

АЛЕКСАНДР ВИЛАНОВ

LitRPG

The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy landscape. In the foreground, a character wearing dark, intricately patterned armor with red and orange accents stands with their back to the viewer, holding a large, ornate red mask. The character is positioned on a grassy hill. In the middle ground, a small stream flows through a lush green valley. In the background, a large, imposing castle with multiple towers and spires sits atop a cliffside. The sky is filled with soft, colorful clouds, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is reminiscent of classic fantasy art.

ПОД
КРАСНЫМ
ИМЕНЕМ

Он сидел на вершине скалы, свесив вниз ноги и разглядывая панораму города, раскинувшегося внизу. Никнейм, окрашенный в красный цвет, висел над головой вечным напоминанием о пролитой крови. Крови людей, которые уже не проснутся ни в игре, ни в реальном мире. Он открыл интерфейс персонажа и в который раз посмотрел на цифру, которую и так знал наизусть. Счетчик убийств, число на котором перевалило уже за несколько десятков. Затем он перевёл взгляд на остальные свойства персонажа. Была среди них одна вещь, которая до сих пор вызывала усмешку всякий раз, когда он на неё смотрел. «Хранитель». Этот пассивный эффект заставлял думать, что у игрового мира есть своё чувство юмора. Взяв в руки прислонённую к дереву алебарду, «хранитель» поднялся на ноги и направился за очередной жертвой.

Число собравшихся людей было настолько велико, что их с трудом вмещала вся центральная площадь, и лишь огороженная дорожка посередине пока что оставалась пуста. Привычных для площади шума и гама не было — все ждали, когда уже приведут заключённого. Смертная казнь была большой редкостью в этом мире, поэтому каждое её проведение всегда вызывало волну любопытства.

Наконец с края площади послышался лязг доспехов, и процессия показалась на дороге. Двое стражников вели под руки скованного человека, сзади и спереди от них шли еще по два солдата. Хоть правила игры и не позволяли заключенному ни освободиться от оков, ни напасть на людей в городе, ведущие его стражники явно испытывали страх, и хотели поскорее закончить с этим. Даже люди вокруг втягивали головы в плечи и крепче сжимали поручень, когда он проходил мимо.

Тяжелый доспех, окрашенный в черно-красные цвета, был настоящим дизайнерским шедевром. Получить подобное снаряжение можно было только на самых высоких уровнях, в то время как обычные игроки довольствовались неброского вида тканевой, кожаной и кольчужной экипировкой. Лицо украшала (или, правильнее сказать, устрашала) жуткого вида грязная, когда-то белая маска с красным узором. Шлемов в этой игре не было, и вместо них на головах носили очки, маски и бижутерию. Из глазных прорезей исходил желтый свет, что было, вероятно, косметическим эффектом маски. Так как игра не позволяла отнимать экипировку у живых игроков, оружие также оставалось при нём. Висящий на спине бердыш было легко перепутать с секирой из-за огромных размеров его лезвия. Закреплённое на длинной рукояти, это лезвие, судя по всему, раньше было костью какой-то жуткой твари из высокоуровневых локаций.

Шагал человек уверенно, куда увереннее ведущих его стражников. Можно было подумать, будто он идёт на прогулку, а не на свою казнь.

Наконец они дошли до стоящего в центре площади монолита. С узника сняли наручники, развели руки в стороны и приковали их к стене монолита. Он не предпринял никаких попыток вырваться и спокойно стоял, ожидая дальнейшего развития событий. Как и у всех, кого судили на монолите до него, никнейм над его головой был окрашен в ярко-красный цвет. Это было свидетельством того, что руки человека запачканы в крови других игроков. Если в других играх плеер-киллерство было популярным для многих развлечением, то здесь всё обстояло иначе — убитый игрок уже никогда не воскресался. Более того, его тело в реальном мире превращалось в безвольный овощ и также умирало спустя несколько дней. Поэтому ПК считалось здесь самым страшным (и в то же время единственным существующим) преступлением. Люди даже не пользовались игровым термином. Тех, кто обрывал чужие жизни, здесь называли так же, как и в реальном мире — просто убийцами.

Человек, стоящий за трибуной на краю площади, дождался, когда стражники закончат закрепление подсудимого на монолите, после чего начал свою речь:

— Жители Ордекса! Перед вами стоит еще один убийца, пойманный нашими отважными игроками!

Никаких громкоговорителей в этом мире не требовалось, и речь оратора автоматически была слышна всем, кто подключился к нужному аудио-каналу.

— Пойманный? Ты хотел сказать — забитый толпой в полсотни человек? — речь

пленника также транслировалась на всю площадь.

— Вы все знаете, что означает красный цвет его никнейма. — паладин проигнорировал ехидный комментарий преступника. — Его руки по локоть в крови, и сегодня, перед всеми вами, он ответит за свои преступления! Его имя — Сейнор. Он принадлежит к гильдии «Аттера», состоящей из таких же убийц, как и он, от чьих рук погиб не один десяток невинных!

Человека, произносящего речь, звали Амарт. Он являлся главой гильдии (или, как они себя называли, ордена) «Сияние порядка». Название это многие считали шаблонным и неказистым, но оно полностью соответствовало реальности — эта гильдия была одной из немногих, кто взял на себя контроль за порядком в игровом мире и следил за безопасностью всех его жителей. Одет он был, как можно догадаться, в гладко отполированный, сияющий на солнце латный доспех, подобные которому носили все высокопоставленные члены ордена.

— Итак, Сейнор. Пока мы не начали процедуру допроса, у тебя есть шанс добровольно рассказать, почему ты ступил на этот путь и по каким причинам оборвал столько жизней.

Паладин замолчал и стал пристально смотреть на преступника, ожидая ответа. Сейнор же лишь молча исподлобья смотрел в сторону трибуны. Хоть его лицо и было спрятано за маской, все вокруг как будто физически ощущали его презрение и пренебрежение ко всему происходящему.

Убедившись, что заключённый не собирается говорить, Амарт продолжил:

— Что ж, в таком случае ты будешь подвергнут пыткам, как и остальные убийцы, пойманные до тебя.

Вообще-то, болевые ощущения в игре были сильно ограничены. Даже получая прямые удары оружием, игроки испытывали лишь неприятный толчок, поэтому такие вещи, как пытки, считались здесь невозможными. Но гильдия «Сияние порядка» каким-то образом получила доступ к устройству, позволяющему принудительно посылать сильные болевые сигналы по всему телу, что было сродни электрошоку в реальном мире. Естественно, наличие такой технологии и лишённом боли мире вызывало массовое недовольство среди людей, и использовалось лишь в крайних случаях. А именно — при допросе убийц.

— Начинайте! — подал команду паладин. Один из стражников, стоящих у монолита, потянул на себя рычаг, и тут же тело убийцы загорелось красным пламенем, издававшим неприятный гудящий звук. Для первого раза была подана слабая доза, но люди, отвыкшие в этом мире от боли, уже на этом моменте обычно начинали дёргаться и стонать. Сейнор же стоял неподвижно, не издавая ни звука, пока в его тело вливался непрекращающийся поток боли. Спустя десять секунд, не дожидаясь команды, стражник сильнее потянул рычаг, добавляя напор и заставляя пламя вспыхнуть с удвоенной силой. К этому моменту любой другой преступник уже кричал от боли и соглашался на дачу показаний, но Сейнор всё еще не издавал ни звука. В толпе начались перешёптывания:

— Да он что, не чувствует боли?

— Может, откопал какой-нибудь артефакт или зелье с обезболивающим эффектом?

— Не удивлюсь, если это одна из его способностей. Кто их знает, этих хай-левелов...

Так прошло полминуты, после чего стражник, убедившись, что пытка не даёт эффекта, отключил болевой поток, вернув рычаг в исходное состояние, после чего повернулся к Амарту, ожидая дальнейших указаний. Амарт на короткое время задумался, после чего принял решение:

— Надо же. Ты первый, кто смог выдержать первый уровень пытки.

— Первый уровень? — толпа вопросительно зашептала. Даже обычная процедура допроса была неприятным зрелищем и до этого дня ломала абсолютно всех преступников. Если она являлась всего лишь первым уровнем, что же представлял из себя второй? Амарт не заставил долго ждать ответа:

— Второй уровень пытки предполагает выкручивание потока на полную мощность. Это не только вызовет нечеловеческую боль, но еще и создаст трещины в твоём разуме, что позволит нам напрямую заглянуть в твою память.

Толпа вновь загудела:

— Он это серьезно?

— Что значит «заглянуть в память»? Они что, мысли будут читать?

Паладин продолжал:

— Мы не применяли эту процедуру раньше, потому что она бы просто уничтожила разум любой жертвы, что повлекло бы к мгновенную смерть и потерю данных. Но ты выглядишь так, как будто способен выдержать всё, что угодно. — паладин остановился на несколько секунд и уставился себе под ноги. Вид у него был неуверенный. — Поверь, я никогда не хотел прибегать к применению второго уровня, но ты не оставляешь мне выбора! Прошу последний раз — расскажи всё добровольно! Уж поверь — ты не сможешь сопротивляться второму уровню, и мы в любом случае всё узнаем!

Глава ордена стал выжидательно смотреть на узника, всё ещё надеясь, что тот начнёт говорить.

— Чёрт возьми, я не хочу этого делать! Моя задача — поддерживать порядок в этом мире, а не издеваться над людьми! Я — хранитель Ордекса, а не палач!

Услышав слово «хранитель», пленник резко вскинул голову и собрался было что-то сказать. Но, подумав, выдал лишь очередное оскорбление:

— Ты идиот, а не хранитель. И как бы городу не пришлось дорого заплатить за твою глупость.

Поняв, что ничего больше не добьется, Амарт нехотя отдал команду:

— Запускайте второй уровень...

Стражник провёл какие-то манипуляции с панелью управления, и из стен монолита с неприятным шипением вылезло около десятка магических щупалец. Полностью материализовавшись, они тут же бросились к телу пленника и проткнули его, заставив Сейнора выгнуться и вскрикнуть от боли.

Удостоверившись, что всё готово, стражник снова потянул рычаг на себя, отправив в тело пленника красный поток боли. По мере увеличения напора присосавшиеся к телу щупальца начинали шевелиться, готовясь к вкусной трапезе. Когда рычаг пересёк отметку в пятьдесят процентов и пошел дальше, гудение пламени стало настолько громким, что людям, стоящим вблизи монолита, пришлось закрыть уши руками, а пламя разрослось до таких размеров, как будто горел целый дом. Тело Сейнора лихорадочно задёргалось от жуткой боли, и он наконец-то стал подавать голос. Стражник остановил рычаг на отметке в три четверти и стал ждать, с трудом сдерживаясь, чтобы самому не убежать подальше от жуткого красного потока, исходящего из пленника. Пламя достигло такой силы, что его стали ощущать даже стоящие поблизости люди, которые тут же попятились назад на пару метров, освободив пространство вокруг монолита. Сейнор трясся и рычал от боли, но и не думал сдаваться. Он явно не намеревался ни с кем делиться своими тайнами.

Так пытка продолжалась около минуты. Толпа пятилась всё дальше назад, не в силах даже со стороны ощущать ту энергию, которая продолжала течь через тело осуждённого.

— Хватит... Остановите это, кто-нибудь!

— Что за извращение? Убейте его, и всё!

— Пошли отсюда, я не могу больше здесь находиться!

Амарт хотел покончить с этим не меньше остальных. Но он должен был узнать. Узнать, что заставило одну из сильнейших гильдий, дальше всех продвинувшихся в прохождении игры, пойти на все эти убийства. Ведь эти преступники были в то же время главной надеждой заточённых здесь тысяч людей. Они могут стать первыми, кто победит последнего босса и выполнит последний квест. Теми, кто в конечном итоге решит судьбу игрового мира. Амарт во что бы то ни стало намеревался выяснить причины и мотивы их действий.

Я узнаю, кто вы такие! Я узнаю, что вы намерены делать! Я обязан освободить всех нас из этого плена, и я пойду ради этого на всё! Ну давай! Покажи мне, что ты скрываешь! Открой мне всю правду об этом мире!

— Включить на полную мощность!

Я увижу это, сейчас!

Стражник резко дёрнул рычаг вниз и тут же отскочил в сторону, не в силах больше стоять рядом с потоком. Пламя вспыхнуло с такой силой, что всю стоящую вокруг толпу обдало мощным потоком ветра. Оно стало настолько ярким, что людям пришлось зажмуриться и закрыть глаза руками. А пленник, будучи больше не в силах сопротивляться, пронзительно закричал, перекрывая своим криком даже рёв пламени.

Еще пятнадцать секунд... душераздирающие вопли заключённого... раздаётся громкий треск... пламя внезапно исчезает, как будто его и не было... из тела подсудимого начинают струиться волны синего света, их тут же перехватывают щупальца... они жадно всасываются в тело и выпивают исходящие из него потоки энергии... защитный купол, окружающий город, гаснет... остаётся лишь полная тишина... прикованный к монолиту человек, собрав остатки сил, поднимает голову и смотрит на небо, более не закрытое куполом. Его губы шевелятся, произнося какое-то слово, но голос настолько слаб, что он, наверно, и сам себя не услышал... светящиеся глаза гаснут, и голова в маске безвольно обвисает на теле...

Воздух вокруг монолита стал покрываться рябью, которая постепенно принимала всё более отчётливые формы, пока не сформировалась в чёткое изображение. Огромная голограмма нависла над площадью, собираясь показать людям то, что убийца всеми силами пытался скрыть. Все молча уставились наверх, приготовившись увидеть судьбу одного из людей, ставших пленниками мира под названием «Ордекс».

— Хааа!

Двуручный меч рассек воздух над головой Сейнора, успевшего пригнуться в последний момент. Поняв, что враг открыт, он тут же нанёс ответный выпад копьём, отняв 15 % здоровья. Но меч уже летел назад, и на уворот времени не оставалось. Сейнор успел вскинуть копьё и принять на него тяжелый горизонтальный удар, отъехав при этом на метр назад. Оттолкнув меч, он тут же рванулся в атаку, заставляя врага защищаться от быстрых рубящих ударов. Дуэль длилась еще около минуты, после чего Сейнор всё-таки пропустил прямой удар и полетел на землю, потеряв сразу почти половину здоровья. Не теряя времени, противник размахнулся и нанёс сокрушительный удар сверху вниз. Сейнор попытался снова защититься копьём, но шансов заблокировать удар такой силы у него не было, и огромный меч, с треском переломив копьё пополам, поразил цель, убавив здоровье копейщика почти до нуля.

Согласно игровой механике, оружие должно было восстановиться через несколько минут, но сейчас оно имело статус сломанного и представляло собой огрызок, выиграть бой с которым было уже невозможно. Сейнор поднял руки, признавая своё поражение.

— Нужно больше скорости...

— Нет, нужно нормальное оружие. Ты бы ещё кинжал себе выбрал. — мускулистый воин, заметно превосходящий Сейнора по размерам, закрепил меч у себя на спине. Никаких видимых креплений там не было, но меч официально считался убраным в ножны и выпасть оттуда не смог бы ни при каких условиях.

— В один прекрасный день какой-нибудь шустрый рога заковыряет тебя таким кинжалом, а ты по нему даже попасть ни разу не сможешь. Посмотрим, как тогда заговоришь.

— Хах, вот уж сомневаюсь. Я уже оценил систему уворотов в этой игре — она не позволяет бесконечно уклоняться ото всех атак, ты и сам в этом только что убедился. Поверь — будущее здесь за двуручниками и тяжелыми доспехами.

* * *

Сейнор и Волгрейн познакомились ещё на старте игры. Из-за возникших технических проблем всех игроков заперли в стартовых зонах и предложили им освоиться с управлением и привыкнуть к виртуальному телу, пока разработчики устраняли неполадки.

А осваиваться было с чем — «Ордекс» был первой полноценной игрой с полным погружением. Подключая к голове специальное устройство, человек полностью отключался от своего тела и попадал в виртуальное пространство, где вместо своего реального тела ему предстояло управлять игровым аватаром. Изначально аватар полностью копировал внешность игрока, и вносимые в него изменения были сильно ограничены. Разрешалось изменить рост и вес не более чем на 20 % и слегка подкорректировать детали лица. Единственное, что игра позволяла настроить самостоятельно — это причёска и цвет волос. К процессу следовало подходить со всей ответственностью, так как впоследствии все изменения, кроме волос, требовали оплаты реальными деньгами. Благодаря этой механике

игроки были застрахованы от неожиданностей в виде стройных красоток, управляемых сорокалетними небритыми мужиками.

Пока одни игроки подолгу разглядывали своё новое тело и привыкали к его движениям, те, кто освоился быстрее остальных, стали думать, как бы убить время. И долго думать им не пришлось. Чем могут заняться игроки, запертые друг с другом в замкнутом пространстве? Конечно же дуэлями. То тут, то там в воздухе загорались эмблемы, извещающие о начале поединка, и люди принялись лупить друг друга ржавыми мечами, выданными всем на старте.

Ни о какой вражде, естественно, не шло и речи. Люди просто развлекались и убивали время, а в будущем многие дуэлянты объединились в команды, а то и в целые гильдии.

Одними из них стали Сейнор, выбравший себе копьё и средний доспех, и Волгрейн, отыгрывающий тяжёлого рыцаря с двуручником. Ни один из них пока что не нашёл себе гильдию, поэтому прокачкой они занимались вдвоём, либо поодиночке, когда один из них уходил в оффлайн.

* * *

— Ладно, хватит тренировок на сегодня. Пошли в город, пока не опоздали на ивент. — Сейнор встал и убрал за спину обломок копья, который скоро должен был вернуться к изначальной форме.

— В честь чего, кстати, ивент? Праздник какой? — Волгрейн развернулся и направился из леса в сторону дороги. Пройти напрямую через лес было бы короче, но на дорогах обычно не было враждебных мобов, которые наверняка замедлили бы передвижение.

— Да, какая-то важная дата из игрового лора. Я сам еще не вдавался в подробности. Да и какая нам разница? Обещают халявную еду, зрелища и розыгрыши, а что нам еще нужно?

Они неспешно шагали по грунтовой дороге, с обеих сторон окружённой лесом. Разработчики не стали фантазировать и дали стартовой локации самый стандартный вид — столицу окружали зеленые поляны и негустые леса, заселенные кабанами, волками и прочим обыкновенным зверьём. Постепенно на дорогу выходило всё больше игроков, также стремящихся вернуться в город до начала ивента.

