение:

Каробаллиста: — 2 шт. прочность: 0953000. 0879000.

Десяти зарядный стреломёт скорпион: — 2 шт. прочность: 0758000. 0876000.

Парусное вооружение:

Прямой парус: — 1 шт. прочность: 0842000

Корпус:

1 мачта. Прочность: 1287500.

1 рундук. Загрузка:

Носовой — 0173/1500.

Борта: прочность: 4987000.

Общая прочность: 7116000.

Хорошая штука. И состояние неплохое, не у крыс отбили. Спасибо тебе Скальд — 358.

И не я виноват, что вы за шерстью пошли, а вернулись стриженными: Зависть до добра никого не доводила. Да и историю вы подзабыли: Издревле варяги всех вокруг грабили, а на Русь служить ходили — ещё тогда видать поняли, что с нами дружить выгоднее, чем воевать.

Разобравшись с управлением, попросил Талрепа стоявшего на своём фрегате недалеко от банки помочь сорвать драккар с мели (хоть ивент и кончился, но этот чат я пока не покидал). Тот согласился, но сказал, что это обойдётся мне в сто золотых как это прописано в уставе королевского флота, так как не является спасательными работами (корабль то не тонет) а услугой частному лицу.

Уже неделю эта сумма меня не пугала и я не торгуюсь, согласился. Отправив шлюпку с двумя гребцами везшими конец буксировочного троса и мешочек с золотом на фрегат, приказал остальной команде абордажников готовить драккар к срыву с мели: Поснимав все вёсла из уключин, и уложив их вдоль бортов, сняли парус вместе с реем и вынули мачту из гнезда, потом закрепили все вращающиеся части каробаллист и скорпионов и принайтовались[1] к банкам сами. Фрегат уже снялся с якоря и развернулся к нам кормой, используя только кливера, остальные мачты били пока голыми.

Вот на фрегате начали поднимать паруса: Сначала Фок-брамсель[2] — трос натянулся, потом фор-марсель[3] — драккар слегка дёрнулся, Следом подняли фок[4] — драккар заскрипел как несмазанная телега. И таким макаром дошло до грот-марселя[5], пока трофей не сошёл с банки просев в прочности еще на две сотни единиц. Крепко же варяги сели (на полном ходу то).

Отписавшись Талрепу, что работа закончена, поблагодарил его, смотав трос и вернув вёсла в уключины, мы погребли к нашему шлюпу в обход банки. Ориентироваться приходилось по активной карте, так как видимость упала почти до нуля — ночь давно вступила в свои права, а местная луна ещё не взошла.

Подойдя к Шустрому при свете кормовых маячков, мы пришвартовались, и перешли на шлюп где я стал формировать буксировочную команду: Старшим поставил Кабестана как самого опытного и в помощь ему шестерых матросов на вёсла.

Ещё по эпопее с транспортировкой шлюпа и буксировкой ушкуя запомнил, что нельзя оставлять буксируемый корабль без управления, так как тот становится очень опасным, и тяжелым снарядом готовым в любой момент проломить ваш борт догнав при смене курса или остановке.

Что интересно: Наше с Бурым творение было отсюда видно: Яркий свет маяка показывал нам направление в кромешной ночной тьме, и сориентироваться по нему было легко. Кстати это было ещё одним фактором, сыгравшим в нашу пользу: В портах необорудованных маяками охранный флот НПС просто переставал выходить из него за полчаса до сумерек и варяги просто не учли того что четыре дня назад в порту Кира маяк таки появился а сторожевой флот этим воспользовался.

Фрегат уже ушёл вперёд и пропал из виду, а мы всё ещё возились с подготовкой к буксировке, когда в мою личку посыпались проклятья и угрозы от неудачливых

джентльменов удачи, (каламбурчик аднака): Больше всего разорился какой-то тип с именем «Erik Röde — 17». Блин ну никакой фантазии у народа: Нет, я понимаю, конечно, что национальные герои как имена аватар очень популярны и не удивлюсь, если встречу где нибудь игрока с именем «Илья Муромец -183» или ещё чего ни будь подобное, но ведь и меру знать надо!

Бегло пробежавшись по сообщениям, понял, что смысла вчитываться нет, и уже собирался заблокировать им свой адрес, когда на связь вышел тот самый Скальд — 358 и стал извиняться за то, что принял участие в этом нападении и просил вернуть ему корабль, обещая выплатить половину его реальной стоимости. Припекло видать парня. Возвращать корабль не хотелось, да и деньги были сейчас для меня не критичны, но по стилю письма я понял, что человек реально в критическом для него положении и решил сделать финт ушами: Отписался ему, что корабль точно не верну, но пообещал, что утром переведу ему половину цены за корабль, что составляло две тысячи золотых. Тот не стал ломаться и согласился на такой вариант, попутно извинившись за нападение к которому его склонили, только пользуясь его трудным финансовым положением и обещая лёгкую победу, а так бы он, мол, никогда и не за что!

Ну да — ну, да так я и поверил: Как безнаказанно пограбить так всегда, пожалуйста, а как по сопатке огребли так сразу «Камрад», «Гитлер капут», «Ваня ни хт шиссен» и ещё что-то про «Женевскую конвенцию». Плавали, знаем.

Но конкретно этот «камрад» единственный кто не орал что мне, мол, не жить и всякие другие глупости обычные в подобной ситуации. Поэтому-то я и решил отдать полцены на корабль в отличном состоянии, и хотя мог и не платить вовсе, но раз мне теперь тут жить то врагов лучше по возможности не плодить.

Общаясь со Скальдом я, тем не менее, не забывал об управлении кораблём и мы уже подходили к родной гавани.

Сходство маяка с крейсером «Крым» было особенно заметно именно в ночное время: Свет артефакта в руке моряка как-то нарочито отбрасывал тени, сглаживая и скрывая некоторые детали скульптуры, в результате чего достигалось практически полное сходство со знаменитым флагманом Российского черноморского флота идущего на форсаже.

Засмотревшись на маяк, чуть не прозевал смену галса, но меня вовремя толкнул Брин стоявший рядом со мной. Ну да. Как же бывший капитан четвёртого ранга пропустит без замечаний такой ляп?! Не дождётесь!

Поблагодарив Брину, исправил свою ошибку и уже через пять минут входил в бухту Кира.

В бухте меня ждал сюрприз: Оказывается тот драккар, который мы обстреляли первым, был захвачен экипажем Катрана! То есть тоже принадлежал нашему клану пока не зарегистрированному и не получившему названия, но уже обзаведшемуся своим мини флотом.

Флот города тоже почти не пострадал, за исключением одного из пинасов который чуть не затонул, но был вовремя подпёрт бортами двух шняк и уже отбуксирован к ремонтным стапелям: Света от маяка для такой операции вполне хватило.

Все игроки кроме Турана уже покинули Друмир, да и тот отправился спать в номер, снимаемый нами в таверне. Так что мы, с экипажем поставив оба корабля на якорную стоянку, с чистой совестью отправились спать в каюты и кубрик шлюпа. Как повелось в последнее время, уснул я несколько позже, чем пошёл спать, но нисколько об этом не жалел.

Утро, как и в случае со шлюпом началось с визита обоих портовых начальников, Талрепа и Верпа: Верп опять интересовался когда, и под какими именами я зарегистрирую новые корабли и отбыл с тем же ответом что и пять дней назад. А вот Талрепа интересовало совсем другое: А именно то, как я подавал ему световые сигналы перед захватом драккара.

И тут я вспомнил, что на здешних флотах ратьера как такового нет и азбуки Морзе тоже. Объяснив ему как это должно работать и даже показав парочку простых сигналов вроде «S.O.S.» (спасите наши души) и «С.Q.» (общий вызов) чем привёл того в восторг от простоты решения такого вопроса как дальняя связь с незнакомым кораблём.

Тут же меня обрадовало системное сообщение:

Внимание!

Вами выполнен скрытый квест «Инновация» до вас его выполнили 565 игроков.

Вы придумали новый для Друмира способ связи на большом расстоянии.

Желаете ли вы закрыть его патентом? Да. Нет.

Да!

Для регистрации изобретения необходимо его описание и принцип действия, а так же по возможности Чертёж Рецепт Формула \~ — кликнуть на нужное.

Кликнул на «чертёж» и передо мной открылся графический редактор, в котором мне и предлагалось изобразить «своё» изобретение.

Попросив Талрепа подождать, пять минут я занялся созданием чертежа ретьера благо, что разбирал такой в своё время и помню основные узлы (все два).

Закончил, правда, не через пять, а через все пятнадцать минут отправил чертёж админам.

Пришедший ответ озадачил:

Генерация чертежа «Ратьер»

Класс: Д. Стоимость общего чертежа: 400 золотых. Уникального: 4000золотых. Заккрытие шаблона патентом — 2000 золотых за 1 % диапазона. Стоимость полного закрытия патента 24000 золотых.

На счету у клана было всего 18000, и где взять ещё 6000 я не знал. Продажи ингредиентов сегодня не было, и если продать всё что набили на рыбалке, и ивенте включая корабли, то денег бы конечно хватило, но продавать корабли совершенно не хотелось. Да и две тысячи ещё надо было Скальду отослать.

Тут кстати очень вовремя стали заходит в игру ребята, и я их сразу отозвал на шлюп, отпросив на полдня у Талрепа сидевшего рядом и с интересом за мной наблюдавшего.

Собрав всех в своей каюте, она же кают-компания, я изложил ребятам суть проблемы, дополнительно сознавшись, что не уверен в том, что овчинка стоит выделки. Заметил кстати, что у всех ребят уровень подскочил до тридцатого. Ивент плюс тройной опыт от школы сделал своё дело.

Слушал мои объяснения, и Талреп, а когда я закончил тот спросил:

— То есть если закрыть этим вашим патентом это изобретение, то никто без вашего разрешения ничего подобного не сможет сделать?

— Именно так. Полный патент не позволит даже убогое подобие создать, а не только такое же сделать.

— Тогда у меня как у офицера королевского флота есть предложение, которое, скорее всего, одобрит командование. К тому же сумма, которой вам так не хватает для флота копейки, а вот выгода огромна как экономическая, так и военная. Если я сегодня отправлю

рапорт с описанием прибора в Аркуин, то думаю, завтра же придёт подтверждение на оплату требуемой суммы. Но предупреждаю сразу, что флот будет изготавливать подобные приборы для себя бесплатно, и будет иметь возможность наложить право вето на любую сделку по продаже.

Вы согласны на такие условия?

Хм. Условия почти кабальные, но что делать, если не получится набрать нужную сумму?! Ребята из клана тоже задумались и вроде как стали подсчитывать, сколько они могли бы выручить за что-то принадлежащее им лично при продаже на аук.

Тут слово взял Морко:

— Если мне помогут с прокачкой профы, то к завтрашнему утру я смогу создавать эликсиры из акульих глаз и зубов и их продажа закроет нужную сумму с запасом.

А я могу наготовить супа из акульих плавников, он очень популярен, но стоит не так дорого, хотя ингредиентов у нас много и аук мы просто завалим этим товаром.

Поддержал друга Туран.

— Да и у меня ещё со вчерашнего трюмы не разгружены и трофеи с драккаров никто не пересчитывал.

Продолжил тему я.

Талреп с некоторым беспокойством на лице слушал наш мозговой штурм, явно понимая, что перегнул палку. (Опять я об НПС как о людях думаю. Хотя чем я в последнее время от них отличаюсь то?!!)

— Хорошо я согласен, что флот будет выкупать у вас приборы с двадцати процентной скидкой, но запрет на продажу такого прибора другим флотам прошу сохранить.

Весьма резко сдал назад начальник школы.

Мы с ребятами переглянулись и резко увеличили нажим на капитана: Результатом получасового торга была двенадцати процентная скидка, разрешение продавать такой прибор всем неумирающим. И про запрос в Аркуин Талреп уже не заикался, но продал условие, что флоту мы будем продавать ратьеры только через него, дав нам этим понять, что собирается потратить личные сбережения, а те самые двенадцать процентов разницы собирается класть себе в карман.

Нормально в принципе: И флот уникальным прибором обеспечил и о себе любимом не забыл и государственных интересов этим не нарушил.

Через полчаса все вопросы были улажены и патент закрыт полностью. Довольный Талреп забрал ребят в школу, а мне с командой досталось разгребать рундуки драккаров и чахнуть над остатками злата, так как после отправки двух тысяч монет Скальду в казне не осталось и сотни золотых. А ведь ещё надо было создать прототип прибора, чтобы предоставить его флоту как образец.

[1] Привязались.

[2] Самый верхний парус на фок-мачте.

[3] Второй сверху парус на фок-мачте.

[4] Основной и самый большой парус на фок-мачте.

[5] Второй сверху парус на грот-мачте.

Глава 2

Как ни странно вчерашний улов продан в два раза дороже, чем прошлые. Наверное, народ настроился на то, что каждый день на аук выкладывались нужные им ингры, а тут задержка на целые сутки получилась, вот народ и запаниковал слегка.

Пока работал аукцион я начал потрошить трофеи: Пришлось ломать замки рундуков, так как даже признание меня владельцем корабля не давало мне ключей от этих замков. Вернее не замки, а сами рундуки, так как своего кузнеца или вора у нас не было, зато присутствовали два корабела-плотника способных на пару вскрыть любой деревянный ящик.

В рундуках почти ничего ценного не оказалось кроме неслабого запаса боеприпасов с самыми разными стататами к урону ну ещё немного золота и пара неплохих артефактов класса «Редкое» мне как магу на вырост. По ценам только слегка превысило те две тысячи, что, я отправил Скальду. А ведь мне ещё и команду пополнять надо и на новые корабли набирать тоже. Да и ремонт новых приобретений влетал в копеечку, несмотря на то, что им будут заниматься члены экипажа. Да что же это такое то?! Как только набирается, казалось бы, нормальная сумма денег так сразу на неё столько претендентов набегает, что она не только кончается так ещё и в минус уходит.

С аукциона снял восемь тысяч, что в принципе не плохо, но на всё что нужно не хватит. Решив сначала заняться ретьером, пошёл в ремесленный квартал, где как точно помнил, были кузнечная и стекольная улицы. К Хелве пока идти не собирался, помня, во сколько мне обошлась третья ступень мага воздуха, подозревал что «Стихийник» потребует всех денег, что у меня сейчас имелись.

Кузницу нашёл быстро, при том не только по звуку, но и по запаху перегретого металла и сгорающего угля (помню пока ещё).

Как создать что-то в Друмире?! Прежде всего, нужно обзавестись нужной профессией и хоть немного её прокачать, а иначе вы даже нужного инструмента в руки взять не сможете: Ни поварешки, ни рубанка или молота, ни даже просто разделочного ножа, а уж про станки, которые здесь возможно применять и заикаться не стоит.

Так что пришлось мне топтать в ремесленный квартал для получения профы «Кузнец».

Ни чего сложного для себя я в этом не видел так — как обладал при жизни в реале этой профессией. Но как же я себя недооценивал!

Кузнец в Друмире просто помещал перед собой разогретую заготовку и долбил молотом туда, куда показывала стрелка-подсказка, с такой силой, и под тем углом как этого требовалось. А заготовка не остывала аж целых пять минут, хотя в реале на это хватало минуты. Вот бы в реале так!

В процессе обучения гном со стандартным для них именем Нурин просто таки восторгался тем, как я быстро схватываю материал и даже вынес предположение, что у меня в роду были гномы. (Я это не подтвердил, но не отрицал). Как ни странно мне сильно помогала мышечная память, хотя какая она к чёрту мышечная в цифровом то мире?!!

Самое смешное это то, что на мастера я сдал в тот же день, хотя для обычной прокачки профы на это нужно было потратить минимум неделю сплошного крафта. А получилось это за счёт того что я в процессе обучения показал гному (ГНОМУ!!!) пару новых для негс приёмовковки. Подозреваю, что те, кто прописывал профу, знали о ней только то, что написано в энциклопедии и молота в руках никогда не держали. Хотя после получения уровня «Ученик мастера» пошли отличия от реала: в структуре заготовки появились какие-то линии четырёх разных цветов как я потом сообразил каждый цвет олицетворял одну из стихий этого мира как то стихия огня, воды, земли и воздуха. А способы их переплетения отвечали за принадлежность к хаосу или порядку наличием или отсутствием этих элементов в структуре переплетения линий соответственно. В общем, через четыре часа прокачки я вышел из кузницы, с профой которую другой игрок заработал бы только через полмесяца

минимум. Слегка задумавшись и погоняв в голове разные варианты, решил взять и прокачать ещё и плотника-столяра с последующей переаттестацией в корабела. (Пошёл-таки по стопам Петруши первого, хотя в шкафу пока спать не пробовал). Что помогало так это то, что в этом мире после срыва у меня память была практически абсолютной.

В столярной мастерской история с подсказками мастеру повторилась, правда корабела я так и не получил (для этого надо было стажироваться у Бриана) а вот в стекловарне профу мне пришлось качать до помощника мастера ещё и половину следующего дня. И не зря к сати потратил время: Оказалось, что весь вчерашний и половин сегодняшнего дня меня ждали на выходе из бухты аж двадцать (20!!!) драккаров и галер под шведским флагом. Даже при наличии неповреждённого фрегата (если конечно Талреп пришёл бы на помощь вовремя) ни мне, ни флоту Кира отбиться от такой орды не было никаких шансов. Вот только интересно: Почему они полтора дня всего прождали?!

И тем не-менее этот момент заставил задуматься о смене места постоянного базирования так, как такие наезды могут продолжаться до бесконечности и когда-нибудь меня со всем кланом таки подловят со спущенными штанами.

Был один весьма интересный вариант, но вот подойдёт ли он, я пока не знал: В центре «Начального моря» было довольно таки большое водное пространство не занятое островами на три дня пути кроме единственного, большого острова почти в центре этой проплешины со значком данжа в одной из бухт.

То, что этот остров находился за пределами дневного пути, давало шанс на, то, что добраться до него найдётся очень мало желающих, к тому же я сомневаюсь что квест «Рваная карта» достался такому уж большому количеству игроков. А в то, что народ поделится такой нужной информацией что называется «по секрету всему свету» я откровенно не верил. Третьим же фактором, заставившем меня обратить внимание на этот остров, было то, что если я хоть что-то понимаю в геологии, он находился в центре бывшего вулкана. Так как вокруг него шло почти сплошное кольцо, из скал прерываемое проходами только в четырёх местах почти совпадающих с основными сторонами света. Это же идеальная крепость способная остановить целый флот или уйти от караулящих тебя врагов. И что ещё интересно, так это то, что значок данжа совпадал со стилизованной башенкой, которой как я знал, обозначались крепости, которые можно занять или уже заняты игроками.

Практически неприступная крепость в море, где крупнее фрегата корабля и не встретишь, это просто подарок судьбы. Более надёжной базы найти просто невозможно, по крайней мере, мне из истории земли известно только об одной такой базе: «Тортуга». Знаменитая база пиратов в карибском море более ста лет продержавшаяся против почти всех держав занимавшихся колонизацией нового света.

В порту меня ждали Туран и Морко, с радостной вестью, что в нашем полку прибыло, и Туран таки сорвался. А сейчас в моей капсуле лежит Морко, тело же носившие когда-то душу Сергея Тураева, спокойно лежало рядом на анатомической кровати, привезённой в числе ещё шести таких же, бывшими коллегами Квази. Эти коллеги, кстати, обещали через неделю взломать все привезённые ими капсулы и обеспечить этим срыв остальных ребят одновременно.

Поздравив парня, я тут же предложил оформить существование клана и придумать наконец-то ему имя. (До этого я не создавал клан, так как не было второго сорвавшегося для того чтобы его зарегистрировать). Оба заявили, что через час у ребят закончится последнее

занятие и до сдачи диплома останется один день. Так что столь важное событие стоит проводить всем коллективом и ребята вполне подождут с пьянкой какой-то жалкий час, а пока Морко собирается сходить на аук, чтобы повысить благосостояние клана.

Сначала я непонимающе на него гляну, а потом до меня таки дошло, что тот имел в виду:

- Морок да неужели профу дотянул?!

— Ещё вчера утром, правда, вам всем не сообщал — сюрприз готовил.

Признался, этот тихушник с озорной лыбой в пол лица.

— И сколько накрафтил партизан недобитый?

— Пятьдесят порций по одной единичке умения в каждой!

Гордо сообщил этот сын собаки, который прекрасно знал о трудном финансовом положении зарождающегося клана.

Сколько стоит такой элик я знал — приценивался как-то, но то, что этот жук зажилил аж пятьдесят (а с учётом неудач так и больше) порций ингредиентов при том, сдав мне после аука сумму в полтора раза большую, чем я выручал с них на ауке, внушало к нему уважение. Да и то, что после реализации эликсиров в казну клана упадёт двести пятьдесят тысяч, поднимало его репутацию казначея просто до невысказанных высот.

Вечером, когда весь будущий клан собрался в закрытом випкабинете трактира (сегодня мы могли себе позволить и не такую роскошь). И уже изрядно наклюкавшись, пришли-таки к общему мнению что клану надо дать название «МорФлот» с клан тегом «МФ» золотыми буквами на чёрном фоне да ещё и носить его нужно будет на плечах в виде погон материал которых будет зависеть от того какую одежду носит игрок: Магам и клирикам тряпичные, охотникам и скаутам кожаные, ну а паладинам и воинам металлические.

Хотя мне лично этот вариант не очень нравился, и я долго настаивал на названии «РИФ» — «Российский Игровой (в девичестве Императорский) Флот» но ребята отказались от такого варианта, обзвав его пафосным и не отражающим реальность. Чуть не обиделся, но отступил под давлением большинства и капитулировал, признав правоту коллектива. Так же поздравили Турана с успешным срывом, и я от всей команды вручил ему отличный лук из категории «Раритетное» да ещё и с тремя слотами для вживления камней или рун. Тому так понравился подарок, что он чуть не начал стрелять из него прямо в трактире, но слава богам был остановлен Лаирой как наиболее трезвой из всей тусовки. Во сколько нам с Морко этот лук обошёлся мы решили ребятам не говорить ибо те просто не выдержали бы того количества нулей в ценнике. Так же Турану были подарены два флакона с эликсиром таланта. А когда остальные заявили, что тоже хотят такие же, пришлось объяснить что такие плюшки только сорвавшимся и только по трезвому, помахал флаконами перед носом у Турана, я убрал их обратно в инвентарь. Ну не мне же одному обижаться сегодня.

После банкета мы дружно попёрлись на шлюп, по пути распевая песни и пугая прохожих, как редких игроков, так и многочисленных неписей.

И тут-то на нас и напали от меня и Квази во все стороны полетели кровавые брызги, и моё здоровье сразу же ушло в жёлтый сектор, да и у Квази практически в ноль. Остальные ребята ещё не успели ничего понять, а до меня, наконец, дошло, что это два рога нас режут. То, что я сделал в следующую секунду, я могу объяснить только рефлексам, и каким-то наитием: Мгновенно достав из инвентаря кутласс и малый кузнечный молот я, расставив их в разные стороны резко, с приседом крутнулся вокруг своей оси, намереваясь если не поразить, то хотя бы отогнать врага. Быстро выхватывать саблю из инвентаря я учился

каждый день с тех пор как смог взять её в руки.

В Друмире была опция прокачки определённого приёма, при которой рос не только ДД, но и скорость его применения, правда в основной массе игроки прокачивали какой-то приём до второго — третьего уровня, а дальше клевали на новый, с большим уроном и забрасывали тренировать прошлый. Эта же опция давала возможность придумать что-то своё и прокачать этот приём до автоматизма. Этой опцией довольно часто пользовались в восточных кластерах и умудрялись прокачать приёмы первого уровня, до вполне приемлемого ДД на двадцатом. Я свой скилл умудрился поднять на десятый уровень (а что ещё делать в волчью вахту, которую я по традиции оставлял для себя и Сильвера) и приём таки прошёл: Молот, описав четверть круга, ударился во что-то твёрдое и податливое и я, выпустив его из рук, продолжил раскрутку уже с одним клинком, сразу же наткнувшись им на ещё одно препятствие.

Ребята стояли достаточно далеко, а Квази к тому времени уже упал, так что задеть кого-то из своих, я не боялся. Удар малым молотом, как ни странно пришёлся точно в висок одному из рог, стоявшему слегка наклонившись и пригнув колени, так что его голова была как раз на уровне моей груди. А второму я довольно хорошо прошёлся кутласом по животу. Это сразу же выкинуло рог из стелса, что позволило увидеть их остальной компании. И как бы пьяны они не были, среагировали сразу же, правда, не совсем удачно: Лаира и Туран мгновенно начали стрелять, и если Туран ещё как то попадал именно по рогам, то одна из стрел Лаиры попала в меня, сразу же вогнав моё здоровье в красный сектор. Морко обратился в боевую ипостась и с рёвом бросился на врагов. Вы видели, когда ни-будь стиль пьяного, разъярённого медведя?! Это страшно, честное слово: Валяюсь, значит, пьяный, я почти в нуле хитов и не то что пошевелиться не могу, но и моргнуть то не очень получается, а надомной бушует нетрезвый медведь, разрывая в клочья какого-то эльфа. По пьяни так полный сюр!

Окончания этого шоу я так и не увидел — отключился, но когда очнулся, надо мной уже суетилась Ленка, вливая мне в рот, эликсир здоровья и одновременно пытаюсь перевязать бинтами, что у неё не очень-то и получалось. Скосив глаза, я заметил, что примерно тем же занимались Туран и Морко над телом Квази. Рядом были две могилки с незнакомыми никами, а откуда-то из переулка бежала городская стража, громко громящая доспехами.

Что удивительно так это то, что мы с Квази не умерли, не смотря на все старания подданных друзей. Лаира таки попала флаконом мен в рот и уже более спокойно, обеими руками стала перевязывать, а Туран и Морко довольно слаженно залечили раны Квази, не дав тому уйти в минус.

Кроме городской стражи в течение пяти минут прискакала вся команда Шлюпа, включая Кабестана с Брином, да ещё и Бурый прискакал в полном доспехе и со зверским выражением лица в стиле «Всех убью — один останусь».

Как говорится все в сборе.

Помнится, меня возмутило то, что на корабле не осталось ни одного вахтенного. Потом не помнится, потом помнится, что все мы оказались на Шустром, включая стражу и почему то Хелву. Помнится, что мне кто-то сунул в руки гитару непонятно откуда взявшуюся. И опять не помнится. Потом откуда-то взялись Талреп и Верп и очень много бутылок с алкоголем. Потом были жаркие объятия Лены, которые я помню почти все. Темнота...

Утро было просто замечательным и нежным: Солнце ласково светило в кормовой иллюминатор капитанской каюты, с палубы доносился чей-то богатырский храп, под боком

сладко сопела Лена... СТОП! Откуда Лена?! Её же выкинуть ещё часа четыре назад должно было!

Начал её расталкивать, в результате чего был заключён спящим чудом в объятия, назван любимым и проигнорен как будильник. Где-то через час мы таки начали разбираться с вопросом: почему она не в реале?

Как оказалось, её таки попыталась выкинуть капсула, но подгадала для этого самый тот момент и была отфутболена в грубой форме и с наилучшими пожеланиями. И это СРАБОТАЛО!!! Как итог кнопка логаута не выполнила своего назначения и у Лены, после чего раздался радостный визг, и мы ещё на час потеряли связь с окружающим миром.

До меня, конечно, пытались достучаться и ребята и Бурый, но тоже были отправлены вдогонку капсуле. А на вопрос, не у меня ли Лаира нормальный мужик отвечать не должен. Но девушку я попросил ответить в привате, чтобы народ не кипешил.

Наконец-то мы покинули каюту под аплодисменты ожидавших нас ребят и команды. Аплодировали и Кабестан с Брином и Талреп с Хелвой, которых уже никто не называл неписями, даже мысленно (что бы кто ни говорил, но не тянут они на программы и всё тут!) Им кстати кто-то вчера объяснял суть срыва, и как было заметно по выражению их лиц, они таки поняли и прониклись сутью проблемы, искренне радуясь за нового гражданина этого мира.

Что интересно: Талреп с Хелвой держались за руки, и как шепнул мне Туран, ночевали в одной каюте, а то, что Хелва оказалась в нашей компании, объяснилось тем, что вчера мы по ошибке свернули не на ту улицу и в момент нападения были как раз напротив её дома.

Первая моя команда же выстроилась двумя шеренгами лицом друг к другу и взяла сабли на караул когда мы, с Леной взявшись за руки, сделали первый шаг от дверей каюты. Блин! Только цветов и Мендельсона не хватает, а так прям свадьба! Даже свидетели в виде капитана и магички присутствовали.

Ребята, было, пристали к Лаире с вопросом: Как, мол, ей удалось переспорить капсулу? Но вторично были посланы.

Глава 3

К обеду народ более-менее успокоился, и мы смогли поговорить о планах на будущее: Я описал остров в центре моря и то, что там должен быть незанятый, судя по значку данжа, замок подходящий для создания клановой базы.

Народ, было, ринулся обсуждать эту тему, но нас охладил Талреп:

— Мёртвый остров очень плохое место. Многие пытались, не то чтобы высадиться, а хотя бы подойти к нему мимо рифов, которые его окружают. Никто не знает проходов в них, да и сам остров, по словам выживших, после крушений моряков кишит скелетами и другими мертвьями под предводительством какого-то очень сильного мага, который видит всё живое, что появляется на берегах этого проклятого куска суши.

Хм. По крайней мере, ясно с кем предстоит сражаться и к чему готовиться. Знать бы еще, каких уровней там мертвяки. А о проходах в рифах можно не беспокоиться: На наших с ребятами картах эти проходы обозначены были (спасибо квесту «Рваная карта»).

Поспрашивав Талрепа обо всех слухах, что ходили о мёртвом острове, мы с ребятами пришли к выводу, что данж рассчитан на довольно большое количество игроков: Как минимум человек двадцать пять + и не менее чем тридцатого уровня.

Это конечно слегка охладило наш пыл, но от идеи отказаться не заставило. Весь вопрос упирался в принципе только в деньги, на которые надо было нанять НПС-бойцов. А нанять

мы их могли много: Шлюп плюс ушкуй и плюс два драккара давали нам в общей сложности около ста пятидесяти персонажей уровней пятнадцатого — шестнадцатого, а это где-то, так же как и названная выше команда игроков — «Мораль сей сказки такова, что зайцы скопом гасят льва».

Стоил такой отряд весьма прилично, даже если брать в расчёт что больше половины из них будут набраны временно.

От услуг наёмников отказались сразу: В первых это дорого, а во вторых база пусть пока побудет секретной. Талреп с Хелвой уже знают и будя! И хотя НПС-персонажи особой болтливостью не отличаются и говорят только о том, о чём их спрашивают, да и то не всегда, но ведь шанс, что спросят, а тот же Талреп расскажет то, что игрокам нужно за какую ни будь мизерную сумму или услугу, присутствовал. А нам, особенно после вчерашнего, ну очень не хочется, чтобы о нашей будущей базе хоть кто-то узнал.

Тут Талреп озадачил ещё одной новостью: Оказывается, что с уходом Брина ко мне на службу, в порту Кира не осталось ни одного специалиста по подъёму судов, а затонувшая у входа в бухту галера очень мешает судоходству. Поэтому, сейчас Верп ищет подрядчика на подъём судна с весьма щедрой сметой.

На вопрос что потом делать с поднятой галерой Талреп ответил, что этот вопрос официальные власти не интересуют. Сразу возник вопрос, каковы повреждения корабля? Так как именно Талреп пустил её ко дну, ответ я получил развёрнутый и полный: Корму ей разворотило в щепки, слегка попортило огнём, но в принципе ремонту она подлежала, что и подтвердил сидящий тут же в кают-кампании Брин. Про сумму ремонта он ничего не сказал, сославшись на то, что определить её сможет, только посмотрев и пощупав все повреждения лично. Правда посетовал, что подъём судна может осложниться тем, что в Кира нет водолазного колокола, который надо вызывать из Аркуина вместе со специальным кораблём. Опять этот Аркуин... как свет на нём клином сошёлся — ну всё там: И академия и выход в следующие море и колокол водолазный. Царьград какой-то! А с учётом того что принадлежит он арабскому сектору Друмира так и вообще сходство полное, осталось архитектуру посмотреть, глядишь, и Святая София сыщется.

Поинтересовавшись у Брина какие именно работы нужно выполнять с помощью колокола, я расхохотался. Оказывается, все эти работы мы могли выполнить и без него, и совершенно не напрягаясь: У меня и у Дина было одно заклинание, которое этот колокол отменяло напрочь и при том даже облегчало работы. Это заклинание называлось «Воздушный пузырь» и служило защитой от отравляющих и водных заклинаний, так же оно было практически готовым аквалангом. А если вспомнить что галера лежит на маленькой глубине, то использование колокола как промежуточного звена для всплытия вообще лишено смысла. И если у Дина это заклинание могло обеспечить всего две минуты автономного дыхания, то мой пузырь можно было раскатать до тридцати минут автономки, и накастовать я их мог сразу с десятков, если объединится в группу и сделать это бафом.

Осталось решить вопрос с подъемным понтоном, который... да, да — вы догадались: тоже был в Аркуине, и его аренда и транспортировка в Кира сразу снимала все плюшки с оплаты тендера на судоподъёмные работы. Собрать понтон можно было и здесь, но для этого требовалось несколько вещей: Два одинаковых корабля или баржи, некоторое количество корабельного леса, весьма не маленький набор дельных вещей и четыре мастера — корабел, плотник, кузнец и механик. И если первые три профессии присутствовали даже с некоторым избытком, то механика надо было искать на стороне. Как я знал из гайдов

Друмира, профессия была очень редкой и дорогой в обучении, да и хоть какую-то пользу начинало приносить только уровня с пятидесятого — шестидесятого. А окупаться начинало только с сотого +. Я уже было полез в общий чат, чтобы выложить объявление о приглашении на работу нужного нам специалиста, когда Туран признался, что эта профа у него есть и прокачена она довольно таки не плохо: По крайней мере, скорпионы он мог и сам собирать, а до каробаллист и баллист осталось подучиться совсем немного — прокачка до «Подмастерье» вполне это позволяла. Сверившись со шкалой проф-умений, он сообщил, что создать простой подъёмный механизм ему вполне по силам, и он теперь знает, куда сунуть те две единицы таланта, что мы ему вчера подарили.