Спустя минут двадцать они уже вошли в ворота города и направились в сторону центральной площади, где должно было происходить всё веселье. Еще двадцать минут движения по улице, всё сильнее заполняющейся людьми, и они вышли на огромную площадь. Пространство вокруг уже было заставлено всевозможными ларьками, столами и сценами. Правда, всё это пока что пребывало в «выключенном» состоянии, и людям оставалось лишь бродить туда-сюда, ожидая, когда объявят о начале ивента. Сейнор и Волгрейн, не сговариваясь, тоже отправились нарезать круги по площади, осматривая приготовленные развлечения.

— Говорю вам, дата праздника перепутана. Я уже перечитал несколько разных источников! — раздался голос из шагающей поблизости компании из трёх человек.

— Ну допустим, перепутана, и какая тебе разница? Ты в курсе, что ты единственный игрок в мире, который читает здесь книжки? Мы здесь в ММО играем, или в симулятор библиотеки?

— Пф... Поверь, лор этой игры достаточно интересен, чтобы потратить на него

несколько часов своего драгоценного времени. И «Праздник жизни» должен проходить еще только через месяц!

— Наверно, разработчикам не терпелось с размахом отметить успешное начало игры, вот и решили перенести праздник на месяц вперед. Сегодня как раз исполняется неделя с момента запуска.

Можно было бы и дальше идти за группой и дослушать их спор до конца, но Сейнор с Волгрейном наткнулись на нечто, куда больше заслуживающее внимания. По правую сторону прохода показалась арена примерно десяти метров в диаметре. Несложно было догадаться, для чего её здесь соорудили.

— Ха! Как я и надеялся, без дуэлей такой праздник не обойдётся. — с первого дня знакомства было понятно, что Волгрейн — яркий поклонник пвп. — И где здесь записываться?!

Сейнор посмотрел по сторонам — все стоящие возле арены нпс были в неактивном состоянии.

— Как и всё остальное, арена заработает после старта ивента. Придётся подождать.

— А что насчет тебя? Будешь участвовать?

— Ммм... Почему бы и нет? Хотя мне и не удаётся тебя завалить, очень вероятно, что в финале ты встретишься именно со мной.

— Хех. Я в каждой игре занимал верхние строчки рейтинга пвп-игроков. Тренируйся со мной почаще, и тебе не будет равных. Кроме меня, конечно. — Волгрейн не врал. Он был явно не из тех, кто проводит время за освоением рейдовых боссов. Зато на всевозможных дуэлях, турнирах и плеер-киллерстве он всегда был в первых рядах.

Внезапно в уши им ударил громкий звон колокола. Люди вокруг вздрогнули от испуга, кто-то зажал уши руками. Организаторы явно выкрутили громкость выше, чем следовало.

— Начинается. — прокомментировал Сейнор.

Все игроки обернулись в сторону, откуда исходил звон. Это был монолит в три метра высотой, стоящий в центре площади. Никаких колоколов на нём, кстати, не было, но это мало кого удивляло. Всё же это игра, и генерация необходимых звуков не составляет никакой сложности. Спустя несколько секунд, когда все прекратили болтовню и в ожидании уставились на монолит, на его вершине образовался магический овал голубого цвета в человеческий рост. Большинство уже знало, что означает этот спецэффект. Телепортация. Так и было: когда портал полностью сформировался, из него на монолит вышел человек в желтом балахоне. Выйдя и остановившись, он принялся нервно разминать пальцы и озираться вокруг с заметно неуверенным видом. Люди внизу с любопытством разглядывали его.

— Зеленый никнейм над головой. Это ГМ. — Сейнор первым перестал пялиться на внешний вид и обратил внимание на более значимые детали.

— Жители Ордекса... — неуверенным голосом начал свою речь гейм-мастер по имени Абрас. — Сегодня, как вы знаете, в городе пройдет важный ивент... очень важный, я бы сказал. — он то и дело запинаясь.

— Что такое, им больше некого было отправить произносить речь? — Толпа была явно недовольна ораторскими качествами Абраса.

— Да тихо вам! Стойте и слушайте.

Замявшись на несколько секунд, человек в робе продолжил:

— Для начала плохая новость. — Он взмахнул правой рукой, нажимая ему одному

видимую кнопку интерфейса, и спустя мгновение все строения и декорации, которыми была заставлена площадь, вспыхнули жёлтым светом и тут же исчезли, оставив после себя пустое пространство. В одно мгновение площадь приняла свой обычный вид. — Праздника не будет!

Люди аж подпрыгнули от неожиданности, после чего удивлённо загалдели и стали озираться по сторонам. Из-за поднявшегося шума Абрасу пришлось замолчать. Он молча смотрел на толпу и решал, дождаться тишины или заткнуть всех грубыми методами, которые у гейм-мастеров явно были в наличии.

— Вот же стадо баранов... — недовольно протянул Сейнор. — Нет бы дослушать, что он скажет.

— Ничего, пастух что-нибудь придумает. — ехидно ответил Волгрейн, кивая головой в сторону ГМа, который уже занёс руку над очередной кнопкой интерфейса.

И в самом деле: он проделал ещё пару движений пальцем, и тут же невидимый колокол громыхнул вдвое громче, чем в первый раз:

— Да слушайте вы, чёрт возьми!!!

Дважды просить не пришлось, и толпа моментально умолкла. ГМ продолжил говорить:

— Итак, плохую новость я объявил. Теперь... вторая плохая новость! Вы все лишены возможности выйти из игры и отключиться от своего шлема виртуальной реальности. Вам придётся оставаться в онлайн, пока ваши родственники не отключат вас с «той стороны». - перед следующей фразой он сделал паузу. — Ну а если они это сделают... извините, но вам конец.

Люди вокруг вновь зашептались, но снова устраивать балаган не стали. Слова человека в капюшоне их явно заинтересовали, да и получить очередной удар в уши никому больше не хотелось.

— Ваши шлемы запрограммированы на удерживание вашего разума внутри игры, и в случае, если вас принудительно отключат от системы, ваше тело и разум отсоединятся друг от друга. Существовать по отдельности они, конечно же, не смогут. Поэтому ваше тело впадёт в кому и через какое-то время полностью отключится, а захваченный игрой разум просто исчезнет... И самое главное — любые способы воскрешения отныне отменяются! Если ваш аватар погибнет, вы будете... да-да — оторваны от своего тела, что повлечет за собой смерть в реальном мире!

— Он это серьёзно? — на лице Волгрейна не было заметно какого-либо беспокойства.

— Ну, кнопки выхода у нас и правда нет. — Сейнор смахнул рукой панель интерфейса, которую уже успел открыть и просмотреть. — А насчет смерти — пусть проверяет кто-нибудь другой. Желаящие наверняка найдутся.

Толпа вокруг тоже не верила в сказанное. На площади вновь поднялся шум:

— И мы должны в это поверить?

— Доказательства-то у тебя есть?

— Давайте сдохнем за городом и проверим, правда ли это.

— Сам иди проверь, умник!

Спустя какое-то время толпа утихла сама по себе. Всем было интересно, что же еще скажет гейм-мастер.

— В качестве доказательства своих слов я могу сделать вот что. — Абрас указал пальцем вверх. — Прямо над монолитом, на котором я сейчас стою, будет запущена голограмма. Она будет перехватывать новости из реального мира, и вы сами убедитесь, что

отключенные от системы, а также умершие в игре люди больше не проснутся ни здесь, ни там. Единственный возможный для вас способ выбраться из игры — пройти её полностью! Вы должны дойти до концовки, и тогда все смогут вернуть себе кнопку выхода. Как это делать, решайте сами. И не надо задавать мне вопросов — я знаю не намного больше вас. Пока я здесь зачитываю вам условия, к моему реальному телу приставлен пистолет, и я лишь передаю слова террористов... или кто они там такие. — Абрас еще немного помялся, обдумывая, что сказать напоследок. — Что ж, на этом, пожалуй, закончим. Я рассказал вам всё, что должен был, остальное за вами. Прощайте.

Гейм-мастер торопливо открыл интерфейс, нажал в нём пару кнопок и исчез в той же голубой вспышке портала, через которую несколько минут назад прибыл на площадь.

Люди молчали. Всем требовалось какое-то время, чтобы переварить информацию. Сейнор, видимо, придя к какому-то решению, шепнул Волгрейну:

— Пошли-ка отойдём в сторону.

Они направились к той улице, через которую они зашли на площадь полчаса тому назад. Когда они отошли от толпы, люди на площади потихоньку начинали переговариваться, а кто-то уже срывался на повышенные тона. Оглянувшись на толпу игроков, Сейнор стал излагать свою идею:

— Не знаю, правда это или просто розыгрыш, но времени нам лучше не терять. Если мы и правда заперты в этом мире, то в наших интересах стать как можно сильнее. — Сейнор повернулся и неспеша зашагал в сторону ворот, продолжая говорить. — Придется по полной вложиться в прокачку. Стандартное правило любой ММОРПГ — успевай пройти низкоуровневые локации, пока их не заполонили толпы других игроков и не стали мешаться под ногами.

— Бояться следует не только конкуренции. — ответил Волгрейн. — Настоящая опасность — это в первую очередь другие игроки. По статистике больше всего смертей происходит именно благодаря плеер-киллерам, а не мобам или боссам. Уж я-то в этом разбираюсь. И если тот ГМ не врал, у нас не будет права на проигрыш.

— Думаешь, сейчас кто-то станет заниматься такими вещами? Уверен, большинство из них бросят свою ПК-карьеру. Всё-таки это больше не развлечение — на кону реальные жизни людей. Какими бы говнюками не были эти ПК, вряд ли они смогут совершить реальное убийство.

— Ну, лучше подстраховаться, не правда ли? Так что выделим несколько часов в день на дуэли. Куда, кстати, мы сейчас направляемся?

— Когда народ очухается, они повалят качаться на ближайшую к городу территорию, так что нам лучше отойти подальше. В идеале — на самый край локации, там будет наименеелюдно. Сон сегодня стоит пропустить. К завтрашнему вечеру я хочу как можно сильнее оторваться от остальных.

Оставшийся путь они обсуждали всевозможные нюансы прокачки и обдумывали тактику на случай нападения других игроков. Добраться до нужного места удалось за полчаса. Выбранный участок леса был заселён волками 18–20 уровней, в то время как Сейнор и Волгрейн были шестнадцатыми. Такое место вполне подходило, чтобы без особого риска прокачаться до двадцатого уровня и отправиться в следующую локацию.

Привычной для современных ММОРПГ системы квестов в Ордексе не было. Набопыта достигался исключительно убийством враждебных мобов, как это было принято в старых играх. Гринд — таким неласковым термином игроки называли этот процесс. Всё же

это была первая игра с полным погружением, и разработчики решили сделать акцент на боях, не заставляя игроков отвлекаться на чтение текста и просмотр сюжетных роликов. А может, просто решили сэкономить. В любом случае, благодаря полному погружению бои доставляли огромное удовольствие, и никто из игроков даже не думал жаловаться на однообразную долбёжку мобов. Сюжет же подавался в основном через внутриигровые книги, которые, естественно, почти никто не читал.

Приятели принялись методично раскидывать волков, стараясь брать не больше одного-двух за раз. Сейнор комбинировал атаки и увороты, в то время как Волгрейн тупо махал мечом, не отвлекаясь на защиту. Конечно, из-за этого ему то и дело приходилось останавливаться и использовать бинты, чтобы восполнить потерянное здоровье, но в целом он и Сейнор уничтожали врагов с примерно одинаковой скоростью.

Когда оба добились двадцатый уровень, было решено сделать последний привал в этой локации, после чего отправиться дальше. Как они и надеялись, за всё время прокачки их никто не побеспокоил. Скорее всего, остальные игроки сейчас либо предавались панике в городе, либо долбили кабанчиков в начальных зонах.

— Фух, четыре уровня за один заход. Такого задротства у меня еще не было. — Волгрейн выглядел запыхавшимся. В игре присутствовала система усталости, заставлявшая игроков делать перерывы во время прокачки. Но боевые способности при этом почти не снижались, так что при достаточной силе воли можно было продолжать сражения. Сейчас оба игрока, естественно, выкладывались по полной.

— Уже почти утро. — Сейнор сидел, прислонившись спиной к дереву, и смотрел на небо. — Быстро время пролетело...

Волгрейн устало повалился рядом:

— Так что, будем сейчас вот так целыми днями долбить мобов? Поначалу это, конечно, прокатит, но на высоких уровнях двух человек может оказаться недостаточно для дальнейшего продвижения. Так или иначе, придется подыскивать гильдию.

— Ну, я и не говорил, что мы непременно должны стать круче всех. Главное — быть способными постоять за себя, чтобы не приходилось бояться каждой тени. Вдвоём игру мы не пройдем, это и так ясно. Взаимодействовать с другими игроками придется в любом случае. В общем, поживём — увидим. Меня больше занимает другое.

Волгрейн вопросительно покосился на Сейнора.

— Помнишь, когда тот парень в балахоне уходил с площади? Он использовал телепорт. Те-ле-порт. Он не вышел из игры, а куда-то переместился. Вопрос — куда и зачем?

— Значит, его задача состояла не только в том, чтобы сделать объявление на площади...

— Именно. Кто бы ни был в ответе за происходящее, у них есть какие-то дела здесь — в Ордексе. Было бы неплохо их найти и по возможности вытянуть информацию.

— Ну да... иголку в стоге сена. Ладно, пора идти. — Волгрейн нехотя поднялся на ноги. — Сразу отправимся в следующую локацию?

— Я бы заглянул в город. Хочу посмотреть, что показывает та голограмма с новостями из внешнего мира. Заодно увидим, чем заняты остальные игроки.

Привычным движением закинув оружие за спину, они направились в сторону Дерстена — столицы игрового мира.

Как и ожидалось, поля на подходе к городу были заняты качающимися игроками. Вот только было их меньше, чем обычно. Вероятно, многие еще не осознали своё положение (если это всё-таки был не розыгрыш), либо просто не решались высунуться за ворота — ведь жизнь-то теперь была одна.

— Смотри, там какая-то движуха. — Волгрейн указал на вход в столицу. Там и правда кучковалась толпа людей. Судя по всему, они о чём-то спорили. Приятели подошли ближе и прислушались к разговору.

— Вы не имеете права удерживать нас здесь! Пустите нас на кач!

— Никто никуда не пойдёт. Мы не станем играть по их правилам! — Владелец немолодого на вид аватара и пятеро его подельников преграждали выход из города. Терон — такой никнейм отображался у него над головой. — Всё это какой-то тупой розыгрыш. Скоро снаружи во всём разберутся и нас выпустят отсюда. Ещё не хватало, чтобы за это время и правда кто-нибудь помер, сражаясь с монстрами. Никто больше не выйдет из города, и это не обсуждается!

— Ты не смеешь решать за нас, мы не твоя собственность! Уйди с дороги! — Запертые в городе люди были явно недовольны подобным пленением.

Сейнор и Волгрейн пока стояли на достаточном расстоянии, чтобы иметь возможность переговариваться шёпотом. Сейнор принялся оценивать ситуацию:

— Из Дерстена есть несколько выходов, но эти люди не пытаются ими воспользоваться. Видимо, все они уже перекрыты. Этот мужик на удивление быстро всё организовал.

— А чего тут организовывать? Стоит стадо баранов и не может обойти шестерых человек. Неужто испугались разницы в уровнях?

Игра позволяла видеть уровни игроков, если их левел не превышал ваш более чем на десять. Если же разница была больше, то вместо числа отображался черепок, свидетельствующий о том, что стоящий перед вами человек намного сильнее вас. Люди, преградившие выход из города, имели в среднем 17–18 уровни, в то время как большинство удерживаемых игроков едва достигли десятого. Такая разница объясняла нерешительность толпы.

— Их количества и правда хватило бы, чтобы смести этих умников. — Прикинул Сейнор. — Скорее всего, просто не хотят ввязываться в конфликт. Попадёшь под удачный удар такого хай-левела, и заново уже не возродишься.

Волгрейн выглядел заметно раздражённым:

— Чёрт, не могу больше смотреть на этот идиотизм. — Он широким уверенным шагом направился к толпе, на ходу доставая из-за спины свой двуручник. Затем щелкнул кнопку в интерфейсе, и над его головой вспыхнула пиктограмма в виде двух скрещённых мечей. Это означало, что Волгрейн включил PvP-режим и теперь мог наносить урон другим игрокам.

Люди, увидев приближающегося воина, немедленно прекратили спор и с беспокойством уставились на Волгрейна. Поняв, что за спиной появилось нечто интересное, Терон развернулся. Чтобы тут же с треском поймать летящий в лицо меч. Прямой удар рассёк лицо, заставив Терона отлететь и свалиться на землю. Его сопартийцы тут же выхватили оружие и приготовились к бою. Но их внимание было слишком сильно сосредоточено на Волгрейне, и тот, что стоял слева, не успел отреагировать на воткнувшееся

в него копьё. Потеряв сразу 20 % здоровья, он отшатнулся назад, а атаковавший его Сейнор принял боевую стойку, приготовившись к бою. Тенор уже успел подняться на ноги и с недовольным видом вышел вперёд. Его полоса хит-поинтов была на отметке 65 %. Он открыл рот и собрался было что-то сказать, но Волгрейн опередил его, обратившись к стоящим в воротах людям:

— Эй, вы! Чего встали, как манекены?! Вас тут двадцать человек, и вы не могли просто прорубить себе выход?!

— Какой крутой. Ты ведь в курсе, что если тебя сейчас убьют, то тебе конец? — Неуверенно ответил человек из толпы. — Мы пытались убедить их по-хорошему.

— И у вас не получилось, как я вижу. Пора поговорить с ними на другом языке. Доставайте уже свои зубочистки!

Терон наконец подал голос:

— Они не станут вмешиваться... А вот вы сейчас ответите за это нападение. Ребята, отправляем их в нокаут, а там посмотрим!

Это была еще одна особенность пвп-механики в игре. Если здоровье игрока опускалось ниже 10 %, он терял сознание и падал на землю, приходя в себя через несколько минут. Кроме того, у всех по умолчанию был включен «нелетальный» режим, не позволяющий опустить здоровье другого игрока ниже единицы. В нынешнем положении это было как раз кстати, так как позволяло обезвреживать людей, не боясь случайно их убить. Правда, не все знали об этой особенности, отчего и не решались лезть в драку.

Сейнор отступил назад, чтобы оказаться на одной линии с Волгрейном. Оба вскинули оружие и приготовились к бою. Команда Терона приближалась и стала окружать двух воинов полукругом. Перевес был явно на их стороне. Вдруг раздался звук удара, и глаза Терона удивлённо расширились. Его полоса здоровья укоротилась на 10 %. Волгрейн усмехнулся, увидев атаковавшего. За спиной Терона стояла невысокая девушка, а кинжал в её правой руке был погружён в его спину. Позади неё стояли остальные люди, уже вынувшие своё оружие из ножен.

— Неплохой крит для такой разницы в уровнях. — На лице Сейнора тоже заиграла улыбка. — Волгрейн, попомнишь еще мои слова про даггерщиков.

Терон развернулся и сделал шаг от девушки, недовольно уставившись на неё:

— Как это понимать?!

— Тебе ведь уже сказали — мы не твоя собственность! — Ответила она. — Мы выходим наружу, нравится тебе это или нет!

— Постойте! — Вперёд выбежал парень с одноручным мечом. — У других ворот тоже удерживают людей. Пойдёмте поможем им!

Толпа одобрительно закивала. Мечник повернулся к Сейнору и Волгрейну:

— Вы с нами?

— Само собой! — Волгрейн не стал убирать меч в ножны, а просто закинул его на плечо, и зашагал вперёд. Остальные пошли за ним.

Всего из города было три выхода, и освобождение оставшихся двух не вызвало проблем. Завидя группу вооружённых людей с недобрыми взглядами, самопровозглашенные стражники быстро отступили. Толпа, теперь уже насчитывающая полсотни человек, поблагодарила Сейнора и Волгрейна за помощь и отправилась подыскивать себе места для прокачки.

— Итак... сделали доброе дело и нажили себе как минимум пятнадцать врагов. — Комментировал ситуацию Сейнор, когда они спустя пять минут вышагивали по улице в сторону площади. — Уверен, скоро эта шайка объединится в гильдию и ещё попортит людям нервы.

— Надо было этих придурков прикончить... да разве мелочь заставишь такое сделать? У той ребятни руки тряслись, даже когда они включали пвп-режим. Кто вообще такой этот Терон, и что он о себе возомнил?

— Не удивлюсь, если в жизни он активист какого-нибудь умственно-отсталого движения. Они все такие — инициатива есть, а в голове одна извилина. — Сейнор прервался и только сейчас обратил внимание на людей вокруг.

Столица была всё также забита народом, но привычного шума и суматохи вокруг не наблюдалось. Одни игроки задумчиво бродили туда-сюда с опущенной головой, а другие просто сидели на земле. В целом, выглядели все очень подавленными. Волгрейн уже догадался о причине:

— Поспешим на площадь. Там явно показывают что-то интересное.

Спустя несколько минут они добрались до места назначения. На площади царило такое же уныние, как и в остальных районах города, а возле монолита стояла постепенно редящая толпа людей. Зрителей осталось всего несколько десятков, поэтому протиснуться вперёд было бы несложно. Да это и не требовалось — голограмма висела достаточно высоко, чтобы её можно было увидеть из любой части площади. В данный момент транслировались новости, и диктор как раз рассказывал об Ордексе:

«На данный момент мы можем точно сказать лишь одно — отключать людей от шлемов виртуальной реальности ни в коем случае нельзя! Как только происходит отсоединение, мыслительные функции в мозгу останавливаются, и человек превращается в безжизненный овощ. К счастью, благодаря встроенным в шлемы аккумуляторам есть возможность временно отключить сам шлем от сети и перевезти человека в клинику, где он получит надлежащий уход. Также по неясным причинам мозг некоторых людей перестал функционировать, хотя шлем с них не снимали. Почему это произошло — пока неясно...»

— Ну, всё ещё есть вероятность, что это просто фейк. — Волгрейн не терял оптимизма.

— Нет. Никакой это уже не развод. — Грустно ответил стоящий рядом человек. — Да, они могли бы записать ложный выпуск новостей, но вот подделать ведущую им бы не удалось. Эта женщина — известный диктор с центрального телеканала. Вы и правда её не знаете?

— Нет, я не смотрю телевизор. — Ответил Сейнор.

— А вот я смотрю. И говорю вам — это официальный телеэфир, а никакая не подделка. Люди действительно умирают.

Дикторша тем временем продолжала:

«Как мы с вами помним, компания, создавшая шлемы виртуальной реальности, заверяла

об их полной безопасности. В данный момент главы компании находятся под арестом и дают показания. Возможно, уже сегодня станут известны новые подробности дела. Не пропустите наш выпуск в 21:00. На этом прощаюсь. С вами была...»

Выпуск подходил к концу, а Сейнор и Волгрейн в задумчивости стояли, переваривая информацию. Сомнений больше не оставалось — они, как и остальные игроки, действительно попали в смертельную игру, из которой был только один выход — победа над финальным боссом. Теперь стало понятно, почему люди в городе были такими подавленными. Все активные игроки, не утратившие надежды, сейчас находились снаружи и занимались прокачкой. В Дерстене же остались все те, кто не отважился выйти за стены города. Те, кому оставалось лишь предаваться отчаянию, надеясь на других игроков или на какое-нибудь чудо. Волгрейн заговорил первым:

— Итак, ситуация у нас плачевная. Как мы видим, прохождением игры занято меньше половины всех игроков. Остальные тупо сидят в городе и любят асфальт. Такими темпами игра будет пройдена ой как нескоро...

— Ну, это только первая реакция. Пройдёт пара дней, и, глядишь, народ очухается. Нам с тобой сейчас точно нельзя терять времени. Я бы прямо сейчас отправился в новую локацию, пора продолжить прокачку.

— Согласен, идём.

Они пошли по уже заученному пути к выходу из города, изредка бросая взгляды на подавленных людей вокруг. Ни у ворот, ни на полянах с качающимися людьми не было заметно Терона и его прихвостней. Большая часть встречающихся игроков всё ещё не достигла и десятого уровня, но через пару дней наиболее шустрые из них должны были догнать Сейнора и Волгрейна.

Так как прокачка в игре велась исключительно через убийство монстров, у каждой локации на карте было написано не только название, но и уровень населяющих её монстров. Пройдя через поляну с волками, на которой они качались этой ночью, Сейнор и Волгрейн приблизились к границе, за которой начиналась зона для игроков 20–30 уровней под названием Войсел.

Лес здесь стал более густым, а к диким зверям прибавились бандиты, чьи лагеря то и дело попадались на пути. Приятели не топтались на одном месте, а постепенно перемещались по локации, расправляясь с местной фауной и подыскивая наиболее удобное место для прокачки. Увлёкшись процессом, они не заметили, как подошли к самому краю леса, представлявшему из себя высокий обрыв.

Волгрейн подошёл к пропасти и взглянул вниз:

— Интересно, туда можно попасть, или это такой край света?

Сейнор раскрыл перед собой карту Ордекса. В этой игре края мира не отображались на карте, поэтому нельзя было наверняка сказать, есть ли внизу пригодная для игры зона.

— Хм. Карта автоматически показывает зоны, в которых ты побывал, и соседние с ними локации. Например, я уже вижу находящиеся по соседству с нами районы для 30 и 40 уровней. А вот за этим обрывом ничего не отображается. Хотя причина может быть в том, что между этой и нижней зоной нет прямого перехода, поэтому и соседними они не считаются. — Сейнор огляделся вокруг, убеждаясь, что никакого безопасного спуска в зоне видимости не наблюдается, как вдруг слева в сотне метров увидел фигуру человека, приближающуюся к обрыву. — Эй, смотри! Мы тут не одни.

— Ещё один задрот, качающийся по ночам? Пошли познакомимся.

Они неторопливым шагом направились к незнакомцу, наблюдая за его действиями. Человек отстранённой походкой подошел к краю пропасти и остановился, как будто что-то для себя решая.

— Да он же прыгать собрался! — Первым сообразил Волгрейн. Оба игрока ускорили шаг и через пару секунд перешли на бег.

Оказавшись метрах в двадцати от стоящего у обрыва человека, Волгрейн окликнул его:

— Далеко же ты забрался для того, чтобы покончить с собой! Мог бы просто убиться об кабанчиков в стартовой зоне.

Человек вздрогнул и обернулся. Он не стал паниковать и требовать, чтобы к нему не приближались, как это обычно бывает с самоубийцами, а лишь смотрел на двух воинов усталым и слегка удивлённым взглядом. Только сейчас они обратили внимание на никнейм незнакомца. Над головой зелёным цветом было написано имя — Абрас.

Абрас продолжал молча смотреть на двух игроков, ожидая развития событий. Первым заговорил Сейнор:

— Интересно... Ты объявляешь людям, что они заперты в этой игре на выживание, куда-то улетаешь, а день спустя мы находим тебя, пытающегося покончить с собой. Уверен, тебе есть, что рассказать.

— Я уже рассказал всё на вчерашнем ивенте. — голос Абраса был тихим и неуверенным, как и день назад, на площади. — Моя задача выполнена, и больше от меня в этом мире ничего не зависит.

— Если ты выполнил свою роль, то почему ты до сих пор здесь? Ты разве не должен сейчас находиться снаружи?

— Должен. — Абрас развернулся, скрестил руки за спиной, подошел к обрыву и продолжил говорить, любуясь видами. — Вот только те люди, похоже, передумали меня выпускать. Меня лишили всех прав гейм-мастера, и теперь я такой же запертый здесь игрок, как и все остальные.

— Лишили прав? Но ник над твоей головой всё еще зелёного цвета.

— Ну да. Персонаж, созданный как ГМ, остаётся им навсегда. Но это лишь формальность — через учётную запись администратора нам можно отключить все полномочия, что и было сделано.

— И ты решил просто убиться. — Волгрейн включился в разговор. — А заняться прохождением игры вместе с остальными у тебя и в мыслях не было?

Абрас повернулся к Волгрейну и ответил, указывая пальцем на свой никнейм:

— Вместе с остальными? А вот это видишь?! Я тот, кто объявил им всем приговор! Последнее, что мне стоит сейчас делать — так это показываться на глаза игрокам. А от одиночки в этой игре пользы не будет, уж поверьте.

— Так ты уверен, что совсем ничего не можешь сделать? — решил еще раз уточнить Сейнор. — Хоть у тебя и нет больше полномочий, ты ведь один из тех, кто работал надо созданием игры. Тебе должна быть известна вся подноготная об Ордексе. Даже обычная информация нам бы сейчас пригодилась. Места с полезным лутом, тактики убийства боссов. Да что угодно, что еще неизвестно простым игрокам. Шагнуть в пропасть ты всегда успеешь. Почему бы не попытаться хоть чем-то помочь всем нам?

Абрас снова повернулся к обрыву и задумался. Спустя несколько секунд он вспомнил:

— А знаете, есть кое-что... — Сейнор и Волгрейн выжидательно уставились на него. — Во время разработки было придумано много вещей, которые не вошли в финальный билд игры. Способности там, квесты, экипировка и прочее. Большая часть этого была просто удалена, но некоторые вещи были припрятаны на будущее.

— Припрятаны? И ты можешь получить к ним доступ? — спросил Сейнор.

— Да... думаю, да. — голос Абраса снова стал неуверенным, как будто он пытался что-то скрыть. — А, что за бред! Только что я пытался совершить суицид, а сейчас вдруг забеспокоился о своей репутации. В общем так — я лично припрятал один такой квест как раз в этой локации. В моих планах было не только выполнять обязанности ГМ-а, но и поиграть в Ордекс в качестве обычного игрока. И этот квест помог бы мне стать сильнее остальных.

— Ха. Читерство, значит? — усмехнулся Волгрейн.

— Можно и так сказать... Если я всё сделал правильно, этот квест должен быть доступен любому, кто найдёт спрятанный предмет-активатор и назовёт пароль. Мы с вами можем им воспользоваться.

— Тогда пошли. Время не ждёт. — сказал Сейнор, кидая Абрасу приглашение в группу.

Приняв приглашение, бывший гейм-мастер открыл панель интерфейса, сверился с картой и направился в сторону северной границы Войсела, ведя за собой своих первых союзников.

* * *

— Я вижу, ты больше не носишь свой админский плащ? — обратил внимание Сейнор, пока они шагали в сторону спрятанного квеста.

— Естественно. Это всё равно что носить табличку «Я ваш тюремщик». Если никнейм человека и его цвет можно увидеть только вблизи, то плащ замечен на любом расстоянии. Так что я снял его, чтобы не светиться. Всё равно он не даёт никаких бонусов и служит только для обозначения членов администрации. Проще говоря, это наша униформа.

— Кстати, ты всё ещё не рассказал самое главное. — вспомнил Волгрейн. — Что стряслось вчера там, снаружи? Ты говорил, что тебе угрожали огнестрелом. Кто это был?

— Если бы я знал. — Абрас начал пересказывать события вчерашнего дня. — Шёл обычный рабочий день, все готовились к ивенту. Как вдруг в здание вошли вооружённые люди, наставили на нас стволы и начали командовать. Я даже не обратил внимания, что они приказывали остальным, очень уж я испугался. Меня посадили в моё рабочее кресло, продиктовали, что я должен сделать, а затем силой надели шлем и отправили сюда. Моей задачей было телепортироваться на площадь, уничтожить декорации на площади и рассказать вам о новых условиях игры. О том, что делать дальше, меня не проинструктировали. Так что я при помощи телепорта вернулся в этот лес и стал ждать, когда меня выпустят. Моя кнопка выхода из игры тоже не работала. Но когда пришло уведомление об отключении админских прав, я понял, что был для них лишь расходным материалом. Я просидел в депрессии почти сутки, а потом решил... ну дальше вы знаете.

— А как вообще стало возможно убивать людей при помощи шлемов? Неужто вы, разработчики, не позаботились о безопасности устройства?

— Конечно позаботились. Это новейшая технология, и если бы она могла навредить людям, разразился бы скандал. Последствия стали бы плачевными для индустрии, вплоть до полного запрета этой технологии в будущем. Ну не мне вам рассказывать, вы знаете наше правительство — их хлебом не корми, дай что-нибудь запретить. Проблема разрыва тела с разумом и правда была, но только в первых версиях шлема. Этот баг был быстро устранён, и его нет в той партии шлемов, что была отправлена в продажу... Точнее, не должно было быть.

— Но он каким-то образом проскочил, и благодаря ему куча людей уже переехала на кладбище.

— Постойте-ка! — Абрас резко остановился. Сейнор и Волгрейн тоже встали, как вкопанные, осматривая дорогу впереди. Но Абрас снова зашагал вперёд, рассуждая на ходу. — Ивент... Его не должно было быть в тот день.

— Да, я слышал это от других игроков. — сказал Сейнор. — Вы почему-то перенесли его на три недели вперёд.

— Как мы все уже поняли, ивент был перенесён специально, чтобы собрать игроков в одном месте и объявить им об их пленении. Но указ о переносе был дан не кем-то, а нашим начальством!

— Значит, они повязаны с этими террористами? — предположил Сейнор.

— Или уже на тот момент были запуганы и просто выполняли их требования. — предложил свою версию Волгрейн. — В любом случае, от этой информации нам сейчас проку нет. Нас должно беспокоить прохождение игры. А снаружи пусть разбираются специальные органы.

Дорогу вновь преградил отряд разбойников, и группе пришлось прервать беседу и вступить в бой. Абрас использовал арканную магию и в бою держался на расстоянии, расстреливая врагов фиолетовыми снарядами. Изначально он имел первый уровень, так как ГМ-аватары создавались только для работы, и их не было смысла качать. Но благодаря большой разнице с врагами в уровнях он набирал опыт очень быстро, и после первых же двух отрядов бандитов поднял сразу три уровня. Такими темпами он должен был постепенно догнать Сейнора с Волгрейном и начать сражаться с ними на равных. Расправившись со вторым отрядом, группа еще минут пять шагала по лесу, после чего оказалась перед деревом, отличающимся от остальных своей толщиной.

— Здесь. — Абрас указал на дерево. На вид оно было обычной декорацией, но на другой его стороне обнаружился приклеенный к стволу лист бумаги, исписанный текстом на каком-то неизвестном языке. — Это рандомные каракули, не обращайте внимания. Именно через этот плакат должен браться наш квест. Пароль — 1608.

Абрас подошел к дереву и уткнулся в свой интерфейс. Сейнор с Волгрейном последовали его примеру и подошли ближе. При приближении плакат засветился, показывая, что является интерактивным объектом, а после его активации у игроков выскочило всплывающее окно:

Введите пароль.

Пароль принят.

Получено новое умение: Красный поток (уровень 1).

Тип умения: аура.

Это умение, — прокомментировал Абрас. — одно из тех, что были убраны из финальной версии игры по тем или иным причинам.

Сейнор раскрыл перед собой список умений и прочитал вслух:

— Красный поток. Позволяет человеку использовать ресурсы своего тела на полную мощность, повышая силу и скорость, но взамен причиняет телу сильную боль.

— Говоря официальным языком, — Абрас перебил Сейнора. — мы получаем бонус к характеристикам, но при этом игра искусственно подаёт нашему мозгу болевые сигналы, чтоб жизнь малиной не казалась. Собственно говоря, это один из очень немногих способов почувствовать настоящую боль в этой игре.

Дослушав разъяснение, Сейнор продолжил читать:

— Эффекты первого уровня: сила +50 %, скорость +50 %, средние болевые ощущения.

— Пятьдесят процентов?! — воскликнул Волгрейн. — Это вам не шутки, знаете ли! Я уже догадываюсь, почему этот навык вырезали из игры.

— Верно, — сказал Абрас. — «красный поток» был убран из соображений баланса. А

ещё потому, что функция причинения боли игрокам была убрана из релизной версии шлема. Как я уже говорил — подобные вещи привели бы к скандалу.

— Так значит, при нормальных обстоятельствах это умение вообще нельзя было бы использовать? — спросил Сейнор. — Зачем ты тогда оставил его здесь?

— Как раз наоборот! — ответил Абрас. — В новых шлемах это было бы халявное усиление в полтора раза, без всяких побочных эффектов в виде боли.

Решив проверить эффекты на практике, Сейнор щелкнул кнопку активации. Тут же его тело покрылось лёгким красным пламенем, а сам он вскрикнул и согнулся от неожиданной боли. Волгрейн последовал его примеру и тоже активировал навык. Ему удалось сдержаться и ограничиться шипением, но лицо сильно скривилось. Продолжая терпеть боль, он перелистнул интерфейс на раздел характеристик персонажа.