И тут пришлось хлопнуть себя по лбу и бежать в запираемый отдельно закуток каюты, чтобы вернуться с ещё двумя такими флаконами, а потом дарить их Лаире с виноватым выражением лица. В общем, и этот день прошел, как и любой другой день после банкета: В спокойных беседах, обдумываниях глобальных проблем и некоторым чувством вины неизвестно за что. Только никто не похмелялся, так как не было такой нужды.

Кстати после вчерашнего обнаружил у себя профу «Бард» с двумя единичками умения, хотя из тех, что копил, ни одной не потратил. Как мне объяснили: профессия «Бард» давала одну единичку умения автоматом, но откуда взялась вторая единичка, осталось загадкой.

Кстати ребятам стало намного тяжелее в реале, так как Лена была единственной ходячей из всей команды срывщиков. А кататься в магазин за продуктами на инвалидной коляске, приятного мало даже в нынешних условиях, да и в магазине не всё с полок достанешь, так как продавца порой не дозваться несмотря на весьма жёсткие требования к персоналу по обслуживанию инвалидов. Как мне кажется это что-то из области генетической памяти о дебелих, хамоватых тётках советского периода за прилавком.

С подъёмом галеры проваландались три дня: Прежде всего, с раннего утра взяли подряд на подъём галеры, а потом бегали по порту и городу в поисках нужных материалов для постройки подъёмного понтона и аренды нужных мастерских. Благо, что город портовый и почти всё нашлось тут же.

И пока Туран в качестве капитана ушкуя с моей первой командой бродил вдоль берегов, охотясь на акул, остальные занимались постройкой понтона и ремонтом слегка побитого Шустрика.

Морко опять алхимичил с тем, что успевал добыть Туран, и тоже был практически вне зоны доступа. Оставшиеся ребята, целиком и полностью отдались строительству мега катамарана из двух драккаров. Технических сложностей хватало. Туран конечно набросал схему того как это должно выглядеть но вот как это реализовать, стало головной болью не только для меня с Дином но ещё и для Бриана хотя у того опыта должно было быть побольше.

Отправить Турана с Морко, зарабатывать деньги для клана мы решили коллегиально, так как в скором времени нам предстоял тяжёлый бой с мертвяками, для которого надо было набрать как можно больше бойцов с максимально прокаченными параметрами и закупить кучу эликсиров и свитков со специальными эффектами против мертвецов. Да и в случае удачи захвата замка на его ремонт и оплату налогов (и в игре от них не спрятаться) сумма потребуется астрономическая, которую с нашими уровнями поднять почти не реально. Хотя и в случае проигрыша она понадобится не меньше.

То, что элики на талант можно делать из акульего глаза радовало несказанно. Правда падали они не с каждой акулы, а дай бог с десятой и то, что я набил столько глаз за каких-то две недели, объяснялось только тем, что я не брезговал никакими акулами и практически

истребил бы их в местных водах, если бы те не респались каждый день. Да и Талреп, заметив мой интерес к акулам ещё в процессе обучения, показал мне пару «рыбных» мест которые и найти сложно и пробраться туда проблема ещё та: Попробуйте угадать, что бухта одного из островов и не бухта вовсе, а протока сквозь весь остров, вход в которую загораживает не только скала, которую надо было обойти по кругу, но и густые заросли джунглей, а противоположный выход полностью подводой. Это был практически акулый данж, где, чем дальше заходишь в протоку, тем крупнее и непуганей акулы. Спросите меня зачем, мол, акулам прятаться в протоке, когда вокруг огромное море с не мение огромным количеством самой разной рыбы?! Отвечу: Ещё в детстве я видел передачу по телику (с Кусто, если не ошибаюсь) где рассказывалось что акулам чтобы не утонуть, надо постоянно двигаться, так как жабры у них слабенкие неспособные прокачать самостоятельно нужный для дыхания объём воды. Поэтому-то считалось, что акулы никогда не спят и от этого жрать хотят постоянно. Так вот, в той передаче показывали, как команда аквалангистов нашла подводную пещеру с постоянным течением просто таки до отказа забитую спящими акулами. «Умник» похоже, тоже где-то нашёл данный сюжет и воспользовался им для создания этого места. И то, что Талреп поделился со мной такой информацией, наверняка было ещё одним призом за усердие в школе и пять выполненных квестов «Морская душа».

В общем, Туран был сейчас именно там и работы у него точно до вечера не убавиться, хотя и трофеев он меньше привезёт: профы недостаточно прокачены.

В это время мы усиленно работали: Прежде всего, закончили понтон. Курочить драккары не хотелось, и мы сделали каркас навесным и разборным (а вдруг ещё пригодится) правда, заведя деревянные рамы под днища драккаров замкнув их на каркасе. Скорость понтона при таком типе крепления, конечно, сильно падала, но ведь нам не гонки на нём устраивать. Потом когда эти работы были закончены, а я доковал детали подъёмного механизма, мы с Тураном поменялись местами и я отправился сокращать поголовье акул, а Туран остался собирать из готовых деталей подъёмник на понтоне. В отличие от Турана, я вышел на Шустром, забрав ещё и старую команду, вместе с Кабестаном и Брином. Того что привёз Туран было очень мало для наших целей, Мороку работы всего на полдня. И хотя я ждал очередного нападения пиратов, такового не произошло, толи они успокоились, толи каверзу, какую измышляют, но все три дня прошли без происшествий, и вернулся я ну с очень богатым уловом: Кормовой трюм был забит до отказа! Правда глаза акул составляли всего лишь одну сотую часть добычи, но и этого было на три дня работы Морко (прокачка профы «Китобой» и умения «Свежевания» до уровня мастера сказывалась на количестве трофеев очень сильно). Остальное место занимал другой лут начиная от дорогих ингров вроде плавников и печени и заканчивая всяким продаваемым мусором типа ржавых ножей и стёртых сапог (ещё ни разу у меня не получалось забить трофеями все трюмы шлюпа). Кстати Лаира тоже присоединилась ко мне в акульей протоке, попросив Квази перекинуть её туда телепортом (сделать привязку портала на палубе я разрешил ему ещё неделю назад). А вот у неё «свежевание» было раскачено до «гранд мастера» и то, что она вынимала глаза из каждой третьей, а не пятой как я акулы существенно повысило эффективность этого рейда.

Сам подъём галеры ни чем выдающимся не выделялся не считая того что та пару раз срывалась с креплений и подъём приходилось повторять заново: Умаялись, но справились. Транспортировка к стапелям отняла остаток дня и сил у всех будущих и нынешних членов клана и команд кораблей (по десятку сильных гребцов на каждый драккар мы всё же

наняли). Всё-таки с нашими уровнями умений понтон и подъёмник получились весьма хлипкими и требовали постоянного контроля и подстраховки.

Ещё перед взятием подряда на подъём судна, Брин с моим воздушным пузырьём вокруг головы и в моём же сопровождении спускался к галере. Оглядел он её за два погружения и сказал уже на Катране, что ремонт возможен и не сильно дорогой.

Пока он осматривал галеру, я воспользовался случаем и оглядел подводную часть маяка (интересно всё-таки как Бурый реализовал задумку с фонтанчиками дельфинов и косатки). А сделал он это весьма просто и как не странно сохранил художественность выполнения памятника даже подводой: Волны улавливали три морских раковины, которые держали в руках три же весьма гру...(ой) глазастые русалки, направив горловины раковин в разные стороны.

Интересен был ещё и тот факт, что у основания памятника скопилось уже очень приличная горка монет самых разных достоинств (даже золотых штук десять было). Неужели неписи монетки кидают?! В то, что этим занимаются игроки, верилось с трудом: Может через месяц — два кто ни будь и сподобился бы, а сейчас вряд ли. Кстати через день, при погружении, монет уже не было, не иначе адресат забрал, так как все эти дни кроме меня и Брины здесь никто не нырял, а ночью наверняка пропустили бы одну — две монетки. Хотя неписи подходили к маяку часто и по молу, и на кораблях, подолгу у него находясь.

У галеры была разворочена корма ниже ватерлинии, слегка обгорели борта и бак, мачт и вёсел не было, а артиллерия отсутствовала как класс. Талреп наверняка разделил бортовой залп поровну на обе галеры. Этой досталось не меньше пяти баллистных снарядов и столько же из скорпионов. На малый щит хватило бы одного-двух, а остальное пошло непосредственно по корпусу корабля. В общем, фрегат это сила и, слава богу, что в акватории этого моря они присутствуют только у НПС береговой охраны. Как было написано в одном из гайдов: При попытке захватить фрегат в этом море, тот либо тонул, либо сгорал, несмотря на все усилия это предотвратить.

Закатив галеру на стапели, скомандовал отбой по кораблям и без сил завалился спать в обнимку с такой же обессиленной Леной, которая, хотя не выбиралась за мол, но посильную помощь в подъёме и транспортировке галеры всё же оказывала.

Часть седьмая: «Клан и Знамя» Глава 1.

Хоть не заслуженно в боях.

Оно дано нам для победы.

И пусть врагам внушает страх.

И пусть гордятся нами деды!

Утро было опять бурным и нежным, но к восьми часам мне нужно было идти сдавать добычу на аук и снимать с завершённых торгов набежавшие деньги. Помня о том, как на нас напали роги, взял с собой членов клана и весь экипаж Катрана, который кроме Дина успел вооружить такими же, как у Лома пружинными арбалетами по четыре на брата. Дорого конечно, но как говорить «Патронов много не бывает, а бывает очень мало и мало, но всё равно больше не унесём». И опять обошлось без приключений. То что, получив по носу, варяги успокоились, как-то не верилось: Уж слишком сильно они тогда на деньги попали, за раз потеряв четыре драккара и две галеры, и то, что на следующий день нас ждали уже двадцать кораблей, говорило о многом. В ту же копилку шло и нападение рог, то что на аук нас опять попытались демпинговать, хотя в сейчас это явно стало для них сложнее, так как теперь мы выкладывали не ингредиенты, а готовые эликсиры.

После аука, на котором купили ещё и подарок Лаире: Такой же эльфийский лук, как и Турану, только с другими плюсами и ячеек в этом было не три, а четыре. В прошлый раз ничего подобного на ауке не выкладывалось, а то, что лежало было либо хуже, либо требовало пятидесятый как минимум уровень. Денег этот лук стоил тоже немало и на очереди был срыв Морока, которому тоже стоило что-то подарить, пусть традицией будет дарить какой-нибудь мега-артефакт новому члену клана в честь срыва. Кстати сейчас в нублокациях бегали две подруги Лаиры и один из друзей Берса — тоже инвалиды, готовившиеся к срыву и вступлению в клан. И за девчонок и за парня оба ручались как за себя самих, их уже уговорили переселиться в Друмир и вступить в новый клан. Бурый, кстати, тоже обещал направить к нам пару десятков бывших сослуживцев и их друзей, покалеченных жизнью и войнами. Правда, все новенькие игроки заходили в игру со своих домашних капсул, но в скором времени собирались переезжать ко мне на квартиру.

Следующим пунктом посещения стоял дом Хелвы, так как мне таки пора было становиться стихийником и денег для этого вполне хватало, но опять нам помешали: На связь вышел тот самый «Скальд» с просьбой о личной встрече. Что-то он хотел мне сообщить, судя по его тону важное. На вопрос о том, где бы он хотел со мной встретиться, тот ответил, что сейчас находится в Кира и готов прийти в любое безопасное, но желательно малолюдное место в городе или его окрестностях.

Ха! «Безопасное, но малолюдное»! А такие бывают?!! Во загнул басурманин! Он бы ещё время назначил: «При свете дня в полночь» и пообещал что «будет один с отрядом паладинов»!

В принципе сейчас я был не один, и место было вполне подходящим: мы как раз подходили к той самой лавочке, где я как то раскидывал очки умений после посещения Хелвы. Так что я послал ему сообщение, что жду на его улице магов, у дома магистра Хелвы. А потом экстренно вызвал Бриана и десятерых матросов с Шустрого так сказать на всякий случай. А Кабестану приказал экстренно готовить корабль к бою и срочно сообщать мне об опасности, если токовая возникнет (хрен его знает что задумали варяги, но ухо нужно держать востро).

Через две минуты подошёл Скальд при том один и без оружия, если такое можно сказать про мага, который и сам оружие похлеще пулемёта. Настороженно оглядев окружающих его игроков и НПС, тот поморщился и спросил, не отойдём ли мы в сторонку посекретничать. В ответ я заявил, что от членов клана и экипажа у меня секретов нет кроме интимных, а таковых с ним у меня не может быть в принципе. Тот опять слегка поморщился, но согласился побеседовать при всех:

— Уважаемый Дон Ат вы довольно легко согласились оплатить принесённый мне ущерб, но не желаете даже общаться с другими пострадавшими от вас достойными игроками, хотя они пострадали от вашего варварского поведения ничуть не меньше. Эти игроки желают вернуть все, что потеряли из-за вас и требуют компенсировать моральный ущерб на сумму, превышающую этот втрое. В том случае если вы не прислушаетесь к нашим требованиям, мы будем вынуждены написать коллективную жалобу администрации игры. После принятия и разбора, ваш аккаунт будет удалён за неприкрытую агрессию мирных торговцев и взлом игрового сервера. В результате, которого вы невероятно много для этой игры добываете очень редких ингредиентов, и натравили на нас НПС-персонажей, которые никак не могли принять участие в откровенном разбое с вашей стороны.

Мы с ребятами переглянулись и тут же не выдержав заржали в голос, а пришедший с

командой Бурый вообще стал кататься по земле от хохота и бить себя в грудь кулаком.

— Не... ну... вы... видели... а?!

Давился он сквозь хохот.

— Не прикрытая мать агрессия... жалобу они мать напишут... аккаунт они мать удалят... разбой с НАШЕЙ мать его стороны... И почему я трам-тарарам, нехрена не удивлён?!!

Слышь Швед скажи, а под Полтавой тоже мы на вас напали??!

Ничуть не смущаясь нашего хохота, это недоразумение подтвердило, что это именно Пётр Кровавый незаконно напал на шведские войска, шляющиеся ровными колоннами в форме и с оружием по нашей территории. Чем породил ещё один взрыв хохота.

Я уже просто не мог говорить и тоже катался по земле и бил себя кулаком в грудь, да и ребята не очень-то от меня отставали. Единственными кто сохранял спокойствие и боеспособность были наши НПС с недоумением взиравшие на наше веселье.

Блин!!! Это же коллективный дебаф какой-то, а не ультиматум! Ну, надо же было додуматься до такой неприкрытой лжи! Если бы даже я боялся удаления своего аккаунта, а эти клоуны таки подали бы жалобу администрации, то стоило мне поднять логи случившегося и прилетело бы уже им и не мение серьёзно, чем те кары, которыми меня пугали.

Слово взял Бурый, так как успел уже, слегка успокоится и более мение внятно ответить нашему гостю:

— Ты болезный передай своим «уважаемым» игрокам, что пусть ищут дебилов в другом секторе — американском например. А нам подобный бред не страшнее дохлой мухи. И ещё передай, что если подобные наезды и пошлая ложь повторяться, то уж кто лишится аккаунта, не мне вам объяснять! Законники, мать!!!

Бурый уже не смеялся и по мере того как он говорил, переходил от веселья к гневу что его аватара отображала очень подробно: Сначала его лицо помрачнело, а потом налилось кровью и приняло настолько зверское выражение, что я невольно испугался за здоровье его тела в реале (как бы кондратий не хватил — не мальчик всё-таки). Хотя понимал я его прекрасно: Ещё с Абхазского конфликта мы с ним помнили, как эти европейцы переворачивать факты умеют.

Выслушал эту отповедь Скальд весьма спокойно, но вот глазки у него бегали, и оглядывался он постоянно.

Заподозрив неладное, я кинул группу всем нашим здесь собравшимся и когда те её приняли, сообщил в чате, что сейчас может начаться серьёзный мордобой с поножовщиной. А так же кинул сообщение Кабестану чтобы тот готовился отражать нападение и не подпускал к кораблю никого из посторонних кроме Верпа и Талрепа и ни в коем случае не нападал ни на кого первым как бы того не хотелось.

Нападения всё не было и я, решив, что начинать первыми, точно не стоит, предупредил всех, что это наверняка провокация, нацеленная на дискриминацию нас перед админами, а потом обратился к Скальду:

— Если вам «уважаемый» есть что ещё нам сказать, то мы вас слушаем, а если нет, то вам, наверное, стоит поспешить, чтобы передать наш ответ тем, кто вас послал. Нам же некогда слушать всякий бред — и так дел по горло. Всего хорошего.

После чего развернулся, и, махнув ребятам, мол, пошли, направился к входу дома Хелвы. Пока шёл, ожидал или удара в спину или шума схватки, но ничего не произошло: Скальд как

стоял, так и продолжал стоять возле лавочки, и пару раз даже хотел было что-то крикнуть нам вслед, поднимая руку и открывая рот, но потом в последний момент передумывал. А потом мы всей толпой были в доме магички, и кричать и делать, что-либо было уже поздно.

Пока нас встречала хозяйка, изрядно удивившаяся такому наплыву посетителей я успел прокрутить в голове весь разговор со Скальдом (спасибо абсолютной памяти) и пришёл к выводу, что весь этот визит был чистой провокацией: Личная встреча тогда когда можно было всё это сбросить в приват, просьба о встрече без лишних свидетелей, и весьма вызывающий и глупый ультиматум, целью которого было нас разозлить и спровоцировать нападение. Что бы случилось дальше, можно было предсказать, не будучи пророком: После нашего нападения на этого товарища на нас сразу бы набросились прятавшиеся неподалёку игроки под предлогом защиты друга и просто размазали бы в тонкий блин. А потом захват кораблей прямо в порту с тем же предлогом.

Хелва хоть и не очень обрадовалась такому нашествию в её дом, но приняла нас вполне приветливо, о чём говорила её милая улыбка и некоторая растерянность в глазах. Как потом оказалось, эта растерянность была связана не с нашим количеством, а с немного другими обстоятельствами: В каминной был накрыт столик на двоих, и на одном из кресел восседал (по другому и не скажешь) капитан Талреп. Сразу стала понятна неловкость магистра Хелвы и немного сердитый взгляд капитана. (М-да... это мы неудачно зашли.)

Ещё по старым настольным играм вроде ДнД я помнил, чем может закончиться надоедание персонажу в такой момент, поэтому, извинившись, стал выталкивать народ обратно на улицу, чем создал толчею и неразбериху, так как кое-кто из нашей компании ещё только заходил в дом. Степень неловкости возросла кратно, и я даже покраснеть умудрился, хотя в реале забыл, что это такое ещё лет двадцать назад.

Наконец-то удалось выставить за дверь последнего из посетителей, а именно Дина пытавшегося заглянуть в каминную — доведёт меня он, когда ни-будь своей непосредственностью! Я уже был на пороге, когда меня остановила Хелва:

— Скажите капитан, вы ведь хотели поднять свой уровень мага, не так ли?

— Вы правы магистр. Но судя по всему, выбрал для этого неудачное время, и зря притащил за собой столько гостей. Да и не к спеху это, наверное. Извините.

Попытался я ретироваться.

— Не стоит извиняться уважаемый Дон Ат, вы просто не могли знать, что я сегодня занята, и сама я дом не закрыла. Так что в сложившейся неловкости вашей вины нет. Вы, наверное, хотели открыть ветки стихийника, я угадала?

— Да. Именно за этим я к вам и шёл, а друзья просто шли со мной по пути, и зашли к вам за компанию без всякого умысла, а просто в гости к хорошей эльфе, которая уже стала другом нашего коллектива.

— Я это прекрасно поняла и нисколько не сержусь. Какой из вариантов стихийника вы хотели бы открыть? Это можно сделать быстро, хотя и потребует некоторого напряжения сил.

— Мне хотелось бы взять вариант «Воздух + вода + земля».

— Хорошо. Это вполне неплохой вариант, хотя с огнём вместо земли было бы более эффективно. Вам это обойдётся в пять тысяч, у вас есть с собой такая сумма?

Я уже достал из инвентаря деньги, когда в голову ко мне пришла сумасшедшая идея: Извинения извинениями, но хорошие отношения с магистром магии и командующим морскими вооружёнными силами Кира лишними не будут точно!

Размышляя так, я снова залез в инвентарь, и вынул оттуда два флакона с эликсирами таланта и вручил их вместе с деньгами Хелве с пояснением, что один для неё, а другой для Талрепа.

У той глаза полезли на лоб от удивления: Ещё бы, ведь такие эликсиры НПС-персонажам в принципе недоступны, так как те, что продаются в лавках, продаются только для игроков, да и на аук у НПС доступа нет. Подарок был даже не царский, а намного его превышающий.

Сердечно поблагодарив меня за подарок, Хелва попросила привстать меня на одно колено, чтобы она могла спокойно дотянуться до моей головы и провести обряд.

Так я и стал стихийником, коленопреклонённый как будто принимал рыцарское звание перед королевской особой.

Попрощавшись с магистром Хелвой, и вышедшем меня проводить (или выпроводить) капитаном Талрепом, я вышел на улицу где меня уже дожидался наш небольшой отряд, поспешно увлѣк всех в порт, откуда мне пришло тревожное сообщение от Кабестана.

В порту шоу было в самом разгаре: Вокруг окутанного щитом Шустрого шныряли три переполненные шлюпки из тех, что можно было арендовать в бывшей Бриновской мастерской, а на рейде стояли три драккара и пинас, блокируя шлюпу выход в море. Со шлюпок в сторону Шустрого что-то кричали, грозили кулаками, и даже целились фаерболами и другой магией, не считая луков и арбалетов. На что тот отвечал полным молчанием, только сопровождая их перемещения всей корабельной артиллерией.

Когда мы подошли поближе стало слышно кое-что из того что кричали со шлюпок: А кричали они о контрабанде, таможенном досмотре и ордере на обыск, упоминая ещё и какие-то санкции.

Это в игре то!!! Во клоуны... Им, что реала для такого бреда мало?!!

Хотя смех смехом, а что-то с этим надо было делать, ведь если пустить всё на самотѣк добром такое не кончится.

Но что сделать, чтобы не напасть первыми и в тоже время отвадить этих «таможенников» от моего корабля??! Решения у меня не было, а время явно поджимало, потому что Кабестан мог сагриться на любую, по его мнению, оскорбительную фразу. Я уже начал рыться в заклинаниях стихийника, чтобы подобрать наиболее нейтральное, но тут вмешалась игровая механика, посчитав агрессивными действия именно этих игроков: От военной пристани отшвартовались оба пинаса и фрегат береговой охраны и взяли курс на сближение с блокирующими порт кораблями. Те явно поняли намѣк и стали выбирать якоря, а шлюпки же дружно пришвартовались к причалу мастерской. Оттуда весьма шустро перебрались на стоящий рядом драккар три десятка игроков, и вся флотилия гордо, но быстро направилась к выходу из порта.

Ребята, увидев такой поворот событий, дружно улюлюкали вслед удаляющимся драккарам и пинасу клана «Волки Моря» что мы теперь ясно разглядели, так как корабли со спущенными вымпелами владельцев и клана в порт не допускались. Кстати, надо и свой клановый вымпел зарегистрировать а-то и у нас проблемы возникнут.

Сегодня вообще день должен был быть богатым на события: Помимо того что мы собирались зарегистрировать три корабля в собственность клана и присвоить им новые имена так ещё и капитанов на них назначить, а потом заняться подбором команд с учётом того что нам скоро идти на штурм весьма серьёзной крепости населённой в данный момент нежитью. Тут ещё и клановый вымпел всплыл, а я вспомнил что ни орудий, ни боеприпасов

к галерам мы не закупили. Туран, с учётом того что мы теперь клан, решил докачать по максимуму профу механика, но скорость крафта им одного скорпиона составляла два дня, а орудия нам понадобятся намного раньше. В портовой конторе нас ожидал не только Верп, но и Хелва с Талрепом, эти двое прибыли в порт прямо из дома Хелвы её телепортом, как только получили сигнал от начальника порта о том, что на вверенной ему территории творятся всякие безобразия.

Верп принял нас, и сразу же взял слово:

— Уважаемый Дон Ат на вас сегодня поступили две жалобы от довольно большого количества игроков. И эти жалобы мы обязаны рассмотреть. Если обвинение в несанкционированной агрессии, и каком то «взломе», который якобы даёт вам возможность подчинить меня и капитана Талрепа себе, мы отвергаем, так как сами видели всё, что случилось рядом с нашим городом, а о такой сильной магии как этот «взлом» не слышала даже магистр Хелва. То второе обвинение в контрабанде мы игнорировать не можем.

Сейчас капитан Талреп в сопровождении пяти своих матросов и лейтенанта таможенной службы с десятком городских страдников осмотрит трюмы вашего корабля на предмет этой самой контрабанды, но прежде мне хотелось бы поинтересоваться у вас как уважаемого жителя нашего города: Обоснованы ли эти обвинения в ваш адрес? Мы все были молодыми и совершали ошибки, и если что-то не очень серьёзное вдруг окажется на вашем корабле мы за некоторую сумму закроем на это глаза. Но для этого вы сами должны сообщить о перевозимом вами грузе до того как его обнаружит досмотровая партия.

М-да, задачка! И вот косяк то: За две недели игры так и не удосужился узнать, что в Друмире вообще и в Кира в частности является контрабандой. Хотя этот пробел пока не поздно исправить, как я надеюсь.

— Уважаемый Верп я конечно виноват в том, что за две недели так и не удосужился прояснить для себя этот вопрос. Но я даже не могу сказать вам, есть ли у меня контрабанда или нет, так как не знаю, что таковой здесь является. Вы не могли бы меня просветить по этому вопросу?

— О. В этом нет ничего сложного уважаемый Дон Ат. Весь список контрабанды не займёт и страницы пергамента:

Прежде всего, запрещено привозить в порт артефакты некромантов, предметы культа тёмных богов и сил хаоса, а так же любых умертвий, демонических существ и порождений хаоса. Аналогично же запрещены все незарегистрированные амулеты контроля и подчинения разумных и предметы, ограничивающие их свободу передвижения. Так же не рекомендовано держать на борту пленников относящихся к светлой фракции нашего мира и не являющихся врагами государства.

На этом список контрабанды собственно и заканчивается.

Я стал вспоминать что из последних трофеев можно отнести к контрабанде но кроме двух предметов из не найденных мной квестов таких как «Кисть скелета» и «Череп морской сирены» выбитых с акул так ничего подобного и не нашёл о чём Верпу и сообщил.

Тот заявил, что эти предметы не являются контрабандой, но Талрепа и лейтенанта на Шустрого всё-таки послал. Я поспешно отправил сообщение Кабестану, чтобы тот их пропустил и не чинил препятствий в досмотре, а сам поднял вопрос о регистрации новых кораблей и клановом вымпеле. Эти вопросы были быстро решены, и я пригласил начальника порта и до сих пор присутствующую в кабинете Хелву на церемонию поднятия кланового вымпела, переименования кораблей и принятия их в состав флота клана. Те любезно

согласились, уточнив только, что дождутся капитана Талрепа, которого я тоже собирался пригласить на это событие, но лично и когда он освободится от своего задания. О чём им и сообщил.

Больше книг Вы можете скачать на сайте - Knigolub.net

И вот он — момент поднятия кланового вымпела:

Обе команды во главе с соклановцами выстроены вдоль бортов шлюпа, лицом к гроту. Я, Кабестан и Брин стоим под этим самым гротом, а от юта к нам идут Верп и Талреп, при том капитан явно сознавая значимость момента, идёт строевым шагом и несёт в руках свёрнутый вымпел. Все мы одеты помимо тельняшек и бескозырок ещё и в недавно пошитые Шалым чёрные бушлаты с погонами на которых нанесён клантег в виде вышитых золотой нитью букв «МФ» (как же красиво выглядит в этой форме и постройке смирно Лаира). Вот Талреп протягивает мне вымпел с пожеланием не опозорить, и не спускать перед врагом это знамя на что я отвечаю, что приложу к этому все усилия, отдав честь, принимаю новую душу корабля и надеюсь будущего флота, целую его, после чего то же самое делают заранее мной проинструктированные Кабестан с Брином и все клановцы по очереди. Так же один за другим делают и матросы проинструктированные мной. Прежде чем поцеловать вымпел, каждый из нас включая экипаж, отдаёт ему честь, которую мы отработывали целых полчаса перед церемонией. Вот я, чётко развернувшись (тоже долго репетировал) прикрепляю вымпел к фалу, и тот бежит вверх по гроту, разворачиваясь на ветру и постепенно открываясь. Все глазами провожают вымпел, на клотик грота, отдавая ему честь (почему-то Верп, Талреп и Хелва тоже, хотя и не должны были это делать). Вот вымпел занимает своё место на клотике, и полностью разворачивается под дуновением бриза, открывая нам себя во всей красе: Белое прямоугольное полотнище, перекрещенное по диагонали двумя синими лентами, а в середине — как раз там, где эти ленты пересекаются находится красная, пятиконечная звезда с золотой окантовкой и золотыми же буквами «МФ» в центре. Чётко разворачиваюсь обратно, опять отдаю всем честь и рапортую: «Флаг поднят. Корабль к бою, походу готов». На что Талреп отвечает что мол «Так держать. Команда вольно. Можете разойтись». Дублирую команду и сам первым отхожу от грота и жму руки начальнику порта и капитану.

Талреп и Верп сразу же увлекают меня в мою же каюту, но пока я иду, замечаю что-то новое в глазах экипажа из неписей что-то очень похожее на воодушевление и гордость, хотя раньше там присутствовало только равнодушие.

В каюте Талреп заявляет мне, что очень впечатлён церемонией и будет ходатайствовать о принятии такой же в королевском флоте. Верп обещает поддержать эту инициативу и у меня появляется системное сообщение:

Внимание!

Вами получено достижение «Зачинатель традиций — 1»

До вас такое же достижение взяли 42 человека, и вы входите в ТОП — 50 Друмира в категории «Создающих легенды»

Награда: + 500 к славе.

Награда: + 100 единиц к уважению среди НПС светлой фракции.

Награда: 10000 золотых монет с отсрочкой получения на три дня.

Ого! ТОП — 50 это круто! Надо было не жадничать и ещё оркестр нанять, чтобы тот, что ни будь вроде «Варяга» исполнил. Вообще бы наверно в десятку попал, но это так — придирки, больше грели душу десять тысяч обещанные игрой, но вот отсрочка сначала

озадачила, но потом и этот момент был разъяснён Верпом, заявившим что, если этот ритуал будет утверждён короной, а зная о вкусах короля в этом можно не сомневаться, то награда последует в течение трёх дней банковским переводом на имя изобретателя.

Так же сегодня я предоставил Талрепу образец ратьера и раскладку азбуки Морзе адаптированной к Друмиру. Её притащил из реала Квази, а адаптировала Лаира.

Следующим пунктом программы было переименование кораблей, ввод их в состав флота клана, назначения капитанов и наём экипажей.

Драккарам придумали имена ещё на сабантуе в честь срыва Турана и образования клана, и теперь осталось только зарегистрировать их у Верпа. Тот, что мы обстреляли у порта, и захватил Катран, решили назвать «Задира» а тот, что так неудачно за мной погнался «Прыткий» галере же присвоили имя «Ундина» (утопленница как-никак).

С капитанами тоже решили ещё тогда, и на «Задиру» приписали Морко. Хотели сначала Турана, но тот настоял на том, что как рейнджер и разведчик предпочтёт «Катран». На «Прыткого» назначили Квази. А на «Ундину» Берса. Бурый пошёл на неё же старпомом, заявив, что в капитаны никогда не рвался. Да и не предлагал ему никто капитанского поста, как не собирающемуся срываться.

И опять били бутылки о борт, и был торжественный спуск с ремонтных стапелей. На этот раз Лаира разбила две, а Хелва одну, но об Ундину.

Я не принимал участия в наборе экипажей целиком предоставив это новым капитанам, только открыл им полный доступ к клановой казне, наблюдая за тем, как стремительно она тает. То какая задача перед нами стоит, ребята знали, набирали экипажи по максимуму, как и я, проигнорировав такую характеристику как внешность, а кое-кто решил удешевить набор, приёмом инвалидов заявив, что как бывший их коллега по несчастью знает, как тяжело чувствовать себя ненужным. В результате чего в расчётах артиллерии появились одноногие, а в абордажной команде одноглазые матросы и все со зверскими рожами.

Я невольно содрогнулся, представив себе как такая гоп-компания, с криками врывается на мой корабль: Бррр!!! Это же какой минус к морали атакуемых?!! Правда мертвякам это всё равно, но ведь если хотя бы половина из этих матросов выживет при штурме данжа-замка, у нас появится ещё один устрашающий фактор в сражениях.

Когда экипажи были набраны, а казна опустела полностью, я посетил каждый корабль для поднятия флага, исполняя теперь ту же роль что и Талреп на шлюпе при поднятии вымпела.

Блин! Ну и действие же на неписей производит эта церемония! Нет. Меня самого конечно пробрало при первом её проведении, но компьютерные то персонажи, почему реагируют так бурно?! У нескольких инвалидов я заметил слёзы на глазах, а кто-то из них лучился такой счастливой улыбкой, что всё уродство их лиц слетало напрочь при её появлении. Да и форму они с гордостью после этого носили. Что же я им дал такого своим ритуалом и формой???