— И правда, статьи выросли в полтора раза.

— Это действительно так больно? — боязливо спросил Абрас, глядя на реакцию сопартийцев.

— Не то чтобы очень. — ответил ему Сейнор, тоже всё ещё кривясь от боли. — Просто нашим виртуальным телам ещё не доводилось испытывать боль, и она застала меня врасплох. — Он выпрямил спину, поднял руку и стал разглядывать струящееся через неё пламя. — В целом терпимо. Если привыкнуть, то можно будет включать его на каждый бой. Как я понимаю, у этого «потока» нет никаких ограничений по использованию, и всё зависит лишь от нашей силой воли.

Волгрейн обратил внимание, что сам Абрас до сих пор не запустил умение:

— А ты не собираешься попробовать? Ты ведь припас это именно для себя.

— Нет уж, спасибо... — ГМ явно не горел желанием причинять себе боль, и поспешил сменить тему. — Первый уровень умения даётся сразу. А вот для второго придётся выполнить квест. Возьмите его на этом же плакате.

Закончив с тестированием умения, все трое подошли к дереву и активировали лист ещё раз. Новое всплывшее окно гласило:

Новое задание: «Жертва».

Описание: отсутствует.

Задачи: Нанести смертельный удар другому игроку, используя умение «Красный поток».

Награда: Умение «Красный поток» (уровень 2), Кукольная маска.

Принять задание? Да Нет

Сейнор и Волгрейн перечитали текст пару раз, убеждаясь, что поняли всё правильно, а затем вопросительно уставились на Абраса.

— Не хочешь нам ничего рассказать? — прервал молчание Сейнор.

Скорчив недовольную гримасу, гейм-мастер принялся объяснять:

— Чёрт, а вот это уже проблема. Этот квест был в списке на удаление из игры. В нём уже были прописаны задачи и награда, а я сильно торопился прикарманить его до удаления. Поэтому не стал тратить время на то, чтобы вчитываться в подробности и что-то изменять, и просто прилепил к дереву стандартный вариант.

— И теперь мы должны кого-то прикончить, чтобы прокачать умение. Интересное развитие событий. — прокомментировал Волгрейн.

— Да уж. Слить один раз какого-нибудь мелкого игрока в начальных локациях не составило бы труда, поэтому такой вариант меня устроил. Знал бы я, в какой ситуации

придётся этот квест выполнять...

— А сейчас мы должны прикончить живого человека. Замечательно. — сказал Волгрейн. — Так нам нужно три трупа, или достаточно завалить одного всей группой?

— Давай посмотрим... — Абрас еще раз перечитал описание квеста. — «Нанести смертельный удар». Формулировка предельно чёткая. Только тот, кто при включенном летальном режиме нанесёт последний удар, прокачает себе «поток». То есть, вам понадобится два убийства.

Сейнор скрестил руки на груди и стал размышлять, шагая из стороны в сторону, затем сказал:

— Если в этой игре таки появятся ПК, то это наш шанс. Их можно прибить без зазрений совести и выполнить квест.

— И ты собираешься их ждать? — повернулся к нему Волгрейн. — А если они вообще не появятся, или мы на них не наткнёмся? Не вижу смысла тянуть время. Это умение сделает нас сильнейшими игроками в Ордексе! И чем раньше мы его получим, тем лучше.

— И что ты собираешься сделать? — Сейнор удивлённо посмотрел на него. — Прикончить кого-то из простых людей?

— Брось. Ты сам видел кучу тряпок, боящихся высунуться из города. Купили себе вирт-шлемы, чтобы играть в новую ММО, а вместо этого сидят вдоль дороги и ждут непонятно чего. Они бесполезны, и лично мне их несколько не жалко! Выцепим кого-нибудь, кто всё-таки отважится выйти на пару кабанчиков. Сделаем всё быстро и безболезненно.

— Ты это серьёзно?! — Сейнор явно не ожидал такого решения. — Если ты вдруг забыл — сейчас это будет самым настоящим убийством!

— А сколько людей подохнет, пытаясь пройти игру обычными средствами?! — Волгрейн, как и Сейнор, всё сильнее повышал голос. — Об этом ты не подумал?! К тому моменту, когда игра будет пройдена, на том свете будет уже не одна сотня, а то и тысяча людей! Так почему бы двоим из них не отдать свои жизни на благое дело вместо глупой смерти от мобов или обычных ПК?

Сейнор отвернулся в сторону леса, вновь скрестил руки и с мрачным видом стал обдумывать последние слова Волгрейна. Абрас всё это время спокойно переводил взгляд то на одного, то на другого, ожидая результата их спора. Он тоже осознавал всю сложность конфликта, и не знал, чью сторону следует принять. Молчание длилось еще около минуты, после чего Сейнор наконец принял решение:

— Я не стану убивать невинных, пока не увижу в этом крайней необходимости. Может, мне повезёт, и я всё-таки встречу какого-нибудь ублюдка, которого не жалко будет прикончить.

В этот раз погрузиться в раздумья пришлось Волгрейну. Несмотря на соблазн получить столь сильное умение, ему не хотелось терять друга. Но холодный расчёт взял своё — он поднял голову и сказал с нескрываемой горечью:

— Что ж... Значит, дальше нам не по пути. Я поймаю кого-нибудь из тех бесполезных мешков... или просто прикончу первого встречного. А потом займусь прохождением Ордекса. — затем он повернулся к гейм-мастеру, всё еще не желавшему вмешиваться в спор. — Абрас, ты с кем?

Как и ожидалось, Абрас сомневался дольше всех. Но наконец он тоже принял решение:

— Как я уже говорил, мне нельзя появляться среди людей. К тому же я согласен с Волгрейном. Мы должны использовать все доступные средства, чтобы освободить тех, кто

заточён в этом мире. Так что я иду с ним.

Снова повисло неловкое молчание, в течение которого все трое смотрели друг на друга. В конце концов Сейнор открыл интерфейс и пощелкал по кнопкам.

Сейнор покинул группу.

Лидером группы Становится Волгрейн.

— Удачи. — сказал он вместо прощания, после чего развернулся и зашагал в том направлении, откуда они все недавно пришли.

Абрас и Волгрейн постояли ещё несколько секунд, глядя ему вслед, после чего тоже развернулись и пошли своей дорогой.

Копьё описало полукруг, поразив одновременно четверых разбойников и сняв им почти всю полосу здоровья. Приобретённое умение позволило Сейнору играть более агрессивно и собирать мобов сразу пачками по 4–5 штук. Он уничтожал их не столько ради прокачки, сколько ради вымещения эмоций, которые давили на него с момента расставания. Хотя они с Волгрейном знали друг друга чуть больше недели и не ощущали себя закадычными друзьями, других знакомых в Ордексе Сейнор так и не завёл. Поэтому сейчас он ощущал себя одиноким и подавленным.

Без особых затруднений добив пачку бандитов и получив двадцать первый уровень, он выключил «Красный поток» и принялся собирать добычу: монеты, низкокачественное оружие и доспехи, годные лишь на продажу нпс-торговцу, и немного полезных материалов, которые пригодятся крафтерам. Закончив и осмотревшись вокруг, Сейнор понял, что продолжать прокачку у него больше нет настроения. Решив, что за сегодня и так было сделано достаточно многое, он убрал копьё и направился в сторону ближайшей деревни.

Каждая локация в Ордексе имела один населённый пункт, будь то деревня, городок или военный лагерь. Там всегда присутствовал базовый набор нпс, у которых можно было закупиться едой, медикаментами и прочими предметами первой необходимости. Но главное — это возможность телепортации в другие города, которая избавляла от необходимости наматывать большие расстояния всякий раз, когда требовалось попасть в столицу или вернуться на кач. Продав за бесценок весь собранный хлам ближайшему торговцу, Сейнор шагнул в синий портал и выбрал единственный доступный ему вариант — телепорт в Дерстен.

Оказавшись на уже знакомой площади, он сразу обратил внимание на людей, которые стали ещё оживлённее, чем при последнем его визите сюда. Им постепенно, одному за другим, удавалось перебороть депрессию, и город медленно оживал. Народ вокруг активно обсуждал насущные темы — прокачку, классы, планы на будущее. Кое-кто уже начал промышлять торговлей.

— Привет! Это ты скупаешь шкуры животных? Какие расценки?

— Вон тут всё написано: кабаньи по двадцать, волчьи по... стоп. Ты ведь тот самый говнюк, который слил меня на западной поляне три дня тому назад? И после этого еще предлагаешь мне торговать с тобой?!

— Ой, я тебя умоляю. Кто старое помянет...

— Да шучу я. Не в том мы сейчас положении, чтобы вспоминать старые обиды... погоди, а твой ник разве не должен быть красным после нападений на игроков?

— Ну, во-первых, не красным, а светло-алым — не так уж много людей я слил. А во-вторых, после вчерашних событий мой ПК-счётчик полностью обнулится. Так что я теперь чист, как младенец.

Сейнор остановился и решил вклиниться в разговор:

— Логично. Теперь красный ник будет иметь совершенно иной смысл — обозначать настоящих убийц. Стирание прежних данных не позволит им включить дурачка и сказать, что свой счётчик они набили еще до ивента.

— Ну... я надеюсь, сейчас никому не придёт в голову заниматься такими вещами... — с надеждой в голосе сказал скупщик, а стоящий рядом бывший ПК закивал, соглашаясь с его

словами.

— Я бы не был так оптимистичен. — сухим тоном ответил Сейнор. — Лучше сейчас не выходить на кач в одиночку, и почаще оглядываться назад.

Закончив с напутствиями, он продолжил бродить по улицам Дерстена, наблюдая за обстановкой и слушая разговоры людей. Торговцы и крафтеры не вызывали у него интереса, так как он заметно оторвался в прокачке от остальных, и вряд ли кто-то мог предложить ему снаряжение лучше того, что уже было надето на Сейноре.

Погуляв по городу, посидев в кафе и перекинувшись парой слов еще с несколькими игроками, Сейнор не заметил, как быстро пролетело время. Открыв интерфейс и взглянув на часы, показывающие 20:38, он понял, что пора спешить на площадь — в девять вечера ожидался очередной выпуск новостей, который мог пролить свет на события снаружи. Быстрыми шагами он направился к центру города, добравшись до места менее чем за десять минут.

До эфира ещё оставалось время, но остальные игроки тоже старались прийти заранее, чтобы ничего не пропустить. Площадь уже не пустовала, как это было утром, но народа всё равно было меньше, чем в день ивента. Те, кто всё-таки пришёл за новостями, активно галдели и спорили, пытаясь предугадать, что расскажут в вечернем выпуске.

Наконец часы пробили 21:00, и огромная голограмма нависла над площадью, проигрывая вступительный ролик программы новостей. После этого уже знакомая телеведущая, поприветствовав зрителей, сразу перешла к интересующей всю общественность теме:

«И начнём мы наш эфир с новостей о ситуации с онлайн-игрой „Ордекс“. Как сообщили правоохранительные органы, сегодня были допрошены люди, занимающие наиболее высокие должности в компании, ответственной за разработку игры. Согласно их показаниям, ещё за неделю до инцидента они подверглись шантажу со стороны неизвестной преступной группировки. Их вынудили передать злоумышленникам доступ к учётной записи главного администратора, что позволило тем получить полный контроль над игровым миром. Также администрацию заставили перенести ивент под названием „Праздник жизни“ на три недели вперёд. Большинство людей в комментариях сходятся на том, что таким образом преступники хотели собрать всех людей в одном месте. Для чего — неизвестно. В данный момент компания не имеет доступа к контролю игрового мира, и всё, что им остаётся, это поддерживать сервера в работоспособном состоянии, так как их отключение может повлечь смерть абсолютно всех заточённых в игре людей. Это всё, что нам известно об Ордексе на данный момент. Оставайтесь с нами...»

— Ничего нового. — буркнул себе под нос Сейнор, не желая дослушивать выпуск. Только сейчас он вспомнил, что не спал уже более суток. Его ощутимо клонило в сон, а на экране статуса персонажа уже числился дебафф «недосыпание», убавляющий характеристики на 10 %. Сейнор раскрыл карту Дерстена и стал искать гостиницу для ночлега. Выбрав вариант ближе к краю города, чтобы не было шума и цена не кусалась, он отвернулся от голограммы и отправился по отмеченному адресу.

Гостиница была небольшим зданием, расположившимся на безлюдной улице в юго-западной части города. Сейнор открыл дверь, зашёл внутрь и направился к стойке администратора. Девушка-нпс на самом деле сидела здесь просто для галочки, так как заказ и оплата комнаты происходили полностью через игровой интерфейс. Расплатившись, Сейнор поднялся на второй этаж и вошёл в снятую комнату.

Как оказалось, он зря беспокоился о шуме — благодаря игровой механике комната была полностью звуконепроницаемой и позволяла выспаться в полной тишине. Убрав доспех и оружие в инвентарь, Сейнор забрался под одеяло и с наслаждением погрузился в сон.

* * *

Проснувшись ближе к обеду, он ещё почти час валялся в кровати и размышлял, глядя в потолок.

Была ли необходимость так спешить с прокачкой и пытаться быть впереди всех? Абрас говорил, что одиночки в этой игре будут бесполезны. Оно и понятно — игра состоит не только из слабеньких мобов, на которых все сейчас набивают уровни. На определённом этапе игры придётся сразиться с боссами, на которых в одиночку можно даже не смотреть. А значит, как бы быстро он ни набирал уровни, рано или поздно ему придётся остановиться и ждать других игроков, чтобы затем совместными усилиями продолжить покорять Ордекс.

Кроме того, его настроение всё ещё было подавленным, и ему категорически лень было что-либо делать. Наконец собравшись с мыслями, он встал, оделся и вышел на улицу. Бесцельно побродив по городу минут двадцать, он сел за стол первой попавшейся на пути кафешки и заказал себе завтрак. Точнее, это был уже обед. Набив желудок, он решил, что всё-таки стоит покачаться хотя бы пару часов, чтобы не потерять форму, а заодно привыкнуть к использованию «потока».

Через портал на площади Сейнор перенёсся в тот самый лес, где вчера произошло расставание, и принялся зачищать бандитские лагеря. С полуторным баффом прокачка шла легко и непринуждённо, если не считать постоянно давящей боли, к которой он начинал постепенно привыкать, а временами и вовсе забывал про неё.

Зачистив очередную пачку мобов, Сейнор направился дальше вглубь леса, высматривая новые лагеря, как вдруг его слух привлекло рычание, раздавшееся с северной стороны. До сих пор кроме бандитов в этой локации можно было встретить только редких волков и кабанов, которые явно не могли издавать подобных звуков. Пройдя в сторону, с которой раздавался рык, Сейнор вышел на небольшую поляну, где перед ним предстал источник звука.

Огромный медведь, даже стоя на четырёх лапах, был Сейнору выше груди. Его уровень был двадцать четвёртым, в то время как Сейнор за сегодня докачался только до двадцать второго. Заметив приближающегося игрока, он развернулся и грозно оскалил зубы, а затем медленной угрожающей походкой двинулся в сторону неприятеля. Разница в два уровня не была критичной, особенно с учётом новых способностей Сейнора, поэтому он не раздумывая принял боевую стойку и направился навстречу медведю.

Легко увернувшись от медленного взмаха лапой, он нанёс режущий удар в область поясицы, с удивлением обнаружив, что не снял и пяти процентов здоровья, в то время как разбойникам хватало трёх-четырёх подобных ударов. Проведя ещё две быстрых атаки и отскочив назад, Сейнор убедился, что это не было каким-нибудь критическим промахом — медведь действительно получал подозрительно низкий урон. Монстр же, воспользовавшись замешательством противника, громко взревел и ринулся вперёд. Сейнор сосредоточил внимание на передних лапах, ожидая очередной атаки, но вместо этого медведь, не сбавляя скорости, просто взял его на таран. К такому раскладу игрок не был готов и не смог

увернуться. Получив прямой удар, он отлетел на три метра назад и врезался спиной в стоящее сзади дерево. Оправляясь от полученного урона, он бросил взгляд на интерфейс — индикатор здоровья показывал 60 %.

«Сорок процентов с удара?! Какого...» — пронеслось в голове у Сейнора, но его мысль была прервана медведем, уже набирающим разбег для повторного тарана.

В последний момент игрок успел откатиться в сторону, и медведь с треском влетел мордой в дерево, после чего, оглушённый, осел на землю. Сейнор внимательнее присмотрелся к индикаторам над головой у монстра и только сейчас заметил значок в виде ромба возле полосы здоровья. Такой символ в игре Сейнор видел впервые, но было несложно догадаться, что обозначал он некую разновидность особо сильных врагов. Не желая дожидаться, когда медведь придёт в себя, Сейнор развернулся и побежал прочь, в сторону деревни.

* * *

Решив закончить на сегодня с прокачкой, он вернулся в столицу. Кроме того, назрел очень важный вопрос — обмен информацией между игроками. В обычных ММОРПГ для этого существовали сайты и форумы, позволявшие людям обсуждать любые темы и делиться накопленным опытом. Но у жителей Ордекса отсутствовал доступ в интернет, и им придётся придумать новые способы обмена данными.

Возможно, что-то подобное уже было изобретено, пока Сейнор тратил всё время на прокачку и бесцельное бродение по городу, поэтому остаток дня он решил посвятить изучению данного вопроса. Если нужный сервис появится, то разместят его, естественно, в центре города, поэтому Сейнор первым делом занялся осмотром главной площади и прилегающих к ней кварталов. На самой площади люди занимались торговлей и просмотром «телевизора», так что здесь ловить было нечего.

Сейнор покрутил головой вокруг, и его взгляд остановился на огромных размеров здании, возвышающемся над площадью с северной стороны. Оно всегда стояло на этом месте, но Сейнор никогда не обращал на него внимания и не интересовался его функционалом. Такие крупные постройки являются, как правило, храмами или дворцами, в которых обитает правящая верхушка города.

В реальной жизни оно было бы постоянно забито людьми. Но в компьютерных играх никому не требуется писать заявления и собирать справки, поэтому для большинства такие здания были не более чем красивой декорацией.

Сейнор раскрыл перед собой карту города. «Королевский дворец» — как и ожидалось, гласило название интересующего его объекта. Убрав панель интерфейса, Сейнор подошел к зданию, поднялся по ступеням и шагнул внутрь.

Оказавшись в большом зале с высокими потолками, он сразу отметил большое количество игроков, заполнивших зал и снующих туда-сюда, занимаясь какими-то важными делами. Похоже, именно дворцу выпала участь стать мозговым центром Ордекса. Снова открыв карту, которая теперь показывала внутреннюю часть дворца, Сейнор изучил расположенный здесь сервис. Регистратор гильдий, доска объявлений, доска новостей, доска статистики — таков был неполный перечень функционала дворца.

Решив по очереди осмотреть всё это, Сейнор подошел к установленным в конце зала

панелям. Имитируя деревянные доски, на самом деле они играли роль мониторов, отображающих информацию ровным печатным текстом, а для раскрытия полного перечня данных требовалось использовать собственный интерфейс.

На доске объявлений люди оставляли предложения торговли и обмена, заявки на поиск друзей и приглашения в гильдии. На доске новостей скромно расположились всего два пункта: поздравление игроков с началом игры и анонс уже прошедшего «Праздника жизни». А вот доска статистики заслуживала отдельного внимания:

Общее количество игроков — 8697

Количество живых игроков — 8639.

Количество погибших игроков — 18.

Погибло естественным путём — 18.

Погибло от рук других игроков — 0.

Количество плеер-киллеров в мире — 0.

Самый высокий уровень игрока — 26.

Процент прохождения игры — 0 %.

Обладателем 26 уровня без вариантов был Волгрейн. Как и ожидалось, все бывшие плеер-киллеры прекратили свою деятельность, не желая становиться реальными убийцами. Волгрейн и Абрас также не спешили с прохождением квеста, или просто еще не нашли подходящей жертвы. Количество убитых говорило о том, что большинство игроков стало играть крайне осторожно, так как до инцидента они целыми пачками отправлялись на респаун, пожадничав на прокачке или нарвавшись на ПК. Но те 18 человек, похоже, не поверили в слова Абраса о перманентной смерти, и сейчас, скорее всего, их тела уже находились в морге.

Закончив с оценкой цифровых данных, Сейнор продолжил осмотр зала. По правой стороне помещения стояли в ряд около десятка столов с сидящими за ними нпс. Они не были отмечены на карте, но именно возле них толпилась основная масса народа. Когда Сейнор подошёл ближе, оказалось, что это были никакие не нпс — за столами сидели самые настоящие люди. Некоторые игроки о чём-то консультировались у них, но большинство стояло, уткнувшись в свой интерфейс. Сейнор подошёл к незанятой в данный момент девушке и спросил:

— Что это за сервис такой?

— Центр обмена информацией! — энергичным голосом ответила девушка. — Так как у игроков нет доступа к интернету и, соответственно, к форумам, мы решили создать свою базу данных. Здесь ты можешь поделиться всей интересной инфой об Ордексе, а также получить доступ к той информации, которую нам уже удалось собрать. Подойди к любому столу и активируй его интерфейс, чтобы изучить уже созданную базу.

Сейнор последовал её совету, и перед ним открылась страница с крупным заголовком «Ордексопедия». Здесь была куча информации о мире, его локациях, населяющих их мобах, а также всевозможные гайды по прокачке и крафту. Жирным шрифтом был выделен пункт «Выживание в мире Одрекса, читать всем обязательно!!!» Содержание этой статьи больше напоминало инструкцию по технике безопасности и содержало вполне ожидаемые советы игрокам: не собирать большие пачки мобов, не качаться мобах выше вас по уровню, не качаться поодиночке, не качаться в тёмное время суток, всегда иметь при себе запас медикаментов, всегда быть сытым и выспавшимся во избежание дебаффов. Также упоминалась возможность появления плеер-киллеров и призыв немедленно бежать, встретив

игрока с красным никнеймом над головой.

Сейнор за несколько минут бегло пролистал базу знаний, не найдя для себя ничего сверх-важного, после чего спросил у девушки:

— А как мне добавить новую информацию?

— Сообщите её мне, а я занесу всё в базу. Сами понимаете — если позволить игрокам заполнять Ордексопедию самостоятельно, тут будет настоящая каша. Поэтому мы взяли на себя обязанность по заполнению базы и приведению её в читабельный вид.

— В общем, вот в этой локации, — Сейнор ткнул пальцем на карту мира, разложенную на столе. — мне встретился медведь 24 уровня со значком ромба над головой. Он оказался на порядок сильнее обычным мобов этой зоны, и первым же попаданием снёс мне почти половину хп. К счастью, мне удалось сбежать. Скорее всего, такими ромбами в игре обозначаются элитные мобы, и соваться на них в одиночку — чистое самоубийство.

— Ооо, это действительно важная информация! Немедленно занесу её в базу и в инструкцию по выживанию. Спасибо, что рассказал. Это спасёт множество жизней. — девушка оценивающе посмотрела на Сейнора. — Я смотрю, ты качаешься быстрее остальных. Постарайся и впредь сообщать нам обо всём, что узнаешь. Это действительно важно, не сомневайся. И вообще, давай прямо сейчас заполним раздел о той локации, раз уж ты там побывал раньше всех.

Сейнор рассказал ей о бандитах, их примерных характеристиках и луте, и отметил на карте точное место встречи с медведем. Затем, приняв еще одну порцию благодарностей, закончил осмотр зала и вернулся в гостиницу. Оставшуюся часть дня он провёл в номере за подробным изучением базы данных, которую любому желающему позволялось просто скопировать к себе и изучить дома.

Очередной вечерний выпуск новостей не сообщил ничего интересного. Люди снаружи не знали ничего ни о намерениях террористов, ни даже о том, что происходило сейчас внутри игры. Всё, что им оставалось, это следить за работой серверов и за состоянием находящихся в коме игроков. Досмотрев новости, Сейнор вернулся в номер и лёг спать.

Остаток недели прошел без каких-либо интересных происшествий. Игроки, достигшие двадцатого уровня, начали потихоньку прибывать в Войсел и качаться на бандитах.

Сейнор тоже неспешно набивал опыт, попутно исследуя местность на предмет наличия других элитных мобов и пытаясь понять принцип их появления. Первый медведь всегда сидел на том месте, где они впервые встретились. Проверить, появится ли он там же после смерти, не представилось возможности. Сейнор пытался собрать группу для нападения на медведя, но никто не желал рисковать и драться с монстром, сносящим половину хп за раз. Не найдя добровольцев, он решил разобраться с медведем позже, когда наберёт ещё уровней десять и элитник 24 левела станет для него не сложнее обычного моба.

Также в западной половине Войсела обнаружился второй почти такой же медведь 28 уровня, так же всё время сидящий на одном и том же месте. Доложив об этом в центре обмена информацией, Сейнор вернулся в Войсел и продолжил прокачку. Места он выбирал безлюдные, чтобы не светить лишний раз своим уникальным навыком.

Добив тридцатый уровень, он раскрыл карту и стал искать подходящую по уровню зону для дальнейшей прокачки. Каркад — так называлась локация с монстрами 30–40 уровней, расположенная к северу от Войсела. Сейнор свернул карту, вышел из пещеры, которая позволила ему вкачать последние два уровня без посторонних глаз, и отправился к северной границе зоны.

Путь пролегал рядом с точкой обитания одного из медведей, и Сейнор решил напоследок ещё раз взглянуть на элитника. Когда он приблизился к нужному месту, до его слуха прямо с той поляны донеслись звуки боя. Сейнор перешёл с шага на лёгкий бег, а, услышав раздавшийся оттуда громкий женский крик, бросился вперёд со всех ног.

Выбежав на поляну, он увидел причину шума в виде двух девушек 26 уровней. Одна уже лежала без сознания с шестью процентами здоровья, а вторая с сорока процентами стояла впереди, трясущимися руками пытаясь зарядить арбалет. Оставлять подругу она явно не собиралась. Зарядить оружие она уже не успевала — потерявший всего 20 % хп медведь нёсся к ней, заноса лапу для удара.

Сейнор, не раздумывая, активировал «поток» и с разбега влетел в монстра, в последний момент успев прервать его атаку. Воспользовавшись замешательством медведя, он провёл серию быстрых режущих атак, вовремя остановившись и отскочив от ответного удара. Сейнор оглянулся назад — арбалетчица с белым от страха лицом стояла, как вкопанная, держа в руках нацеленный на медведя арбалет.

— Хватай её и беги отсюда! Быстрее! — скомандовал Сейнор, хотя уже догадывался, что никуда убежать в таком состоянии она не сможет. Либо он прямо сейчас расправится с медведем, либо обоим девушкам конец.

С элитником 24 уровня он, наверное, уже мог справиться в одиночку. Но, как на зло, сейчас перед ним стоял именно второй медведь, имеющий 28 левел, и перспектива боя с ним выглядела очень смутной.

Но делать было нечего, и Сейнор, перехватив копьё поудобнее, снова ринулся в атаку. Как и в прошлый раз, замахи медведя были медленными и предсказуемыми, а о «таране» Сейнор уже знал и был готов к нему. Здоровье медведя медленно, но верно утекало, и уже пересекло отметку в 50 %. Сейнор начал было думать, что сможет убить медведя «в сухую»,

как вдруг тот издал короткий яростный рык и вместо привычно долгого замаха провёл три резких удара. Отреагировать на них Сейнор не успел и полетел на землю, потеряв 30 % здоровья.

«Я уже оценил систему уворотов в этой игре — она не позволяет бесконечно уклоняться ото всех атак.» — пронеслись в голове слова Волгрейна.

Ещё не успев поднять голову, он услышал уже знакомый громкий рёв — медведь готовился к тарану. Уже зная слабое место этой атаки, Сейнор просто откатился в сторону, и медведь пролетел мимо него, врезавшись головой в дерево. Сейчас ему предстояло несколько секунд просидеть в «стане», поэтому Сейнор не стал терять времени и принялся методично нарезать медвежью тушку своими самыми мощными атаками. Когда оглушение спало, у монстра оставалось уже всего 20 % здоровья.

Сейнор отскочил назад и приготовился к продолжению боя. Здоровья было достаточно, чтобы выдержать ещё пару скоростных атак медведя, и, если у того не оставалось никаких козырных карт, то исход сражения был предрешён.

Стоило только подумать о козырях, как медведь поднялся на задние лапы и издал рёв, по громкости сравнимый с колоколом, с помощью которого Абрас недавно затыкал толпу на площади. Рёв был оглушительным во всех смыслах — Сейнора отбросило назад и заложило уши, и теперь настала его очередь испытать эффект оглушения. С трудом поднимая голову, он посмотрел на медведя и широко раскрыл глаза.

Отбрасывание врагов было не единственным эффектом активированной способности — глаза медведя зажглись красным цветом, а по всему его телу заструились языки красного пламени, точно такого же, как при «Красном потоке» Сейнора.

Чувствовать боль искусственный интеллект не мог, но вот прилегающийся баф на силу и скорость, без сомнения, получал. Предсмертное впадение в ярость — довольно частый приём в видео-играх, и элитный медведь не стал исключением. Упёршись всеми четырьмя лапами в землю, он резко оттолкнулся и на огромной скорости помчался к Сейнору для очередного тарана. Даже не будь он оглушённым, Сейнор не смог бы увернуться из-за повысившейся скорости медведя, и всё, что ему оставалось — это принять удар в лоб. Спустя секунду медведь протаранил его, перекинул через себя и по инерции пробежал ещё несколько шагов вперёд. От столкновения такой силы Сейнор взлетел, скрутил в воздухе несколько сальто и упал пластом на землю. С трудом открыв глаза, он посмотрел на индикатор здоровья:

«Пятнадцать процентов... двигаться ещё могу».

Он мог бы снизить урон, защитившись копьём. Но дуэли с Волгрейном показали, что тонкое древко копья не выдерживает тяжелых ударов, и Сейнор мог остаться безоружным, что было равносильно смерти. Собравшись с силами и вскочив на ноги, он в последний момент увернулся от атаки медведя, пролетевшей перед лицом вдвое быстрее обычного. При такой скорости Сейнор сейчас не смог бы избегать даже обычных ударов, поэтому было необходимо как можно быстрее снять оставшиеся двадцать процентов.

Медведь вновь зашагал к противнику, как вдруг в бок ему влетел арбалетный болт, а вслед за ним ещё два. Сейнор оглянулся назад — похоже, недавний оглушающий рёв вывел девушку из транса, и она уже заряжала арбалет для следующей серии выстрелов. Медведь впился в неё взглядом и принял уже знакомую стойку, готовясь к тарану. У девушки было сорок процентов здоровья, и в своих лёгких доспехах она точно не выдержала бы такого урона.

«Если он проведёт успешный таран, то накроет их обоих...» — прикидывал Сейнор. — «Ударит меня — мне тоже конец... Девчонка перебила агро на себя — это отличный шанс сбежать...»

В голову ему полезли воспоминания о конфликте с Волгрейном. Сейнор отказался встать на путь убийцы и из-за этого расстался с другом. Почему это произошло? Он боялся причинить другим вред? Его замучила бы совесть? Или он и правда беспокоился об остальных игроках? Но что он мог сделать для их спасения? Он был таким же, как они — обычным игровым аватаром с ограниченными показателями силы, скорости и здоровья. Прямо сейчас его легко мог убить элитный моб. Как это может произойти и в следующей, и в после-следующей локации. Побег сейчас лишь отсрочит момент, когда придётся взглянуть в лицо смерти и вступить в схватку с ней, победителем из которой выйдет только один.

В отличие от Сейнора, девушка сзади не сомневалась. Сейчас она зарядит арбалет и выстрелит. Потом ещё раз. И ещё. Она будет защищать свою подругу, пока удар тяжелой когтистой лапы не обнулит полосу её здоровья, и родственникам снаружи не объявят, что она превратилась в овощ, и через несколько дней её сердце навсегда остановится.

Сейнор поднял голову и посмотрел монстру в глаза. У медведя оставалось десять процентов здоровья. Одного прямого попадания хватило бы, чтобы покончить с ним.

«Посмотри. Меня тоже окружает красное пламя. Я такой же, как и ты. Не смей смотреть на меня, как на добычу!!!»

Медведь закончил подготовку и рванулся в атаку. Сейнор наклонился вперёд, оттолкнулся ногами и, издав отчаянный крик, побежал монстру навстречу, занеся копьё и приготовившись ударить со всей силы:

— Хаааааа!

Жёлтая вспышка ударила в глаза, и в медведя сбоку влетела фигура с выставленным вперёд щитом, вытолкнув его из поля зрения. Сейнор затормозил, пробороздив землю ногами, и повернулся направо, пытаясь понять, что сейчас произошло. Медведь лежал, сбитый с ног, а появившийся невесть откуда воин в латных доспехах подскочил к нему и нанёс серию ударов, забравшую у монстра последние крупинки здоровья.

Элитный враг убит!

Получено опыта — 10 000.

Получен уровень 31.

Сейнор еще несколько секунд молча смотрел на незнакомца и поверженного медведя, пытаясь переварить информацию. Мозг, только что бывший на волоске от смерти, соображал с трудом. Наконец Сейнор пришёл в себя и решил посмотреть, что полагается в качестве награды за убитого элитника, помимо опыта аж на целый уровень. Он подошёл к медведю и раскрыл окно лута. Кроме золота и стандартного набора шкура-мясо-мусор, была одна интересная вещь:

Голова элитного Войселского медведя.

Тип предмета: ключевой, уникальный, непередаваемый.

Принесите местному интенданту для обмена на ценную награду.

— Можешь не благодарить. — произнёс добродушным голосом воин, наблюдая за процессом сбора добычи.

— За то, что пытался угнать мой лут? — язвительно ответил Сейнор.

В случае, если моб был убит с участием нескольких игроков, игра использовала ряд хитрых алгоритмов для определения того, как распределить награду. Учитывался

нанесённый, полученный и исцелённый урон, а также ряд других скрытых факторов. К счастью, добытые незнакомцем 10 % здоровья игра не посчитала достаточным поводом для включения его в список претендентов на трофеи. Поэтому Сейнору позволялось забрать всё, что он видел в окне лута. Это было вполне справедливо — всё же ему принадлежало 60 % от всего нанесённого урона. Голова медведя имела свойство «уникальный» — это означало, что её не мог ни увидеть, ни забрать никто, кроме Сейнора. Как правило, такой лут выдавался всем участникам группы, то есть остальным тоже полагалось по одному, видимому только им, экземпляру. Относилось ли это к не состоящим в группе с Сейнором девушкам, было неизвестно, да и вряд ли это их сейчас волновало.

— Ага. А ещё за то, что спас кое-кому жизнь. — голос игрока по-прежнему излучал дружелюбие и не выражал никакого недовольства.

— Тебя никто не звал. Я бы сам убил его. — солгал Сейнор. На самом деле он понятия не имел, выживет ли после лобового столкновения с медведем. Но признавать, что обязан этому выскочке жизнью, он уж точно не собирался.

— Как знаешь. — усмехнулся воин и направился к остальным пострадавшим.

Арбалетчица, бросив арбалет на землю, сидела возле всё ещё неподвижно лежащей подруги и тормошила её, заливаясь слезами:

— Кейти! Кейти!

Воин подошёл ближе и убедился, что у второй девушки ещё оставалось хп:

— Она жива. Её здоровье упало ниже десяти процентов, и ей положено какое-то время полежать в нокауте. Скоро очнётся. — он подошёл ближе, присел на одно колено и прислонил к девушке руку, из которой заструился жёлтый свет, восполняя полосу здоровья. — Негоже лежать тут с таким хп. Мало ли залётный бандит из кустов выскочит.

Сидящая на земле арбалетчица молча смотрела на него и слушала. Дар речи к ней пока что не вернулся. Сейнор вспомнил, что у него тоже осталось всего 15 % хп, уселся на землю и перевязался бинтами, получив эффект постепенного восстановления здоровья.

Сейчас было самое время внимательно осмотреть участников боя. Арбалетчицу звали Хьялта. Она была одета в легкий кожаный доспех и имела длинные розовые волосы с чёрными участками. Её подруга была блондинкой с двумя хвостиками ниже плеч, ростом на пол-головы ниже Хьялты. Имя её уже было известно — Кейти. На ней был надет такой же кожаный доспех, а из оружия рядом лежал только простецкий кинжал. Вероятно, она избрала путь даггерщика. После боя с медведем обе девушки получили 27 уровень.