Шалый кстати уже взвыл вчера от такого количества заказов на форму, и кожаные кирасы, что пришлось ему пошить, и стал требовать, как он выразился «надбавку за сверхурочные». А вот гномий клан «Толстоногие» наоборот сделал скидку на арбалеты и сабли как постоянному оптовому покупателю и, кстати, очень сильно заинтересовались лицензией на производство мини-ретьера. Я сначала было удивился, зачем им это. Но мой учитель Нурин, из этого же клана, мне пояснил, что в некоторых старых штольнях любой

звук может привести к обвалу и шахтерам приходится общаться жестами, что в почти кромешной темноте сами понимаете весьма затруднительно, если не невозможно (хотя, что я знаю о гномах?!). В общем, они хотели ставить маленькие ретьеры на горняцкие каски вместо магических светильников.

Торговались мы долго и нудно, но я таки выбил с них 20 % с доходов за лицензию на производство и ещё скидку в 5 % на будущие заказы как торговому партнёру.

И поверьте мне: Выбить такие проценты у гномов было почти невозможно, но помогло ещё и подозрение Нурина в моём родстве с гномами, которое я, якобы, подтвердил изобретением столь нужного и полезного в их деле прибора. Тот даже пытался о родне выспрашивать, и пришлось отговариваться тем, что с младенчества был сиротой и о родителях не помню.

Глава 2

С формированием «флотилии вторжения», как мы её с ребятами в шутку называли, провозились до вечера, а утром всей гурьбой вышли на охоту за акулами. Набор экипажей съел все наши финансовые запасы, и на снаряжение экспедиции денег уже не было. Помните мультфильм «Кит и Кот», тот момент про китобойный флот? Со стороны, наверное, мы выглядели так же: Выходит из порта крупный парусник, следом за которым шлёпают вёслами три кораблика поменьше, а вокруг них шныряет совсем по сравнению с ними кроха, умудряясь нарезать круги вокруг флотилии.

Туран при наборе экипажа задрал планку умения «Гребля» до «Гранд мастера» хотя все остальные ограничились подмастерьями рассчитывая прокачать потом выживших самостоятельно, и сделав упор на боевые качества экипажей. Да — да, на Катране теперь новый экипаж, так как старый я полным составом перевёл на Шустрого, памятуя как в прошлом бою у меня «сдуло» Сильвера, перекинув того на Катран. Туран же мотивировал своё решение тем, что его корабль самый слабый из всех и скорость для него фактор решающий.

Честно говоря, мы здорово рисковали, выходя в море, так как из всей флотилии полностью вооружённым был только Шустрый. Остальные же ограничились носовыми орудиями в расчёте на использование против акул, а ни как не для боя. И на эти-то денег едва наскребли. Было хотели заказать оружие у Турана но потом отказались от этого в виду того что его «Подмастерье» хоть и позволял делать те же скорпионы, но как же они отличались по качеству от того что можно было купить с интерфейса кораблей: Представьте себе два стула сделанных из одинаковых деталей, но один на фабрике и с соблюдением всех технологий, а второй пьяным Васей-слесарем и на абы как. Творение Турана выглядело, так как будто собиралось развалиться в любой момент: Скособооченное, собранное на проволочках и верёвочках, оно даже не достигало номинальной дальность броска снаряда, а уж про точность лучше вообще не заикаться. Надо мне было догадаться о том что у него получится ещё после того, как увидел на понтоне подъёмники его работы. Ну да ладно прокачаем ещё парня.

Акуля протока все наши корабли вместить не смогла, и Катран отправился на охоту вокруг неё. Так как этот кораблик был самым маленьким и шустрым, что давало шанс на то, что его или не обнаружат или не догонят, да и качать профу китобоя и умение свежевание Турану тоже надо, а автономка для этого наиболее подходящий вариант.

К обеду, когда мы уже добрались до середины протоки, от него пришло сообщение в чате о том, что он, мол, медведя поймал. Я сначала не понял о чём речь, но тут же вспомнил

бородатый анекдот и всполошился:

— Туран сколько их, где ты, оторваться сможешь?

— Да не волнуйся так кеп. Всего одна галера Скайвинов. Догнать они меня не могут, но я играю в раненую утку и тяну их мимо бухты почти впритирку. Видишь мою отметку на карте? Так вот они в кабельтове за мной идут. Подгадайте выход из бухты так, чтобы прямо за ними появится, тогда они и понять ничего не успеют. Об артиллерии не беспокойтесь: Она у них явно моей сборки.

— Ну, ты блин гад. Не шути так больше, а то помнишь притчу о пастушке, который про волков кричал?! Вот и с тобой такое приключится, может. Мы с тобой и Леной в отличие от других уже не играем!

— Да знаю я кеп! Будь, что серьёзное и не шутил бы. Не гони волну. Вам сейчас уже выходить из протоки в бухту пора, чтобы потом гребцов не загнать. Зря я, что ли два раза почти под баллисты подставлялся?!

Согласившись с тем, что он всё-таки прав, хотел уже скомандовать разворот, но понял что это лишнее: Разговор был в общем чате и ребята сами уже разворачивали свои корабли к выходу из протоки. Хотя лишние — не лишние, а команда должна была прозвучать, хоть и с запозданием.

Выход из бухточки был как бы двойным, так как посередине фарватера стояла скала, разделяя его на две равные части. Мы подгадали момент, когда галера Скайвинов скроется за ним, и вышли из протоки, наращивая скорость. Драккары и Ундина пошли с левой стороны, от скалы отсекая пиратов от Катрана, а Шустрый ушёл в правый пролив, тем самым сокращая Скайвинам пути для бегства и заходя с тыла.

Сказать, что это бой было нельзя, скорее уж избиение младенцев: Команды на кораблях были набраны с расчётом на данж, а баллист даже с учётом временно сокращённых было в три раза больше чем на галере пиратов. Да и сбежать они не успели благодаря спонтанно, но грамотно организованной ловушке.

Щита как такового у скайвинов не было, поэтому дело почти сразу перешло к абордажу, ну постреляли слегка из арбалетов, да Кабестан одним выстрелом из баллисты снёс перо руля,[1] дабы сразу прекратить всякие трепыхания со стороны крыс. На этот раз мне даже кастовать не пришлось, так быстро всё закончилось: с лихого разворота Ундина притёрлась к правому борту галеры, ломая той вёсла (свои Берс вовремя приказал втянуть внутрь) а драккары пристали уже к ней. Просто борта драккара на метр ниже галерных, что в подобном случае весьма затрудняет абордаж, забираться же на свой корабль, а потом уже прыгать на борт противника намного легче, чем сразу атаковать из неудобной позиции. Пока драккары высаживали свой десант, Шустрый подошёл к левому борту жертвы и экипаж открыл стрельбу из арбалетов по спинам отчаянно защищающих правый борт скайвинов. Те так увлеклись обороной правого борта, что не заметили удара шлюпа об их левый борт. А за тем обстрел, потом и волна матросов с Шустрого стала для них полной неожиданностью, что тоже весьма реалистично было прописано создателями Друмира.

Поразило то, как наши матросы ненавидят крыс: С таким же наверно остервенением наши деды и прадеды уничтожали эсэсовцев после того как ловили тех на горяченьком. Особенно поразил один молодой матрос, ЗАГРЫЗШИЙ СКАЙВИНА!!! когда лишился в бою оружия и был прижат тем к единственной мачте галеры: Скайвин каким-то ну очень изощрённым финтом выбил у матроса саблю, и обеими лапами зажав ему руки, потянулся зубами к шее. Матрос недолго думая поднырнул головой под вытянутую морду скайвина и в

свою очередь вцепился зубами тому в горло. И загрыз ведь чертяка! За что впоследствии был нами прозван Зубастиком или просто Зубом. Уже после того как пиратская галера была очищена от крыс и взята на буксир шлюпом. А Бурому с частью команды Ундины пришлось перейти на её борт как призовой и страховочной команде, я заметил как Зубастик, сидя у бушприта со слезами на глазах пытается заштопать безнадежно разодранные бушлат и тельняшку. То, что неписи как-то прониклись идеей формы и приняли её как этакий особый знак принадлежности к одной команде, мы с ребятами заметили ещё вчера после церемоний поднятия кланового вымпела на кораблях флотилии. Те просто таки лучились довольством и буквально сдували с неё пылинки. Пришлось думать о разделении формы на парадку и повседневку, но на это пока не было денег. Увидев такую картину, решил не тянуть с этим вопросом, и заказать простенькие робы у какого ни будь начинающего портного (Шалый за это уже точно не возьмётся). Оглядевшись по сторонам, заметил ещё шесть подобных картин. Разослав скриншоты увиденного всем ребятам, распорядился выдать таким новую форму из запасного десятка комплектов, которые раздал каждому из капитанов. Построив команду (благо, что буксировку ещё не начинали), вручил всем отличившимся во главе с Зубом по новому комплекту формы, поблагодарил их за службу и самоотверженность в бою.

И опять те прониклись ситуацией, и каждый из них поцеловал тельняшку, как и знамя клана вчера. Хм. А что?! Цвета то те же, вот и считают, наверное, что носят на себе частичку флага. А что если им ещё и звезду с клантегом на грудь нашить? Хотя нет. Если только особо отличившимся в бою, и не на тельняшку, а на бушлат с левой стороны и не нашить тряпичную, а прикрутить металлическую, добавив в неё пару тройку плюшек. Чем не орден?! Останется только разделить ордена на три категории и прописать статуты к наградам. Ой, чую быть мне в ТОП — 10 создателей традиций...

Пока так размышлял, успел расставить команду по местам и отдать приказ о начале движения в порт приписки. Сегодня охоты уже точно не будет, да и трофеев бы до порта дотащить, пока не развалился. Традиционно у скайвинов плавсредства были на последнем издыхании.

Пока шли в порт, думал о ещё одной возникшей проблеме: Во время abordaja погибли пять матросов, и ладно бы в бою... утонули они! Мы все, когда генерили экипажи забыли поставить им умение плавать, а вернуть всё как было уже нельзя! Вернее можно, но с большими финансовыми потерями. Терять же каждый раз из-за этого хороших моряков не хотелось. Вот и родилась у меня идея спас-жилета из деревянных плашек, вшитых в тканевый жилет. Не скажу, что идея нова в этом мире, спасательные круги здесь были, но представьте себе толпу матросов штурмующих корабль противника, опоясанных спас-кругами как балетными пачками! Проржались? Вот я тоже чуть в голос не заржал когда представил себе эту картину и всю дорогу до порта пытался не засмеяться за штурвалом. В принципе в реализации проекта спас-жилета не было ничего сложного кроме денег на патент, который, я тоже намеревался зарегистрировать. И делится, ни с кем более не намерен! Хватит с Талрепа и двенадцати процентов маржи за ратьеры! Придется идти ещё и на портного учиться, или жилет кому ни будь другому заказать? На сторону его отдавать не хотелось, а своих портных в клане пока не было. Не откладывая этот вопрос в долгий ящик кинул, кличь в наш групповой чат с вопросом «А не хочет ли кто портным заделаться?» И получил согласие от Берса, а не от Лены как подсознательно ожидал. Хотя неважно кто, важно чтобы был!

Когда мы уже подходили к порту заметил паруса на горизонте. Достав малую

подзорную трубу, стал разглядывать, кого же это нелёгкая принесла?! Оказалось что старых знакомых: Узнал среди трёх десятков кораблей разной величины и конструкции знакомые пинасы и четыре галеры. Узнал просто: У каждого корабля в этом мире была своя роstralная (носовая) фигура, да и флаги были знакомые. Из десятка боевых кораблей кроме четырёх драккаров три были пинасами, один шлюп и две галеры, остальные толстобрюхие купцы. Блин!!! Да это же флот вторжения!!! Они город на меч брать собрались лишь бы меня достать? Неужели я так сильно их бизнес задел, что они не отстанут никак? Или это кто-то из них удила закусил?!

До порта было ещё далеко, но он уже был в зоне видимости и я, оставив за штурвалом, Дина побежал на бак к ратьеру и начал отчаянно семафорить «Вызов лидеру» и таки добился ответа: Ретьер на здании штаба береговой охраны мне ответил: «В чём дело?». Вот как хорошо иметь абсолютную память: На запоминание всей азбуки Морзе, ушло всего мять минут. Начинаю писать, что наблюдаю, враждебный флот в составе трёх десятков кораблей, а так же перечислил их классы и клановую принадлежность. Предлагаю подготовиться к обороне, а в случае ложной тревоги считать её учениями.

Когда мы входили в порт за молом были уже выстроены все корабли береговой охраны и пять купеческих лодей, хозяевами которых были НПС, прибывшие на завтрашнюю ярмарку (Забыл ведь про то, что меня на неё приглашали). Это что же выходит? Поход за зипунами со мной в качестве десерта?! Хотя, пожалуй, только я как причина вторжения слишком глупо, а с моей стороны так вообще мания величия! Где ваша треуголка из подушки, Бонапарт?!

Получив запрос на вступление в группу от Талрепа, сначала запросил ребят о том, будут ли они принимать участие в ивенте? Те ответили согласием, но уточнили что Берса, Квази и Бурого выкинет из Друмира через час, если они сейчас же не выйдут. Флот противника должен был подойти через сорок минут, поэтому время у них было как раз для релога.

Вступив в группу Талрепа всем отрядом, мы стали занимать указываемые ми на карте бухты места и мне сразу не понравилась схема, по которой нас размещал капитан: Он ставил нас в первую линию прямо напротив входа в бухту, что, наверное, правильно бы было, будь у нас вся прописанная для наших кораблей артиллерия, которой на самом деле не было. Об этом я Талрепу и сообщил, чем огорчил его несказанно. Тот то рассчитывал остановить противника на самом проходе плотным обстрелом, а вышло, что стрелять то почти и не чем.

Весь план боя летел к чёрту, и что делать не знал никто. Наши корабли начали смешиваться, теряя строй, а я стал думать, как переиначить ситуацию: Из тридцати кораблей противника только десять боевые, а остальные же транспорты с десантом. У нас же девять транспортов, если считать ладьи купцов, наши драккары с галерой и четыре артиллерийских корабля, если считать и мой шлюп (Катран я вообще не считал, так как он пролетал мимо всех вариантов). Хотя стоп! На Катране двойной наряд гребцов, что в принципе составляет половину гребного наряда галеры, а у нас есть лишняя и если добавить к ним абордажную партию со шлюпа, то, как раз полноценный экипаж и получится. Прикинув все варианты и перетасовав их так и эдак, и придя к выводу, что только этот вариант и остаётся, спросил Талрепа, есть ли у него возможность управлять городской стражей? Тот ответил утвердительно, и я скинул ему свой план, который Талреп назвал сумасшедшим (Так! Где моя треуголка?) но, наверное, единственным дающим шанс на успех.

И вот вся наша эскадра выходит за мол, навстречу флоту противника.

Наши десять транспортов идут под защитой ударных кораблей держащихся максимально плотным строем. В центре нашего ордера Фрегат, а мы: то есть шлюп и два

пинаса, держимся по бокам, и чуть сзади от него прикрывая нашими щитами транспорты.

Противник наоборот слегка расходится, чтобы не мешать друг другу при стрельбе и манёвре: Сейчас вечер и поэтому дует континентальный бриз, а значит ветер наш, что только прибавляет нам шансов на успех.

Вот до противника остаётся пол кабельтова и тот начинает по нам стрелять: Теперь сомнений что это противник не остаётся ни у кого.

Все орудия пиратов нацелены на фрегат как на самого опасного соперника, но щит пока держится (Ещё бы ему не держаться, если все накопительные кристаллы для щитов с наших транспортов установлены на нём!).

Вот до противника остаётся четверть кабельтова, и открываем стрельбу уже мы: Фрегат лупит сразу по четырём противникам: Всем Шлюпам и галере, а мы стреляем по остальным кораблям.

Время боя на встречных курсах весьма мало: Нам и противнику удаётся сделать всего по два залпа, но они достигают, своей цели: У противников сорваны все щиты, а у нас ещё и выбита часть расчётов баллист и скорпионов, но нам это не страшно, мы идём дальше к транспортам, а вот наши корабли с десантом никуда дальше не идут.

Когда наши транспорты оказываются внутри строя артиллерийских кораблей противника, они, резко ускоряясь, идут сразу на abordаж. Щиты то с противника сорваны, а имея на борту помимо экипажа и abordажной команды ещё и по одному — два десятка городской стражи, а на безымянной пока галере их аж пятьдесят бойцов, так почему бы и нет?!

Мы же во главе с фрегатом идём на транспорты противника, но уже не на abordаж, а тупо расстреливать их с дистанции. Всё по заветам Цинь Ляо: «Сделай свой недостаток преимуществом, А преимущество врага его недостатком».

Пока приближаемся к слегка приотставшим пиратским десантникам, есть время обернуться: Все наши транспорты уже сцепились с кораблями викингов, но деталей невооружённым глазом уже не разобрать, а доставать подозрную трубу некогда: Нам пора открывать стрельбу.

Фрегат в нуб-локации это чит и чит огромный: За один залп он умудрился потопить сразу три купеческих калоши забитых игроками и НПС бойцами. Похоже они целый рейд на Кира собрали. Как они не боятся нападать на город светлой, как и они фракции, да ещё и неписей на это умудрились подписать, я не знаю, но вот получилось и всё тут. Правда после того как по нам был сделан первый выстрел вся их группа автоматически стала врагами что на карте отобразилось сменой их отметок с нейтрально синих на агрессивно красные, и проблем с реакцией наших НПС на нападающих перестала меня беспокоить.

В отличие от фрегата нам на каждый из транспортов пришлось тратить отдельный залп только на снятие щитов и ещё один по ватерлинии, чтобы утопить. И на этом проблемы не заканчивались: Хоть корабль и тонул, но на поверхности оставались как игроки, так и умеющие плавать неписи, а у нас не было ни одного abordажника, только стрелки и парусный наряд. Они конечно тоже могли за себя постоять, но выживших бойцов у агрессоров оставалось слишком много, и все они плыли к нам. Мы конечно прорежали их из скорпионов и арбалетов, но не успевали выбить всех, да и отойти от недобитых ещё транспортов просто не имели права: Ведь если те прорвутся к abordажной части битвы или в город, то исход сражения станет для нас фатальным, так как на наших транспортах едва хватало десанта для захвата кораблей противника, а в городе не осталось ни одного

стражника.

И опять нам помог Хозяин морей: Откуда-то подошла целая стая косаток, и стала рвать в клочья всех, кто оказался в воде. Но и их было недостаточно: Некоторые игроки умудрялись даже в воде весьма успешно отбиваться от нового противника и даже убили двух косаток из шестнадцати пришедших к нам на помощь.

Фрегат тем временем успел развернуться, перезарядился и пошёл обратно чтобы потопить ещё две — три калоши с десантом. Он один прошёл их строй насквозь, разрядил оба борта одновременно, после чего развернулся и пошёл обратно, мы же — Шустрый и два пинаса ходили галсами поперёк курса врага, поочерёдно меняя борта для залпов.

Восемь кораблей уже горели или тонули, но их оставалось ещё двенадцать, а нас четверо и мы просто катастрофически не успевали. Да и сами транспорты не были абсолютно беззащитными, и на каждом было по одной баллисте или по два скорпиона и те отнюдь не молчали: Не знаю как на пинасах и фрегате, а от моих артиллеристов и марсовых уже едва половина осталась, да и паруса мне порвали изрядно, от чего скорость упала вдвое. И это тоже сказалось на рисунке боя: В шлюп стали попадать чаще и точнее выбивать экипаж.

Мой план трещал по швам: Хоть мы и выбили или сковали боем ударную часть флота вторжения, но вот с транспортами явно не справлялись. Один пинас уже горел, второй кренился на левый борт, Шустрый ковылял как подбитая утка, да и фрегат уже стрелял вдвое меньшим числом орудий и намного реже, чем раньше перезаряжался. А попавшие в воду игроки и неписи частью отогнали, а частью убили помогавших нам косаток и уже подгребали к нашим замедлившимся кораблям.

За всеми перипетиями боя я совсем забыл об абордажной части сражения и не смотрел в ту сторону. А вот ребята о нас не забыли: Когда один из пинасов затонул, а у меня из артиллерии осталось только два скорпиона, к нам пришла помощь: Все десять кораблей противника были захвачены и получили экипажи из призовых партий.

И вся эта толпа кроме, затонувшей-таки скайвинской галеры шла к нам на помощь. Когда это случилось, я как раз вспомнил что я таки маг и у меня есть сильные массовые заклинания и скастовал «Град» на тех врагов что уже подплывали к нашему кораблю дабы взять его на абордаж. Парусов на шлюпе к этому моменту почти не осталось, и нас вполне можно было догнать вплавь, чем те и воспользовались. «Град» было как раз первым из смеси заклинаний воды и воздуха, нацеленных на массовое поражение и имело неплохой на этих уровнях ДД. Только вот сгруппил я с ним сильно: Так как это колдунство было рассчитано на поражение мелкими, но множественными попаданиями по всей поверхности тела противников, а те большей степенью были под водой и только головы из неё торчали. Стоп! Под водой! Я идиот!!! Следующим моим заклинанием была цепная молния из ветки воздуха и уж она то возымела нужный эффект утопив почти всех кроме двух магов и одного паладина из игроков. Нет, ну надо же быть таким идиотом, и не подумать об уровне урона в воде?!! Хотя меня оправдывает то, что даже в ДнД я за мага никогда не играл и не умею использовать все плюшки этого класса.

Тем временем наши уже потопили последний транспорт, и сейчас добивали выживших в воде игроков, правда, не всех: Кое-кто умудрялся сдаться, начиная размахивать белой тряпкой, (вот интересно они их специально с собой таскают или те случайно в инвентаре оказались?). Так кстати один из транспортов вместе со всем десантом сдался, но в данный момент я его не видел, так как тот был закрыт фрегатом, а на карте уже стал зелёным.

Ивент кончился, сделав меня выше на пять уровней, и дав достижения «Стратег» и «Флотоводец» оба первой степени. И обогатив на сто тысяч золотом по приходу в порт, и ещё неизвестной пока суммой после дележа трофеев. Так же клан умудрился захватить три шлюпа и их-то я продавать точно не собирался.

Часть восьмая: «Вестники моря» Глава 1.

*Нас четверо,
Пока ещё мы вместе,
Но дело есть,
И это дело чести,*

И тут я заметил, что в море недалеко от нас болтается кто-то с синей отметкой нейтрала и почти в нуле хитов. Скомандовав «Человек за бортом» (благо, что моя первая команда успела отработать эту ситуацию на

Дине). Я сам спустился в шлюпку, и направился с четырьмя гребцами к странному нейтралу, взяв с собой Ливси.

Каково же было моё удивление, когда я узнал что этим нейтралом, оказался изрядно порубленный детёныш касатки!

Ливси и гребцы уже собирались добить подранка, но я строго запретил им это делать! Ливси даже возмутился:

— Капитан, зачем вы защищаете эту акулу, если мы постоянно их бьём на мясо?!

— Да какая же это акула Лив?! Это касатка и целая их стая помогла нам сегодня в сражении, а добивать союзников, тем более добровольных я сам не буду и другим не позволю!!!

— Да какие же они союзники? Этим рыбам всё равно кого жрать, и окажись в воде кто ни будь из наших и его сожрали бы!

— Эх ты! А ещё доктор. Какая же касатка рыба?! Они, как и дельфины, и киты относятся к тому же виду что и мы: Млекопитающим. То есть кормят своих детей молоком. И если ты не заметил, то касатки сегодня никого не сожрали, а только закусали до смерти. Я это видел и заявляю с полной ответственностью.

В общем, представь, что это дельфин переросток и попробуй помочь. Ведь вы моряки дельфинов не бьёте или я неправ?

— Как же можно дельфинов то бить?! В них ведь души погибших моряков! Так это получается что касатка это дельфин только очень большой?! Наверное, в них вселяются души погибших капитанов.

Уже с уважением посмотрел на касатку Ливси гребцы, слушавшие наш спор, повторили его жест.

— Угу. «А вертолёты это души погибших танков»

Пробурчал я себе под нос.

— Чего? А кто такие верпалёты и панки?

Спросил ближайший ко мне матрос, расслышавший моё бурчание.

— Это создания из другого мира: Вертолёты это железные, летающие драконы, а танки тоже железные драконы только не летающие. Панки же, о которых ты спросил, это такие создания которые заводятся там, где долго не убираешься.

Пошутил я. Потом, правда, пожалел об этой шутке, услышав как Кабестан, драя шкоты, [1] заявил одному из матросов, что у него тут скоро панки заведутся. И на мою беду это услышал Квази, бывший в юности этим самым панком. Неделю ведь со мной почти не

разговаривал!

Пока я так размышлял, Ливси залил в рот китёнышу один из выданных ему мной эликсиров здоровья и стал бережно его перевязывать. Это у него получалось делать из лодки плохо, и недолго думая, я сунул свои шмотки в инвентарь и прыгнул в воду, чтобы ему помочь оттуда.

Касатка была плоха: Дело в том, что на монстров, к которым она относилась, эликсиры и повязки действовали с понижением, и, судя по тому, что здоровье у той (именно «той» я в воде разглядел) хоть и перестало убывать, но пока не росло.

Тут Ливси издал какой-то странный горловой звук, а матросы, вскрикнув, схватились кто за арбалет, а кто и за саблю. Сначала я подумал, что они смотрят на меня, но потом додумался плавно обернуться. Плавно потому что уже начал догадываться, что там увижу: В метре от меня из воды торчали две головы взрослых касаток и смотрели на то, что я делаю. Видимо в горячке боя потеряли свою дочку, а когда нашли, мы ей уже всю занимались. Тут детёныш открыла глаза, сдавленно пискнула и лизнула меня в щёку своим шершавым языком. Жест получился, настолько собачим, и трогательным что заулыбались все, включая родителей бедняжки. Я слегка отстранился, собираясь оставить пострадавшую родителям, но та из них что покрупней, видимо отец взял меня за руку своей пастью, отчего вскрикнули все, кто был на лодке, а я едва ёжика от страха не родил и приложил кистью к забинтованному боку своей дочки, слегка ее, прижав, и отпустил. Фууухх! Чуть не пронесло! В виртуальном то мире! И ничего смешного! Посмотрел бы я на вас, встретить вы так близко от себя касатку и не в дельфинарии, а в открытом море?!!

— Ну, всё кеп! Теперь ты просто обязан на ней жениться, раз сам папа руку предложил!

Раздался голос Бурого, откуда то сверху.

После чего ближайшиe окрестности моря огласил гогот более чем сотни тренированных морскими командами глоток. Ржали все: И соклановцы и пара сдавшихся нам игроков и даже неписи во главе с Талрепом. (И, по-моему, касатки.)

Как оказалось ребята, закончив со сбором трофеев и пленных, увидели одинокую шлюпку в стороне от общего действия и решили посмотреть, что же там происходит и подошли поближе вместе с фрегатом застав как раз последний момент мизансцены.

— Бурый, а с чего ты взят, что это девочка, а не мальчик?!

— Блин кеп! Ты порой умный, умный, а иногда тааакой дурак!!! Ты в цифровом мире болван! На имя над ней глянь!

И действительно болван! Над косаткой горела надпись:

Самка кастки. Детёныш — 53 лвл.

Не хрена себе детёныш! Какие же мама с папой?!! Глянул на них:

Самка касатки. Взрослая — 125 лвл.

Самец касатки. Взрослый — 142 лвл.

Не слабые ребята! С такими лучше не сорится. Чудики вроде меня им на один зуб притом вместе со шлюпом и командой. Как их вообще в это море занесло? Нуб-локация же! Кстати во время боя я их не видел, хотя смотрел на стаю внимательно. Там были косатки максимум пятьдесят пятые. Прямо как у нас: Дети из дома на войну сбегали.

Ладно. Этот вопрос подождёт. Сейчас главный вопрос: Что с пострадавшей делать? Лечить, конечно, надо, но как? Все наши эликсиры, конечно, лечат, но вот с такими штрафами, что просто ой! Да и откат после элика вдвое дольше, чем у нас или НПС. И если она регенерирует с такой же скоростью, то лечение на неделю растянется. Мне что неделю

тут бултыхаться? Блин надо в порт тащить, а как? Хотя у нас же разборный понтон на драккарах сложен. Остался ещё один момент: Разрешение от официальных лиц порта, за которым и обратился прямо из воды к Талрепу. Тот завис, по-другому и не скажешь: Открывал и закрывал рот, попеременно бросал взгляды сначала на меня, потом на детеныша, а в следующую очередь на её родителей которые тоже смотрели то на меня, то на Талрепа, то на дочку. И так по кругу они играли в гляделки довольно долго.

Мне же было некогда: У девочки пришёл откат элика, и пора было вливать новый, чем я и занялся. Кстати, похоже, пора подбирать ей имя. Чем и занялся, заодно забалтывая её боль как у реального ребёнка:

— Молодец, молодец девочка, потерпи немного, сейчас мы тебя в тихое место отвезем, а родители тебя навещать будут и гостинцы привозить. У тебя имя то есть, маленькая? (Угу. В два раза меня больше!)

Мне показалось или она головой мотнула?!!

— Значит, нет имени?

Кивок.

— А хочешь имя?

Опять кивок.

Блин! Мы же реально общаемся! Чудны дела твои Друмир!

— Хм. Как же тебя назвать то? Ты у нас беленькая с чёрненьким или наоборот чёрненькая с беленьким прямо как сорока. О! Хочешь, мы тебя Сорокой назовём?

Мотание головой.

— Не хочешь. А как же тогда тебя назвать то, сорока белобока?! Стоп! Бело — Бока, белые бока. Белка! Тебе нравится имя Белка?

Интенсивные кивки и меня ещё раз лизнули в щеку, а над маленьким монстриком сменилась надпись:

Самка касатки. Имя «Белка». Детёныш 5 3 лвл.

Странно, что не пет. Хотя какой к чёрту у мага пет?! Скорее друг или помощник, Фамильяр, наконец, но не пет точно.

Наверное, то, что у касатки появилось имя и сдвинуло гляделки Талрепа с замкнутого круга, и он таки согласился впустить касаток в порт, и даже поселить там одну на время лечения.

Не теряя времени, попросил ребят собрать понтон, продолжая вместе с Ливси перебинтовывать и забалтывать Белку. Уже начинало темнеть, и надо было поторопиться.

Ох и замаялись мы: Пока собрали понтон и сшили из обрывков парусов нечто вроде гамака. Вернее не мы сшили, а Шалый, и мне пришлось мотаться Казиным телепортом в город, чтобы его получить по почте. Пока завели испугавшуюся Белку в этот гамак. Да ещё и две без башенные акулы на кровь сагрились, за что и поплатились, нарвавшись на родителей белки. Ну да: Сороковой уровень тут не пляшет даже на пару! Пришлось под гамак ещё и наши сети заводить! Во избежание так сказать.

И весь этот плод абстракционизма вперемешку с инженерией и ихтиологией, в кромешной тьме шлёпая, булькая и матерясь, поплёлся к не такому уж и далёкому (при нормальной скорости) порту.

Мы с Тураном и Морко постоянно менялись в сетевом загончике Белки, чтобы вовремя менять повязки и вливать эликсиры, когда проходил откат. Всю эту фантасмагорию сопровождали корабли клана, и почему то фрегат Талрепа иногда отстреливая акул, если

замечали их раньше родителей бедняжки. В дальнейшем дозоре крутился Катран с Кабестаном вместо капитана, и время от времени засекал не прошенных гостей желавших поживиться. Кораблей у клана стало больше чем капитанов: Проблема!

Когда пересекли границу портовой акватории, в сетку к Белке прыгнули Лаира с Хелвой, похоже, успевшие подружиться, и, причитая и охая, окружили такой заботой Белку что даже родители, похоже, приревновали. Нас же успели отругать, похвалить ещё раз отругать и прогнали не путаться под ногами. Женщины...

Хотя было одно незаконченное дело: Надо было организовать вольер, где Белку бы никто не потревожил. Мало ли какой игрок за её счёт пару тройку уровней апнуть захочет. Единственными охраняемыми местами в порту были школьная и военная пристани, и я опять обратился к Талрепу за помощью: Тот снова чуть не завис, но быстро нашёл ответ, что на территории военной базы посторонним объектам находится, запрещено, а вот на территорию школы можно оформить Белку как временное учебное пособие, а например Хелву с Лаирой персоналом ответственным за его сохранность. То, что эти две фурии никого к Белке не подпустят до полного её выздоровления, не видел только слепо-немоглухой Даун.

[1] Разнос. Вызов на ковёр. В морском варианте.

Лена была зла на себя. Из-за несвоевременного срыва, летел к чёрту весь её план по становлению капитаном в Друмире: Она уже давно готовилась переспорить упрямого Хозяина морей, и даже нашла в сети онлайн игру посвящённую пиратам карибского моря, без этого глупого запрета на выход в море для женщин. И как не странно там была такая же система допуска к управлению кораблями: Хочешь быть капитаном — иди, учись, не хочешь — становись владельцем корабля и нанимай капитана за деньги. И она пошла, там учиться, и даже почти окончила школу — оставался всего день занятий, и экзамен когда она таки сорвалась в Друмире. И слава рандому, что это случилось не в той игре, потому как при всей прописанности морей, суша там была чуть ли не восьми битной и неполноценной: Кроме пары торговцев, порта, кабака и мера города там не было вообще ничего. Да и игроки там были сплошь помешанные на пиратстве и не видели напрочь других веток развития персонажа.

Толи дело Друмир, который был практически полноценным и полностью прописанным от богов до женского нижнего белья. Да и друзья, и любимый были там не в этой пиратке. А Петя был действительно любимым: Он ей нравился даже в том мире, где был весьма крепким ещё стариком. Там она не отказалась бы иметь такого деда или отца. Здесь же он был молод и полон сил, непоседлив и изобретателен, да и удачлив, пожалуй: Как то на одном из форумов она выложила часть скриншота с выполненными квестами «Морская душа» так этот пост засыпали вопросами о том, где можно открыть ветку этих квестов и даже предлагали реальные и весьма немаленькие деньги за раскрытие секрета об этом. Какие-то там плюшки для моряков были в конце этой линейки, но какие именно никто толком не знал. А найти этот квест не могли с самого старта игры в онлайн.