Паладина, которого Сейнор сначала принял за обычного воина, звали Амарт. Тяжелые латные доспехи, одноручный меч и щит прямым текстом говорили — это танк. В отличие от Сейнора, с прокачкой он явно не тормозил, так как уже успел набить 34 уровень. Сейнор решил поинтересоваться:

— При твоём левеле уже пора качаться в другой локации. Ты заблудился?

— Ну, должен же кто-то присматривать за игроками и спасать тех, кто нарывается на таких вот элитников и... собирается их победить, да. Наша гильдия ведёт посменный патруль в низкоуровневых локациях, и сейчас как раз наша очередь патрулировать Войсел.

«Наша?» — только сейчас Сейнор заметил ещё двух игроков, всё это время стоявших поодаль. Похоже, они подросли уже после того, как Амарт набросился на медведя. Ничего особенного в них не было: простые металлические доспехи; у одного булава и щит, у второго двуручный меч; уровни 28 и 29 соответственно.

— Ладно, нам пора продолжать патруль. И не кидайтесь больше на элитников, не

собрав полной группы и не превосходя их хотя бы на пять уровней. — Амарт махнул своим сопартийцам. — Идём, ребята.

Воины ушли, а Сейнор и Хьялта ещё какое-то время сидели на траве, восстанавливая здоровье и окончательно успокаиваясь после боя. Вскоре и Кейти пришла в себя, быстро приняла сидячее положение и стала озираться вокруг.

— Кейти! Ты как?! — Хьялта схватила её за плечи и уставилась выжидательным взглядом.

— Нормально... а где медведь?

Вместо ответа Хьялта обхватила её руками и разрыдалась.

* * *

Закончив восстанавливать здоровье, Сейнор поднялся на ноги и закинул копьё за спину. Из-за полученного трофея поход в новую локацию пришлось отложить.

— Это... спасибо, что спас нас. — Розововолосая девушка подбежала к нему, на ходу подбирая слова. — Он ведь чуть не убил тебя...

— Я ничем не рисковал. Моё копьё достало бы его раньше. — во второй раз соврал Сейнор. — Зачем вы вообще на него полезли? Ордексопедию чтоли не читали?

— Конечно читали! Сразу после появления этого «центра обмена информацией».

— Понятно. Информацию об элитниках я добавил только на третий день. Советую временами заглядывать туда и обновлять данные.

— Да уж, прямо сегодня сходим. — девушка какое-то время стояла и ковыряла сапогом землю, над чем-то раздумывая. Затем открыла интерфейс и потыкала в него пальцем.

Предложение дружбы от: Хьялта.

Принять? Да Нет

— Давай добавимся. Лишним не будет. — девушка многозначительным взглядом уставилась на Сейнора.

Он, немного подумав, поднял руку и ткнул кнопку согласия. Затем, сверившись с картой, зашагал в сторону деревни.

— Спасибо ещё раз! — донеслось ему вслед.

Интендант деревни нашёлся быстро, так как был отмечен на карте. К нему изредка подходили любопытствующие игроки и изучали функционал, тыкая незримые кнопки в интерфейсе. Судя по разочарованным взглядам, халявы там не раздавали, и для обмена требовались большие деньги либо труднодобываемые ключевые предметы. Сейнор подошёл к интенданту и раскрыл панель взаимодействия.

Перед ним развернулся список в пару десятков наименований. Среди них были все виды оружия, брони, ингредиенты для крафта и ещё несколько предметов, назначение которых Сейнору было неизвестно. Большинство требовало в качестве оплаты ту самую голову, выпавшую с элитного медведя. Недолго думая, Сейнор навёл курсор на предмет с иконкой, изображающей копьё:

Копьё Войселского охотника.

Тип оружия: древковое.

Класс экипировки: редкая.

Требуемый уровень: 20.

Наносимый урон: 42.

Прочность: 60/60.

Согласно официальному руководству по игре, которое Сейнор успел прочитать ещё до заточения, снаряжение в Ордексе подразделялось на три класса. «Обычные» вещи можно было дёшево купить у торговцев, выбить с простых мобов или скрафтить при наличии нужной профессии. «Редкие» доставались в награду за убийство элитников либо крафтились из редких и труднодобываемых ингредиентов. И, наконец, «эпическая» экипировка давалась в награду за убийство боссов, а также за выполнение уникальных квестов. На данный момент Сейнор, как и большинство игроков, был полностью экипирован «обычной» бронёй и оружием.

«Ха, почти в полтора раза лучше моего.» — Сейнор, не раздумывая, подтвердил обмен и сразу же экипировал обновку. Затем взял появившееся за спиной копьё в руки и сделал несколько взмахов и выпадов в воображаемого противника. Как и ожидалось, новое копьё ощущалось в руках точно так же, как и все предыдущие. Оно было оружием того же типа, отличаясь лишь внешним видом и цифрами характеристик.

Полубовавшись на обновку, Сейнор уселся за стол в деревенском трактире, заказал себе обед и погрузился в размышления. Его снова одолевали мысли о том, чего он стоит, как воин, и может ли стать действительно серьёзной фигурой в прохождении игры. Несмотря на владение «Красным потоком», он сейчас был бы уже мёртв, как и Хьялта с Кейти, если бы не вмешательство Амарта. Паладин не владел уникальными навыками, граничащими с чартерством, но за счет упорной прокачки и лидерских талантов он реально спасал жизни, а его гильдии явно суждено быть в авангарде вплоть до конца игры.

У Сейнора же были явные проблемы с коммуникабельностью, и две спасённые девушки были единственными друзьями, которых ему удалось завести за эту неделю. Если он хотел чего-то добиться, то рассчитывать мог лишь на свою собственную силу. Без силы он будет никем, и однажды отправится на тот свет, напорвшись на очередного превосходящего по силе врага. Сейчас он владел уникальным навыком и копьём, по урону почти в полтора раза превышающим обычное оружие для этих уровней. Копьё...

Быстро допив чай, Сейнор выбежал из трактира и широким шагом направился к интенданту. Ингредиенты и расходники его не интересовали, и он сразу перешёл в раздел брони.

Кольчуга Войселского охотника.

Тип брони: средняя.

Класс экипировки: редкая.

Требуемый уровень: 20.

Защита: 26.

Как и копьё, этот доспех был намного лучше текущей экипировки Сейнора, вот только для его получения требовалась ещё одна медвежья голова. Сейнор приступил к расчётам:

«С разницей в 2 уровня смог снести медведю 70 %. Если сейчас пойти к двадцать четвёртому на другом конце локации, разница будет аж семь уровней. Плюс новое копьё, плюс знание всех (надеюсь, что всех) его способностей. Простых атак легко избегать, тройной удар придётся танковать, от тарана легко увернуться. На 20 % хп отбрасывающий рёв и сразу таран, плюс включение ярости, повышающее силу и скорость. На этом этапе придётся танковать весь урон и быстро добивать его.»

Шансы на победу были довольно высокими, и Сейнор решил рискнуть. Проверив экипировку и запас медикаментов, он направился к юго-восточному краю Войсела, где обитал медведь 24 уровня.

* * *

Элитник сидел на положенном месте, и, едва услышав шаги, поднялся на лапы и повернулся к гостю. Сейнор не стал тянуть время, сразу же вытащил копьё, включил «поток» и набросился на медведя.

Разница в уровнях и новое оружие давали о себе знать — меньше чем за минуту Сейнор довёл здоровье монстра до двадцати процентов, поймав за это время только один тройной удар. Как только вражеская полоса здоровья пересекла критическую отметку, он развернулся и отбежал от медведя на десяток шагов, надеясь, что на таком расстоянии эффект рёва до него не достанет. Расчёты оказались верны — изданный медведем громовой рык вызвал лишь неприятный гул в ушах. Как и планировалось, после запуска «ярости» медведь сразу применил таран. В этот раз Сейнор заранее занял позицию спиной к дереву, и медведь благополучно воткнулся мордой в ствол. Времени действия оглушения хватило, чтобы снести монстру остаток здоровья.

Золота и прочих наград в этом медведе было меньше, чем в «двадцать восьмом», но главный приз — голова — был на месте. Уже спустя десять минут Сейнор любовался новой кольчугой, обшитой медвежьей шкурой. Два элитника за день были отличной отмазкой, чтобы закончить на сегодня прокачку, и Сейнор шагнул в портал, чтобы улететь в столицу.

* * *

Первым делом он посетил центр обмена информацией и сообщил всё, что узнал сегодня о Войселских медведях: параметры здоровья и урона, применяемые способности, награда за

убийство. Там же скачав себе обновления базы данных, он подошёл к доске объявлений. В основном на ней были всё те же предложения обмена и приглашения в гильдии. Среди них нашлось и объявление Амарта:

Гильдия «Сияние порядка» приглашает новобранцев в свои ряды!

Наша цель — не только освоение игры, но и защита других игроков, попавших в беду.

Мы занимаемся активной прокачкой членов гильдии, а также ведём патруль низкоуровневых локаций и оказываем помощь всем нуждающимся.

По вопросам приёма обращаться к главе гильдии Амарту или его заместителю Элайне.

Закончив с делами в городе, Сейнор покинул площадь и остаток вечера провёл в гостинице, изучая обновления в базе данных.

* * *

Утром его разбудил писк интерфейса. Недовольно открыв один глаз, Сейнор увидел перед собой мигающую табличку: «Новое сообщение.» Оставаясь в лежачем положении, он достал из-под одеяла правую руку развернул окно чата:

Хьялта: Привет! Я тут подумала — ты ведь играешь в одиночку? Как тебе идея покачаться вместе с нами? Группой всяко быстрее будет. К тому же, после вчерашнего нам что-то страшно вдвоём выходить из города:р

Сейнор:... Обязательно писать в девять ночи? Давай попозже, я ещё сплю.

Хьялта:... Ладно. Напиши, как встанешь. Только не забудь!

Сейнор закрыл чат и снова отрубился, проснувшись только к обеду. Отказываться от идеи покачаться в компании двух симпатичных девиц было глупо. Он открыл окно чата и написал:

Сейнор: Я готов.

Хьялта: Поняла. Будем ждать у портала. Лови пати.

Приглашение в группу от: Хьялта.

Принять? Да Нет

Сейнор нажал кнопку согласия. Как и ожидалось, Кейти тоже была в группе. Надев новый доспех и оружие, он вышел из гостиницы и направился на площадь.

Члены группы отображались на карте, поэтому найти девушек не составило труда. Завидев Сейнора, обе помахали ему руками.

— Куда отправимся? — спросила Хьялта, когда он подошёл.

— Вы ещё двадцать седьмые, так? Добьём вам тридцатый уровень в Войселе, а затем пойдём в следующую локацию. — Сейнор осмотрел девушек и почесал подбородок. — Кстати о медведях. Вы собрали лут с того элитника?

— Нет... нам тогда вообще не до этого было.

— Зря. Видишь мою новую экипировку? Она даётся в обмен на итем, падающий как раз с таких медведей. Было бы неплохо вас тоже в это приодеть.

Обе девушки удивлённо раскрыли глаза:

— Ты это что, серьёзно?! Да мы на пушечный выстрел больше к нему не подойдём!

— Ну... в другой половине локации есть ещё один медведь, послабее, всего 24 уровня. Сейчас я смогу с ним справиться даже в одиночку. От вас потребуются только находиться со мной в группе и стоять поблизости. Потом просто соберёте лут и обменяете в деревне на

НОВЫЙ ШМОТ.

Девушки выглядели недовольными — предложение им явно не нравилось. Подумав немного, Хьялта ответила:

— Ну... Только если ты уверен, что и правда убьёшь его сам.

— Тогда вперёд. — скомандовал Сейнор, и группа шагнула в портал.

* * *

Прибыв в нужное место, они остановились.

— Это здесь... — сказал Сейнор, осматривая поляну. Медведя нигде не было видно, а вместо него возле деревьев стояли два игрока.

— Смотрите, вон там! — крикнула Кейти, показывая пальцем направо.

Все повернулись в указанном направлении. Возле одного из деревьев лежал тот самый медведь. Точнее, его труп.

— Хах. Стоило расписать тактику его убийства в Ордексопедии, и вот результат. — прокомментировал Сейнор. — Вы тоже на медведя? — обратился он к игрокам, в ожидании стоявшим на поляне.

— Да. Он должен отреспавниться уже через пару минут. Нас с вами как раз пятеро — может, объединимся в группу?

По правилам Ордекса, как и большинства других ММОРПГ, в одной группе максимально могло состоять именно пять человек.

— Давайте. Если я всё правильно понял, голову получим мы все? — уточнил Сейнор. Хоть он и убил уже двоих медведей, делить лут с группой ему пока не доводилось.

— Ага, поэтому игроки всегда стараются собрать полную пати. Мы и сами не стали бы нападать вдвоём. Опасная это зверюга.

— И много желающих его убить? — спросила Хьялта, с опаской поглядывая в центр поляны.

— Достаточно, как видишь. После того, как в Ордексопедии кто-то написал тактику убийства, все повалили сюда — фармить этого медведя. Награда за голову очень нешуточная. А чтобы полностью одеться, да ещё и выменять крафтовые ингредиенты, приходится ходить на него по несколько раз. Так что здесь постоянно кто-нибудь тусуется.

— Смотрите, появился! — крикнул второй игрок, указывая в центр поляны.

Хьялта и Кейти испуганно повернулись налево и, увидев ожившего медведя, с писком отбежали на несколько шагов назад.

— Без паники. — сказал один из игроков. — Впятером завалим без проблем. Тактику все зна... Эй, ты куда?!

Сейнору при его уровне и экипировке не было смысла кооперироваться с командой, и он уже обрушивал удары на медведя, едва успевшего появиться. О «Красном потоке» знали уже многие, и скрывать его смысла не было.

— Вот это дамаг. — удивлённо комментировал игрок. — Он и без нас справится.

— Ещё бы. Тридцать первый левел плюс оружие и шмот как раз с этого медведя. Мы будем только мешаться. — ответил второй.

Разделав элитника за полминуты, Сейнор повернулся к девушкам и кивнул им в сторону трупа. Сам тоже взял голову — вдруг у интенданта найдётся еще что-нибудь полезное.

— Давайте сразу дождём второго, вам нужно как минимум две головы для оружия и брони. — сказал он, когда все закончили копаться в медвежьей туше.

* * *

На оценку внешнего вида новых шмоток Хьялте и Кейти потребовалось заметно больше времени, чем день назад Сейнору. Они не крутились перед зеркалом, как это происходило бы в реальном мире, да и зеркалу в человеческий рост в деревне неоткуда было взяться. Вместо этого они увлечённо водили руками по своему интерфейсу, разглядывая со всех ракурсов 3D-модель своих аватаров.

Из оружия Хьялта взяла себе новый арбалет, а Кейти, как и ожидалось, пользовалась кинжалами.

— Куда теперь? — спросила Хьялта, когда спустя пять минут они наконец закончили с самолюбованием.

— Добьём вам два уровня. — благодаря двум медведям девушки получили 28 левел, а Сейнор — 32. — Я знаю одну уютную пещеру на западе — там никто не будет мешать. А потом в следующую локацию — я ещё вчера собирался туда наведаться.

* * *

Под круговыми ударами Сейнора бандиты разлетались целыми пачками, и уже через три часа девушки прокачались до тридцатого уровня. Группа вышла из пещеры и направилась на север, в Каркад.

— Кстати. — заговорила Хьялта, пока они пробирались через лес. — Всё время забываю спросить — что это у тебя за способность? Ну, когда ты загораешься красным пламенем. Она повышает твои статы, так?

— Да... она даёт бонусы к силе и ловкости. — сжато ответил Сейнор.

— А где ты её взял? Я такой раньше ни у кого не видела.

Сейнор ожидал рано или поздно услышать этот вопрос, и успел подумать над ответом. Если признаться, что он просто нашёл уникальный квест, все тут же начнут просить, а точнее — требовать, им поделиться. И в текущей ситуации давление будет как никогда сильным — люди с руками оторвут любые средства, облегчающие и ускоряющие прохождение игры. А делиться со всеми Красным потоком Сейнор совсем не торопился. Если подобный навык попадёт не в те руки, ничем хорошим это не кончится. К тому же, ему нравилось чувствовать себя выше остальных, пусть и ненамного. Поэтому ответ звучал так:

— Уж извините, но это секрет. Даже если бы я мог, я не стал бы раздавать такое значительное усиление кому попало.

— Но ведь если все игроки получают такой бафф, прохождение игры станет намного легче и безопаснее...

«Как предсказуемо.» — подумал Сейнор, а вслух ответил:

— А ты уверена, что абсолютно все здесь заинтересованы в прохождении? Ещё в первые дни я столкнулся с отрядом придурков, которые стояли возле ворот и не выпускали игроков из Дерстена. Видите ли, «Мы не должны играть по правилам террористов. Мы будем сидеть

в городе и ждать, пока нас вытащат снаружи. И вас заставим.» Я уж молчу про возможность появления ПК, которые ооочень обрадуются такому баффу. Поверь — будет намного лучше, если подобные умения останутся у ограниченного круга лиц.

— Ограниченного круга? И много вас таких, «ограниченных»? — ехидным тоном спросила Хьялта.

— Если и есть кто-то ещё, я с ними не знаком. — решил солгать Сейнор.

Оставшийся путь группа проделала молча. По пути было решено заглянуть к медведю 28 уровня — вдруг ещё кому понадобится экстренная помощь.

Медведь сидел на своём месте, желающих сразиться с ним видно не было.

— Логично. — сказал Сейнор. — Кто станет лезть к двадцать восьмому, когда тот же трофей падает с элитника на 4 уровня ниже.

— С другой стороны, за двадцать четвёртым скоро придётся занимать очередь. — ответила Кейти. — А этот всегда свободен.

— Вот только вряд ли при текущих условиях кто-то станет так риско... — прервался Сейнор, увидев что-то слева. Он сделал несколько быстрых шагов в ту сторону, остальные последовали за ним.

На земле неподвижно лежал человек в одном нижнем белье. Сейнор склонился над ним и вслух прочитал отображаемую информацию:

— Ингерд. 28 уровень. Здоровье — 0 %. Мёртв.

— Что значит... мёртв? — медленно проговорила Хьялта.

— Это и значит. Раньше убитые игроки сразу отправлялись в город на респаун. Но теперь, как мы знаем, воскрешения отменены. Видимо, убитые сейчас так и будут лежать на месте своей смерти.

— А что, если... — Кейти подошла к телу и достала из инвентаря бинты.

Нельзя применить к мёртвому объекту.

— Так он... и правда? — её лицо побледнело.

— Видимо, он как раз из тех, кто не захотел ждать респауна более слабого медведя. — предположил Сейнор.

— И он додумался напасть в одиночку? — спросила Хьялта.

— Не факт. Может, его сопартийцы просто сбежали, поняв, что убить медведя у них не получится. — Сейнор ещё раз внимательно осмотрел тело. — Смотрите. Тут можно увидеть информацию о последнем полученном ударе.

Последний удар:

Способность: таран.

Урон: 180.

Получено от: Элитный Войселский медведь.

— Так и есть — его убил этот медведь.

Несколько секунд они стояли в молчании, затем Хьялта спросила:

— Сейнор, как думаешь... — она сделала пару шагов в сторону поляны и посмотрела на медведя. Животное, управляемое искусственным интеллектом, сидело на траве и медленно дышало. Как только в его поле зрения попадёт игрок, запустится набор скриптов:

Атака.

Атака.

Атака.

(если) все атаки прошли мимо (то) тройной удар.

(если) враг на большом расстоянии (то) таран.

(если) ХП меньше 20 % (то) активировать режим ярости.

И так, пока враг не упадёт замертво. Или пока медведь сам не умрёт, чтобы через полчаса возродиться и снова сесть на траву, ожидая нового противника.

— То, что после смерти здесь, в игре, в реальном мире мы тоже умираем... это правда?

— Ты ведь видела новости на площади. Да — это правда. Шлемы старой ревизии позволяют нарушить связь мозга с телом. И это происходит с каждым, чьё здоровье опускается до нуля. Нас это тоже касается. Всё, что мы можем сейчас делать — это продвигаться в прохождении игры и постараться не умереть в процессе.

Сейнор продолжил осмотр трупа, с удивлением обнаружив кнопку «собрать лут».

— Хм. Странно. Игра позволяет облутать его, как обычного моба. — он щёлкнул по кнопке и открыл окно добычи. — Пусто... Странно всё это.

— По крайней мере, это объясняет, почему он голый. — сказала Кейти.

— Хочешь сказать... его тело кто-то обобрал? — удивлённо посмотрела на неё Хьялта.

— Ну, не исчезли же его шмотки сами по себе. — рассудил Сейнор. — Раз есть возможность прикарманить его инвентарь, кто-нибудь из проходящих мимо игроков вполне мог этим воспользоваться. Не удивлюсь, если это сделала его же группа.

— Слушайте... пойдёмте уже отсюда. — Хьялте всё меньше хотелось находиться рядом с трупом. Кейти согласно закивала.

Сейнор ещё раз осмотрел тело и убедился, что в меню взаимодействия с ним нет больше ничего интересного. — Идём. Мы уже и так потеряли много времени.

* * *

В подземелье стояла крошечная тьма, и Амарт был несказанно рад, что решил выбрать путь паладина. Лёгкий, струящийся из всего тела поток света, почти не требующий маны, обеспечивал достаточную видимость, чтобы не врезаться в стены.

— Здесь налево. — сказал его спутник, когда они оказались на развилке.

— Мда уж, неудобное местечко. — комментировал Амарт, пока они шагали по каменному полу. — Не хотелось бы здесь заблудиться.

— Игра автоматически заполняет карту в тех местах, где ты проходил. — ответил проводник. — Так что заблудиться ты не сможешь при всём желании. Вернуться назад можно даже без света, просто ориентируясь по карте. А враждебных монстров здесь быть не должно. Теперь направо.

Спустя еще несколько минут ходьбы они оказались в просторной круглой комнате. Ровно в центре потолок подпирала толстая четырёхугольная глыба, украшенная непонятными письменами.

— Это здесь. — сказал проводник. — Сейчас мы находимся прямо под центром площади.

Амарт подошёл к глыбе и активировал объект.

Введите пароль.

Пароль принят.

Доступна новая функция: Управление панелью новостей.

— Сработало?

— Да.

— Отлично. Теперь ты можешь вручную давать всем игрокам объявления через доску новостей во дворце.

— Ну а ты, Кельвион? Что планируешь делать дальше?

— Останусь пока что здесь. Об этом месте никто не знает, так что оно отлично подойдёт в качестве убежища. Ты ведь не забудешь приносить мне еду? А ещё книг — стыдно мне при своём положении не знать лора игры.

— Мда уж. Скука станет здесь твоим главным врагом. Не беспокойся — принесу всё, что смогу достать. — Амарт раскрыл карту подземелья. — Так... а теперь надо как-то вернуться назад. Хоть бы сделали потайной выход поблизости, что ли...

Подойдя к выходу из комнаты, паладин ещё раз сверился с картой и шагнул в темноту, вскоре исчезнув за поворотом. Оставшись в одиночестве, Кельвион открыл интерфейс персонажа, не нуждающийся во внешнем освещении, и стал лениво пересматривать его, так как больше заняться всё равно было нечем. Экипировка, инвентарь, характеристики, список умений — всё было вполне заурядным, не считая одного.

Никнейма, написанного зелёным цветом.

* * *

Когда группа достигла границы между локациями, лес постепенно перешёл в болото, а бандитов сменили змеи и насекомые. Первый же бой показал, что новые враги заметно опаснее старых. Попасть по ним было куда сложнее, чем по лесным зверям или бандитам, а сами они, помимо нанесения урона, ещё и накладывали яд, неприятно выедающий здоровье.

— Блин, так никаких бинтов не напасёшься. — жаловалась Кейти во время очередного привала. — Надо что-то делать с этим ядом.

— Как правило, для этого существуют antidotes. — сказал Сейнор. — Вот только я не обратил внимания, продаются ли они у обычных нпс.

— Я тоже. — ответила Кейти. — И что теперь? Пойдём за ними назад в деревню?

— Необязательно. Намного лучше будет добраться до населённого пункта в этой локации. Заодно откроем там портал. — Сейнор открыл окно карты. — Вот — поселение в западной части зоны. Не так уж далеко отсюда. Идём.

Продвигаться по болоту оказалось гораздо сложнее, чем по лесу, и казавшийся коротким путь занял минут двадцать. Когда они приблизились к поселению, Кейти, имеющая полезную привычку вертеться по сторонам, снова что-то заметила:

— Эй... смотрите.

Группа повернулась и прошла в указанном направлении.

— Ещё один. — трясущимся голосом промолвила Хьялта, глядя на лежащее в трясине бездыханное тело игрока.

Никому из них уже не требовалось смотреть на индикаторы, чтобы понять — лежащий перед ними человек мёртв. Сейнор склонился над трупом и прочёл лог последнего удара:

Последний удар:

Атака двуручным мечом.

Урон: 80.

Получено от: Волгрейн.

— Что ж, поздравим Ордекс с появлением первого ПК. - естественно, Сейнор не собирался говорить о своём знакомстве с Волгрейном.

— Его... и правда убил другой игрок? — в который раз за день лицу Хьялты пришлось побледнеть. — Но... зачем?

— Ну, как минимум одну из причин мы уже знаем. С тел мёртвых игроков можно свободно собирать добычу. Скорее всего, забрать позволятся абсолютно всё: оружие, шмот, расходники, ингредиенты. Ну и, конечно же, золото. Если раньше я сомневался, то теперь могу сказать наверняка: плеер-киллерам в новом Ордексе — быть.

— Убивать друг друга ради лута? Ты это серьёзно? — Кейти поёжилась.

— Нас здесь восемь тысяч человек, и контингент может быть самый разношёрстный. Для многих это будет вполне приемлемым вариантом. Разве что есть один нюанс. Скрывать подобные преступления здесь не получится — красный никнейм моментально выдаст убийцу. Кстати говоря. — Сейнор обратил внимание, что этот труп, в отличие от предыдущего, одет в робу. — Убийца не стал раздевать его. Надо посмотреть, что ещё осталось внутри.

— Эй! Ты собираешься... — возмутилась Хьялта.

— Спокойно, я только посмотрю... А может, и возьму что-нибудь полезное. Трупу всё равно уже без надобности. — Сейнор вызвал окно добычи. — Как я и думал. Убийца забрал всё полезное, только одежду трогать не стал. Шмотки на маге самые обычные, их можно разве что сдать вендору за копейки.

— Давайте не будем здесь стоять. — было видно, что Хьялта дрожала. — Если по болоту разгуливает убийца, нам надо поскорее свалить отсюда.

— Свалить куда? Это единственная локация, подходящая по уровню для дальнейшей прокачки.

— Ты с ума сошёл?! — Хьялта перешла на крик. — Какая прокачка?! Тут людей убивают, если ты не заметил!

Сейнор был среди них единственным, кто знал мотивы ПК и был уверен, что больше одного (или двух, если Абрас тоже решился) убийств ему не потребуются. И вторая жертва тоже будет одиночкой, ибо нападать на группу игроков — себе дороже. Втроём он и девушки были в безопасности. Требовалось только убедить их в этом, не сообщив при этом правды.

— Этот парень был один, а нас трое. Нападать на целю группу тот ПК явно не рискнёт. Да и что ты предлагаешь? Спрятаться в Дерстене и не высовывать носа за ворота, как это делали многие игроки в первые дни после ивента?

Хьялта замолчала и погрузилась в раздумья, постоянно с опаской поглядывая по сторонам.

— Ты и правда совсем не боишься? Перед тобой сейчас лежит труп, настоящий! Где гарантия, что этот ПК — одиночка? Что, если это организованная группа, более прокачанная и опытная, чем наша? — Хьялта остановилась, пытаясь подобрать слова. — Знаешь... Ведь мы с Кейти тоже были среди тех, кто первое время не выходил из столицы. Мы сидели, уткнувшись лицами в колени, и плакали от безысходности. Но прошёл день, потом второй. Город начал оживать, и таких, как мы, оставалось всё меньше. Люди выходили наружу и

начинали качаться. Мы слонялись по городу и смотрели на всё растущие уровни других игроков, пока не стали видеть черепки вместо цифр. Слушали их разговоры. Наблюдали, как они начинают торговать друг с другом и объединяться в гильдии. И в какой-то момент мы поверили. Поверили в то, что наш смертный приговор ещё не подписан. Что игру и правда можно пройти, если все игроки смогут объединиться ради общей цели. И на четвёртый день мы наконец решились выйти наружу и приступить к прокачке. Мы почти не спали и не отдыхали, качаясь целыми днями. Мы приткнулись к одной гильдии и иногда выходили на кач полным составом в пять человек. Я поняла, что все вместе мы сможем покорить Ордекс и выбраться на свободу. Но что теперь... Люди и правда начнут просто истреблять друг друга, чтобы набить свои карманы? Я не могу в это поверить...

— Ты паникуешь раньше времени. Пока что убит всего один игрок. Это исключение, а не правило, и я не вижу повода бить тревогу. Пойдёмте уже откроем деревню, а затем подробнее изучим локацию. Может, станем первыми, кто внесёт информацию о ней в Ордексопедию.

— Извини. — ответила Хьялта. — Но качаться я сегодня уже точно не буду. — она посмотрела на Кейти, та кивнула. — Мы возвращаемся в Дерстен.

— Как знаешь. — ответил Сейнор. — Я всё же пока останусь здесь.

— Останешься? Один? Сейнор, это плохая идея...

— Ты видела мои способности. Я сильнее других игроков, и смогу о себе позаботиться.

Хьялта хотела было возразить, но поняла, что переубедить Сейнора не сможет. Они молча дошли до деревни, и девушки, попрощавшись, исчезли в портале. Сейнор же, закупившись у вендора антидотами, вернулся на болото и продолжил фармить здешних мобов, аккуратно нападая на одного-двух за раз.

Его почему-то раздражал отказ девушек продолжить сегодняшнюю прокачку. Видимо, он слишком рано обрадовался, что наконец-то смог найти себе группу. Прошло всего полдня, и он снова остался один, в окружении враждебных монстров.

В испорченном настроении была и своя польза — боль от «красного потока» совсем не беспокоила Сейнора. В течение получаса он приноровился к движениям новых врагов и уже почти не промахивался при своих атаках. К вечеру он успел достичь 33 уровня, исследовать западную половину Каркада и обнаружить местного элитника. Им был огромный крокодил 34 уровня ростом примерно с медведя, но намного длиннее. Наученный прежним опытом, Сейнор понимал, что нападать сейчас на такого монстра, да ещё и в одиночку, будет чистым самоубийством.

Солнце уже ушло за горизонт, и на улице потемнело. Вернувшись в деревню, Сейнор шагнул в портал и переместился на площадь Дерстена.

* * *

Первым делом он зашёл во дворец и сразу направился в конец зала, к доске статистики.

Общее количество игроков — 8697

Количество живых игроков — 8655.

Количество погибших игроков — 42.

Погибло естественным путём — 41.

Погибло от рук других игроков — 1.

Количество плеер-киллеров в мире — 1.

Самый высокий уровень игрока — 38.

Процент прохождения игры — 0 %.

Значит, Хьялта действительно зря паниковала — выполнивший свой квест Волгрейн был единственным ПК, и глобальных масштабов проблема не имела.

Следующим в планах Сейнора было заполнение базы данных. Про возможность обирания трупов он решил умолчать — чем меньше людей об этом знает, тем лучше. Перед тем, как идти к персоналу Ордексопедии, он пробежал глазами доску новостей:

Внимание всем игрокам!!!

Срочное объявление от гильдии «Сияние порядка»!

Согласно доске статистики, сегодня в мире появился первый плеер-киллер, убивший другого игрока!

Также мы выяснили, что новая механика игры позволяет присваивать весь инвентарь мёртвых игроков. Вероятно, именно это и стало причиной убийства.

Тело убитого пока не найдено, но мы просим всех вас быть предельно осторожными, всегда смотреть по сторонам и не выходить из безопасных зон в одиночку!

А также будем благодарны за любую информацию об убийце, в особенности о его имени и местонахождении!

— Кто-нибудь в курсе, как они подали это объявление? — спросил Сейнор у стоящих поблизости людей. — Ведь эта доска должна заполняться автоматически, без участия игроков.

— Ага, должна. Ни главы гильдий, ни кто-либо ещё не имеет доступа к управлению новостями. Если у кого и есть такие полномочия, то только у членов администрации. Вот только админов после ивента никто не видел, а это «Сияние порядка» отказывается давать какие-либо комментарии.

«Только у членов администрации. — Сейнор сразу понял, к чему идёт дело. — И это был точно не Абрас. Значит, он не единственный запертый здесь ГМ.»

Закончив изучение досок, Сейнор подошёл к одному из столов и продиктовал известные данные о Каркаде и его обитателях.

— Спасибо за информацию. — поблагодарил молодой человек, занеся в базу новую информацию. — Кстати, в нашей базе данных новый раздел. В нём содержится пересказ всего, что говорилось за прошедшие дни в новостях, которые показывает голограмма на площади. Так что, если ты пропустил какой-нибудь выпуск, у тебя есть возможность прочитать его содержание.

* * *

На улице уже было темно. Сейнор вернулся в гостиницу, оплатил ужин и поднялся к себе в комнату.

Знакомство Амарта с кем-то из гейм-мастеров его совсем не радовало. Доступ к панели новостей его не волновал, но вот если паладину достанется какое-нибудь особое умение, не уступающее по силе «Красному потоку» — это станет болезненным ударом по самолюбию Сейнора.

Ему даже стало смешно от собственной мелочности. Он и сам не до конца понимал,

почему так хотел чувствовать себя лучше и сильнее остальных. Ведь он даже не вносил никакого существенного вклада в прохождение игры, а лишь беспокоился о собственной прокачке и выживании. А вот чем сильнее станет гильдия «Сияние порядка», тем быстрее заточённые здесь игроки, включая и самого Сейнора, окажутся на свободе.

Свобода... Так ли он её хотел на самом деле? Здесь он был сильным воином, одним из сильнейших в мире. Ему принадлежала уютная комната в гостинице. Никаких беспокойств об арендной и коммунальной плате — комната стоила сущие копейки. Пища, которую он употреблял здесь два-три раза в день, была на порядок вкуснее той, что он мог позволить себе в реале. Здесь не нужно было вставать в шесть утра, трястись полчаса в маршрутке, а затем восемь часов сидеть на ненавистной работе. Он был предоставлен сам себе и делал только то, что хотел.

Да — жизнь в Ордексе состояла преимущественно из сражений, и каждый день мог стать последним. Но даже не смотря на это, такая жизнь была куда более приятной и беззаботной, чем та, что ждала Сейнора снаружи. До этого прохождение игры виделось ему как нечто само собой разумеющееся. Он набирал уровни, обновлял экипировку и ждал событий, которые позволяют изменить значение «процента прохождения игры» на доске статистики. И только сейчас голову посетил вопрос — а хочет ли он пройти игру? Хочет ли оказаться снаружи?

Сейнор открыл свежую версию Ордексопедии и зашёл в новый раздел, содержащий записи новостей. После пары минут поисков он нашёл интересующую информацию:

«Правительство заявило, что готово за счёт государственной казны поддерживать жизнеобеспечение всех находящихся в коме игроков столько, сколько потребуется. Все пациенты получают должный уход и внутривенное питание. К сожалению, периодически у некоторых из них происходит разрыв связи между мозгом и телом, что приводит к скорой смерти. Причины этого явления нам пока не известны. Но задействованные структуры при содействии разработчиков „Ордекса“ делают всё возможное, чтобы найти способ безопасно вывести людей из комы.»

Главный повод для беспокойства был устранён — отключение с внешней стороны игрокам не грозило. Конечно, находиться в роли нахлебника тоже было не слишком приятно. Но никто не говорил, что игроки обязаны рисковать своими жизнями ради решения проблемы, в которой они не виноваты.

От размышлений его оторвал писк интерфейса. Перед глазами возникла табличка «Новое сообщение».

Хьялта: Ты там как, живой?

Сейнор: А есть другие варианты?

Хьялта: Ну как тебе сказать... я четыре раза за вечер бегала к доске статистики и проверяла строку «Погибло от рук других игроков».

Сейнор: Если увидишь там двойку, значит, тот ПК нарвался на меня, и уже кормит пиявок на болоте.

Хьялта: Ха. Ха. Ха. Завтра снова идёшь на кач?

Сейнор: Само собой. Левел сам по себе не поднимется. Вы со мной?

Хьялта: Не знаю... Мне всё ещё страшно. Я подумаю, и завтра спишемся, ок?