А теперь и в ту игру не залезешь и здесь в море не выйдешь. Сиди теперь как Пенелопа на берегу и жди своего Ясона.

Сообщение о втором сражении у входа в порт Лена получила за две минуты до его начала и успела за это время не только узнать состав атакующей эскадры, но и начать организовывать оборону порта при помощи Верпа и Хелвы (Вернее это она им помогала.

Тоже квест, между прочим). И даже поймала шпиона: какой-то рога в стелсе притаился у портовой конторы, а она, пропуская спешащего гонца, споткнулась об него. Тот был явно слабоват для эльфийской охотницы на пять уровней выше его и не спрятаться, не сбежать никак уже не мог. Правда и в плен взять не получилось: Уж больно тот сопротивлялся и орал благим матом, когда она его пыталась удержать. Под конец вообще вырвал из захвата руку с ножом и ткнул им в Верпа, неосмотрительно подошедшего слишком близко. В итоге Верп сагрился и прибил этого нервного придурка одним ударом — 155 лвл это не шутки. Посыпалось с двадцать пятого роги неслабо: Только золота двадцать пять тысяч, не считая полного фарша почти максимальных на него предметов оружия и амулетов, одни только отмычки на +30 % к взлому чего стоят легендарные. То, что Лена не применяла против него оружия, а просто пыталась удержать, игра не посчитала нападением (урон то не наносился) не сделало её нападавшей, и рога умер от НПС персонажа, это сделало возможным подобрать с могилки почти все, да и ПКшник он, видать, был изрядный, как и донатор. Вот скажите, откуда у двадцать пятого роги отмычки достойные хай-левела и по тысяче голды на уровень?! Это не считая остального добра тоже весьма не дешёвого! Странный рога, какой то...

За всеми этими волнениями и загадками Лена не забывала и о том, что ребята сейчас вместе с флотом города пытаются остановить вдвое превосходящего их агрессора. Прибежав на, мол, сделала вид, что просто смотрит на битву вдалеке (хотя и это тоже) и бросив все снятые с роги деньги к основанию маяка, стала горячо просить Хозяина морей помочь ребятам в бою. Правда просить в одиночестве смогла не долго: Через пару минут к ней присоединилась Хелва, бросив сотню золотых туда же, и горячо прося за капитана Талрепа, чтоб он хотя-бы выжил. (И это непись?!). Или разрабы вообще берега потеряли либо здесь что-то не так. Хотя Пётр тоже что-то такое подозревает: Давно уже и с Талрепом и с Хелвой и вообще со всеми неписями разговаривает как с нормальными людьми и слова непись или НПС Лена от него ни разу не слышала. Хотя тем, кто сюда переселился жить, пожалуй, пора относиться к местным более уважительно: Ведь и сами уже не сильно от тех отличаются.

Так они с Хелвой и простояли на молу весь бой, пытаясь рассмотреть, что же там происходит. А когда пришло сообщение о полной победе флота Кира и капитаны Талреп и Дон Ат выжили, обнялись и расплакались.

Потом на связь с Леной вышел Берс и стал рассказывать, что ещё отчебучил Дон Ат, и что у Лены теперь появилась конкурентка. Обозвав того треплом Лена пересказала случившееся Хелве и у той максимально широко распахнулись глаза и рот. Придя в себя та связалась с Талрепом и стала горячо убеждать того помочь Дон Ату в лечении и транспортировке Белки а так же просила его найти для той безопасное место в бухте Кира. Что-то она такое о касатках знала и как эльф и как житель побережья, что явно выходило за гайды и вики Друмира. Через пять минут Лаира и Хелва бегали по лавкам города скупая все, что могло бы, по их мнению, пригодится для лечения раненой касатки и Лаира — Лена в первый раз пожалела, что выкинула в море все деньги снятые с роги, потому как в основном покупки оплачивала Хелва.

Потом были долгие часы ожидания на молу и проклятья в адрес тихиходности понтона. Едва дождавшись, когда тот пересечёт границу бухты, они обе прыгнули в сеть защищавшую белку от возможного нападения акул, и мгновенно прогнав оттуда всех мужиков, принялись ухаживать за касаткой, заодно ища ошибки в лечении которые по их обоюдному мнению мужики просто не могли не совершить. (Не нашли).

А потом была неделя лечения Белки и частые наплывы её родителей в гости. На эти заплывы, кстати, собирались посмотреть все свободные в это время жители города, как местные, так и игроки. Лаира с Хелвой даже пришлось убить трёх шибко умных игроков, решивших среди бела дня, качнутся за счёт раненой касатки, а Дон Ат и Талреп утопили прямо в порту купеческою ладью какого-то шибко наглого игрока, не внявшего ни просьбам ни угрозам и нагло прущего прибить монстра. И что интересно: То, что Белка под охраной, как флота города, так и двух весьма не маленьких касаток этих халявщиков не останавливало. На взрослых касаток не рыпался никто, а на раненую малютку просто косяками пёрли придурки. Нет, были, конечно, и те, что приходили просто посмотреть и даже покормить бедняжку и их иногда пускали на территорию школы, но запоминались именно те, что приходили со злыми намереньями.

Через три дня Белка уже окрепла до того что начала проситься поплавать, но выпускать её в море одну было пока рано а в порту днём опасно. И вот уже вторую ночь Лаира и Хелва выгуливали Белку в ночной гавани одевая для этого специально заказанные по эскизам Лаиры у того же Шалого купальники. Хелва в первый раз увидев это творение наотрез отказалась его надевать однако после часа уговоров и логических объяснений что в платье плавать неудобно согласилась только после того как Лаира заявила что в таком виде Хелва очень понравится Талрепу. Три чёрно белые тени каждую ночь привидениями скользили по акватории порта, иногда пугая подвыпивших ночных гуляк смехом и громкими всплесками.

Родители Белки, прозванные девчонками Ворчуном за похожие на ворчание звуки издаваемые самцом и Игривой за весёлый нрав и шалости самки тоже стали приплывать ночью, так как ажиотаж на пристани их самих сильно нервировал. По мере выздоровления Белки игры в гавани становились всё интенсивней, и веселей, а Лаира и Хелва прокачали умение плавать до гранд-мастеров, и порой акватории порта просто не хватало для этой мини стаи.

Сегодняшняя ночь должна была стать последней больничной ночью Белки, так как уже к вечеру та набрала 99 % здоровья, и утром её можно было выпускать вместе с родителями в море. Предвидя расставание Лаира и Хелва не находили себе места и думали что же подарить на прощанье белке такого что не мешало бы той в открытом море и в то же время осталось с той на добрую память и никак не могли придумать что, и это их сильно расстраивало. Так ни чего из вещественного не придумав, решили подарить той самую весёлую игру, на которую они только способны. Набрав мячиков, погремушек и прочих так нравившихся Белке игрушек, одели свои чёрно белые купальники повторявшие окрас касаток вышли в сумерках из здания школы на её пристань, где как оказалось уже ждали их мужики: Талреп и Дон Ат были одеты во что-то вроде водолазных костюмов, так же как и купальники эльфиек повторявшие окрас касаток и тоже держали в руках по несколько плавающих игрушек.

Эта ночь превратилась в какую-то водную феерию и порою все забывали, где верх, а где низ и где вода, а где воздух. Но в один момент всё вдруг прекратилось: Касатки как то неожиданно перестали играть и уставились в одну сторону. Потом когда в ту же сторону посмотрели остальные, то замерли и они. Оказалось, что игра давно уже вывела всех из бухты, и маяк был уже где-то в километре от них. А между ними и маяком из воды возвышался торс мужчины состоявшего из воды. Тут мужики опомнились и рванули со всей возможной скоростью к своим женщинам и прикрыли их собой от странного явления. Все три касатки тоже опомнились и заняли позицию между людьми и этим странным

существом. Лаира с Хелвой хоть никогда и не видели в живую Хозяина морей, но поняли кто это практически сразу, а чем им грозит выход за, мол, известно было давно. И все понимали что ни защита высокоуровневых монстров, ни мужчины не спасут их от расправы этого женоненавистника, а до порта плыть километр. Все уже приготовились к смерти, И если Дон Ат и Лаира ещё респанутся, то в отношении Талрепа и Хелвы вопрос был неясен.

— Ну и что мне с вами делать?!

Спросил хозяин морей.

Глава 2

Дорогие читатели.

Сегодня в последнее воскресенье Июля Замечательный праздник — День Военно Морского Флота!

Поздравляю всех кому этот день не безразличен! И хотя фраза сказанная Петром первым и не относится к современному военному флоту но к спорту и туризму подходит отлично:

"Да будет Россия крылата парусами!"

— Ну и что мне с вами делать?!

Спросил хозяин морей.

М-да вопросик! И что я Умнику отвечу?! «Невиноватая я! Он сам пришёл!»?! или «Извините гражданин начальник: бес попутал»? а может «Братан давай краями разойдёмся»?! Что-то не до шуток сейчас. То, что Хозяин морей сейчас помножит нас на ноль, так это к гадалке не ходи: Вывели за, мол, женщин, да сразу двух, и как минимум час здесь бултыхаемся. Зная то, что рассказал Бурый можно ожидать, что Умник сейчас разорвёт обеих девчонок в клочья, а потом и всем остальным прилетит не по детски, и дай бог, чтобы хоть кто-то живым ушёл. Ну, сами посудите: Служишь ты себе и служишь, друзьями обзавёлся, дело тебе нравится, а тут приходит какая-то дура и снимает тебя ко всем чертям с флота, да ещё нахамив и унизив при этом, а после этого воспитателем — сантехником в детский сад отправляет. Вы всех баб не возненавидели бы? Я бы может, и нет, но эту бы убил точно!

А Умник решил отрываться на всех женщинах подряд, благо, что не мужик в полном смысле этого слова.

Эта неделя вообще была забита проблемами до предела, а ведь начиналась то, как хорошо: Апули за второй ивент стазу на пять уровней, отсыпали золота на сто тысяч, Всем капитанам игрокам подняли ранг, отношение горожан подскочило вдвое, а мы сами ещё и три шлюпа захватили. Вроде бы живи и радуйся но...

Началось всё с того что свой ранг я должен был подтвердить в академии Аркуина и стоять это мне должно было пятьдесят тысяч.

Количество кораблей подскочило до восьми, а капитанов в клане было всего шесть (это если Бурого считать) и где мне брать ещё двух ума не приложу.

Что делать с пленными аватарами игроков, двое из которых оказались в срыве и очень быстро себя выкупили? Отпускать просто так ни я, ни Верп их не собирались: Ишь моду взяли набеги на союзную фракцию устраивать! Пушай теперь выкупаются! Правда и прокормить их тоже денег стоило, да и содержать пленных надо было в городской тюрьме, которая за это тоже денежку брала. Но я это в сумму выкупа включу.

Просто пройти по городу стало проблемой, так как каждый игровой его житель норовил

поздороваться и пригласить к себе в лавку, или на званый ужин.

Мер посетовал на то, что у такого знаменитого жителя города до сих пор нет, в нём собственного дома и тот ночует либо на своём корабле, либо в таверне, и предложил три по его словам дешёвых, но хороших варианта особняков в диапазоне цен от двухсот пятидесяти до пятисот тысяч, почти в ультимативной форме попросив, определится в течение недели. Хрена себе дешёвых! Хотя действительно скидка за домики у меня оказалась аж 30 %. Вот тебе и «Почётный житель». Обратная сторона славы, мать её!

По результатам боевого применения ратьеров адмиралтейство приняло их на вооружение, и Талреп передал мне требование адмирала предоставить флоту первую партию в сто штук на следующей неделе. Их даже не остановила цена в тысячу золотых за штуку. Пилюлю не подсластили даже двадцать (а не десять как было обещано) тысяч золотом за введение новой традиции, (уж больно она королю понравилась). И где я за неделю сто ретьеров рожу?! Моя максимальная производительность три ретьера в день, и к этому моменту я накрафтил всего шесть штук. Как мне успеть сто штук за неделю накрафтить?!!

Новые корабли требовали ремонта и экипажей с капитанами. И если ребят я вместе с командами перевёл на шлюпы, то драккары и галера остались голыми (Бурый опять наотрез отказался от капитанства). И хотя за эту неделю успели сорваться Морко и Берс, а Бурый сообщил, что на следующей неделе ко мне домой приедут трое его друзей, чтобы уйти в срыв и вступить в мой клан, даже если это так, облегчение настанет не скоро.

Белке для выздоровления требовался определённый вид рыб, которых в клане мог ловить только я, а у остальных пока не хватало прокачки профы, то, что в виде передач приносили родители Белки, той хватало на один зуб (много ли в пасти рыбы принесёшь?!). Ну не авоськи же им вешать! Хотя с ловлей они помогали, загоняя в сети нужную рыбу. Небольшая, но помощь. Сама рыбка тоже была непростая и уходила с аука по десять золотых за штуку. Как я сражался со своей жабой при учёте того что Белке в день нужно было съесть до пятидесяти штук вам лучше не знать, но битвы были эпическими!

И вершиной всех свалившихся на меня проблем стало то, что меня отлучили от женского общества. И ладно бы только меня. (Перетерпел бы. Не мальчик чай). А вот то, что досталось и Талрепу сильно сказалось на наших с ним отношениях. Сначала он сильно на меня обиделся, но потом, заметив, что и я в той же лодке, сменил гнев на милость, после чего у нас образовалось что-то вроде дружбы. По крайней мере, мы оба с уверенностью могли ответить на вопрос: «Против кого дружите?».

А тут ещё обида Квази за шутку про панков.

Решение проблем затянуло меня с головой, сон сократился до двух часов в сутки, приёмы пищи осуществлял только тогда, когда это требовалось, а общение с соклановцами начало носить настолько формальный характер что те как потом выяснилось, заподозрили меня в том, что я зазнался и теперь ни в грош их не ставлю.

Но, так или иначе, проблемы начали решаться: Производство ратьеров я умудрился спихнуть на гномий клан толстоногих, и выбил с них аж 30 % с прибыли. Ох уж мы и торговались с Нурином! Как же мы спорили! Каких только доводов мне ни приходилось применять! Дело закончилось тем, что я таки умудрился переспорить гнома, который заявил, что теперь он не сомневается в том, что у меня в предках были гномы, и у меня всплыло сообщение:

Внимание!

Вы выполнили скрытый квест «Гномья кровь»

Награда: +10 к уважению среди гномов.

Награда: +5 % к росту всех исконно гномьих профессий.

Награда: + 5 % к росту умения «Торговля».

Это, наверное, совокупность всех его подозрений и результаты последнего торга. Ну не мог я им уступить больше 70 % прибыли! И так Талреп 12 % забирал!

Корабли потихоньку ремонтировались, и уже сожрали все премиальные за традицию «Присвоение флага» и обещали сожрать ещё как минимум столько же, так как все шлюпы Брин переделывал по образу и подобию Шустрого.

Туран и Морко, наконец-то подняли профу «Рыбалка» до нужного уровня и проблема кормления Белки таки была с меня снята.

Купил на аукционе свиток портала до Аркуина и смотался туда на два дня, чтобы таки закрыть патент на капитана третьего ранга. Кстати этот город на Стамбул-Царьград похож всё-таки не был, и даже на арабский город не шибко то тянул.

Пленные потихоньку выкупались, правда, опять грозя невероятными карами и пытаясь сквернословить. Как же бедны европейские языки на оскорбительные идиомы! (Вот странно, что игроки сдались, а не героически погибли. Мне кажется, просто умереть обошлось бы им дешевле: Игра, как-никак).

И вот сегодня вечером вернувшись из Аркуина с полегчавшим на полсотни тысяч золотых, кошельком клана я узнал от Талрепа, что утром Белка будет полностью здорова и наши дамы что-то там такое замышляют, носясь по всем лавкам города. То, что они задумали, что-то типа выпускного для Белки было в принципе ясно, все основные проблемы я вроде как порешал и даже с Квази померился! Остались, правда, просьба — ультиматум мера города, и наём экипажей и капитанов на корабли, но эти проблемы либо решались, либо игнорировались. Одно то, что во всех наших командах после того сражения респанулась половина погибших марсовых и абордажников, а артиллеристы-инвалиды так и вообще все, изрядно облегчило этот момент. А на мэра мне было начхать, как раз на следующей неделе пойдём к «Мёртвому острову», и дай бог таки выьем оттуда всех мертвяков во голове с некромантом.

Мы с Талрепом уже давно заказали у Шалого костюмы в стиле купальников наших девчонок, правда заказ на Талрепа отправлял я (представляю, как тот удивился бы, получив частный заказ от НПС) и как раз вчера он их нам прислал. К сумеркам мы переодетые уже стояли у вольера Белки, и ждали Лаиру с Хелвой, готовя им сюрприз: Ведь то, что мы пошили такие же костюмы, и собираемся составить им сегодня компанию, по обоюдному согласию держали от девчонок в секрете, да и Шалого я попросил не трепаться.

Ночное купание в компании косаток, это я вам скажу здорово! А уж как выглядят эльфийки в облегающих купальниках, да я сам себе завидовал!!!

И вот нарвались! Заплыли за мот, сами не заметив когда и как, так здравствуй расплата! То, что добром это не кончится, можно было не сомневаться. И то, что я каждый раз выходя из порта или, заходя обратно, тайком от всех бросал по золотому, а то и пять к подножию маяка с просьбой разрешить выход в море хотя бы некоторым женщинам здесь и сейчас лучше даже не упоминать: Таких как Умник деньгами не купишь, порода не та, а мотеты это так — просто овеществление просьбы, а не плата за услугу.

И вот мы в километре от берега, а перед нами из воды торчит аватара ИскИна, загораживая путь к бегству и просвечиваясь светом маяка имени самого себя. И единственный друг этого женоненавистника сейчас офлайн, и помочь ни чем не сможет.

Понимая что меня сейчас размажут тонким слоем по поверхности или дну моря, тем не менее выплыл вперёд тем самым закрывая друзей от гнева этого недобого и готовясь дать как говорится «Последний и решительный». Мой поступок повторил Талреп, а все три косатки во главе с папашей обогнали ещё и нас, тоже готовясь защищать друзей. Всё это делалось молча, так как спорить и упрашивать, явно было бесполезно.

— Вот я и говорю: И что мне теперь с вами делать?! Закон мой нарушили, друзьями среди моих подданных обзавелись, памятник вон мне какой отгрохали, подачки каждый день кидаете, а теперь драться со мной надумали, да ещё и с подданными за компанию.

— Я как насквозь дитя логики последнего вообще не понимаю: Ну прибью я сейчас ваших девок и что? Возродятся ведь, одна сразу а другая через пару часов. Драться то на хрена?!!

— А вы?

Повернулся он к касаткам.

— Вы-то законы мои, и нрав мой лучше этих дураков знаете! И возродиться у вас после драки вряд ли получится! Вы-то куда лезете?!!

Мы все молчали. А что тут говорить то?! Ладно, хоть пообещал, что и Хелва через пару часов возродится, а вот касаток жалко: Ни за грош ведь пропадут! Подплывя к самцу, похлопал того по боку, и когда тот слегка скосил на меня глаз, показал на его самок потом на него и махнул рукой в сторону открытого моря, мол уплывайте. Тот покрутил головой и опять как бы набычившись, уставился на Хозяина морей.

Тут я вспылил и ткнув того со всей силы в тот же бок заорал:

— Придурок! Себя не жалко так хоть о семье своей подумай! Их-то чего подставляешь?!!

— Да не уйдут они! Не пытайся.

Вздыхнул Умник.

— Даже если он попытается их увести, те упрутся: Приручились они к вашим бабам — что мама что дочка.

Поняв, что прогонять косаток бесполезно, я только вздохнул и занял позицию так чтобы прикрыть ещё и их.

— А за этих-то чего впрягаешься? Они-то вообще монстры по местной классификации, что тебе с них? Ну, понимаю девка твоя, или учителя, а эти то вообще никто и звать никак, ну ладно, одну как-то звать. А остальные?!!

Я, продолжая молчать, открыл инвентарь и приготовился схватить саблю, хотя и понимал что бесполезно, но погибать просто так, даже не пытаюсь трепыхаться, не хотелось.

Хозяин морей расхохотался:

— Ты действительно надеешься меня остановить этой своей железкой? Обернись.

Я решил, что такие дешёвые трюки с отвлечением внимания Умнику как-то не к лицу, и действительно обернулся: Обе эльфийки были заключены в водяные цилиндры, поднятые из моря как раз на высоту их роста, и уже задыхались, не имея возможности выбраться из этой ловушки. Недолго думая скастовал на них воздушный пузырь, что дало им возможность дышать.

— Упорные вы как я погляжу.

Усмехнулся Умник, и водяные столбы, удерживавшие наших девушек, опали, подарив тем свободу и возможность дышать.

У меня опять всплыло сообщение о выполненном квесте:

Внимание!

Вы выполнили квест «Долой предрассудки»

Награда: На ваших кораблях теперь могут выходить в море женщины всех разумных рас Друмира

Награда: Два предмета из шести, сетевого набора: «Доспех морского всадника»

Награда: Морской боевой манут.

— Ладно, расслабитесь. Не убью я никого из вас, да и девки ваши доказали уже что не сволочи. Так и быть эти две могут выходить в море тогда, и как им этого захочется, но: Все вы будете теперь моими руками где и когда я этого потребую. С этих пор вы все четверо становитесь морскими всадниками. Ты Ат пока безлошадный, но это поправимо: Где акулья протока ты знаешь, там, через час детёныш косатки раненый проплывёт. Успеете спасти ваше счастье, не успеете, значит не судьба.

— А ты примешь его как сына, так как родители у него погибли спасая бдолагу от кракена.

Обратился Хозяин морей к самцу косатки. (Кстати надо бы родителям имена дать, а-то неудобно как-то)

— И вот ещё что: Раз вы становитесь проявлениями моей воли то на моих заданиях и вообще верхом на касатках без этого не появляться!

Перед нами всплыли четыре кожаных шлема той же расцветки что и костюмы и стилизованных под головы косаток. Я внимательно посмотрел на статуи шлема:

Шлем морского всадника. Эпическое. Сэтовое.

Личное. После смерти остаётся в инвентаре. Продать, украсть, обменять невозможно.

Ограничения: только с 35 го уровня.

Специальные способности:

Инкогнито: Скрывает ваши отличительные данные.

Жабры: Неограниченное время пребывания од водой.

Рыбий глаз: Увеличение радиуса и дальности обзора под водой.

Сонар: Возможность ориентации в темноте. Виденье скрытого.

Гидродинамика: Увеличение скорости плавания: +20 %

Параметры:

Броня: +100

Все характеристики: +15

Шанс нанести критический удар: +18 %

Шанс увернуться от стрелы — копья: +7 %

Вот это вундервафля! Обалдеть! Дайте две!

— Но учтите: Никто не должен знать, что морские всадники это вы! Поэтому ни при каких обстоятельствах не надевайте эти костюмы при посторонних! Кстати ваши поделки я тоже улучшил.

Я взглянул на свой купальный костюм, который вдруг потерял все швы, став более эластичным и гладким приобретя такой же глянец, как и настоящая, живая кожа косатки, на спине и запястьях образовались плавники, а на ногах ласты:

Доспех морского всадник. Эпическое. Сэтовое.

Личное: После смерти остаётся в инвентаре. Продать, украсть, обменять невозможно.

Ограничения: только с 35 го уровня.

Специальные способности:

Скользкий тип: Шанс вырваться из захвата: +35 %. Шанс соскальзывания удара-выстрела противника: +12 %.

Гидродинамика: Увеличение скорости плавания: +30 %.

Свой парень: Восприятие всеми морскими созданиями за морского обитателя.

Регенерация: Затягивает лёгкие раны и останавливает кровотечение тяжёлых.
Иммунитет к ядам 17 %.

Параметры:

Броня: +250

Сопротивление к огню: 14 %

Сопротивление к воде: 14 %

Сопротивление к воздуху: 14 %

Сопротивление к земле: 14 %

Сопротивление к жизни: 14 %

Сопротивление к смерти: 14 %

Сопротивление к хаосу: 14 %

Во задарил гад! Теперь ведь требовать будет что-то такое, что и не исполнишь особо! Да и где такие доспехи использовать, чтобы никто не догадался что это мы?! Против флота не попрёшь, на монстров нападать вчетвером тоже не особо сподручно, тогда что? Он что, команду ликвидаторов для себя готовит?! Нахрена ему это?! Да и не по душе мне как-то в киллеры идти! А с другой стороны прижал он нас крепко: Не пикнешь. Я уже хотел зашвырнуть шлемом прямо в Умника, когда тот снова прочтя наверно мои мысли, взял слово:

— Киллеров из вас никто делать не собирается. Вы скорее будете чем-то вроде вестников или защитников: Есть иногда такие моменты, где я не могу напрямую влиять на ситуацию, а остановить или перенаправить игроков нужно. Ну не монстров же на них натравливать, когда порой фраз дело поправить можно. Но как говорил один разбойник: «Добрый словом и арбалетом можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом».

— Ха! Мы теперь что? Морские ангелы чтоль?!

Спросила Лаира.

— Ну, если брать дословный перевод с древнегреческого слова «Ангел» то есть «Посланник» то да — вы ангелы моря.

Усмехнулся Хозяин морей.

— А сейчас поспешите: А-то Дон Ат безлошадным останется. И вот ещё вам свистки для вызова косаток. Но на людях их не звать!

У каждого из нас появился на шее свисток для вызова манута, правда мой пока был пустым, но ели поспешим, то и у него появится обитатель.

Оторвав взгляд от подарков я повернулся в сторону Умника чтобы поблагодарить но того уже и след простыл.

А дальше была ночная гонка на касатках с бешеной скоростью узлов в двадцать пять. Различать окружающие не очень помогал даже шлем всадника, так как ночного виденья в него встроено не было, а эхолот на такой скорости запаздывал. Как находили дорогу везшие

нас косатки, для меня было загадкой. К тому же я сидел пассажиром на самце, которым управлял Талреп и вперёд у меня обзор был ограничен спинным плавником и спиной учителя. Единственное что я рассмотрел во всех деталях это наши дамы, двигавшиеся с такой же скоростью по сторонам и чуть сзади нас: Как же здорово обновлённый доспех подчёркивал и без того прекрасные фигуры эльфиек! И хотя из классических закрытых купальников девчонок Умник сделал подобие водолазного костюма, добавив к их поделкам штанины и рукава, наряд не потерял и даже, наверное, прибавил в своей эротичности, а верхом на касатках так и вообще!

Доплыли до острова, не смотря на скорость почти в самый последний момент: Один чёрный плавник, а за ним полтора десятка серых неслись нам на встречу почти с такой же скоростью, как и мы сами, оставляя за собой отчётливый, множественный, кильватерный след.

А дальше началась рубка в лучших традициях кавалерии всех времён и народов: То, что мы с Талрепом, не являвшимся магом, творили своими саблями в гуще акул напоминало мясорубку, так как на такой скорости бить на отмах было не обязательно, мы просто пытались удержать наши сабли в воде под нужным углом, чтобы те не развернуло набегающим потоком и не вырвало при ударе о более твёрдые препятствия. У меня в отличие от Талрепа такое не получилось, и я остался безоружным, а в следующую секунду сорванным мощным рывком со спины косатки, да ещё и без ноги этим самым рывком откушенной. Вот она разница охоты на акул с палубы и в её родной среде обитания! Кстати акулка была не маленькая: На уровень поглядеть я не успел но вот размерчики у неё были ещё те — как вам рыбка пятнадцати метров длиной и размером пасти способная проглотить малолитражку?! А я с этой пастью оказался один на один, так как наша команда проскочила дальше, не заметив потери бойца, а остальные акулы практически не обратили на нас внимания, увлекшись погоней. Эта же тварь из-за рывка потеряла скорость, и её развернуло в обратную сторону. Я даже испугаться не успел, как на мне сомкнулись гигантские челюсть и всё вокруг посерело.

Внимание!

Вы погибли в бою с монстром и получаете штраф в размере 30 % опыта. Ваш уровень с 36 го снижен до 35 го. Возрождение через 10... 9... 8... 7...

Внимание!

Магистр Хелва предлагает вам возродиться на месте гибели.

Согласны: Да. Нет.

Ну, пожалуй, что «Да»

Обалдеть! Хелва оказывается не только стихийник, но и жизнючка! Хотя если вспомнить многочисленные, прочитанные фэнтези: Эльфы изначально маги жизни, и только во вторую очередь кто-то ещё.

Как бы то ни было, а респанулся я через пять секунд, как раз к концу боя. Акулы почти кончились, а китёныш не заметив помощи, учесал уже на край активной карты и продолжал удаляться в сторону птичьего архипелага.

Возродился я как раз к моменту гибели сожравшей меня акулы: Теперь я смог её нормально разглядеть и понял, что против монстра сорок шестого уровня трепыхаться было бесполезно. Но теперь истыканная стрелами Лаиры та корчилась под каким-то ну очень мощным для меня заклинанием, которого я даже опознать не смог, как и уровень Хелвы до сих пор правда тот был ещё и затенён вместе с частью имени, что навивало мысли о том, что

магичка от кого-то скрывается. Но вот мощь её заклинаний поражала: Если учесть что мы с Лаирой и касатками умудрились убить по одной акуле, Талреп трёх, а на долю Хелвы выпало семь, то какого же она уровня?!!

Пока я размышлял Талреп, и Папаша успели подплыть ко мне, чтобы я занял своё место за спинным плавником, а Хелва поднять из глубины очередным непонятным заклинанием мою саблю. Но прежде чем забраться на спину отца семейства я всё же из чувства мести обчистил уже мёртвую сожравшую меня акулу. (Нереально звучит если вдуматься в смысл фразы). Лут, который я осматривал уже на спине догонявшего нашего беглеца Папаша, неожиданно порадовал аж двумя сразу глазами и боевым трезубцем, который, несмотря на вернувшийся ко мне после этого боя тридцать шестой уровень был для меня велик и не опознан. Недолго думая я сразу же передал тот, восседавшему впереди Талрепу открыв окно обмена. Трезубец был хоть и маловат для того (всего то сорок пятого уровня) но для всадника вообще и для морского в частности подходил идеально как оружие первого удара. К тому же трезубец имел плюсы к удержанию противника, что реализовалось игрой как стреловидные наконечники каждого из зубов.

Пока я разбирался с лутом, мы успели миновать траверз[1] Кира и потихоньку догоняли бедолагу, который уже сбросил скорость вдвое и продолжал замедляться, наверное, выдохшись. (Всё-таки игра прописана достаточно правдоподобно, чтобы отображать усталость даже у монстров). Если тот продолжит замедляться с той же скоростью, то скоро мы его догоним.

Ага! Размечтался: Белка как самая маленькая тоже начала сдавать и гонка — преследование закончилась только ближе к утру, когда до птичьего архипелага оставалось миль пятнадцать.

Выдохлись мы все, правда больше всех конечно Белка и наш беглец, который к тому же был ранен. Сначала, когда мы к нему приблизились на столько, что он нас заметил, тот опять попытался дать деру, наверное, решив, что мы те самые акулы что его преследовали, но этим рывком окончательно надорвал свои силы и понял что не уйдёт. Развернулся к нам с твёрдым решением принять последний бой и подороже продать свою жизнь, чем несказанно понравился мне как личность. (Это я о монстрах Друмира?! Хотя, чем особенным они от НПС отличаются?)

«Мирные переговоры» взял на себя Папаша, о чём они там чирикали, по-моему, если кто и понял так только Хелва, да и та, наверное, не всё. Но, по крайней мере, они закончились удачно и бедолага — китёныш позволил себя осмотреть и начать лечить.

О возвращении в Кира не могло быть и речи, так как все НПС и мануты требовали восстановления сил, да и мы с Лаирой нуждались в еде и сне.

Мы уже добрались до архипелага и начали искать место для ночлега. Первое попавшееся не подойдёт потому, как все пляжи были заняты морскими львами, а те, если кто не помнит в Друмире хищники. Проплывая мимо одного из островов, я заметил, что сигнал с эхолота шлема усердно сканирующий рельеф дна, который тут же отображался у меня на карте, в одном из круто уходящих на глубину берегов вместо видимого глазами скального основания рисует пещеру или грот. И снова приятная новость:

Внимание!

Вы нашли скрытую подводную пещеру и ваше умение «Поиск скрытого» было поднято на один уровень.

Подозвав Хелву, я указал ей на эту странность.

Кстати не Талреп ни Хелва эхолотом пользоваться не умели, и практически не использовали, так что в скором времени похоже, ученик и учителя поменяются местами.

Осмотрев подножие скалы Хелва заявила, что это самая обычная иллюзия, при том из тех, что мне уже доступны и пожурила за то, что не очень, то усердно читаю её подарок, да и свои магические способности практически не развиваю. Возразить мне было нечего, ибо действительно мало что из той книги подчёрпнул. Правда прочесть, что-либо на местном эльфийском, по первой лавочке было весьма сложно, да и не все слова понятны даже с автоматическим переводчиком. Кстати эта книга, оказывается, может открывать новые заклинания в ветке воздуха недоступные при прямолинейной прокачке мага. Так я и выучил тогда «воздушный пузырь» попутно обучив ему Дина, потому что уже тогда понимал необходимость такого заклинания, а через три дня нам предложили заняться судоподъёмными работами.

В два паса руки Хелва сняла иллюзию, после чего мы резво рванули подальше от этой пещеры, так как в ней прятался самый настоящий кракен семидесятого уровня.

А вот убежать то было поздно: Мы и так видимо пересекли его агро зону и тот только поджидал, когда мы поближе подплывём, не подозревая о его присутствии, а тут Хелва с него ещё и маскировку сорвала.

Да когда же эта бесконечная ночь кончится то?! То Умник со своими тараканами, то акулы, а теперь и кракен ещё! Народ я ведь тоже не железный, и спать уже без всяких шуток хочу, так как ещё вчера сдавал экзамены на кап — три, а на ночь планы были ну совсем другие!

Но доблестный драп пришлось отменить: Потерявший родителей от щупалец такого же чудовища китёныш отважно бросился в атаку на почти вдвое превосходящего его противника.

Талреп и Лаира на своих касатках до этого обследовавшие противоположные острова архипелага, после наших воплей о кракене рванули к нам на помощь и уже были рядом. И хоть Лаира с Белкой тут явно не играли серьёзной роли, Талреп со своим сто пятидесятым уровнем вполне мог справиться с этой тварью. Хотя размышляя так, я не учёл что кракен в своей стихии, а Талреп нет: едва наш капитан приблизился на достаточное расстояние как два щупальца стремительно метнулись вперёд, спеленав капитана по рукам и ногам и сорвали того со спины Папаши. Лаира не могла стрелять из лука под водой или подводу и помочь ни чем не могла, я и Хелва метнули в кракена почти одновременно останавливающие заклинание «Лёд» сковав им, я одно, а Хелва пять щупалец. Магичка была так чтобы не задеть Талрепа, а я со своими ничтожными способностями тому мало что мог сделать плохого вот и не боялся бить по тем тентаклям, что опутали капитана. А в следующую секунду свободное щупальце перекусил Папаша, спасая своего наездника. Талреп сильно побледнел и похудел за те секунды, что провёл в объятьях монстра, заподозрив неладное, я пригляделся к нему и увидел, что тот лишился четверти здоровья. Но задумываться над этим вопросом было некогда, так как тварь уже оттаивала. Мы с Хелвой опять кинули стан, но кракен срезистил оба и нам опять пришлось начитывать «Лёд».

Так этот бой и продолжался: Из пяти моих станов срабатывало одно, а из станов Хелвы два — три, Талреп в эти моменты, набрасывался на монстра и пытался отколоть кусок льда от этой глыбы, косатки ему хоть и пытались помочь, но малоэффективно. (Попробуйте откусить кусок от замороженного мяса — поймёте почему). Лаира со своим луком под водой тоже ничем помочь не могла и Талреп, уставший и обессиленный рубил эту тварь

практически в одиночку. После трёх минут такого издевательства и трёх отрубленных щупалец, я плюнул на своё почти бесполезное заклинание, и, выхватив саблю, стал помогать капитану, рубить кракена. В следующую секунду у Хелвы не прошёл «Лёд» и тварь сорвалась с поводка. Сразу же меня опутали три щупальца, и я понял, почему у Талрепа слетело за раз столько хитов при контакте с ними: Умник сволочь такая, реализовал древние легенды о том, что осьминоги, кальмары и кракены высасывали жертв через присоски щупалец, а не как в реале использовали те для удержания жертвы и себя на неровной поверхности. Нет, это тоже конечно, но вот когда из тебя начинают высасывать жизнь под три десятка мелких, но ненасытных ртов это весьма неприятно!

Почти одновременно я успел сделать две вещи: Отрубить одно их щупалец, и в следующие мгновение наложить на монстра своё заклинание «Лёд». При физическом ли контакте увеличивается степень срабатывания и шанс удачи или мне просто повезло и выпал крит, но в этот раз кракен не срезистил моё заклинание и заморозился весь, а не одно-два щупальца как было раньше.

Срубив два из тех, что меня держали, на что мне понадобилось ударов десять, я побыстрее отплыл от твари подальше и выпил один из эликов на здоровье, попутно подкинув один такой же Талрепу. У меня оставалось меньше трети здоровья после того как кракен подержал меня какую-то секунду.

Последние две тентакли срубил Талреп и дальше мы рубили тварь уже вдвоём не особо ее, опасаясь, а Хелва была практически всеми стихиями кроме огня, чтобы поскорее добить чудовище, до этого она просто не успевала этого делать постоянно кастуя стан.

Кракена мы таки добились минут за пять, и я опять получил уровень как, кстати, и Лаира с Белкой и что интересно — китёныш.

Глава 3.

После этого боя сил не оставалось почти не на что, но тем не менее я снял лут с твари, который был весьма велик и просканировал эхолотом пещеру: Та оказалась кессонной и через пять метров туннеля образовывала воздушный карман-грот с небольшим участком суши. Место для отдыха практически идеальное потому как данжи такого масштаба возрождались как минимум через двое суток а мог быть и одноразовым.

В гроте помимо разбросанных тут и там предметов на разные классы и уровни были ещё и шесть сундуков, два из которых были заперты. Лута было много и он был великолепен а запертые сундуки обещали и того больше но сил разобраться с этим практически не осталось. Поэтому мы просто собрали всё самое ценное и немного мелочёвки в инвентари и бессильно завалились спать прямо на каменный пол пещеры, косатки уснули а вернее впали в состояние сравнимое с медитацией тут же в бассейне грота.

Утром я проснулся первым и обнаружил, что остальные гуманоидные члены команды спать устроились не абы как, а сбились в кучку, взяв меня за основу: Лаира придалась ко мне, Хелва к Лаире, а Талреп прижался к боку Хелвы с противоположной от меня стороны композиции. Косатки в воде поступили почти так же, только поместив внутрь детёнышей.

Не желая ни кого будить, я не вылезая из кучи малы, занялся разбором инвентаря: Лут как я уже говорил, был шикарен! Он включал в себя предметы и оружие для всех классов, представленных в игре, и уровни у всего этого не опускались ниже сорокового. Моя сумка была забита до отказа, а внизу где указывался вес, цифры горели красным, что означало максимальный перегруз. Хм. И как мне теперь всё это в Кира тащить?! Бросить здесь хоть что-то из награ...(ой) нафармленного жаба задушит, так как за пару часов брошенное на

землю просто развеется. Оставался шанс припрятать добро в сундуках, но их ещё осмотреть надо, а вставать и будить уставшую Лаиру не хотелось. Я ещё минут двадцать осматривал трофеи в своём инвентаре, пока не зашевелилась, просыпаясь Хелва, а за ней и все остальные.

По времени было где-то около полудня, когда все встали и стали осматривать отбитое с таким трудом укрытие. Как оказалось при ближайшем рассмотрении, это была не просто пещера, а обжитой когда-то схрон толи пиратов, толи контрабандистов, тут даже сохранились остатки мебели вроде шкафов и лежанок и даже камин присутствовал, а в углу из стены вытекал небольшой ручеек пресной воды, впадая в море у правой стены пещеры. Сама пещера была размером со школьный спортзал, где-то поровну разделённый на сухую и морскую части. Практически ровная скальная площадка в метре от моря начинала сначала полого, а потом всё круче и круче уходить в воду тем самым создавая очень удобный спуск к воде и такой же удобный подход к берегу чего-то крупного вроде косатки. По стенам висели факелы, а в одной из ниш оказалась пологая уходящая спирально вверх лестница, явно ведшая на поверхность острова. Начинаю подозревать, что Умник создавал это место специально для нас или же таких как мы «Посланников моря» а кракен сторожил это место от непрошенных гостей. Хотя это скорее перевалочная база чем, что то более основательное и такие места должны быть как минимум в дневном переходе друг от друга по всей акватории моря, а то и всех морей. Осталось их найти.

Осмотр незапертых сундуков практически решил эту проблему в акватории начального моря так точно: В первом же из открытых сундуков поверх всякого добра лежал тубус с картой этого моря, где были отмечены все стоянки, как оказалось расположенные не в дневном переходе, а напротив каждого крупного берегового поселения либо между двумя близко расположенными. Эта карта точно так же переводилась на наши, как и не так давно найденная на Шустром, и несла в себе ещё и названия городов, островов, архипелагов и прочая, прочая. Так же в этом сундуке была связка из четырёх одинаковых ключей. К замкам запертых сундуков они не подходили и я, решив проверить свою догадку, направился вверх по лестнице к выходу на поверхность. Преодолев ступенек сто и сделав два поворота, я упёрся в ровную, каменную стену, даже без намёка на какую либо щель или замочную скважину. Та оказалась в стене, сбоку и ключ к ней подошёл, как только я его вставил даже не успев повернуть, в стене что-то щёлкнуло, и плита с шумом ушла в сторону.

На меня смотрели удивлённые глаза огромного медведя со странно красным цветом шкуры, надпись над ним так и гласила: «Красный медведь» 48 уровень. Я так испугался, что на автомате вырвал ключ из скважины, каменная плита с хрустом встала на место, а из-за неё раздался явно разочарованный рёв медведя, хотевшего видимо, полакомится свежатинкой. Вот я дебил! Не мог додуматься, что если уж подводный вход в пещеру охраняется, то надводный и подавно. С другой стороны я же не знал что вход откроется сразу от того что я ключ в скважину вставлю и только проверить хотел, подойдёт ли он.

Спустившись к остальным, рассказал о том, что случилось наверху. Узнав, как называется страж сверху, Лаира необычайно оживилась и поведала о замечательном, боевом мануте, который может выйти из этого зверя. Правда сразу уточнила, что шанс получить такого практически не реален как из-за очень редко встречающегося медведя, так и столь же редко выпадающих из него компонентов квеста.

Хотя нам второй раз манутов уже не получить, но есть ведь и другие члены клана которым такой зверь пригодился бы точно, да и вход под этой легендой расчистить не

помешает. То, что дверь схрона расположена в глубине, какой то пещеры, я заметить успел, и найти этого медведя на острове я думаю, проблем не составит.

Пока я ходил к выходу, Талреп и Хелва успели подобрать имена своим касаткам, и теперь их звали Охтар и Ита что на эльфийском означало Воин и Вспышка. По мне так весьма подходящие имена: Папаша действительно был воином и не боялся сражаться, а мама всегда действовала стремительно и неожиданно. Осталось подобрать имя моему китёнышу уже, кстати, залеченному Лаирой и Хелвой (рана то небольшая была, только кровоточила). Немного подумав, предложил тому имя Гаврош и тот его принял, когда я вкратце рассказал всем историю этого героя, не рассказывая, правда, чем эта история кончилась.

Время шло к вечеру, и пора было возвращаться, так как соклановцы уже рвали чат, пытаюсь узнать, где это кланлида с подругой целый день носит так далеко, что те даже на карте не показаны?! Ну, точно: Функция шлема «Инкогнито» скрывала кроме всего прочего и отметку на карте, а шлема никто из нас не снимал, так они стали привычны и не мешали.

Скинув часть добра в сундуки в которых всё же оказались свободные ячейки мы оседлали своих косаток и рванули к городу стараясь успеть добраться до того хотя-бы к закату. Скорость в двадцать пять узлов для косаток не была предельной, и мы вполне могли успеть к желаемому сроку.

Мы успели как раз к закату, отпустив косаток, и переодевшись в обычную одежду, прогулочным шагом как будто с пикника, направились в город. То, что мы тащили в инвентарях шмоток на две — три сотни тысяч осторожным поведением никому демонстрировать не стоило. А так: Ну, идут две парочки под ручку и идут, шутят, смеются, песенки расппевают — пикник, да и только.

Ребята встретили нас радостной новостью о том, что теперь весь наш маленький клан в сборе: Вчера ночью сорвался Квази, он как самый мобильный из их группы уходил в срыв последним. Кстати, перед тем как лечь в мою капсулу тот сильно разругался со своими бывшими коллегами из — за того, что те оставили кучу беспомощных тел, практически на него одного даже не помогая еды купить на его же Квазины деньги. Кстати это их поведение многое мне сказало о том, что это за люди и какой гадости в будущем от них ждать: Ладно, если просто подпольный срыв-салон организуют, а если насильственный?! Была пара слухов на сайте срывщиков о том, что есть и такие типы, что нарочито под себя создают из готовых шаблонов игры, а потом насильственно в них кого-то загоняют, а тела на органы сдают, в думе даже закон о таких какой-то придумали. Ребятам я, правда, о своих догадках не сказал, чтобы лишний раз не огорчать, но тот же Квази, судя по выражению лица сам это подозревал, к тому же он-то своих бывших коллег знал лично и наверняка обо всём догадывался заранее. В честь срыва я преподнёс ему отличный амулет с десятком заклинаний для его класса, правда, на вырост — сорок второго уровня, но тот был этому только рад.

Отмечали мы опять в трактире в том же кабинете и той же компании, правда кроме Талрепа и Хелвы присутствовали ещё и Кабестан с Брином, да и вся моя первая команда, которую теперь не только я, но и остальные ребята перестали считать программами. Кстати там же на вечеринке кому то из ребят и пришла в голову мысль сделать тех капитанами наших драккаров и галеры с ушкуем. И вроде бы пьяная мысль пошла на ура: Талреп с Кабестаном подтвердили, что тем достаточно сдать экзамены на патент, а знаний и умений на шестой ранг вполне достаточно, осталось по триста монет на каждого в казну школы отдать. Услышав последнее, воодушевившиеся было моряки, пригорюнились: Ещё бы, ведь

такая сумма для НПС их уровней это как сто тысяч долларов для дворника, то есть абсолютно неподъёмная. А вот для клана с флотом из семи кораблей такая сумма была уже мелочью и мы дружно заверили тех, что завтра же те получают свои патенты и корабли при условии, верно, служить интересам клана. Те так расчувствовались, что даже что-то вроде клятвы верности принесли — неумело, нескладно, но искренне, что все, кстати, заметили отчетливо. (Сегодня я первый раз подумал, что в срыве бывают не только игроки, но и вот такие НПС, а может и Умник такой же).

Очередным подарком к празднику стала информация об обнаружении логова красного медведя, Берс от этой новости аж подпрыгнул прямо со стулом, на котором сидел, (и как его не просили, впоследствии повторить этот трюк так и не смог).

Но вечер, а вернее уже ночь этим не закончились: К полуночи ребята кто один, а кто и с подругой из служанок разбрелись по кораблям и номерам, а мы с Лаирой направились в порт последними, опять забыв о неприятностях которые как всегда именно в такой момент и напоминают о себе:

На одной из улиц нам перегородили дорогу четверо игроков от тридцать девятого до сорок второго уровня. Двое из них были мне хорошо знакомы: Воин Чёрная акула и рога Чуба собственной персоной, ещё двое знакомыми не были но то что ребята из того же ларца было ясно и так. Раскачавшийся за то время что мы не виделись до сорокового уровня Акула начал гнуть пальцы, обвиняя меня и мою команду во всех мыслимых и не мыслимых грехах вещая что-то о моральном ущербе и помощи нуждающимся. Я его не слушал, посылая вызов о помощи в клановый чат и контролируя остальных игроков ожидая атаки в любой момент. Бодаться с ПКашниками которых во первых в два раза больше, а во вторых они все на четыре — пять уровней выше нас было бы верхом глупости, но бежать от них было глупостью ещё большей, так как они этого ждут и готовы, а бить в спину убегающую жертву их самая любимая забава. Бежать то конечно было даже надо но не так как они того ждут а сперва атаковать их в лоб и уж потом прорвавшись сквозь строй или обойдя с боку быстро делать ноги пока те не опомнились. Ещё по бурной молодости я знал, что основная масса гопников такой последовательности действий не ждут, готовясь либо к бегству жертвы, либо к сопротивлению до победного, а так чтобы жертва сначала вроде как начала сопротивляться, а потом резко дала дёру не ждёт почти никто. Единственное что отличало игру от жизни это то что здесь начавший бить первым становится ПКашником вне зависимости от того кто кому чего сказал или показал. Вот я и ждал их атаки, сдерживая начавшую закипать Лаиру, дабы не стать зачинщиком драки по правилам игры. Это не то чтобы очень на что-то влияло, но сам факт становится виноватым без вины, очень не хотелось.

И вот, наконец, потратив на меня, наверное, весь свой словарный запас и не дождавшись нападения, Акула напал сам. Чего мне стоило сдержаться и не прибить тут же этого гада лучше никому не знать! И дело даже не в том, что эта сволочь уже один раз мне подгадила, а в тех словах, что эта обезьяна говорила о Лаире и её моральных качествах. Это какой же надо быть тварью, чтобы так погано оскорблять незнакомую тебе женщину, ничего тебе не сделавшею, и не сказавшую тебе ни одного оскорбительного слова. Про меня он мог нести чего угодно но вот того что он наговорил о Лаире я ему не прощу никогда! Не смогу просто!

Первые удары Акулы, как и его подельников, разбились о мгновенно поставленный мной щит «Водяной смерч» но от этого щит просел практически до нуля. А потом атаковал уже я. Ещё вовремя трёпа Акулы я в личке строго запретил Лаире вмешиваться в драку, и

выбил из той обещание бежать сразу же, как будет такая возможность, кратко описав, как собираюсь действовать. Что мне в Лаире особенно нравилось, так это умение чётко разделять служебные и личные отношения, и та в боевой обстановке всегда чётко выполняла все мои команды что не мешало ей проявлять характер в семейных (да пожалуй уже точно семейных) отношениях.

После того как я накрыл всю команду ПКашников сначала «Градом» и «Цепной молнией» а потом массовым вариантом «Льда» и обновив «Водяной смерч» мы начали прорыв: «Водяной смерч» своим отталкивающим эффектом разбросал в стороны стоявших стеной противников, и мы вырвались так сказать на оперативный простор.

Зяба был зол на себя и оба мира за ту несправедливость, что те вывалили на него щедрой рукой: Мало ему было попасть под машину пьяного мажора в реале, лишившись возможности ходить своими ногами, так тот урод его и здесь нашёл, видимо обидевшись на то, что отец этого ублюдка потратил кучу бобла на адвокатов, отмазывая своего сыночка от колонии — поселения.

Этот — то отец и подарил тогда пострадавшему от его сыночка парню старую вирт капсулу, мол, чтобы тот хотя бы в игре чувствовал себя полноценным. Урод! Лучше бы денег на операцию дал! В наше время уже научились лечить компрессионный перелом позвоночника, но сама операция и реабилитация после неё стоили таких сумасшедших денег что молодому, недавно вернувшемуся со сверхсрочной службы парню и не снились.

И вот двадцати пяти летний парень, бывший каратист разрядник закончивший экстерном школу и собиравшийся после армии идти в институт получив удар кенгурятником джипа прямо в поясницу на пешеходной дорожке парка, промаявшись инвалидом, год в реале, полез — таки в эту треклятую капсулу, чтоб хотя бы вспомнить, каково это, иметь послушные ноги.

Выбрав наиболее реально прописанный Друмир как место для релаксации, и неожиданно для себя увлечшись игрой, Зяба даже не заметил когда успел сорваться, просто в какой-то момент, нажав на логгаут, не вышел в реал.

А беда, как известно не приходит одна и на следующий день после обнаружения срыва его — паладина пятнадцатого уровня нашёл Чёрная Акула двадцать пятого, оказавшийся тем самым сбившим его мажором, о чём тот поведал беспомощному против него Зябе. Как оказалось, каждая капсула имела свой код, а номер подаренной Зябе капсулы Акула помнил, так как та раньше принадлежала ему. Вот по этому коду Акула Зябу и нашёл, правда, не без помощи одного из подчинённых отца, отвечавшим за информационную безопасность фирмы.

Но вот теперь не проходило и дня чтобы этот подонок и так лишивший Зябу нормальной жизни в реале доставал того и здесь не давая нормально расти в уровнях и каждый раз обдирая беднягу до нитки.

И больше всего Зябу бесило то, что какой-то никчёмный хлюпик в реале не способный продержаться против него и секунды, прокачался в игре, так что бывший КМС по карате, прошедший суровую армейскую школу, и не раз, побеждавший в армейских соревнованиях крапцов и морпехов не говоря уже о ВДВшниках, не мог ему ничего противопоставить.

Сегодня Зяба умудрившись таки скопить денег на свиток портала, рванул в соседний город на побережье в надежде, что хотя бы здесь его не достанет Акула (ходили слухи, что тому в этом городе лучше не появляться из — за каких-то непоняток с местными НПС). И

сейчас он как раз шёл к трактиру, чтобы после удачного фарма поспать в нормальной обстановке а не на улице как стало обыденным после встречи с Акулой как вдруг тревожно запиликал сигнал чёрного списка уведомляя Зябу о том что Акула находится в двадцати метрах от него.

И тут Зяба не выдержал: Да сколько это ж можно терпеть?! В реале всю жизнь сломал так теперь и здесь тиранит! Ссыпав все сегодняшние накопления, в тёмном углу проулка поправив свой копеечный шмот, Зяба решительным шагом направился в ту сторону, куда указывала красная стрелка переделывающая направление, в котором находится Акула, собираясь сегодня напасть первым и если получится прибить того хотя бы раз. То, что на двадцать пятом уровне завалить игрока сорокового невозможно даже напад неожиданно Зябу в этот момент не волновало: Он шёл УБИВАТЬ!

За десять метров до Врага он заметил, что Акуле сейчас явно не до него: Ещё с тремя подельниками тот оскорблял какую-то парочку игроков, явно стараясь заставить тех напасть первыми. Надо отдать должное игроку с весьма говорящим именем Дон Ат, что тот не только сам терпел, но и даму свою сдерживал от нападения первыми, прекрасно понимая, что уж эти — то гопники не отстанут, пока не обернут эту парочку до нитки.

Зябе с его места было прекрасно видно, что молчание игрока и его подруги бесит Акулу во много раз сильнее ответных оскорблений и угроз.

Момент, когда гопники перешли к действиям Зяба проморгал, а вот игрок нет: Мгновенно окутавшись щитом, и приняв на тот первые удары, Дон Ат атаковал сам: Засыпав гопников массовыми атакующими заклинаниями, он использовал свой щит как таран, прорвав строй и уже собираясь очевидно уносить вместе с подругой ноги, когда вмешался Зяба. Пока игрок с подругой пытались прорвать строй нападавших, паладин не стоял на месте: Набрав максимальную для себя скорость, Зяба уже нёсся на своего обидчика, когда заметил смутную тень, подкрадывающуюся к Акуле со товарищи из соседнего переулка. Не заостря на этом внимания, он обрушился на уже сбитого с ног щитом Дон Ата старого обидчика со всей так сказать пролетарской ненавистью даже не задумываясь, проходят ли его удары и если да то куда и как. В ту же секунду на Акулу набросился, какой то рога в стелсе и их суммарный натиск таки сделал своё дело: Акула ничего, не успев им противопоставить, ушёл на респаунд.

Игрок Дон Ат с подругой собиравшиеся было убежать, резко изменили свои намеренья и стали активно работать по остальным гопникам. Зябу весьма сильно впечатлил лук эльфийки способный сносить до трети здоровья за выстрел, с игроков на голову выше её по уровням, да и скорострельность у той тоже была на весьма приличном уровне. Не прошло и двух минут с начала атаки, а от четвёрки гопников осталось двое, а ещё через полминуты один который и рад бы был наверно убежать да вот не получалось: Тот застыл столбом под каким-то становым заклинанием, на основе холода, а лучница, произнеся явно какую-то цитату на испанском «асталоввиста бэби» выстрелила тому в голову весьма дорогой огненной стрелой, сняв критом все оставшиеся хиты.

Буквально через минуту после боя набежала толпа народа, в которой были и игроки и неписи в разбросе уровней от пятнадцатого до сто пятидесятого включительно. И что поразило Зябу так это то, что все они прибежали спасать именно этого Дон Ата с подругой. Сначала не разобравшись в ситуации, даже хотели напасть на него и странного рогу с именем «36.6» что вписался в драку на их стороне, но Дон Ат быстро остановил их и вкратце обрисовал ситуацию. А ещё через минуту бодрым аллюром пригромыхла городская стража

и тоже, блин, спасать этого игрока.

Пока шли разбирательства Зяба и «36.6» хотели под шумок свалить, но даже роге с его стелсом этого не удалось: Как то незаметно за их спинами нарисовался здоровенный непись со того уровня с именем Кабестан и аккуратно, но твёрдо взял их за плечи мол «стойте тут и никуда не ходите».

Весь этот бедлам продолжался минут пять, но вот свалила сначала стража, а потом и все неписи кроме двух самых здоровых: То есть того самого Кабестана и начальника какой-то школы Талрепа.

Игроки же обступив Зябу и «36.6»и стали в разноречивой благодарить их за помощь, заодно интересуясь, как те не побоялись вписаться за их кланлида, имея почти вдвое меньшие уровни, чем у нападавших?! Только сейчас

Зяба заметил, что все игроки и даже один из неписей носят почти точную копию морской формы, да ещё и с погонами на которых красовались буквы «МФ» и над ними помимо имён горит название клана «МорФлот».

То, что в этом клане нет никакой жёсткой иерархии как у тех же «Ветов» или казацкой вольницы как у «Сволоты» было отчетливо видно даже сейчас. Здесь были скорее дружеские или даже семейные отношения, но с чёткими разграничениями по занимаемым должностям, и даже к неписям обращались как к обычным людям, не делая акцента на их программном происхождении. Этакий гибрид из традиций Российского императорского флота и ВМФ СССР. И хотя тот же Талреп и только что подошедшая эльфийка — НПС к клану не относились, однако ни кланлид, ни другие игроки, ни словом, ни жестом не показали, что те чем-то от них отличаются.

Что Зяба, что 36.6 не ожидавшие такого дружелюбного напора были слегка зажаты и отвечали на все вопросы односложно в стиле: Да, Нет, Не знаю, и Так получилось. И вдруг Зябе невыносимо захотелось стать частью этого клана, таким же, как они непосредственно весёлым и в то же время ответственным за какое то своё направление в общем деле. Сам от себя этого не ожидая он обратился с этой просьбой к лидеру клана, Дон Ат сначала возразил что простым игрокам в клан хода нет но он может взять того в команду какого ни будь из кораблей и попросил рассказать о себе. В середине рассказа кланлид спросил почему мол Зяба не вышел из игры после того как его сал грабить Акула. И тот неожиданно сам для себя признался при таком большом скоплении народа, что выйти из игры он теперь не может, а кнопка логаута уже месяц как пропала из интерфейса, как и многое другое вроде часов и компаса. А ведь Зяба раньше никому не говорил, что застрял в игре навсегда, а тут вдруг признался совершенно посторонним людям в том, в чём и себе боялся признаться. Реакция же клановцев удивила его ещё больше, так как те сразу как то более дружелюбно стали на него смотреть, а Дон Ат заявил, что теперь со вступлением в клан у Зябы проблем не будет, так как все они из таких же сорвавшихся игроков. Единственная условность теперь только в окончании капитанской школы и прохождении параллельно с обучением испытательного срока. Зяба неожиданно сам для себя обрадовался тому, что сможет стать морским капитаном тут же огорчился, услышав сумму взноса: С его-то двадцатью золотыми монетами про мечту о морской карьере и вступлении в клан «сорвавшихся» можно забыть до лучших времён.

Тут как нельзя, кстати, напомнил о себе Акула обещавший в общем чате «Всем им устроить» как только он до Кира доберётся. То, что он писал не только Зябе, но и Дон Ату, было понятно, по тому, как кланлид улыбнулся, и посоветовал Зябе и 36.6 распотрошить

могилку этого прикурка. А выпало с Акулы достаточно много, так как ПКашником тот был заядлым и к сороковому уровню набрал аж сто семьдесят очков на ПК счётчике: Отличный меч подходящий не только для воинов, но и паладинов, уникальный плащ с плюсами к стелсу, что забрал себе температурный рога и две тысячи золотом. И хоть все вещи были пока велики им обоим, но ведь их и в банк пока на хранение положить можно. Глупость поступка Акулы не засеивившегося на местном кладбище объяснялась только тем, что он, во-первых не рассчитывал, что может проиграть, а во вторых негативным отношением к нему НПС города.

Рога как оказалось, был тоже в срыве и тоже натерпелся от Акулы так как в реале был его одноклассником и вместе с друзьями не раз поколачивал того за сволочной характер и стукачество. Услышав эту историю, Дон Ат покачал головой и сказал, что мир тесен, а в свете новых обстоятельств так и оба мира. В отличие от Зябы рога не скрывался от Акулы, а шёл за ним стараясь подгадать момент для нападения. Зяба тоже первое время не бегал от этого подонка и встречал его лицом к лицу, но разница в уровнях не позволила ни разу выйти из схваток победителем, и он решил подкачаться, где ни — будь в сторонке, чтобы потом вернуться и отомстить. У роги тридцать второго уровня при неожиданном нападении шансы завалить Акулу были, особенно если напасть сразу после или во время боя.

Неожиданно для всех рога тоже попросился в клан «МорФлот» хотя уже состоял в клане «Сволота». На вопрос Кланлида о причине такого желания сменить клан тот не стал кривляться, и честно сказал что «Сволота» клан старый и пробиться наверх там уже нереально, да и порядки ненормальные какие-то потому, наверное, что нормальных людей там, в принципе нет — одна школоты и неадекватности. И он всегда рад оказаться в серьёзном клане тем более на стадии его зарождения, а к Сволоте пошёл только ради защиты от ПК.

Дон Ат конечно скривился, но согласился испытать парня в деле, прежде чем принять в клан окончательно.

То, что клан не просто странный, а очень странный Зяба понял ещё по первому же дню в капитанской школе: С ними вместе проходили обучение ДВЕ ДЕВУШКИ!!! Да к тому же одна из них была НПС! Как это в принципе возможно ни Зяба, ни Температурный понять так и не смогли, хотя постоянно задавали этот вопрос, как самим дамам, так и капитану Талрепу. Эльфийки предлагали спрашивать у Талрепа, а тот в свою очередь посылал за ответом к Хозяину морей. То, что именно «посылал» ребята поняли когда, подгадав одну из свободных ночей смотались — таки к маяку. То, как с ними обошёлся этот самый Хозяин, не понравилось обоим: А кому понравится, что вас сначала смывает в море, а потом ещё и мотает по нему как щепку, до самого рассвета не позволяя, даже приблизиться к берегу.

Так или иначе, но все четверо окончили школу и стали капитанами, но долго ещё послать к Хозяину морей было для обоих парней самым грязным ругательством. А сразу по окончании школы их ждал рейд за замком для клана.

Часть девятая: «Мёртвый остров». Глава 1.

То, что в клан приходят новые люди меня, конечно, радовало, но и рождало опасения — кого мы принимаем практически в семью? Что ждать от них в будущем? И ладно ещё паладин, сразу видно, что парень нормальный и если и есть какие то шероховатости то не очень заметные, а вот рога слегка напрягал: То как быстро и почти не задумываясь, он выразил желание сменить клан, говорило о его непостоянности или даже ветрености хотя по рассказам ребят бывший его клан «Сволота» был, прямо скажем не для всех: Чего только стоили регулярные ПК рейды и полное отсутствие союзников среди других кланов, хотя

союзы и альянсы возникали постоянно, а некоторые из них были весьма продолжительны и не распадались как минимум год. Но даже то, что этот 36.6 просто даже согласился вступить в этот клан, говорило не в его пользу.

Но пока за ними присматривали Талреп и эльфийки, у клана оставалась ещё куча нерешённых проблем перед рейдом на мёртвый остров: Денег не хватало ни на что и наши корабли то постоянно мотались к Акульему данжу, то развозили товары в соседние города и на острова. Я и остальные ребята за эту неделю прокачали умение «Торговля» до учеников мастера и кое-кто подбирался к «мастеру» почти вплотную. По одному уровню набрали почти все, а Туран опять сагрил скайвинскую галеру и приволок эту развалину в док на ремонт, подняв уровень ещё и на ней. Из-за этого «подвига» мы дружно задвинули его в конец очереди на получение баллист и скорпионов, а у клана опять появился дефицит капитанов из игроков, так как продавать хоть один корабль, попавший мне в лапы, я не собирался. Члены моего первого экипажа хоть и стали капитанами, но, во-первых ещё не ясно как они себя поведут в боевой обстановке, а во-вторых те пока были капитанами шестого ранга (читай — мичманами). И способны были ходить только вдоль берега, или в составе эскадры, что накладывало некоторые ограничения на дальние походы, так как стоит хоть одному из них потеряться во время шторма или ночью, вне пределов видимости берега и можно забыть о корабле и команде им доверенных.

Берс наконец-то прокачал профу «портной» до мастера, и начал шить спас жилеты, просто ни подмастерье, ни ученик не позволяли создавать что-то новое, а жилета в готовых рецептах не было. Я и Брин накрафтили по паре десятков брусков разной толщины, из разных пород дерева пытаюсь подобрать оптимальный вариант наполнения для жилета, пытаюсь подгадать с комбинацией плавучести и защищённости. Ведь как не смешно звучит фраза «Деревянный доспех» однако и такой вид личной защиты имел право на существование: Начнём с того что почти все щиты были деревянными за исключением пожалуй турнирных и малышей вроде «Тарча» и «Баклера» и тем не менее защищали как от стрел и копий так и от ударов клинка. Вот мы и мудрили с комбинациями разных пород дерева, чтобы добиться нужного эффекта. Раз уж одеваем на матросов спас жилеты, так пусть те их не только от утопления спасают, но и от стрелы на излёте или скользящего удара клинком.

В итоге получилась весьма интересная вещь: На толстый кожаный панцирь нашивались карманы — ячейки из более тонкой кожи, в которые вставлялись сорока миллиметровые бруски склеенные крест — накрест по принципу фанеры. В центре был брусок из местного аналога пробкового дерева толщиной в двадцать пять миллиметров, а по краям пластинки из «митра» местного аналога дуба и дальнего родственника мелрона размещенные, так что пяти миллиметровые пластины располагались на внешней стороне жилета, а десяти миллиметровые с внутренней. В итоге жилет не только хорошо держал меня на плаву, но и останавливал большинство стрел выпущенных Лаирой и Тураном, пробивая его только при попадании в промежутки между брусками или стрелами с каким ни-будь эффектом.

Испытание на плавучесть жилета после себя решил провести на Зубастике, как на не умеющем плавать матросе: Закрепив страховочный фал за специально пришитое для этого на спине жилета бронзовое кольцо, в которое можно было и руку просунуть я вместе с Зубастиком прыгнул в воду дабы в случае чего начать того спасать. Тот вусмерть мной заинструктированный покорно приготовился тонуть, даже не смотря на «Воздушный пузырь» накинутый мной на него для дополнительной страховки. Каково же было его

удивление, когда он не пошёл камнем на дно, не смотря на саблю и арбалеты, закреплённые в специальных гнёздах жилета, но и вполне уверенно держался на воде, в практически стоячем положении, возвышаясь над уровнем моря по плечи. А когда его мокрый жилет, сняв с него ещё и из луков обстреляли, и саблей порубили вся команда Шустрого впечатлилась по самое не хочу.

Получив ещё один патент на изобретение (благо, что на тот момент денег было достаточно) мы с Берсом и Брином стали крафтить жилеты сначала по пять, а потом и по семь штук в день, стараясь обеспечить все наши команды этим нужным изделием. Остальные же ребята просто сбились с ног пытаясь добыть достаточно денег на материалы, необходимые для создания жилетов и самым дорогим расходником оказался митр стоивший в Друмире как красное дерево в Союзе, то-есть весьма дорого, из-за чего себестоимость жилета ровнялась трём ста золотым. А сам жилет попал в категорию средних доспехов наравне с бахтерцами и бригантами, и, получив название «Морская кираса» из-за чего ни я, ни кто другой из магов и друидов носить такой не могли. Обидно блин! Пока крафтил и испытывал жилет, надевать его было можно, а как зарегистрировал так ни — ни. Несправедливо ведь! Я даже жалобу админам накатал, но в ответ получил отписку с таким количеством пунктов и параграфов правил Друмира, что стало ясно, куда собственно меня послали эти бюрократы. Правда, заменив в рецепте кожу на парусину, и отказавшись от использования митра, получил — таки рецепт простого спас жилета без дополнительных защитных свойств и ограничений к ношению.

А масштабные закупки митра привели к неожиданному эффекту: На меня вышел, как он себя назвал, представитель некоего клана Олдеров с вопросом, не открыл ли я производство элитной мебели и намеревался посмотреть каталог моих изделий для возможных заказов. Узнав же, что митр у нас идёт на чисто военные цели сначала не поверил, а потом обозвал дураком и вышел из чата. Мне стало интересно, за что это меня так обозвали, и я при первом же посещении аука просмотрел раздел «мебель», «предметы роскоши» и «оформление интерьеров»: Когда я увидел цены, что там использовались, то понял что крафт эликсиров на единицы умений детский лепет по сравнению со столяркой или ковкой. Мебельный гарнитур, для столовой выполненный из митра стоил порядка ста тысяч, и это был не предел, а уж, сколько стоили ажурные, кованые решётки на окна, да ещё и с клеймом мастера я промолчу. Правда качество исполнения таких изделий явно превышало мой мастерский уровень, и подходил скорее гранд мастеру или даже выше (хотя куда выше то?!). В общем если прокачаю профы до гранд мастера, то на что жить клану найдётся.

Таким образом, пока Лаира с Хелвой и пара новичков учились в школе, мы всю неделю ковали благосостояние клана, иногда в прямом смысле этого слова. Неожиданно порадовал Бурый, сообщив, что в двух соседних, приморских городах заказали такие же маяки как в Кира. И готовы выложить по триста тысяч за каждый из них, а он в свою очередь переведёт по сто пятьдесят тысяч в казну клана. Надо только доставить его туда и организовать охрану, так как такая сумма многим игрокам башню точно снесёт.

Оснащение кораблей тоже поднялось благодаря таким суммам, и на оба, драккара, и галеру вместо скорпионов поставили полиболы способные стрелять практически очередями, если уровень стрелка достаточно высок, что нам на испытаниях наглядно продемонстрировал Кабестан. А митра закупили столько, что Брин недолго думая переделал все свои щиты для орудий по принципу вставок в жилеты, получив опять — таки универсальную вещь, включавшую в себя как сам щит, так и спасательный плотик.

Появились даже деньги на ремонт скайвинской галеры и выкупа у портовой администрации, захваченной в недавнем ивенте купеческой калоши. Но с той пока было не ясно: Нужна ли она нам вообще?

К концу недели количество производимых «Морских кирас» мы с Брином и Берсом увеличили до двадцати штук в день, но всё равно это была капля в море. Если на каждый драккар приходилось по тридцать членов экипажа, на галеру шестьдесят, а на шлюпы так и по сто двадцать, то общая численность экипажей ровнялась шести ста НПС и на каждого нужна была кираса, которых мы успели сделать пока только пятьдесят семь. А ведь в эллингах стояли ещё и купец со скайвинской галерой, на которые пока не было ни времени не денег.

До выхода эскадры на зачистку и захват данжа было ещё как до луны пешком, а тревожные признаки новых крупных неприятностей появлялись всё чаще: Началось всё с того что во время очередной вечеринки в трактире нас в открытую обозвали пиратами и злостными ПКашниками какие-то незнакомые игроки и с презрением отказались общаться. Заподозрив неладное, я полез в ифосеть Друмира, где с удивлением обнаружил что клан «Волки моря» заявляет что клан «МорФлот» является пиратами и назначил премию за убийство любого из нас в пятьдесят золотых, а за меня лично так и сто. Статья была объёмная и включала в себя ещё и нарезку из отрывков гайдов и небольшого видео, где на шлюп с драккара врывается толпа зверского вида матросов и практически сметает с палубы весь экипаж. А ведь о подобном можно было и раньше догадаться ещё по ультиматуму Скальда и заяве на нас админам. Мы с ребятами срочно накатали статью опровержение и скинули не нарезку, а полные гайды произошедшего, но вот то, что за нас была назначена награда, напрягало: Ведь многим, да что там многим, большинству игроков наплевать, пираты мы али нет, а вот денежек народ срубить захочет. И если для нас пятьдесят золотых уже давно мелочь, то для большинства игроков сорокового уровня это неплохие деньги. С этого дня я запретил ребятам ходить поодиночке, и попросил брать с собой как минимум по десятку матросов из команд, снабдив их кирасами. Кстати только этим матросам кирасы и выдавались, что породило среди них, что то вроде конкуренции и соревнований за право сопровождать в город капитана. Ведь кроме кирасы сопровождавшие надевали и парадную форму, которую те очень ценили и получали по пять серебряных монет, что для пятнадцатого уровня очень неплохие деньги в независимости от того НПС он или игрок, да и постоянно на кораблях сидеть надоест любому, а тут почти увольнительная.

Правда потом обнаружился совершенно противоположный эффект нежели рассчитывали волки: К нам пошёл народ, ведь до этого почти никто не знал о таком клане как «МФ» а теперь о нас знали все, кто читает инфо. Хотя качество народа оставляло желать лучшего, ибо приходили именно пиратствовать. Мы конечно отказывали не всем, и Квази просто сбился с ног, проводя собеседования на которых отсеивалась половина кандидатов, вторая же половина отсеивалась после того как узнавала что надо таки идти учиться, да ещё и деньги за это платить. В общем, при всём богатстве выбора мы за две недели приняли только одного кандидата в срыве: Парня звали Хелокс, и как он сказал, для своих просто Рашиль и был он опять-таки паладином, что и не удивительно в связи с тем, что этот класс самый популярный. Парень был забавный и непоседливый, постоянно придумывал, какие то заморочки, не приносящие никакого дохода ни в экспе, ни в золоте, но в принципе безвредные. Правда в школу капитанов мы его не направили, так как единственная наша плавучая парта была пока занята, а денег на покупку второго ушкуя выделять смысла не

было. То как Хелокс прокачал свои паладинские приёмчики, внушало уважение: На своём двадцать третьем уровне он номинально вполне мог потягаться и с тридцатым за счёт увеличения скорости проведения приёмов и количества их ДД. Учитывая это и то, что до освобождения Катрана оставалось четыре дня, его временно поставили гонять наши абордажные команды и простых матросов, благо механика игры позволяла и это.

А потом Зяба, Зяба, 36.6 и обе наши эльфийки закончили школу притом, что только температурный вышел с шестым рангом, а все остальные с пятым. Из-за чего я хотел было попенять Талрепу, мол, «чувства чувствами, а завышать оценки не стоит», на что тот ответил, что никогда бы так не поступил, зная характер Хозяина морей и все оценки и ранги заслуженны честно. Потом Лаира мне призналась, что до срыва она училась морскому делу в другой игре. А Хелва же всю жизнь грезила морем, из-за чего даже с родителями в своё время поссорилась, и из дому убежала. Шекспир блин отдыхает! Талреп же заявил, что обе могли бы сдать и на четвёртый ранг, но полномочий его школы на это не хватает. Во блин девки пляшут!

Зяба, вышедший из школы с тридцатым уровнем, и узнав о том как Хелокс добился своих результатов в прокачке персонажа, на собственном примере убедившись в эффективности этого метода, добровольно заменил того на должности инструктора по фехтованию. И гоняя матросов, сам прокачивал свои приёмы до умопомрачения, умудрившись привнести в них элементы изученного им в реале карате, да и матросов в нём поднатаскал. А к концу недели начал ещё и учебные абордажи проводить, правда, пока только с теми матросами, что умели плавать или уже получили кирасы. В общем, на одном из собраний клана было решено назначить Хелокса и Зябу на должности инструкторов клана по боевой подготовке и тактике соответственно.

И вот по прошествии двух с половиной недель после последнего ивента, все корабли клана были готовы и вооружены. И что существенно — все скорпионы были заменены на полиболы, а канониры и команды заучены до посинения, я объявил дату выхода в данж, назначив тот на следующий день. Причина такого скорого отбытия была проста: Меня в конец достал мер своим настойчивым желанием продать особняк в городе. Он уже угрожать начал хоть и завуалированно и намёками: Мол, у жрецов Светлоликого возникли ко мне какие-то вопросы. И только он, мер может отвести от меня неприятности, которые могут в связи с этим возникнуть. Ну, вот тем более валить надо, ибо не верил я, что светская власть города имеет какое то влияние на религиозную власть мира, даже если эта власть представлена только парой низкоуровневых жрецов.

Народ забегал, докупая последние мелочи и пытаясь успеть закончить какие-то мелкие квесты набранные в городе. Зяба с Хелоксом намеривались было провести крайние учения по абордажу, но я резко завернул их намеренья, помня о результатах предыдущих учений: Нет, я, конечно, понимаю важность учений, но матросы на прошлых так вошли в раж, что порубили ванты на двух шлюпах, а ведь завтра выход эскадры и терять время на замену такелажа или другого ремонта я не намеревался. Я тогда даже перефразировал знаменитое изречение мол: «Александр Македонский конечно великий полководец, но зачем же ванты то рубить».

Кстати Зябу и Хелокса поставили командовать галерами «Ундиной» Зябу, а на названную «Русалкой» бывшую скайвинскую, поставили Хелокса. Решение это было обусловлено тем, что оба они показали себя отличными абордажниками, а галеры к этому

типу боя подходили лучше других кораблей эскадры. Захваченные в ивенте шлюпы тоже получили свои имена и капитанов таким образом «Крепким» стал командовать Квази, «Строгим» Морко, а «Хитрым» Берс, на драккары же были поставлены, на «Задиру» Туран, а на «Прыткого» Лаира. «Катран» же получил под своё командование «36.6», и теперь мотался на нём вокруг эскадры, как и Туран до этого. Купца мы, кстати, тоже выкупили и подарили Хелве как первый корабль, и хоть она и не входила в состав клана, пошла в этот поход вместе с нами, сославшись на то, что обкатать надо корабль и экипаж, а с нами в море спокойней. Экипаж она набрала из эльфиек: Вот кто бы мог подумать, что в Кира есть столько эльфиек влюблённых в море, что на полный экипаж купца хватило! При том, что только десять из них были мечниками, а остальные тридцать лучницами, так что в итоге купец превзошёл по силе залпа галеру вооружённую плойболами, правда, как я заметил купец взял не всех, желающих выйти в море дам: Ещё пара — тройка десятков осталась в городе.

И уж кому какое дело до того что Фрегату Кира срочно что-то понадобилось в той же стороне что и купцу Хелвы который она по моему совету обозвала «Амазонкой». А капитан Талреп ну прямо таки случайно повёл фрегат именно в тот же день, с той же скоростью, и в ту сторону, куда шла Амазонка Хелвы. И то, что в зоне видимости эскадры постоянно маячили четыре косатки, так это вообще случайность. В общем, всем всё было ясно, но приличия были соблюдены, и придраться было не к чему.

Эскадра вышла утром сразу после восхода солнца, ветер был попутным, а экипажи на галерах и драккарах за полторы недели подняли своё умение гребли почти до мастеров. По этим двум причинам скорость эскадры в сумме составляла десять узлов, что для парусно — вёсельного флота скорость весьма приличная. За весь день встретили только пару кораблей НПС купцов, и даже один потрёпанный парусник игроков тёмной фракции. Но не Талреп с Хелвой, ни мы его не тронули, и просто обошли стороной изрядно удивлённых таким нашим поведением орков, которые из-за своих шести узлов никак не могли бы от нас уйти, и уже приготовились героически погибнуть. Вот мне показалось, или они даже обиделись таким нашим к себе пренебрежением?! Так как мне был отчётливо слышен русский мат с борта уже оставшегося за кормой этого орочьего аналога пинаса. В российском происхождении этих орков я окончательно убедился, разглядев их знамя: На чёрном фоне знамени проступало серое пятно, в которое был вписан скалящийся череп Чебурашки, в берете, а-ля Чегивара, а под ним, две скрещенные казацкие шашки. У меня даже возникло желание подойти к ним, познакомиться, но время было дорого, и я отбросил от себя эту мысль.

Ночь тоже прошла практически без приключений, если не считать того что мы чуть не потеряли галеру Хелокса который опять на что-то отвлёкся и отклонился от общего курса градусов на двадцать. То, что я уже недели две назад составил маршрут с расчётом на то, что все манёвры эскадра проводила ещё днём, обходя все возможные острова и мели, а к ночи вышла на прямой курс к Мёртвому острову, Сильно облегчило ночное лавирование эскадры.

Новый рассвет мы встретили в открытом море в дне пути от конечной точки маршрута, так как ещё в полночь миновали последнюю гряду островов, после которой начиналась практически чистая, от каких либо препятствий акватория начального моря. Здесь — то нас и подловил мёртвый штиль: К девяти часам утра ветер сначала упал до двух баллов, а потом и вовсе затих. Если кто-то считает что самое опасное и страшное на море это шторм, то он глубоко ошибается: Нет ничего страшнее штиля заставшего парусник в открытом море. Ведь штиль может продолжаться довольно долго иной раз по несколько недель, а запасы воды и

пищи на кораблях всё-таки не беспредельны. Так кстати и появились легендарные «Летучие Голландцы» экипажи, которых умерли посреди океана из-за такого вот штиля от голода и жажды. Игрокам такая смерть в принципе не грозила, а вот нашим неписям мог настать каюк, так как все экипажи были наняты по максимуму, а еда и пресная вода для неписей, тоже была необходима. И хотя всего этого мы загрузили с тройным запасом, и среди нас были маги со своими порталами, приятного в этой ситуации было мало. Но выходов из данной ситуации было два: Во-первых, гребных и парусных кораблей у нас было поровну, а во вторых Хелва, Дин и я были магами воздуха, что тоже в данном случае играло немаловажную роль.

Ундина впряглась во фрегат «Кира», а Русалка в Крепкого, драккары взяли на буксир Строгого и Шустрика, а мы маги на Амазонке и катране пристроились в кильватере и стали постоянно кастовать «Встречный ветер по парусам шлюпов и фрегата. Вот хорошо, что я качал это заклинание не на силу, а на массовость, и мог теперь бить сразу по двум кораблям.

Вот таким бутербродом — тянитолкаем мы дальше и двигались, скорость упала до четырёх узлов и если штиль не прекратится до вечера, то доберёмся мы до мёртвого острова, хорошо если к завтрашнему утру, а то и к обеду хоть и рассчитывали быть там сегодня вечером. Вот вам наглядный пример фразы «Всякие неизбежные на море случайности»: Рассчитывали прийти к одному сроку, а придём, бог знает когда.

К обеду вновь подул ветер, но вот тех же Талрепа и Кабестана это ничуть не обрадовало: Как старые моряки они могли предсказывать погоду безо всякого барометра, по малейшим, незаметным никакому сухопутному или новичку признакам. По словам того же Кабестана нас ожидает жестокая трёпка штормом и ни до одной бухты где можно было бы укрыться дойти мы не успеем. На вопрос: когда, мол, ждать шторма тот сказал, что удивлен, почему тот ещё не начался. К тому времени в связи с появлением ветра я давно перешёл с Катрана на Шустрика, послав предупреждение о шторме стальным, и стал отдавать, как меня учили команды перед штормом: Прежде всего «Убрать паруса», «Закрепить всё по штормовому» и «Задраить люки». Потом приказал пришвартовать Катран к Шустрому намертво, а его команде перейти на шлюп. Ведь хотя это было и опасно из-за потери управляемости корабля, но терять свой первый собственный кораблик совершенно не хотелось, а в одиночку ушкой шторм не переживёт так как является скорее речным и прибрежным, чем морским кораблём. Ребята и Талреп с Хелвой делали практически то же самое, только у них не было нагрузки в виде ушка, и они управились чуть раньше меня.

И, как будто ожидая пока мы закончим (хотя при условии личного знакомства с Хозяином морей возможно и не «как будто»), сразу по окончании предштормовой подготовки «Грянул гром».

Погода в Друмире вообще интересное явление: И если на материке, никаких климатических изменений практически не было, то вот море в плане погоды предоставляло всю её палитру. Как от ясной, до пасмурной так и от штиля, до шторма. Мы с ребятами часто наблюдали, как за молом море штормило или затягивало туманом, а уже в бухте продолжало светить солнце и даже травинка не шелохнётся на берегу, а уж сколько раз попадали в полосу тумана или лёгкий шторми при выходах в море, даже не считали уже. А сейчас мы были не среди островов, а почти в центре моря, где шторму практически ничего не мешало. То есть сейчас нас ждала трёпка по сравнению, с которой все прочие наши приключения были детским лепетом.

Шторм начался как-то сразу и почти на всю катушку: Небо заволкло тучами, а ветер

поднялся такой, что с бушприта пришлось убрать все оставленные для управления кораблём косые паруса кроме бом кливера, потому как если бы мы оставили остальные, то нам сломало бы и бушприт и фок. А следом за ветром пришли Волны, именно так — с большой буквы, ибо то, что мы испытывали раньше, не входило ни в какое сравнение с тем, что пришло сейчас: Волны, захлёстывающие корабли доходили до вороньего гнезда, а про палубы и говорить нечего. Все страховочные леера[1] были натянуты вовремя, но всё же опасение за экипажи было сильнее логики, и я приказал большинству матросов убраться в кубрик, оставив на палубе только тех, кто, даже выпав за борт, наверняка возродится по прошествии некоторого времени. Например, весь свой первый экипаж, Кабестана, Брина, 36.6 и всех погибших в ивенте, но позже возродившихся матросов. Приказав всем надеть кирасы и закрепить страховочные фалы за леера, и сам пристегнулся к специально для этого прикреплённому у штурвала бронзовому кольцу. Ветер был, кстати, попутным, и я даже забеспокоился, что если шторм скоро не кончится, то нас может выбросить на скалы Мёртвого острова. Ведь лаг[2] показывал скорость в двадцать три узла, что превышало номинальную скорость шлюпа на четыре узла, и это при учёте того, что у нас стоял только один косой парус и присутствовал балласт в виде ушкуя. Из-за последнего мы даже начали отставать от остальной эскадры.

Било нас изрядно: Я раз двадцать прощался с кораблём и командой и раз десять благодарил создателей игры за то, что в Друмире нет болезней вообще и морской болезни в частности. А сколько раз членов экипажа смывало за борт и посчитать невозможно, и их счастье что фалы и леера выдерживали этот натиск и моряки опять возвращались на борт с помощью товарищей. На исходе второго часа этой нервотрёпки сломав нам на прощанье макушку грота как раз у вороньего гнезда, шторм ушёл. В команде потерь не было, а вот шлюп поломало прилично: Помимо сломанного грота потеряли в прочности борта, открыв несколько мелких течей, да изрядно растрепало такелаж, завязав несколько концов непредусмотренными морской наукой узлами, и сорвав несколько вант[3] и выбеленок[4]. В общем, отделались весьма легко.

После проверки корабля вызвал в чате ребят и выяснил, что и с ними, а так же с Талрепом и Хелвой всё в порядке, так как ребят хоть и разбросало, но фрегат «Кира» оказался в зоне видимости Хелокса, а Амазонка практически не отставала от Прыткого Лаиры.

Место сбора эскадры назначил у фрегата, так как он был практически в центре условного круга радиусом в двадцать пять миль, по которому разбросало наши корабли. А пока мы к нему ковыляли, экипаж занялся откачкой воды из трюма, и залитого по борта ушкуя попутно конопатя течи и пытаюсь распутать повреждённый стихией такелаж. С ремонтом грота решили повременить до прихода к месту сбора, так как займёт такой ремонт как минимум два, а то и четыре часа, и это ещё весьма мало и оправдывается только условностями игры. В реальной истории такой ремонт по рассказам современников и записям реальных моряков мог продлиться и двое суток.

Вообще вся прочность кораблей в сумме после бури просела примерно на тысячу единиц каждый, что хоть и не критично, но весьма показательно: Попади мы в такой шторм на только что захваченном «Шустром», и о продолжении морской карьеры в игре, можно было забыть надолго. Ведь как я успел заметить, доходы на суше и в море отличались в разы в пользу последних. На тех же что и мы уровнях игроки, игравшие на суше, зарабатывали по пятьдесят золотых в день там, где мы пятьсот. Правда и расходы у нас моряков побольше,

помимо того что надо было платить НПС экипажам так и на содержание и оснащение кораблей суммы уходили просто астрономические. А сейчас мы шли за замком для клана, и расходы должны были подскочить ещё выше, правда только на первых порах, а потом уже на базе замка снижались как расходы на ремонт и содержание кораблей, так и на содержание экипажей и гарнизона замка. А вот проблемы с НПС властями практически заканчивались так как остов в середине моря не относился ни к одному из государств Друмира, ни светлых, ни тёмных.

В принципе светские власти Друмира мне не мешали, а если глянуть на тех же Талрепа и Верпа, ещё и помогали, но вот поползновения властей церковных, по крайней мере, светлого блока напрягали сильно: И ладно бы дебаф «Идолопоклонник», срезающий экспу на суше, так ребята недавно узнали о новых квестах от церкви Светлоликого: Один на разрушение маяка в Кира, а второй на обнаружение, и сообщение жрецам о любом идолопоклоннике. Правда плюшек за квесты было очень мало и они были весьма слабенькие, поэтому то, наверное, и маяк стоит и меня никто не похитил. Толи это не так важно Светлоликому, толи жрецы скупердяи.

Шустрый опровергая своё имя, пришёл к месту сбора последним, и мы начали работы по ремонту мачты, в чём очень помог Талреп со своим фрегатом. Так как высота мачт фрегата, вдвое превосходила высоту мачт шлюпа, мы использовали его грот рею как стрелу подъёмного крана при ремонтных работах, благо море уже успело успокоиться, и волны упали всего до одного балла, что хоть и не убрало качку полностью, но при такой её интенсивности можно было нормально работать. И что интересно Талреп ни взял за это с нас не гроша, а в приватной беседе на юте его корабля показав глазами в сторону резвящихся неподалёку косаток сказал, что со своих за такие мелочи денег не берёт. И что интересно системного сообщения о подобной плюшке мне не приходило! Неужели инициатива снизу?!

Ремонт мы благодаря помощи Талрепа закончили за полтора часа, не только восстановив грот, но и устранив течи на всех кораблях эскадры обошедшихся без поломок мачт. Скорее всего, и нам-то мачту сломало только из-за принайтованного к Шустрому Катрана.

И только сейчас я взглянул на карту в меньшем масштабе, чтобы выяснить, где же мы собственно находимся, а находились мы в двух часах хода от мёртвого острова. Ну и не фига же нас протащило штормом!

До заката оставалось пять часов, и мы дружно решили, что сразу после такого шторма атаковать данж на ночь глядя полный идиотизм и решили сегодня только преодолеть гряды рифов, а штурм перенести на завтра.

[1] Страховочный канат, натягиваемый перед штормом вдоль палубы, по основным маршрутам передвижения матросов.

[2] Прибор для измерения скорости.

[3] Ванты: канаты для крепления и растягивания парусов.

[4] Канаты, по которым ходят матросы при работе с парусами.

Глава 2.

Когда мы подошли острову на пять миль, стало ясно, что если удастся захватить замок, то проблем с крафтом эликсиров у нас не возникнет: Рифы и акватория вокруг них прямо таки кишели акулами не слабых уровней от сорокового до шестидесятого включительно и размеры некоторых особей в мире земли подошли бы скорее Китовой акуле[1] или Мегаладону[2], а не Большой белой, как было над теми написано. И соваться к таким

монстрам на том же катране было бы форменным самоубийством, да и драккар или галеру такая громадина вполне могла повредить или перевернуть. Признаться честно — я и в возможностях шлюпа тягаться с такими монстрами сильно сомневался.

Зато наши касатки прошли сквозь это скопление морских кошмаров как нож сквозь масло, и уже через пять минут были внутри рифового кольца, за которым уже не было ни одной акулы.

Выбрав ближайший к нам проход в гряде рифов, мы направились к нему, отстреливая по дороге особо любопытных монстров, не задерживаясь для снятия лута. Потому как если бы мы так поступили, то пришлось бы отбиваться от целой стаи этих хищниц, практически мгновенно бросавшихся к раненым или убитым товаркам чтобы закончить начатое нами. Всё-таки я был не прав в том, что проблем с крафтом здесь не будет. Здешние акулы это не сонное царство данжа, здесь они всегда активны и голодны, а что жрать, людей или соплеменниц им и в мире земли было всё равно.

Проходы, в рифах отмеченные на наших картах, хоть и были весьма широки для строя фронта из двух шлюпов в ряд, но ни один из них не был прямым: Помимо того что шли они под очень острым углом к линии рифов так ещё и поворачивали в самый неожиданный момент практически под прямым углом. Поэтому то и найти их было весьма проблематично, дело в принципе могло бы решиться использованием шлюпок или малоразмерных судов вроде Катрана, но вот наличие у рифовой гряды такого количества огромных, голодных акул способных перекусить шлюпку пополам напрочь отметало такую идею, а ушкой самостоятельно бы досюда просто не дошёл.

Пройдя в акваторию за рифами, сразу ощутили, что помимо функции защиты от не прошеных гостей рифы выполняли ещё и роль своеобразного мола или волнолома, перемалывая в мелкую рябь морские волны. Предупреждённые Талрепом об опасности появляется в виду обеих бухт острова мы встали на якоря сразу за рифами, так как начинало уже темнеть, а соваться в данж с мертвяками на ночь глядя глупость несусветная.

Ночь не прошла спокойно: Примерно около полуночи меня разбудил вахтенный матрос с сообщением, что от острова к эскадре что-то движется. Ночь была безлунной и как этот матрос смог, что-либо разглядеть, ума не прилажу. Хотя разглядел то, как раз не матрос, а бодрствовавший от нечего делать 36.6 у которого был перк ночное зрение, который он прокачал весьма прилично. Он то и заметил две неясные тени, что тихо к нам приближались, я же их разглядел только после того как Температурный показал куда собственно глядеть.

Скомандовав боевую тревогу, стал срочно стучаться в лички ребят, чтобы те проснулись и приняли меры к защите своих кораблей. Лаира проснулась первой и, поняв, почему собственно я до всех домогаюсь, подняв по тревоге свой экипаж, стала так же будить народ и Хелву с которой, похоже, они действительно подружилась.

Через три минуты на эскадре не осталось ни одного спящего, а через пять на нас напали:

Это были два вёсельные тримарана забитые до отказа скелетами и вооружённые не на много хуже шлюпа стандартной комплектации. То есть если на шлюпе было восемь установочных мест для метательных машин среднего класса, то на тримаране их было шесть. Правда, машины у скелетов были весьма своеобразные: Если наши были собраны из древесины и канатов, то их скорпионы и баллисты были из костей и жил, да и снаряды у них тоже были оригинальными: Вместо камней они использовали черепа, а наконечники стрел и

копий были не из металла, а из костей. (Хотя, что ещё ждать от разработчиков прописавших этот данж?!) Да и черепа были не простыми, а с каким то тёмным заклинанием, под которым наши щиты проседали просто с поражающей скоростью, не смотря на то, что я перед выходом в рейд настоял на двойном резервировании накопительных кристаллов, на каждом корабле.

Благо, что нападение не было неожиданным, иначе нам не помогло бы даже численное превосходство в метательных машинах и экипажах. Открыв стрельбу одновременно со скелетами, мы всё же первыми продавили их щиты, не смотря на заклинания в черепах, да и мы с Хелвой успели скастовать я «Град» а Хелва «Ледяную Комету» бывшую как я знал очень далёким потомком «Града» по щитам тримаранов. Потом в дело вступили наши полиболы, снося по десятку скелетов за очередь, а тот которым управлял Кабестан так и по двадцать. До абордажа практически не дошло потому, как на обоих тримаранах просто не осталось скелетов, за какие-то три минуты обстрела. Только радовались то мы рано, потому как эти корабли даже без экипажей продолжали двигаться в нашу сторону и, по-моему, вполне управляемо. То, что тримараны, как и галеры, снабжены таранами, знали все и поэтому все корабли стали в спешке выбирать якоря, чтобы уйти от таранного удара попутно перейдя на стрельбу камнями из баллист по ватерлинии кораблей противника и даже пробив у одной из них борт.

Только вот название «тримаран» происходит от слова «три» а значит этот тип кораблей имеет три корпуса на манер катамарана. Пробив один или даже два корпуса такого корабля, вы не всегда утопите его по причине сверх плавучести такой конструкции. И хоть мы и пробили центральные корпуса обоих посудин, замедлив этим их, ход обе они продолжали наползать на нас с неотвратимостью тяжёлого танка.

Но вот, наконец, якоря выбраны, а паруса подняты, и мы начали уходить из-под удара. Мы это фрегат и мой Шустрый потому как именно мы были выбраны объектами атаки. Галеры же Хелокса и Зябы уже отошли на пол кабельтова и, развернувшись, стали, резко ускорятся для такого же таранного удара по противнику. Всё-таки в тесных акваториях вёсельный флот имеет преимущества перед парусным, что сейчас и наблюдалось.

И опять Шустрый избежал таранного удара, что не скажешь о фрегате получившим-таки в корму, окованную металлом острую деревяшку в тот самый момент, когда таран Зябиной Ундины пробил правый корпус корабля скелетов. Тот пошёл ко дну, как и его товарищ протараненный Русалкой Хелокса секундой раньше, но и фрегату не повезло: Он стал заваливаться на корму с явным намерением пойти ко дну, и я отдал приказ шлюпам Квази и Берса подпереть фрегат пока тот окончательно не затонул. Кстати я впервые в этом миле задумался об обеспечении непотопляемости наших кораблей путём установления герметичных переборок, это конечно сократит объём трюмов, но зато увеличит выживаемость кораблей. А то вон один из самых грозных кораблей этого моря чуть не ушёл на дно всего от одной пробоины ниже ватерлинии.

Тем временем оба тримарана затонули, а у нас появилась новая головная боль в виде борьбы за живучесть фрегата. Но заниматься этим в кромешной ночной тьме было невозможно, и мы отложили ремонт до утра, хорошо, что подпёртый с кормы двумя шлюпами тот перестал тонуть.

Остаток ночи прошёл спокойно и мы таки выспались, не смотря на то, что просыпались от каждого шороха, настроив чуткость на максимум (была в настройках такая опция).

Утром мы принялись за ремонт фрегата: Заведя просмолённый кусок парусины на

пробоину снаружи корпуса, и перенеся весь тяжёлый груз в носовой трюм фрегата, мы так выровняли тот на воде, а откачав воду, подняли пробоину над водой. Талреп с Хелвой и Брин с Кабестаном, не говоря уже о простых матросах, смотрели на все эти наши действия квадратными глазами, потому как даже представления не имели о такой простой вещи как временный пластырь из просмоленной парусины и возможности поднять часть днища корабля над поверхностью моря без стапелей. А ведь обе эти операции изобретения именно русских моряков.

Когда мы с Брином установили нормальную заплату и позволили фрегату встать на воде как положено, Талреп, подойдя ко мне, совершенно официальным тоном, (и это не смотря на то, что мы давно подружились) спросил: Не желаю ли я зарегистрировать данный способ спасения кораблей, и если да то не соглашусь ли я продать права на этот патент королевскому флоту за приличествующую сумму и не наследный дворянский титул[3]? Ну и кто бы ответил, что не желает?!!

Правда дворянский титул в Друмире, как и на Земле не только давал всякие приятные плюшки вроде пожизненной ренты, освобождения от налогов и уважения в высшем свете королевства. Но и налагал обязательства вроде таких, как являться по первому зову ко двору, или на военные сборы в случае войны, али ещё какой заварушки вроде прорыва Инферно. Так же дворянин, если он земельный обязан был содержать свои земли в порядке, и защищать их население от всяких неприятностей вроде разбойников, диких зверей и монстров. А заодно набрать, обучить и вооружить, некоторое количество бойцов, число которых составляло десять процентов от работающего населения вотчины[4]. Так как землю мне не предлагали, а захваченная на ничейной территории или у враждебного государства как это не парадоксально звучит, могла принадлежать гражданину государства, а к самому государству не как не относится, то, даже захватив данж и остров, я останусь считаться безземельным, и бойцов мне набирать для короны не надо. Тут же всплыло сообщение:

Внимание!

Вами выполнен скрытый квест «Инновация — 2» до вас его выполнили 115 игроков и вы входите в ТОП — 200 Друмира в категории «Изобретатель»

Награда: Титульное не наследное дворянство.

Награда: 50 000 золотых единовременной выплаты, и рента в размере 500 золотых монет в месяц

Награда: 150 очков славы.

Вы придумали новый для Друмира способ спасения кораблей в открытом море.

Желаете ли вы закрыть его патентом? Да. Нет.

Естественно ДА!

Закончив с формальностями, и опять вернувшись к нормальному между нами общению, мы с Талрепом, разошлись по кораблям и продолжили движение к данжу. Первым в южную бухту острова вошёл Катран под командованием нашего единственного роги, чтобы разведать фарватер на предмет мелей, подводных скал или ловушек. Накинуть стелс на весь ушкуй тот конечно не мог, но опция Катрана «подкрасться» при совмещении с его собственной такой же, практически удваивала шанс на незаметность. Кстати о самом острове: Это был сплошной возвышающиеся на добрых двадцать метров над поверхностью моря плато, прерывавшиеся всего в двух местах с севера и юга узкими фьордами, оканчивавшимися достаточно вместительными бухтами. А уже между этими бухтами проходил перешеек со значком замка и данжа посередине. Остров не был безжизненной

скалой, мы видели с кораблей заросшие лесом холмы на вершине плато. Ну, просто идеальное место для базы!

Через пять минут после входа во фьорд температурный скинул мне панораму из нескольких скриншотов и подписью «Без комментариев». А что ещё кроме мата можно было сказать по поводу им увиденного: На панораме было видно, что Катран находится в середине не большого (всего кабельтов в поперечнике) водного пространства окружённого отвесными скалами, а над узкими горловинами обоих выходов на скалах стоят по два разрушенных форта. Если северная бухта такая же то я даже не представляю, как бы мы брали этот остров без авиации и дальней артиллерии будь эти форты рабочими. При том температурный сообщил что до того пока не войдёшь в этот карман форты не видно а как зайдёшь так поздно будет трепыхаться. А так же он прислал скрины, где были видны обрывки здоровенных цепей выходящих из скал как раз под фортами, закрывавшими проходы. А во втором из проходов проступали очертания уже недалёкой крепости с весьма внушительными стенами, подымавшимися прямо из воды. Это даже не «Форт Нокс» или «Тортуга», это я даже не знаю, как назвать! Неприступность данного сооружения превышала все, о чём я, когда либо, слышал! При грамотной обороне взять такое штурмом было просто невозможно без применения авиации! Тут ведь даже десант не высадить для обхода укреплений: Мало того что берега острова отвесны так там ещё и мели с камнями сплошной стеной идут.

И то, что форты мертвы просто подарок небес или задумка разработов, что в данном случае одно и то же. Как мне кажется, кто-то из них готовил для себя тёплое местечко, ибо такая крепость в нуб-локации это явно, чья-то закладка с прицелом на будущее.

Войдя вслед за Катраном в это место эскадра остановилась так как с того ещё не поступало сообщений о самой крепости. Наверное, Температурный ещё не подошёл к той на столько, чтобы нормально рассмотреть.

И вот, наконец, пошли скриншоты от Температурного: Полуразрушенная крепость кишела мертвяками всех форм и размеров от скелетов десятого уровня до «Мёртвых тварей» пятидесятого, на двух сохранившихся из четырёх предусмотренных с нашей стороны башнях стояли акроболлисты, собранные из останков каких-то гигантов, если судить по костяным рукам, служившим сейчас чашами для метательных снарядов. Да и плечи гигантских баллист собранные из переплетения таких же огромных костяков и жил внушали уважение своими габаритами. Судя по размерам метательных машин попадания одного их снаряда вполне хватало, чтобы полностью сорвать наши усиленные щиты или утопить любой из кораблей эскадры и подставляться под эти орудия не хотелось совершенно. А через десять минут вернулся из разведки Катран и совершенно мокрый 36.6 сообщил, что у этих орудий ещё и дальность стрельбы превышает сотню метров, когда наши бьют всего на пятьдесят — шестьдесят, хотя точность сильно страдает. Потому, как из выпущенных по Катрану восьми снарядов только один упал в опасной близости, окатив их фонтаном воды. На вопрос: «Насколько близко упал этот снаряд?» Температурный ответил, что метрах в пяти — семи, и это дало примерные представления о размерах каменюк пуляемых этими дурами. Упади такой камушек в метре от Катрана, и об этом кораблике можно было бы забыть. У кого-то из разработов явно проблемы с размерами! Правда, разумным применение этих метательных машин явно не назовёшь. Так как пульни такая по Катрану не одним огромным бульником, а россыпью более мелких, и ушкуй бы точно задело пятном разлёта[5].

Теперь стало ясно, что первой задачей при штурме данжа станет уничтожение либо

самых машин, либо их расчётов, а вот как это сделать при двукратном превосходстве в дальности над нашей артиллерией тот ещё вопросец. Тут был нужен или авиаудар или десант ну или на крайний случай линкор «Бисмарк» сюда пригнать (шутка), так как даже при такой неточности и глупости применения орудий, любое из попаданий по нашим кораблям грозит срывом всей операции. Как же уничтожить эти проклятые машины? Будь у меня возможность уничтожить их издалека, или заслать диверсантов... стоп, я же сам практически диверсант, да и не я один.

Эскадра по моей команде развернулась и пошла к выходу из фьорда, а Катран со мной Лаирой, Хелвой и Талрепом остался в небольшом заливишке-ловушке.

Помня о наставлении нашего общего знакомого о том, что никто не должен знать, что мы являемся ещё и посланниками моря, ребятам сказали, что у Хелвы есть пара особо секретных заклинаний, о которых никто кроме нас по заданию квеста знать не должен. Ребята не обиделись, так как у каждого были личные квесты, и порою очень длинные и распространяются об этих квестах, до их завершения в нашем клане было не принято.

Когда замыкающая Ундина ушла за поворот фьорда мы дружно переоделись в наши костюмы всадников и вызвали наших косаток. Процесс переодевания Хелвы и Талрепа вызвал у нас с Лаирой невольные смешки, так как Хелва стеснялась меня, а Талреп соответственно Лаиры и то, как они поочерёдно прикрывали от нас друг друга, даже не смотря на то, что мы отвернулись, вызывало у нас детей развратного двадцать первого века снисходительные улыбки.

Но вот мы все в воде, Катран стоит на якоре у одной из стен фьорда, а косатки уже подплывают к нашей компании. Оседлав их, мы направились к стенам пока неприступной крепости, попросив наших маунтов подойти под водой к самому основанию стены и оставив нас там так же, не всплывая уйти из бухты, чтобы не насторожить нынешних обитателей данжа.

Монолитная над водой стена под водой представляла собой, почти голландский сыр, настолько она была испещрена всевозможными конструктивными отверстиями: Помимо шести выходов способных пропустить через себя крупную косатку было ещё два выхода размером с ворота замка по разным краям стены.

Долго думать мы не стали и как только наши косатки уплыли с максимальным ускорением, а-то у них заканчивался запас воздуха в лёгких, заплыли в один из малых выходов расположенный точно под одной из уцелевших башен. Не длинный, наклонный ход заканчивался в подвале башни небольшим бассейном с удобными ступеньками, ведущими к небольшой же площадке перед массивной дверью. Слегка подвсплыв и осмотрев эхолотом помещение, убедившись, что в нём отсутствует, кто или что либо, опасное мы всплыли окончательно и выбрались на мини причал.

Когда Хелва зажгла магический светляк, стало ясно, что в этом помещении некого не могло оказаться в принципе, так как единственная в этом помещении дверь была закрыта с нашей стороны на весьма внушительный засов. Подготовив оружие и заклинания к бою, мы встали напротив двери, и Талреп с максимальной осторожностью сдвинул засов, просто таки залитый какой-то смазкой, уже, правда, начавшей каменеть. За дверью никого не оказалось, а вела она, на спиральную лестницу, судя по крутому изгибу и месту расположения, идущую внутри центральной колонны башни. Пройдя один из пролётов, я услышал за стеной, какие то странные звуки и вскинул руку, предупреждая народ об

опасности, так как я вызвался идти первым, то меня увидели и замерли в ожидании дальнейших действий. Не знаю, по какой причине, но меня, почему то все считали главным в нашей компании, не смотря на то, что тот же Талреп превосходил меня и положением и уровнем раза в три, а уровень Хелвы так и остался для нас загадкой. Подойдя к стене, я заметил, что один из камней имеет выступающую удобную ручку. Показав Хелве знаком погасить светляк, я взялся за эту ручку и аккуратно потянул её на себя: Камень оказался сточенной под конус заглушкой смотровой щели или маленькой бойницы (смотря, что на данный момент нужно). Вид из неё открылся толи комичный толи страшный: Пара десятков скелетов сидя в ряд вдоль внешней стены башни обрабатывала молотками и зубилами куски камней, превращая те в ядра как раз подходящих по калибру к корабельным баллистам. Весь процесс крафта и сопровождался теми звуками, что я услышал. Тут один из скелетов закончил свою работу и отпустил ядро, которое, покотившись по наклонному полу помещения, упало в деревянный лоток, в котором уже находились с десятков готовых ядер и тот сначала слегка просев вдруг стал подниматься вверх на четырёх ржавых цепях. Под лотком цепи не заканчивались, и примерно через десять метров на них поднялся следующий лоток, чётко щёлкнув видимо вставая на фиксаторы, в ту же секунду в одном из углов опрокинулся похожий лоток с необработанными камнями. Как я понял, система была автоматической и лотки, набрав нужный вес камней, срывались с фиксатора и, уходя вверх, подтаскивали такие же лотки с необработанным камнем. Кстати когда скелет, отпуская ядро, приподнял свою черепушку, я заметил на его шейных позвонках ржавый ошейник а, приглядевшись внимательней, разглядел ещё и цепь, идущую от ошейника к кольцу в стене весьма короткую кстати. Это что же получается?! У скелетов тоже есть рабы или заключённые? Хотя скорее всего эти скелеты были рабами ещё при жизни а потом когда пришёл некромант тот просто не стал ничего менять кроме того что из живых работников сделал работников неживых.

Дав полюбоваться на эту картину всем остальным, я аккуратно вернул заглушку на место, и мы продолжили подъём. Кроме регулярно встречаемых нами заглушек, на каждом этаже башни присутствовали и сдвижные, каменные двери наверняка, снаружи не заметные. А здесь их присутствие выдавал примитивный комплекс противовесов, позволявший, наверное, сдвигать массивные каменные плиты небольшим усилием. Тут так же был и запорный рычаг для разблокировки стопора двери. Судя по тому, что подомный механизм для снарядов работал исправно, эта машинерия тоже должна была работать. Первый этаж когда-то был складом, сейчас превратившимся в свалку, а начиная со второго этажа, пошли бойницы правда пока только для лёгких арбалетов и луков, а уже с третьего пошли лёгкие метательные машины. Если считать верхнюю площадку, и подвал то башня имела шесть этажей, четыре из которых были боевыми и по мере подъёма, мощность орудий этажа подымалась.

За час мы облазили по тайным ходам, все четыре башни стены включая и две полуразрушенные, так как у каждой из них имелся подводный вход. Те тоже до третьего этажа были боеспособны, а выше начинались разрушения. Куда вели ещё два малых и два больших хода мы не знали, но это пока и не важно. Лаира некоторое время подумав, предложила разделиться и одновременно поджечь все башни сверху донизу: У нас с собой было по десятку огненных зелий, что накрафтил Морко или мы купали на аук, получалось примерно по два флакона на боевой этаж и один в бывшие склады, сейчас заваленные огромными кучами хлама, процентов восемьдесят которого было из горючих материалов.

Если начинать поджигать сверху вниз у нас появился шанс практически полностью спалить орудия и расчеты башен, устроив из них огромные мартеновские печи. Идея была принята, и мы начали её реализацию: Заняв места на потайных лестничных площадках верхних этажей, мы все после обратного отсчёта и моей команды «Начали» кинув в легко, кстати, открывавшиеся двери по паре огненных зелий рванули, вниз повторяя эту операцию на каждом этаже. Девушки закончили операцию на несколько секунд раньше нас, так как им достались полуразрушенные башни с меньшим количеством этажей. И вот мы уже отплываем от крепости, со всей возможной скоростью уже вызвав косаток для эвакуации. Ведь как говорится: «Главное в профессии диверсанта это вовремя смыться». За спиной разрастался рёв слышимый даже под водой, и было неясно, кто его издавал, сгораемые мертвяки или пламя, разгорающееся в столь удобном для себя месте. Отплыв с помощью подоспевших косаток метров на триста, мы тешили всплыть и посмотреть на дело рук своих. Зрелище было жуткое и красивое одновременно: Из верхушек башен с рёвом вырывались многометровые столбы огня, делая те похожими толи на огромные факелы толи на некое подобие джидайских мечей. Если в этих адских домнах что-то уцелело, (сознательно не говорю «выжило») то я даже не знаю, каким сопротивлением к огню оно должно было обладать.

В общем, диверсия полностью удалась, и нам оставалось в принципе только возвращаться на корабли и начинать штурм, но мне не давали покоя оставшиеся необследованными потайные, подводные ходы и я, поддавшись авантюрной частичке своей души, предложил обследовать ещё и их. Но Лаире таки удалось меня отговорить от этой идеи, сославшись на то, что обследовать их надо было до диверсии, а не после, ибо сейчас крепость наверняка напоминает растревоженный улей, и мертвяки носятся по ней в поисках хулиганов — поджигателей. Возразить ей было нечего, и слегка попинав себя за непредусмотрительность согласился, что как диверсантам и разведчикам нам тут делать больше нечего, а значит пора возвращается на корабли да готовиться к штурму.

[1] Современная огромная акула. Неопасна, так как питается планктоном (не офисным)

[2] Доисторическая акула гигантских размеров.

[3] Реальный факт: За изобретение обоих методов матросы их придумавшие стали титульными (не наследными) дворянами.

[4] На самом деле процент был больше, но в игре были внесены некоторые послабления и упрощения.

[5] Пятно разлёта термин применяемый в баллистике.

Часть десятая: «Данж». Глава 1.

Зомби.

Твой убийца крепко спит,

Но ты его найдёшь.

Зомби.

Не спасут его,

Молитвы и святая лож.

«Ария — Зомби»

Когда эскадра подошла к крепости башни уже не только не горели, но даже и не дымились. Ещё бы! В башнях была такая вытяжка, что там наверняка выгорело все, что могло гореть и расплавилось все, что могло расплавиться. (Не зря же я их домнами назвал.)

Когда корабли встали напротив морских ворот крепости и открыли по ним стрельбу с

предельной для нас дистанции, в нас попытались стрелять со стен из луков и арбалетов, но быстро прекратили это занятие. Так как их стрелы до нас или не долетали, или долетали на излёте, не снимая даже хита со щитов, а в ответ на каждый такой выстрел с кораблей открывали ураганную стрельбу полиболы, подавляя любые попытки сопротивления. Что не говори, а превосходство в артиллерии решает на поле боя почти всё, ведь недаром её прозвали «Богом войны».

После получаса обстрела, нам, наконец, таки удалось обнулить хиты ворот, и те рухнули в воду, открывая проход во внутреннюю гавань крепости. Изрядно облегчало дело то, что штурмовали мы сейчас не крепость, а данж и щиты замка не были подняты иначе мы всем флотом до вечера только их и пытались проломить даже с учётом орудий фрегата.

Гавань была пуста. Нет, скорее не так: В гавани не было ни одного корабля, а вот на пирсах и припортовой площади мертвяков было видимо, не видимо и даже стояли две акроболлисты среднего размера, тут же попытавшиеся нас обстреливать. Кабестан, Сильвер и наши стрелки инвалиды практически сразу прекратили эти поползновения, снеся расчёты этих машин в течение трёх секунд, так как заранее были проинструктированы, что первыми нужно уничтожать самые опасные цели. Дальше пошла бойня: Наши щиты хоть и продавливались постепенно под градом стрел и болтов, обрушившихся на нас с пристани, но и мы не молчали, выкашивая лучников — скелетов и арбалетчиков зомби пачками. Простых воинов оставили напоследок, так как пока мы ещё не пристали к пристани и не высадились, они были нам не опасны. Я Хелва и Дин тоже как маги приложили так сказать руку к уничтожению неживой силы противника, вскоре на пирсе не осталось ни одного активного мертвяка. Но вот высадку я объявлять не спешил, ибо ясно видел шевеление в окнах — бойницах донжона и остальных внутрекрепостных построек и потому-то приказал заряжать баллисты дротиками с привязанными к ним зельями различных стихий. И только после тщательной артподготовки, обстреляв все видимые из гавани окна и разрушив все видимые двери, истратив три четверти привезённых с собой боеприпасов, я таки соизволил дать команду на штурм.

Первыми к пристани подошли галеры и Хелокс с Зябой начали высадку авангардной группы десанта: С каждой галеры первыми на пристань соскочили наши тяжёлые арбалетчики, как в шутку обозвали эту группу ребята. Помимо того что те были обряжены в морские кирасы так у каждого из них был ещё и ростовой щит с откидными ножками а по мимо четырёх пружинных арбалетов у них был ещё один обычный да и сабля на поясе болталась. Установив щиты сплошной стеной, они соединили их между собой предназначенными для этого скобами и откинули упорные ножки. В итоге получилась монолитная стена полутораметровой высоты. Скинув со спин взведённые ещё до высадки арбалеты и, используя щиты как подставки арбалетчики стали выцеливать любое движение на территории крепости, а кое-кто даже снял пружинник с перевязи, и разрядил его в кучу тел и костей на пристани явно, заметив шевеление и там. Следом с галер попрыгали разведчики, начав осматривать тела уже поверженных мертвяков выискивая «выживших» (по-другому, как и сказать то, не знаю). Добивать тем почти никого не пришлось и после пяти минут осмотра разведка двинулась к строениям короткими перебежками, попеременно прикрывая друг друга.

Вообще интересно было смотреть как вусмерть затренированные экипажи Зябы и Хелокса применяют, какой-то дикий гибрид из тактики средневековья и современных действий малых боевых групп. Тут тебе и щитовой строй, и атака перекатом и контроль

противника, а сейчас ещё и штурм здания будет: с галер сошли ещё по десятку арбалетчиков, но уже без щитов, но с треногами, пока они добирались до донжона, легковооружённая группа успела закидать его окна зельями, и продолжала их контролировать гномьими арбалетами, изредка постреливая по какому-либо шевелению внутри. Щитовая группа тоже не бездействовала, изредка постреливая из арбалетов по окнам верхних этажей. Заняв позицию, свежая десантная партия установила треноги и, водрузив на них свои тяжёлые арбалеты, навела на крышу донжона, десять выстрелов и вверх летят десять стрел с абордажными крючьями и тонкими, двойными фалами на концах. Из всех крючьев за верхний край огораживающего крышу бортика зацепились только шесть, но и то хлеб. Тут же арбалетчики стали тянуть на себя один из концов фала и вверх побежал более толстый канат защёлкнувшийся за карабин на стреле-крюке. Тут же группа лёгких стрелков побежала вверх по стене, перебирая руками по канату. Профессия матроса и так даёт плюс к такому способу передвижения так мы в эту команду отбирали самых ловких и умелых в этом деле моряков, да ещё и Зяба с Хелоксом их потренировали. Добравшись до верхних окон донжона, разведчики стали, бросать в них огненные зелья и постепенно спускаясь, повторяли ту же операцию на каждом этаже, и управились ровно за две минуты со всеми.

Факела как с башнями не получилось, наверное, потому что в отличие от тех в донжоне перекрытия были всё же каменными, а не деревянными. Но это дало другой эффект: Наши спецназовцы сагрили практически всех мёртвых тварей внутри строения. То, что сразу после выстрелов тяжёлые арбалетчики, подхватив треноги и оружие, рванули за щиты первой десантной группы, хоть и дало им фору, но лёгкие стрелки, которые сразу после спуска побежали туда же оказались за щитами одновременно с ними. А из разбитых ворот донжона уже неслись толпы обожжённых или изъеденных кислотой скелетов и зомби, размахивая ятаганами алебардами и ещё кучей всякого ржавого и не очень железа. Встречали тех не только десантники, но и весь остальной флот, молотя по противнику из всего что стреляет. Я же и Хелва сначала скастовали «Встречный ветер» а потом я добавил «Градом» а эльфийка «Цепной молнией» чем практически уполовинили эту толпу. У меня так даже уровень апнулся так как, не смотря на то, что начитывать заклинание, я начал раньше у Хелвы время каста было короче вдвое, и мой град прошёлся уже по изрядно ослабленным «Молнией» мертвякам. Но, даже не смотря на то, что мертвяков встречал плотный обстрел с кораблей эскадры и магия, довольно приличной толпе мертвяков удалось врубиться в щитовой строй десантников, и то, что этот строй выдержал первый натиск отнюдь не их заслуга. Во-первых, эти щиты были с очень большими плюсами к останавливающему эффекту, так ещё и мы с Брином поколдовали над ними, добавив упоры и зацепы позволявшие скрепить их в монолитную стену с дополнительными точками опоры. И очень замечательно, что среди полусотни прорвавшихся было только двое с алебардами и один с копьём иначе не сносить бы нашим матросам головы даже за такой прочной стеной, ибо даже эти трое пока их не пристрелили, успели почти уполовинить десантную команду. Их, конечно, добились через какие то секунды, но пятерых щитовиков они порубить успели со своим то тридцатым уровнем.

Когда пирс был по новой очищен от живых мертвецов, началась основная высадка десанта: Первыми высадили оставшихся на галерах бойцов, ну а потом драккары подтолкнули к пристани первую пару шлюпов. Дело в том, что во внутренней гавани крепости ветра не было совсем, и швартовка тут была возможна только при помощи буксиров потому то мы и использовали вместо таковых драккары, (ну не галеры же с их

таранами.)

Как мы не торопились, а раньше чем через сорок минут управиться со швартовкой всей нашей эскадры не получилось. Больше всего намучались с фрегатом, так как одного драккара не хватало, чтобы даже с места его сдвинуть, (представляю, как мы с ним намучаемся при отчаливании.)

Но вот, наконец, все корабли у пирса и по сходням повалили толпы матросов и эльфийских лучниц. Этот хитрец Талреп, оказывается, принял на борт всех тех, кого не смогла вместить Амазонка Хелвы, и ведь даже от неё скрывал поганец, судя по удивлению, написанному у той на лице.

Дальнейшая зачистка крепости превратилась почти в рутину: Группа бойцов выманивала из зданий мертвяков, а остальные просто расстреливали тех на открытом пространстве, не давая даже приблизиться, для рукопашной. Исключения составляли только «Мёртвые стражи» ни разу не покинувшие своих постов даже когда тех почти в упор расстреливали из арбалетов или молниями. Так как такие товарищи были уровнем не меньше сорок восьмого, то уничтожать их выпало на долю игроков и сильных НПС. Прокачались мы на них тогда знатно, а я так аж до сорок восьмого уровня и ещё половинкой опыта закрыл. Но вот последний этаж донжона стал для нас камнем преткновения: Уровни монстров там начинались с пятидесятого и агрились с очень дальней дистанции, особенно на моряков, уровень которых был меньше чем у мертвяков более чем вдвое. Самыми опасными были мёртвые орки, которые и при жизни то отличались толстой шкурой, огромной силой и заниженной реакцией на боль, а уж после смерти... пока такого завалишь десять раз самому помереть можно. И не было ну никакого желания их агрить, потому как на каждого такого танка приходилось ещё и по паре ДД будь то скелеты лучники или личи. Опыта одного такого столкновения хватило, чтобы в дальнейшем избегать подобных экспериментов. Ведь четырнадцать матросов десанта забрал гад пока нам удалось сначала обездвигнуть, а потом и полностью обнулить эту тушу с просто таки нескончаемыми хитами. А ведь это только внешний периметр верхнего этажа и до контрольного зала таких ещё три. Ломая голову как свалить этих монстров мы в конце концов додумались до того что притащили на этаж два полибола. Как мы их тащили на пятый этаж донжона тема отдельная и цензурными словами её не описать. Мне даже вспомнилось, как ещё в моём детстве соседи по подъезду купили, где то рояль и четыре грузчика поднимали его на седьмой этаж обычной советской девятиэтажки. Я тогда узнал много нового о родном языке, доме и своих соседях, а уж рояль был удостоен особо сочных эпитетов и сравнений. Вот и сейчас эта история почти повторилась правда с некоторыми отклонениями, но в целом была идентична той. В конце концов, роя... тьфу, полиболы были-таки, подняты наверх, при помощи Кабестана, Лома да такой-то матери, и установлены в лестничном холе пятого этажа донжона. Дело сразу пошло веселей и уже через полчаса внешний периметр был зачищен от нежити.

Со вторым и третьим периметрами провозились чуть дольше, но в целом полиболы и здесь сыграли значительную роль в уничтожении особо мерзких созданий безумного некроманта, в сравнении с которыми творение доктора Франкенштейна это детский утренник. Ну, зачем этот вивисектор пытался пришивать к телам тех же орков, например щупальца кракенов или клешни огромных глубоководных крабов?! И ладно бы получалась одна целиковая нежить так ведь нет: Завалишь такого вот орка-зомби с щупальцами на спине и думаешь что все, а на самом деле каждая такая тентакля отдельная нежить, для

которой тело орка только носитель, а не продолжение. Именно на такой твари мы потеряли ещё троих матросов, потому как видимый нам индикатор здоровья орка закрыла собой более мелкие индикаторы здоровья щупалец, в первый момент вроде как опавших и претворившихся не опасными. Но и эти два периметра были пройдены почти без потерь, и перед нами остался только центральный холл и контрольный зал.

В холле нас ждало создание, внешне напомилавшее ведьму Урсулу из диснеевской русалочки, только вместо человеческого тела композицию венчал торс горного тролля, и занимала эта тварь практически весь объём холла сопоставимого по размерам с бальным или актовым залом.

То что установить полиболы в холле было невозможно из-за того что щупальца этой твари с запасом дотягивались до любой из его стен весьма осложнило нам зачистку. Ведь стреляя из коридора, приходилось уничтожать по одной показавшейся в дверном проёме щупальце за раз и не всегда мы успевали её завалить сразу потому как, получив повреждения на половину здоровья, те старались убраться подальше, и как потом выяснилось начать регенерировать. Бедные матросы замучились таскать с кораблей вязанки стрел к полиболам, запас которых уже медленно подходил к концу, не смотря на то, что накупили мы их перед рейдом весьма приличное количество, полностью забив кормовые трюмы всех шлюпов только боеприпасами к метательным машинам.

Наконец-то и этого монстра удалось завалить, потратив просто неприличное количество стрел к полиболам и потеряв ещё двух неосторожно сунувшихся к двери матросов. Теперь перед нами был только контрольный зал, в котором наверняка прятался сам некромант, с каким-то количеством самых сильных, своих тварей.

Протащить туда полиболы не было никакой возможности из-за очень узкого и длинного коридора к тому же не прямого, а с поворотами. Решив не рисковать больше нашими матросами, в коридор мы вошли основной группой игроков плюс Талреп, Хелва, Кабестан с Брином и вся моя первая команда, которая уже прокачалась до двадцать четвёртого — пятого уровней и даже Дин перестал выглядеть юнцом, а скорее молодым, но уже опытным матросом.

С первых же шагов в нас полетели стрелы и болты из бойниц расположенных в стенах коридора и мои с Хелвой щиты стали очень быстро проседать под натиском весьма сильной магии, что была в их наконечниках. Недолго думая саданул в бойницу цепной молнией, что дало интересный эффект: Та, выскочив из — за поворота почти дотянулась до нас. Получалось, что все стрелки находятся в этом же коридоре просто тот проходить либо по спирали, либо зигзагом.

Так как обстрел прекратился, мы предположили, что стрелки за стеной весьма слабенькие и весь ДД у них за счёт луков и стрел. Когда мы свернули за угол, то это подтвердилось вместе с предположением что коридор идёт зигзагом: На полу валялись скелеты двадцать пятого уровня, а вот луки и стрелы у них были, наверное, с самыми максимальными для их уровня статами. Но статы луков мы выяснили позже, так как опять подверглись обстрелу из бойниц и повреждения на этот раз были больше. Повторив трюк с молнией я добился только того что обстрел слегка снизился и за дело взялись Квази и Хелва покровив за стеной и этих стрелков. Что те скастовали я за стеной не видел, но обстрел прекратился сразу же, дав нам передышку.

Собрав трофеи со скелетов, и распределив их стрелы по нашим лучникам, мы приготовились к штурму следующего пролёта. Здесь валялись скелеты уже тридцатого

уровня и если следовать логике, то за стеной этого коридора должны нас ждать монстры уровней тридцать пятого — сорокового. На этот раз первой магичила Хелва, а уже вслед за ней Квази и я, только вот обстрел не прекратился, и наши щиты опять стали таять как снег в июле. Наши лучники стали бить по бойницам, откуда в нас летели стрелы, а Морко превратившись в медведя, рванул к повороту коридора, стремясь поскорее добраться до противника.

Поворотов оказалось десять, и к концу пути Хелва успела по два раза поднять меня и Квази, а Морко с нашими паладинами по пять — шесть раз. И вот они двери контрольного зала ждут нас за крайним поворотом: Соваться к ним не было никакого желания, так как из бойниц по краям от неё били в этот раз не стрелами, а магией смерти да такой что меня опять пришлось воскрешать после первого же попадания.

Становилось ясно, что там прячется именно некромант, и чтобы выкурить его оттуда нужно очень сильно исхитриться. Посоветовавшись мы пришли к выводу что на всех сразу у того магии не хватит и распределив позиции, на счёт три выскочили в коридор перед дверью: В первом ряду стояли наши паладины, прикрывая всех ручными щитами, во втором все наши лучники, в третьем маги накрывшие строй защитой, а все те, у кого атака была выше защиты, рванули к двери, после первого же нашего залпа по бойницам стремясь поскорее сломать прочную, обитую сталью преграду. Ливси, Сильверу и Ленду добежать не удалось, и те были свалены магией смерти ещё в начале забега, зато остальные, миновав сектора обстрела и оказавшись в мёртвой для тех зоне, начали дружно ломать дверь, прочностью мало уступающей воротам замка.

Из бойниц магия больше не летела, но нас ждал другой сюрприз: Тела погибших моряков зашевелились и встали, вот только это был уже не мой первый экипаж!

Зомби, получившиеся из моих друзей, были страшны не видом разлагающейся плоти и обвислой кожей, этого не было, так как подняли тех сразу же, а тем бессмысленным выражением лица и какой-то замогильной жутью в глазах. Первый раз в жизни я оказался на месте героев, какого ни будь зомби-ужастика, где в монстров превращаются друзья и близкие, от которых не ждёшь удара в спину. Жутко на самом деле! Атаковать их ну совершенно не хотелось, и слава богам, что на нейтрализацию зомби хватило Хелокса и Зябы не так давно знавших наш первый экипаж и не успевших к тем привязаться.

Дверь и зомби рухнули практически одновременно, открывая мне, путь к тому, кто посмел так поступить с моими друзьями и, метнув вперёд сначала «Ледяную молнию» а за ней «Каменный смерч» я выхватил свой кутласс и рванул на некроманта оказавшегося ещё и личём с одним единственным желанием: Покарать гада собственноручно! Тот, как и прошлые мои противники не как не ожидал, что маг ринется в рукопашную, был сосредоточен на защите от магии и стрел и удержании в стане наших бойцов. В результате чего пропустил мои первые удары, потеряв концентрацию и не удержав щиты и станы, державшие ребят. Следом за мной подоспели Морко Зяба и Хелокс, а ещё через секунду подоспели и остальные ДДшники отряда, полностью лишив лича возможности кастовать.

Глава 2.

То что личь семидесятого уровня продержался целых пять минут против дружной атаки десятка бойцов среди которых были такие громилы как Хелва, Талреп и Кабестан с Брином объяснилось после того как мы сняли с него трофеи: Шесть перстней и амулет что с него подняли, были целиком заточены на хиты и поглощение урона, и все они были эпиками,

четыре перстня из которых были из сета «Морского всадника»:

Перстень «Морского всадника» Этическое, Сэтовое.

Личное. После смерти остаётся в инвентаре. Продать, украсть, обменять невозможно.

Ограничения: только с 35 го уровня.

Специальные способности:

Укус морского гада: При ношении на правой руке любая ваша атака физическая или магическая становится ядовитой: -3 хита в секунду.

Железная хватка: При ношении на левой руке не позволяет противнику вырваться при фиксации.

Ключ камень: При касании центром камня к замочной скважине есть 15 % шанс на взлом замка. Откат сутки.

Подпись: При желании можно оставить магический голографический знак на любой ровной, твёрдой поверхности в виде всадника на косатке. Время существования подписи регулируется от часа до бесконечности.

Параметры:

Здоровье: + 1000

Урон: + 10 % к урону, если надето на правую руку.

Защита: +15 % к защите, если одето на левую руку.

Интеллект: +10.

Дух: +10.

Ловкость: +10.

И таких перстней этот личь носил четыре, а то и больше! То — то мы его вдесятером пять минут ковыряли!

Два кольца и амулет тоже эпика, но на шестьдесят пятый уровень и одно из них посоветавшись, мы отдали Хелве, а кольца всадников я ни кому не показал, решив распределить их среди нашей четвёрки втихаря, потому как в общем чате эти кольца при подборе не показались, что меня даже удивило. И это не крысятничество, а сохранение тайны всадников, о которых пока никто не слышал и не знает, хотя боюсь что это ненадолго, потому как такие персонажи созданы явно для громких акций и заявлений.

Пока мы разбирались с трофеями, выпавшими с лича, прошли десять минут которые мы должны были удерживать контрольный зал и над замком разнёсся звон гонга возвестившего об удачном захвате поддержанный с улицы криком «Ура», которому мы в своё время обучили моряков. И тут же всем игрокам пришло системное сообщение:

Внимание!

Сегодня Кланом «МорФлот» был обнаружен и захвачен замок класса «Колос» находящийся в центре начального моря.

Это первый замок такого класса, и степени защищённости обнаруженный и захваченный игроками Друмира!

Все члены клана получают достижение «Первые в мире» и по тысяче очков славы каждый.

Поздравляем клан «МорФлот» с удачным приобретением и желаем и дальше быть столь же удачливыми в игре!

Твою ж дивизию!!!

Эти чёртовы админы, засветили нас перед всем Друмиром, да ещё и пальцем ткнули,

где нас собственно искать!!!

И как нам теперь отбиваться от всех желающих поиметь такой замок в свою собственность?! Ведь я прекрасно отдавал себе отчет, что наш клан не то чтобы самый слабый, но то, что есть более сильные, не сомневался ни минуты.

Не откладывая дел в долгий ящик, я подошёл к контрольной панели и положил руку на контур ладони в центре пульта:

Вас приветствует ИскИн замка класса колос:

С данной минуты вы становитесь временным владельцем этого замка.

Чтобы стать постоянным владельцем вам необходимо внести на счёт администрации Друмира четыре миллиона золотом единовременным платежом или в рассрочку. Платёж можно осуществить с терминала замка.

При выборе оплаты в рассрочку вам необходимо внести первый взнос в размере ста тысяч золотом сейчас и по пятьдесят тысяч ежемесячно.

Желаете оплатить целиком: Да. Нет.

Желаете оплатить в рассрочку: Да. Нет.

Желаете разграбить и разрушить замок: Да. Нет.

На принятие решения вам даётся один час:

59:59:59.

59:59:58.

59:59:57.

Вот те бабушка и юрьев день: Мало того что настучали о нас всем и вся, так ещё и на бабки поставили нехило!

Скинув ребятам скриншот сообщения поинтересовался: Что нам со всем этим делать?

Обсуждение было не долгим и сводилось к тезисам в стиле: «Зря что — ли бились?!», «Админы козлы!» и «Прорвёмся кеп, плати взнос!» ведь все знали, что на счету клана было двести тысяч набитые за две недели и сумма в пятьдесят тысяч ежемесячно народ не пугала.

Оплатив первый взнос, я опять получил сообщение от ИскИна замка:

Поздравляю с удачным приобретением!

Желаете дать замку название и настроить интерфейс?

Да. Нет.

Да.

Какой способ общения вы предпочитаете?

Нажать нужное:

ТекстовойГолосовойМентальный?

Выбрав голосовой вариант, я выбрал мужской тембр, подстроив его на голос Левитана, а так же дал право общения и ограниченный доступ всем членам клана.

После недолгого обсуждения замок был назван «Кронштадтом», а ИскИн получил имя «Лёва» и был засыпан вопросами клановцев на бытовые и военные темы, и тот стал было отвечать на них в порядке поступления. Прервав этот балаган, я приказал замку в первую очередь ответить на вопросы связанные со степенью повреждений и обороноспособностью замка, а все бытовые вопросы решать по вторую очередь. И вот что в итоге получилось:

Замок класса Колос «Кронштадт».

Щит общий: 1. Повреждения: 0 %

Щит донжона: 1. Повреждения: 0 %

Щит форта: 8. Повреждения: 97 %

Щит башенный: 12. Повреждения: 40 %

Башни: 12. Повреждения: 38 %

Внешние форты: 8. Повреждения: 85 %

Наблюдательные посты: 12. Повреждения: 93 %

Ворота: 4. Из них 2. морских. Повреждения: 35 %

Причалы: 2. открытых и 2. подземных. Повреждения: 17 %

Мастерские: 22. из них 12 в башнях и две верви. Повреждения: 27 %

Жилые помещения: 1000. Повреждения: 27 %

Казармы: 6. По 200 мест. Повреждения: 42 %

Офицерское общежитие: 2. По 12 мест. Повреждения: 21 %

Арена: 2. Повреждения: 74 %

Погост: 1. Повреждения: 0 %

Склады: 4. Повреждения: 2 %

Арсенал: 4. Повреждения: 7 %

Сокровищницы: 4. Из них 2 секретные. Повреждения: 0 %

Командный зал: 1. Повреждения: 19 %

Бальный зал: 2. Повреждения: 5 %

Тронный зал: 1. Повреждения: 0 %

Портальный зал: 2. Повреждения: 0 %

Гостиные: 3. Малая, средняя и общая. Повреждения: 7 %

Степень повреждений 63 %

Класс обороноспособности «Средний: 1=3» при возможности доведения до класса

«Экстра: 1=10+»

Получается, что если сейчас бросить все силы на ремонт внешнего периметра и набор НПС мы сможем отбиться от вдесятеро превосходящего нас противника, но обойдётся нам это в весьма не маленькую сумму. Одних только щитов как оказалось тут двадцать две штуки при том, что хотя сами щиты и присутствовали, накопителей к ним не было в принципе. А это весьма дорогостоящие вещи по стоимости сопоставимые с автомобилем эконом класса в реале. А уж, сколько денег понадобится для восстановления всех разрушений и наём НПС бойцов и представить трудно.

Пока мы слушали отчёт о состоянии замка, мне в личку пришло два десятка сообщений в основном от незнакомых абонентов. Единственными знакомыми были Скальд и представитель клана Олдеров, и если Скальд опять грозил карами, то все остальные сообщения можно было свести к одному слову: «Продай» и иногда добавлять «Ну пожалуйста» или «А то хуже будет».

Ответив отрицательно на все запросы в зависимости от тона послания вежливо или жёстко, и проигнорив Скальда я залез на аук в поисках кристаллов — накопителей для щитов, терминал замка позволял делать закупки прямо с него. Что порадовало так это то, что кристаллы были вещами крафтовыми, и для их производства у нас не хватало только мастера — ювелира и наверняка каких ни будь ингредиентов, хотя сам факт того что их надо искать по данжам и монстрам радовал.

Тем временем народ разошёлся по замку, собирая трофеи с мертвяков и осматривая свой новый дом. Ливси, Ленд и Сильвер уже возродились, и, сойдя с Шустрика, тоже приняли активное участие в сборе трофеев. По восторженным сообщениям в клановом чате выходило, что практически с каждого монстра падало, что-то ценное и не меньше чем по

паре десятков золотых, а намолотили мы их много, наверное, не меньше тысячи. А и в помещениях иногда находились сундуки или шкафы, практически в каждом из которых было что-то интересное. И если предположить что в сокровищницах и складах тоже не пусто, то есть шанс расплатиться за замок сразу или полностью его восстановить и заполнить бойцами.

Скопировав трёхмерную схему замка с ИскИна к себе, я пошёл в сторону первой сокровищницы рассчитывая найти там ну если не золото, брильянты, то, как минимум что-то достаточно ценное для нас или на продажу. И был разочарован: Вся первая сокровищница была забита, какими то «Камнями душ» разных уровней от десятого до шестьдесят восьмого и что они собой представляли, я не знал. То, что это что-то для некромантов было ясно и так, но насколько это им ценно было неясно, так как в светлом блоке на аук таких вещей не выкладывали, а к тёмному аук у нас доступа не было. Да и очистить эту сокровищницу я не мог, так как все эти камни мог поднять только некрос или рыцарь смерти, а среди клана таких не имелось. Закрыв разочаровавшую меня сокровищницу, я потопал ко второй не секретной.

Тут уже было интересней, но тоже мимо кассы: Вся она была забита предметами для тех же некросов и рыцарей акцентированных на поднятие нежити и поддержку заклинаний на основе магии смерти. И хотя отсюда уже можно было, что-то брать, я не представлял, как продавать такие вещи в светлом блоке, и уж тем более не представлял, как проникнуть на аук тёмного блока. Поэтому выбрав несколько ближайших ко мне предметов для попытки попробовать их продать, я закрыл и эту сокровищницу и двинулся в сторону первой из секретных расположенных, почему то не на территории замка, а в стороне от него, но соединённых с ним подземными ходами.

На этот раз мне повезло больше да ещё как! Судя по всему, до этой сокровищницы личь в своё не добрался, или просто не знал о ней. Чего здесь только не было: Оружие, доспехи, амулеты, кольца и перстни, при том всё как минимум артефактное или сетевое. А уж монет и камней разной степени драгоценности как сообщалось в складской ведомости, было на сумму в пять миллионов золотом!

Так что только этой сокровищницей с запасом покрывалась сумма аренды замка и ещё на «мелкие» расходы оставалось. А ведь была ещё и вторая такая же, плюс склады и арсеналы, из которых тоже можно было что-то продать. Я всё больше убеждался, что этот замок забронировал для себя кто-то из создателей этой игры, при том с прицелом на срыв. (Как бы теперь не получить от тех какую ни будь бяку, да ещё на программном уровне.)

Сборы и подсчёты захваченного добра заняли остаток этого дня и весь следующий, Общая сумма трофеев только в деньгах составляла семь миллионов золотых, а общая добыча тянула на все двадцать. Коллективным разумом было решено, не продавать ничего из, сколько ни — будь ценных трофеев, оставив те либо на вооружение своих бойцов, либо на самый крайний случай продавать самые ненужные нам вещи, когда припрёт.

Удивило то, что все скелеты, прикованные в подвалах башен, продолжали создавать метательные снаряды, как будто ничего не изменилось. А запас снарядов из выгоревших башен не пропал, а стал даже более убойным, так как каменные ядра, закалившись, стали при сильном ударе взрываться. Как было сказано в описании: «Из-за внутреннего напряжения». При ударе это напряжение высвобождалось, создавая вокруг себя пятиметровую зону сплошного поражения острыми осколками. Я даже задумался о создании печи для обжига, потому что такие «шрапнельные» снаряды очень полезная в бою штука, а

сорок тысячи таких снарядов хоть и кажется, что много, но вряд ли хватит надолго. Была правда загадка, что делать со скелетами — камнетесами, но пока решили их не уничтожать, понимая полезность и относительную безобидность этих бесплатных рабочих.

Глава 3.

Целую неделю нам дали на подготовку Кронштадта к обороне: При помощи гномьего клана Толстоногих, с которыми у нас теперь были вполне дружеские отношения, мы успели восстановить все четыре форта и даже цепи, перекрывающие южную и северную бухты. А так же снарядили эти форты лучшими из возможных вариантов катапульта и полиbolos. Так же мы отремонтировали все стены и башни основной крепости кроме четырёх нами повреждённых. Эти башни мы снесли из-за того что их стены приобрели те же свойства что и снаряды к катапультам и сыпали градом осколков внутрь при сильном попадании снаряда по внешней стороне стены. Сейчас эти башни возводились заново, и уже насчитывали четыре этажа, а на остальные постепенно набирался персонал из НПС, и были заказаны у тех же Толстоногих метательные машины.

Внутренние помещения мы пока не восстанавливали, на что Лёва сильно ворчал и жаловался, что его новые хозяева конечно на много лучше старых, но всё равно совершенно не беспокоятся об элементарных жилищных условиях. Хотя когда раздосадованный этим ворчанием Зяба заявил, что если мы не успеем восстановить защитный периметр до прихода врагов, то у замка опять сменится хозяин. Лева уточнив у меня, правда ли это и получив утвердительный ответ, стал усиленно помогать в восстановлении систем защиты, и давал действительно полезные советы по фортификации, даже заслужив похвалу от гномов.

Но всё хорошее, когда ни — будь, кончается и на шестой день с одного из северо-западных постов наблюдения пришло сообщение что видят парус на горизонте.

Пока мы бежали к посту находящемуся внутри одной из береговых скал острова, парус превратился в одинокий флейт под французским флагом, который находился уже в трёх милях от кольца рифов. То, что это только первая ласточка и скоро за ним пожалуют гости, в более представительном количестве понимали даже НПС-наблюдатели. Как я сейчас жалел о том, что существует игровой чат, и нет возможности его забить помехами. Ведь как бы было хорошо, если бы при пропаже этого корабля информация о нашем местоположении не ушла во внешний мир, что дало бы нам еще, какое-то время на подготовку. А в данном случае оставалось только сидеть тихо как мышь под веником и надеяться, что нас не заметят. Но не судьба: Флейт встав на якорь в кабельтове от рифов, спустил шлюпку, которая правда просуществовала совсем недолго даже не успев дойти до крайних скал гряды: Сначала рядом с ней появился огромный спинной плавник, а после и пасть его хозяйки воистину впечатляющих размеров, пасть закрылась, и на месте шлюпки остались только расходящиеся круги и пара-тройка щепок.

Меня аж передёрнуло: Сам, побывав на месте этих неудачников, я остро им сочувствовал, не смотря даже на то, что это наверняка наши противники пришедшие захватить замок. Хотя это, каким же надо быть идиотами, чтобы спускать шлюпку, видя, что вокруг рифов крутятся акулы таких размеров и уровней.

То, что корабль пока один и не способен справиться не то что с обороной замка, но и с любым из наших шлюпов ещё не о чём не говорило, так как это была, скорее всего, разведка и что рано или поздно за ней придут и остальные силы противника. Нам оставалось только надеяться что попозже, так как оборона была ещё не готова, да и гарнизон набран не до

конца.

Постояв полчаса, наверное, ожидая возрождения погибших разведчиков флейт, снялся с якоря и, подняв кливер, стал приближаться к рифам. Нью — ню ребятки, успехов вам: Мне было точно известно, что в этом направлении прохода нет, хотя визуально скал на поверхности не наблюдалось, но тем не менее они были и не так уж и глубоко под поверхностью моря.

И результат не заставил себя ждать: меньше чем через пять минут раздался треск слышимый даже отсюда, и флейт французов накренившись на левый борт, встал как вкопанный. Теперь корабль либо сразу затонет, либо дожждётся ближайшей бури, но вот спасти его без помощи других кораблей ребята не смогут точно.

С борта корабля стали размахивать руками и что-то кричать в сторону острова, но я приказал не реагировать на это: Ведь мы в игровом мире и окончательная смерть тут никому не грозит, поэтому морские законы земли типа не оказания помощи терпящим бедствие здесь не актуальны. Максимум что им грозит это потеря корабля, а это уже как говорится: «Их проблемы». А затей мы сейчас спасательную операцию и всем сразу станет ясно, что мы именно на этом острове.

На следующий день прошли ещё два корабля только на этот раз под флагами Османской империи и Великобритании, и что интересно — бриты, сразу же расстреляли беспомощных французов, отделавшись только одним порванным парусом: Неподвижный флейт, против маневрирующей каравеллы не играет абсолютно.

Только Бриты на этом не успокоились, и сразу же после флейта набросились на только что подошедшую Османскую фелюку. На неё они потратили времени втрое больше, так как фелюка, едва завидев британский флаг, рванула наутек, что не сильно-то ей и помогло потому, как с одной мачтой от трёхмачтового корабля в открытом море удрать почти невозможно.

Британцы были из клана «King Nevi», о котором на форумах отзывались весьма, не лестно, уличая тех как в откровенных ПК рейдах, так и в невозможности вести с ними никаких дел по причине несоблюдения теми начальных договорённостей. Ну, конечно же: Джентльмены удачи всегда хозяева своего слова «захотели дали, а захотели обратно взяли», и если взрослые ещё как то стараются соблюдать приличия, то у детишек от безнаказанности в игре тормоза срывает напрочь.

Но и Бритам недолго оставалось: К вечеру подошли шесть пинасов и шлюп под французскими флагами и отпинали уже британцев: Каравеллу сначала сковал боем шлюп, а чуть позже и пинасы подтянулись, добив подранка. Франки действовали тактически грамотно и дружно, сначала порвав все паруса на каравелле орудиями шлюпа, а потом пинасы одновременно с обоих бортов пошли на абордаж, в результате пополнив свой флот ещё одним весьма не слабым кораблём.

Если ситуация продолжится в том же ключе, то в финале нам придётся бодаться с самым сильным флотом Друмира, что с одной стороны было весьма лестно, но с другой обещало весьма сложное сражение за сам замок.

А между тем чехарда флотов продолжалась, и франкам за англичан отомстили китайцы, нагнав просто не поддающееся счёту количество разнокалиберных джонок (или как они там называются?).

Китайцев нагнули Османы, просто перетопив всю их мелочь магическим штормом и добив или взяв на абордаж все, что после этого ещё могло держаться на воде.

Османов раздавили, Бриты из «King Nevi» пришедшие утром следующего дня флотом в пятьдесят вымпелов, правда после этого сражения у них осталось от силы двадцать боеспособных кораблей, и пять едва не разваливающихся инвалидов.

Этот делёж шкуры неубитого медведя продолжался три, дня дав нам закончить строительство новых башен, и сейчас мы их спешно вооружали и нанимали гарнизон. Гномы даже заложили пробную печь для обжига каменных ядер до состояния шрапнели, которую тоже весьма оценили и приняли себе на вооружение. Они, даже согласившись с условием сохранять секрет производства такой вундервафли, и пожизненным контрактом на бесплатное производство печей для их обжига в каждом новом моём замке, (и почему мне кажется, что я продешевил?).

На четвёртый день «Битвы титанов за колос» как её окрестил Хелокс, хотя у меня в голове крутилась старая, ещё времён советской олимпиады речёвка: «Все флаги мира в гости к нам», наконец-то определился её победитель: Пираты.

Описывать все сражения, не имело ни какого смысла, так как они не отличались ни тактикой, ни стратегией и противники просто бросались друг на друга кучей и только французы и англичане пытались изобразить хоть какую то тактику.

Явившись к острову утром четвёртого дня, они с ходу раздавили остатки флота Кингов, занимавшихся в этот момент поиском прохода в рифах при помощи единственного относительно уцелевшего драккара и, встав на якорь, пустили вокруг острова какой-то странный кораблик с белым флагом на верхушке мачты. Что это за тип корабля я не знал, а разглядеть название с такого расстояния не позволяла даже подаренная Талрепом подозрительная труба. Сам кораблик был размером примерно с ушкой, но с так сильно поднятыми, и загнутыми внутрь носом и кормой, (Кстати, где у него что? Они же одинаковые!), что те почти смыкались концами в районе мачты.

Сделав два круга вокруг острова и не получив ответа кораблик не вернулся к основному флоту а стал искать проход в рифах постоянно заходя в любые подозрительные места где его экипаж начинал тыкать во все стороны длинными шестами и бросая верёвки с грузиками.

То, что в этот день больше никто не оспорил их право, сразится за замок, и не помешал поиску прохода в рифах, изрядно меня напрягло. К вечеру те уже практически нащупали западный проход в рифах но сумерки и начинающийся лёгкий шторм помешали дойти до прохода каких-то два кабельтова и утром эти товарищи при условии благоприятной погоды вполне смогут продолжить поиск с того же места на котором сегодня закончили.

Флот пиратов отошёл мористее штормовать, и странный кораблик присоединился к ним, пришвартовавшись к одной из каравелл пиратов.

То что кораблик подобного класса в пиратском флоте был единственный натолкнуло меня на мысль о диверсии, хотя её осуществление стало весьма проблематичным из- за того что Талреп и Хелва вместе со своими кораблями вернулись в Кира ещё утром следующего после захвата замка дня. Косатки правда остались все, так как им очень понравилась лагуна острова с обилием разнообразной рыбы, а так же возможность тренировать молодняк на местных акулах.

Если на кораблике не будет охраны, то мы с Лаирой должны справиться, но если охрана будет, то проверить операцию по захвату или уничтожению кораблика тихо не получится, а громко не хочется. Но деваться нам не куда и если мы не хотим штурма крепости прямо завтра, то лишить пиратов корабля разведчика просто необходимо.

То, что в замке до сих пор шёл ремонт, а о бесцеремонности гномов способных

вломится в любую понадобившуюся комнату, в любое же время суток можно было слагать легенды. А нам как минимум по паре, раз так разбуженных можно было вызывать психологов (слава богам пока не психиатров) ночевали мы на кораблях, что упрощало легендирование нашего отсутствия. К тому же что в южной, что в северной бухте были шикарные песчаные пляжи, а северная бухта на данный момент ни кем не использовалась и мы с Лаирой, взяв Катран, направились туда якобы купаться. То, что уже наступала ночь, а за рифами был шторм, народ не смущало, так как температура воды в бухтах была всегда комфортной, а высокие скалы и изгиб фиордов надёжно защищали от ветра.

Уйдя на Катране за один из мысов, мы с Лаирой быстр, переоделись в доспехи «Морских всадников» и одели шлема, что скрыло наши отметки с карт друзей. Править к выходу из лагуны было боязно: Хотя нынешний шторм не входил ни в какое сравнение с тем, что трепал нас по дороге к острову, он всё же имел все шансы опрокинуть столь маленькое судёнышко. А входить в открытое море на касатках было весьма опасно из — за кишачих за рифами акул, и если родители ещё могли выскочить из этого столпотворения вместе с седоками, то детёныши могли и оплошать.

Но нам сопутствовала удача или же умник подсобил потому, как едва мы подошли к западному выходу из лагуны, шторм начал стихать, позволив нам более спокойно подкрасться к штормовавшему флоту пиратов.

Встав на якорь в миле от флота, мы позвали наших косаток, благо, что основная масса акул осталась позади а все что здесь попадались, были максимум двадцатого уровня и скорее убежали бы от нас, чем решились напасть.

Уже верхом на наших манутах мы направились к каравелле, к борту которой был пришвартован странный кораблик. Тот был уже достаточно близко, чтобы прочитать название этого дива: «Эльфийский, малый чёлн» вот что это было оказывается. Ну, разрабы! Ну, фантазёры! Или это Умник прикалывается? Хотя он-то не должен был: При таких завышенных баке и корме, вообще не ясно как этот кораблик не переворачивается от малейшего бокового ветерка, а про шторм и говорить нечего.

Уже зная, что искать, полез в вики Друмира, чтобы узнать характеристики этого чуда: Как гласил справочник, эти челны эльфы не строили, а выращивали из побегов мелрона, придавая нужную форму и характеристики в процессе роста (генетики прям). В итоге получался весьма занятный кораблик помимо неплохих стартовых характеристик вроде невероятной остойчивости, скорости и зачаточного разума имевший ещё и дополнительные опции которые задавал магистр-садовод по желанию заказчика. Постройка, а вернее выращивание такого челна по индивидуальному заказу стоила столько же, сколько и постройка фрегата, хотя для управления хватало и шестого капитанского ранга. То есть это была очень дорогая игрушка вроде Ламборджини дьябло или еще, какой ни будь невероятно крутой, но почти бесполезной игрушки в реале, да и стоила соответственно. Интересно, у какого Абрамовича пираты отняли такую няшу? В моё время только он мог позволить себе заказать яхту по цене линкора.

Мне как то резко расхотелось сжигать этот дорогуший кораблик к тому же живой и почти разумный. Да и поджигая, его мы непременно себя обнаружим, что существенно затруднит наш отход, и поставит под угрозу обнаружения одного из проходов в рифах, чего мы пытаемся избежать всеми силами.

Когда мы скрытно подошли к челну, поднырнув под выставленным на ночь щитом каравеллы, тот слегка засветился, а Гаврош с Белкой стали тереться об него как котята, чуть

не притерев нас с Лаирой к борту. Чёлн как мы почувствовали, даже обрадовался нашему приходу, но его держало что-то ещё кроме швартовочных канатов и поэтому от него шли волны какой-то надежды что ли. Тихо перебравшись на борт, я встал к кормилу, чтобы удержать его положенные для захвата корабля десять минут, а Лаира и Белка с Гаврошем начали успокаивать кораблик, забившийся как пойманная птица в руках. По поведению челна казалось, что это не корабль, а скорее манут, о чём в принципе вики упоминала, советуя, относится к таким кораблям как к домашним животным, а на вещам, ибо мелроны были телепатами, а челны по сути те же мелроны только умеющие перемещаться. Так же в вики упоминалось, что высшие эльфы считали такие корабли священными, и строго карали любого не эльфа посмевшегося владеть таким кораблём. Поэтому, как только право обладания челном перешло ко мне, я перенаправил его Лаире, передав все права пользователя.

То, что по палубе каравеллы пиратского клана «Flibysta», к которой был пришвартован чёлн, расхаживали дежурные НПС матросы, отнюдь нас не смущало, потому что на косаток те не обращали никакого внимания, а мы с Лаирой были укрыты нависающими над нами оконечностями кормы и носа кораблика. Да и сам он, оказывается, имел режим «Скрыта», который правда сжирал манну из накопителя как стадо бегемотов, разрезая кристалл щита, за какие-то полчаса.

Перерезав канаты мы стали потихоньку отгребать от каравеллы, в чём нам охотно помогали косатки, ухватившись зубами за обрезки швартовых. Щит каравеллы мы прошли спокойно, так как все щиты были настроены, не пропускать ничего опасного внутрь, а вот наружу пропускали абсолютно всё.

Когда мы подошли к Катрану я перебрался на него и бросил конец буксировочного фала Гаврошу, который, прекрасно поняв, что от него требуется, потащил тот к проходу в рифах. Белка же тянула челн, которым в данный момент управляла Лаира и скорость у них была явно выше, чем у нас с Гаврошем потому что, не смотря на примерно равные размеры кораблей, чёлн был легче и лучше скользил по воде правда непонятно за счёт чего: Толи, из-за особенностей конструкции, толи, из — за материала, из которого состоял, толи, из-за магии.

Нас, а вернее челна хватились только тогда, когда мы были уже в лагуне: На кораблях поднялся шум и на всех кораблях начали включать эрзац прожекторы, в смысле приставлять к светильникам параболические зеркала и обшаривать ближайшие окрестности своей стоянки. Ню — ню ребятки. Ищите ветра в поле, а подлодку в море! Мы были уже слишком для них далеко и до того момента как нас скроет остров оставалось совсем чуть-чуть.

Челн мы спрятали в маленьком заливчике, в который выходил один из подземных ходов. Правда выход этого хода был подводным, и все ребята считали его затопленным и о бухточке не знали, что было нам с Лаирой только на руку, давая возможность незаметно покидать замок и остров, если того потребует необходимость или Умник.

Утром пираты долго не предпринимали никаких действий, и даже не уходили со шпормовой стоянки. В подзорную трубу было видно, что на палубе каравеллы, от которой мы угнали челн, что то происходит, но что именно было не разглядеть. Правда, когда под одной из рей появились четыре продолговатых предмета, суть происходящего стала понятна, и я искренне пожалел неписей попавших из-за наших действий под раздачу.

Через полчаса после казни пиратский флот снялся с якорей и стал потихоньку подходить к тому месту, где вчера закончил обследование экипаж челна. Но вот они толи не

видели, толи не обратили внимания на показавшиеся на горизонте у них за кормой паруса ещё одного флота.

В отличие от ранее приходивших флотов, паруса этого соединения не отличались белизной: Здесь преобладали либо чёрные и тёмно серые тона либо кроваво красные.

Ну, здравствуй тёмный блок. Тебя-то нам и не хватало! То, что пришедшие раньше флоты тоже не отличались особой светлостью, отнюдь не меняло нашего положения: Всем хотелось иметь замок такого класса, а тем более в нуб локации, куда не протащить корабля крупнее каравеллы.

На этот раз битва состоялась знатная: Что пираты, что тёмный блок насчитывали примерно равное количество кораблей, и тупо ломить силой никто из противников не решился. Правда пираты слишком поздно обнаружили противника, увлечённые поиском прохода в рифах и один пинас даже успел зайти в один из проходов, углубившись в него примерно на пол кабельтова, но вынужден был вернуться к основному флоту, дабы принять участие в начинающейся битве.

Пиратский флот был в невыгодном положении прижатый к гряде рифов и лишённый попутного ветра, что, однако не сломило пиратского духа и организованности клана. За какие-то минуты они выстроились в линию, поставив самые сильные корабли во главе колонны и запрятав три их купца в глубине небольшой группы драккаров в хвосте колонны.

Тёмный блок тоже не ломился толпой, а шёл почти такой же линией, правда в отличие от пиратов корабли шли не в кильватере друг за другом, а уступом чередуясь в шахматном порядке, справа и слева от воображаемой центральной линии ордера практически сливаясь с нашего ракурса наблюдения в одну сплошную стену. Ветер им тоже был не совсем попутным, но всё же форвинд, в то время как пиратам ветер приходился в правую раковину, а как то выиграть ветер манёвром им не давала гряда рифов с левого борта.

Преимущество в ветре и скорости позволило тёмному блоку обогнать линию пиратов ещё до сближения на дистанцию открытия стрельбы. И повернув ещё круче к ветру, флот тёмных поставил свой строй практически поперёк курса пиратов, сделав тем самым классический «Кроссинг — Т» при том на дистанции прямого выстрела, где и сказался их более короткий, но плотный строй.

А дальше как говорится, было «дело техники»: В отличие от пиратов, у которых стрелять могли только передние корабли строя и то только носовыми машинами по авангарду и арьергарду колонны тёмных. Те в свою очередь могли вести стрельбу всеми кораблями и полным бортовым залпом при том, не заботясь о выставлении дистанции, так как любой их перелёт по носовому кораблю пиратов оборачивался попаданием по следующему в ордере.

И с первого же залпа стало понятно, что пираты проиграли: Флагманская каравелла с четырьмя висельниками на рее практически сразу же ушла носом в воду, не продержавшись на воде и минуты, а следующие за ней три корабля практически лишились парусов и мачт. Следующий залп потопил ещё два корабля, тогда как ответная стрельба пиратов не давала сколь ни будь заметного эффекта, разве что, порвав несколько единичных парусов и возможно сделав несколько незначительных пробоин заодно кого ни будь, убив из экипажей. Однако не один из кораблей тёмных не затонул и не покинул строя.

Дальнейшая битва превратилась уже в избиение, так как пираты, не выдержав потерь, сломали строй и попытались, кто атаковать, а кто и прорваться сквозь строй тёмных.

Вот что значит потеря централизованного командования! Ведь наверняка командир

отряда пиратов, и его заместители, (если такие были,) находились либо на флагмане, либо на каком-то из первых трёх кораблей. А много одиночных кораблей против организованного флота не могут продержаться долго. Пять кораблей из всего пиратского флота умудрились прорваться и уйти в открытое море, но остальной флот тут и остался.

Тёмные же не потеряли ни одного корабля к тому же, как мне кажется либо захватили, кого то из пиратов в плен либо изначально знали о проходе, потому как один из кораблей вошёл в западный проход вполне уверенно правда уже в нём застопорил ход и с полчаса промерял параметры прохода.

Но вот корабль уже в лагуне, но основной флот не спешит заходить в проход, а продолжает стоять на якоре у прохода, только разослав в разные стороны несколько кораблей, видимо как разведчиков на случай визита кого — либо ещё.

Тот же корабль что вошёл в лагуну, подняв белый флаг, направился в сторону южной бухты.

Оставив на наблюдательном пункте Лаиру, и попросив её немедленно докладывать о любых изменениях, я рванул в крепость, на ходу отдавая команды в клановом чате о подготовке к выходу Задиры как однотипного с парламентёром корабля. Следовало встретить его ещё на входе в фиорд или, по крайней мере, до фортов, дабы не раскрывать разом все карты до боя, который как я не сомневался, вскоре последует.

Мы успели выйти из горловины фиорда как раз в тот момент, когда драккарообразное нечто тёмного блока выходило из-за ближайшего мыса. На борту Забияки помимо меня присутствовал Морко и температурный, так как у обоих была способность видеть скрытое, а так же Бурый, непонятно зачем напросившийся с нами, все остальные под командованием Квази тем временем спешно заканчивали подготовку к обороне замка. Не дойдя до Задиры два кабельтова, драккар тёмных стал подтягивать буксируемую им шлюпку к борту, собираясь очевидно посадить туда делегацию переговорщиков.

Мы зеркально повторили их действия, так как у нас шлюпка тоже была, о чём позаботился Бурый, заметивший шлюпку у тёмных и предположив, для чего она им нужна.

Со стороны гостей в шлюпку сошли четыре игрока и шесть гребцов, и нам ни чего не оставалось делать, как повторить и этот манёвр. Дождавшись момента, когда мы загрузимся, гости отчалили от борта своего драккара и неспешно погребли в нашу сторону. Морко скомандовал нашим гребцам на шлюпке средний вперед, и мы стали сближаться с парламентёрами тёмных с расчётом встретится примерно посередине меду кораблями. Использование шлюпок для дипломатической встречи было обосновано ещё и тем, что они не несли ни какого оружия кроме личного у игроков, что в свою очередь должно было подчеркнуть мирные намерения договаривающихся сторон, и я это оценил хотя-бы как жест со стороны противника.

На борту шлюпки гостей стояли человек, Орк и тёмный эльф. При том, судя по тому, то, как они располагались, эти игроки были явно знакомы со строевыми экзерсисами и морской качкой, а то, что два высокоуровневых игрока подчинялись какому-то нубу, давало ответ на то кто они по жизни. Военные мать его! При том военные моряки, чтоб им всем якорь пониже спины! Именно в этот момент я понял, что бодаться с этим флотом, если у него такое командование себе дороже. Нет! Сдаваться я не намерен, но какой ценой нам обойдётся это сражение, думать даже не хотелось.

Между тем шлюпки сошлись бортами, и правые гребцы с обоих притянули их друг, к другу ухватившись за борт оппонента.

— Капитан третьего ранга «СВМФ РФ» Игорев Сергей Степанович.

Приложив правую руку к почти настоявшей фуражке, представился игрок первого уровня с таким же именем над аватарой наверняка сохранившей индивидуальные черты парламентаря.

Интерлюдия.

— Вызывал Саш?

Зашёл в кабинет к своему старому другу и командиру молоджавый вице адмирал Северного Военно-Морского Флота Российской Федерации.

— Да Сергей, заходи.

Я тут на досуге почитал аналитику твоего протеже, и у меня появилось стойкое желание направить его на психиатрическое обследование. И остановило меня только то что, во первых такой доклад мимо тебя ко мне на стол попасть не мог, а во вторых твой самородок пропал через полчаса после сдачи в секретариат сего доклада. И что интересно пропал именно у тебя в кабинете.

Что скажешь?

Больше книг Вы можете скачать на сайте - Knigolub.net

Конец первой книги.