Сейнор: Ок.

Он закрыл чат и посмотрел на часы — они показывали уже 23:30. В реале Сейнор еще часа два просидел бы за компьютером. Но подобная техника в Ордексе отсутствовала, и в

кои-то веки ему довелось ложиться спать вовремя. Вставать рано утром и бежать на работу здесь не требовалось, но по ночам сильно падала видимость, поэтому игроки предпочитали качаться при свете дня.

* * *

В одиннадцать часов утра его разбудило очередное входящее сообщение:

Хьялта: Уже проснулся?

Сейнор: Да... благодаря тебе.

Хьялта: Что, одиннадцать часов — это тоже всё ещё ночь?:) Какие планы на сегодня?

Сейнор: Те же, что и всегда. В этой игре есть только одно занятие.

Хьялта: Ты пошутил?

Сейнор: Нет. А что?

Хьялта: Ты город вообще изучал? Одно занятие, блин...

Сейнор: Бродил по улицам пару раз. Но в подробное изучение карты не вдавался.

Хьялта: А зря. Тут чего только нет: рестораны, парки, достопримечательности. Можно изучить дополнительные профессии, например рыбалку или готовку. А ты что, всё это время только мобов в лесах нарезал?

Сейнор: Ну да...

Хьялта: Значит, самое время устроить выходной! Давай встретимся, и я покажу тебе город. Болотные змеи от тебя никуда не убегут.

Сейнор оделся и отправился к месту встречи. Пару дней назад он бы, наверное, отказался от такого бесцельного времяпровождения. Но после вчерашних размышлений он осознал, что Ордекс — уже не просто игра. Этот мир стал для Сейнора и остальных игроков почти что новым домом на неопределённый период времени. Неизвестно, когда игра будет пройдена: через месяц, через год? И будет ли пройдена вообще? А если будет, доживёт ли Сейнор до этого дня?

Люди вокруг лишь подтверждали эти мысли. Они гуляли по городу, расслаблялись в кафешках — кто-то в одиночку, кто-то компаниями, а кто-то и парами. Многие из них были одеты не в доспехи, а в простую гражданскую одежду, явно не предназначенную для боя. Если в первые дни все активные игроки думали только о прокачке и прохождении игры, то сейчас ко многим из них куда больше подходило слово «жили», нежели «играли».

Да и мысли о Хьялте всё чаще занимали Сейнора. В реальности он даже не помышлял об отношениях с противоположным полом. Даже если и получилось бы с кем-нибудь сойтись, за этим следовал ворох проблем: денежные расходы, появление внеплановых спиногрызов, жилищный вопрос. В общем, подобные вещи находились в категории «скорее нет, чем да». Здесь же действовали другие правила, да и Сейнор в Ордексе был фигурой совсем другого масштаба, чем в реальном мире. Здесь всё могло получиться...

* * *

Придя по адресу, он понял, почему Хьялта выбрала именно это место для встречи. За металлической оградой раскинулся немалых размеров парк. Девушка уже стояла в ожидании

возле входа. Одета она была в лёгкую расстёгнутую куртку поверх футболки, обтягивающие штаны чуть ниже колена и простые ботинки со шнурками.

— Тоже не носишь доспехов в городе? — спросил Сейнор.

— Ага — тут от медведей отбиваться обычно не приходится. — с усмешкой ответила Хьялта. Затем кивнула головой в сторону ворот, и они вместе вошли на территорию парка.

По бокам от каменной дорожки пролегал ровный зелёный газон, засаженный фигурно подстриженными деревьями и кустами через каждые несколько метров. По правую руку протекала река с кристально чистой водой. В парке было довольно многолюдно, а держащиеся за руки парочки встречались намного чаще, чем в самом городе. Эта картина окончательно убедила Сейнора — люди здесь действительно живут, а не просто существуют, мечтая поскорее вырваться из плена.

— А ты, наверное, и спишь в этих шкурах? — продолжала издеваться Хьялта. — Доспехи за медведя, конечно, выдаются неплохие, но смотрятся они ужасно. Надо было перед парком сводить тебя к портному и тоже одеть во что-нибудь человеческое.

— У тебя так много денег, чтобы тратить их на бесполезный шмот?

— А ты видел, сколько он стоит? Как пачка бинтов! Создатели игры понимали, что гражданская одежда здесь не будет пользоваться спросом. Поэтому не стали задирать цену, чтобы хоть как-то мотивировать игроков на её покупку. Но теперь, когда все эти люди оказались заложниками Ордекса, они стали уделять мирному существованию не меньше внимания, чем основному игровому процессу.

— Я пока что редко задумывался об этом «мирном существовании».

— А зря. Как думаешь, через сколько мы вообще отсюда выйдем?

Хьялта задавала те же самые вопросы, что и Сейнор недавно сам себе.

— Ну, либо нас как-нибудь вытащат снаружи, либо нам придётся всё-таки пройти эту игру. В чём мы, кстати, ещё ни капли не продвинулись. На подходе уже сороковой уровень, а никаких событий, изменяющих процент прохождения на доске, ещё не произошло.

— А когда произойдут, ты будешь в них участвовать?

— Естественно. А что ещё остаётся?

— А я вот не уверена... Ведь это наверняка будет бой с каким-нибудь боссом. Опасный бой. Пусть лучше им займутся топовые игроки. Такие, как ты или Амарт.

Сравнение с паладином больно задело Сейнора. Хотя, если честно, он ожидал это услышать, хоть и совсем не хотел. Хьялта говорила правду, но признавать этого вслух он не собирался.

— И давно этот Амарт стал топовым игроком?

— Да ладно тебе. Он же тогда спас всех нас, разве не так?

— Он на халяву добил медведя, которому оставалась пара ударов. С этим справился бы любой дурак.

— А организованный им патруль локаций и помощь игрокам? А полученный доступ к доске объявлений? Даже его уровень — один из самых высоких в игре. Знаешь, не всегда нужно иметь, кхм, особые умения, чтобы находиться впереди остальных. Сейнор, не надо его недооценивать. Такие, как ты, и такие, как он — главная надежда всех игроков. И вообще, тебе стоило бы вступить к нему в гильдию — вместе вы многого добьётесь.

— Чего же сама не вступишь, если он тебе так нравится? — Сейнору всё меньше нравился этот разговор.

— Я уже говорила об этом. Мне страшно. Даже на обычную прокачку я каждый раз

выхожу, боясь не вернуться назад. А уж сражения и боссами и прочее — это точно не для меня. И вообще, что значит — нравится? Я просто констатирую факты.

Дальше они шли молча. Сейнор был рад закончить разговор про Амарта, а Хьялта поняла, что ляпнула что-то не то. Спустя пару минут она снова заговорила:

— А можно спросить кое-что? — и, не дожидаясь, ответа, продолжила. — Раз уж мы затронули тему о вашем... ладно, о твоём превосходстве над другими игроками. Ты качаешься активнее остальных, твои навыки выше среднестатистических. Ещё и где-то откопал этот красный бафф. Скажи — ты делаешь всё это, потому что хочешь быстрее оказаться на свободе, или чтобы помочь сделать это остальным?

— Скорее всего, квест на прохождение игры будет общим для всех. Так что тот, кто победит финального босса, автоматически спасёт и себя, и всех остальных.

— Ты знаааешь, о чём я, и уклоняешься от ответа. Допустим, было бы два квеста. Один полегче, но освобождает только тебя. Другой — долгий, сложный и требует совместных усилий многих игроков, но в конце выпускает из Ордекса абсолютно всех. Какой из них ты бы стал проходить?

— Не знаю. — честно ответил Сейнор. — Как только на ивенте объявили о том, что мы все заперты здесь, я сразу занялся активной прокачкой. Решение пройти игру — это было что-то само собой разумеющееся. Я даже не думал о том, ради чего это делаю.

— А сейчас? Должен же ты был за всю неделю хоть раз задуматься о причинах?

— А сейчас я вообще не уверен, нужно ли её проходить. Игра с полным погружением — это совсем не то, во что я играл раньше. Здесь я ощущаю своё тело, чувствую запахи, вкус еды. И я совру, если скажу, что мне это не нравится. Даже таких вот прогулок по парку в том мире у меня было... да вообще ни одной не было. Да и какие там парки — скорее места выгула для бомжей и гопников.

— То есть — ты хотел бы остаться здесь? Навсегда?

— Навсегда — это вряд ли. Наши тела снаружи не бессмертны. Рано или поздно они отключатся. Или правительство решит, что надежды нет, и тратить средства на поддержание наших жизней больше нецелесообразно. И тогда всё закончится. Мы здесь, скорее всего, даже не успеем ничего почувствовать. Ну а сейчас — да, мне откровенно нравится Ордекс. И я не расстроюсь, если узнаю, что мне суждено умереть здесь, не увидев больше внешнего мира.

— Но тем не менее каждый день ты выходишь из города и отправляешься на прокачку. Почему?

— Я заплатил деньги за Ордекс, и с какой бы стати мне прекращать играть в него? Всё же основной игровой процесс заключается именно в боях, а не в прогулках по парку.

— А вот я хочу выбраться отсюда. — оборвала его Хьялта. — Хотя я и сама — заядлый геймер, но полное погружение — это совсем другое. Первое время, ещё до ивента, я пару раз даже в панике убегала от кабанов, когда им удавалось меня боднуть. Здесь бои выглядят, пугают и изматывают, почти как настоящие, и мне сложно подолгу этим заниматься. К тому же, как ты правильно заметил, упор здесь сделан именно на бои с монстрами. Большой город всего один, и количество способов досуга в нём ограничено. Они подходят, как способ временно отвлечься от прокачки, но рано или поздно это надоест. Даже в нашу гильдию уже вступило несколько людей, которые изначально собирались просто жить в городе. Но всего за неделю им это наскучило, и захотелось разнообразия. Поверь — ты тоже не захочешь остаться здесь навсегда. И я надеюсь на наиболее сильных игроков. На то, что рано или

поздно они вытащат всех нас отсюда.

На какое-то время они снова замолчали. Затем Хьялта задала ещё один интересующий её вопрос:

— Мне вот что не даёт покоя. Ведь чем больше игроков озаботятся прохождением, тем быстрее с Ордексом будет покончено. Нельзя просто взять и свалить все заботы на одну гильдию. Даже если я боюсь серьёзных сражений, кто-то должен заниматься сбором ресурсов, крафтом, приготовлением вкусной еды. Как ты думаешь, должны ли мы участвовать в освоении игры, независимо от наших желаний?

— Бред. Мы уж точно ничего никому не должны. Просто делай то, что ты хочешь. Желающие и способные пройти игру найдутся и без тебя.

— Делать, что хочешь... — Хьялта подпёрла рукой подбородок и о чём-то задумалась. А затем встала перед Сейнором, преградив ему дорогу, обвила руками его шею и поцеловала в губы.

* * *

— Знаешь... — говорила она, продолжая висеть у него на шее. — В тот день, когда мы нарвались на медведя... я была уверена, что нам конец. Я смотрела на медведя и видела смерть, надвигающуюся на нас. Мысленно я уже была на том свете. Перед глазами всё плыло от страха, но я отчётливо запомнила фигуру, объятую красным пламенем. Она влетела в монстра и обрушила на него град ударов. Она сражалась без тени страха или сомнения, всё сильнее убавляя полосу здоровья медведя, и почти убила его. Да, потом был ещё кто-то, кто под конец вмешался в бой и добил остатки. Но в тот момент я почти не обращала на него внимания. Перед глазами ещё долго стояла та красная фигура, вырвавшая нас из лап смерти. И поверь, я никогда этого не забуду. Мне не важно, насколько успешен будет Амарт со своей гильдией. Для меня ты — единственный спаситель. И мне достаточно знать, что я всегда могу позвать тебя на помощь. Остайся со мной... пожалуйста. Мне не выжить в этом мире без тебя.

Хьялта замолкла и уткнулась лицом Сейнору в шею, и по её щекам потекли слёзы.

* * *

Закончив гулять по парку, они решили остаток дня посвятить прокачке. Хьялта связалась с Кейти и договорилась встретиться на площади. На полпути она открыла интерфейс, видимо, получив какое-то оповещение:

— Пишет Кейти. Просит зайти во дворец и взглянуть на доску статистики. Там что-то важное.

Придя на место, они увидели Кейти, с обеспокоенным видом стоящую возле досок. Народа возле них было больше, чем обычно, и все оживлённо о чём-то переговаривались. Когда они подошли ближе, Кейти кивнула в сторону доски и сказала:

— Взгляните.

Общее количество игроков — 8697

Количество живых игроков — 8646.

Количество погибших игроков — 51.

Погибло естественным путём — 46.

Погибло от рук других игроков — 5.

Количество плеер-киллеров в мире — 4.

Самый высокий уровень игрока — 39.

Процент прохождения игры — 0 %.

— Началось... — единственное, что смогла вымолвить Хьялта.

Прошёл почти месяц с момента старта игры, или три недели со злополучного ивента.

Опасения Хьялты сбылись — за месяц количество плеер-киллеров дошло до восемнадцати, а их жертвы исчислялись десятками. ПК предпочитали действовать скрытно и нападать на одиночек, но нескольких из них игрокам всё же удалось обнаружить. Привычной для реального мира системы правоохранения в игре не существовало, над преступником нельзя было провести суд и посадить в тюрьму. Поэтому при поимке ПК у игроков было только два варианта — убить на месте или отпустить. Пара таких столкновений и правда закончилась самосудом и казнью убийцы. Были и те, кто не решался обрывать жизни пойманных преступников и вынужден был отпустить их.

Одна группа смогла нокаутировать преступника и допросить его, угрожая смертью. На этом допросе выяснились интересные детали. Оказалось, что плеер-киллеры уже успели наладить контакты с игроками, чьей задачей было сбывать полученную с трупов ценную добычу столичным торговцам. Пойманный ПК даже назвал имена таких посредников. К сожалению, доказать его слова возможности не было, а названные игроки полностью отрицали свою причастность.

Люди вели оживлённые споры о том, как поступать с найденными убийцами. Кто-то поддерживал самосуд, но находились и моралисты, отказывающиеся одобрять подобные методы. В общем, прийти к единому мнению не получалось, и каждый поступал так, как подсказывала ему совесть.

* * *

Те, кто раньше остальных получил сороковые уровни и собрался отправиться дальше, на север, уткнулись в высокие скалы, достающие почти до небес. После недолгих поисков был найден запертый подземный тоннель, предположительно ведущий в следующую зону. Обнаружив его, игроки активировали квест, выполнение которого должно было открыть проход в зону для сороковых уровней.

Новое задание: «Каркадская тень».

Описание: Уже много лет секретный проход в Олмарог закрыт на замок. По слухам, обладатель ключа сошёл с ума и укрывается в болотах Каркада, не показываясь людям на глаза. Тот, кто сможет разыскать его, получит ключ от двери.

Задачи: Найти и убить Каркадскую тень.

Награда: Открытие прохода в зону «Олмарог».

Тип задания: глобальное.

Квест получили сразу все игроки, но никаких подсказок о способе его выполнения игра не давала. Через день в Ордексопедии появились первые заявления от игроков, которые якобы встречали на болоте элитного моба с соответствующим названием. Попытки напасть на него не увенчались успехом. Он был не менее опасен, чем местные крокодилы, а если игроки делали упор на защиту и дрались слишком пассивно, то по истечении нескольких минут он просто исчезал. Гильдии организовали группы из игроков, достигших сорокового уровня, и отправили их прочёсывать регион в поисках цели. Как выяснилось, Каркадская

ть время от времени появлялась в случайных точках локации, а через несколько минут исчезала. В конце концов паттерны её поведения были изучены, и очередная встретившая её группа игроков успела убить тень в отведённое время. Все игроки получили оповещение об успешном выполнении квеста, дверь в тоннель открылась, а последняя строка на доске статистики впервые изменила своё значение.

Процент прохождения игры — 15 %.

Народ ликовал. Спустя две недели со старта игры, прогресс в прохождении наконец был достигнут.

Пройдя через тоннель, игроки попали в зону для прокачки 40–50 уровней. Это был регион со скалистой местностью, носящий название Олмарог. На нижних его участках обитали горные козлы и варвары, а вершинами правили крупные птицы. В качестве элитников здесь выступали каменные элементали — медленные, но чрезвычайно прочные враги почти трёх метров в высоту.

Спустя полторы недели первые игроки получили пятидесятый уровень и отправились к границе со следующей зоной. В этот раз проход оказался перекрыт огромной стеной. Единственный найденный в ней проход охранялся первым в игре боссом. Медный страж (так он назывался) являлся огромным големом высотой с трёхэтажное здание. Соответствуя названию, он был полностью выполнен из металла. В отличие от обитающих в Олмароге элементалей, этот гolem имел явно искусственное происхождение, о чём свидетельствовали многочисленные механические детали на его корпусе.

Группы игроков, состоящие преимущественно из танков и хилеров, поочерёдно нападали на стража и изучали его способности, сменяясь при сильном проседании здоровья. Когда босс был полностью изучен, гильдией «Сияние порядка» был собран огромный рейд из игроков сороковых уровней и выше, и их совместными усилиями голем был побеждён. К сожалению, без жертв не обошлось, и двое игроков погибли, попав под массовый удар металлической руки.

Все участники рейда получили в награду много золота, опыта и ключевой предмет, который позволялось обменять на предмет экипировки класса «редкая». А некоторым счастливицам и вовсе прямо с босса выпали «эпические» предметы. Показатель «прохождения игры» вырос ещё на пятнадцать процентов.

Отметить такое продвижение было решено с размахом, и на доске новостей появилось объявление от уже самой известной на тот момент гильдии в Ордексе.

Гильдия «Сияние порядка» поздравляет всех игроков с прохождением двух глобальных квестов, продвинувших нас в прохождении игры!

В честь этого события 27 июня, когда исполнится ровно месяц со дня запуска игры, состоится праздник на столичной площади!

Как многим из вас известно, согласно игровому лору в этот день должен был пройти «Праздник жизни», который был перенесён администрацией на три недели вперёд. Давайте же восстановим справедливость и в назначенный день проведём настоящий «Праздник жизни»!

* * *

— Так ты не знаешь, почему это происходит? — Амарт сидел в кресле и смотрел на

Кельвиона.

Комната была уже основательно обставлена: лампы, стол, пара стульев и кресел, кровать и заполненный книгами шкаф. Теперь это место стало вполне пригодным для жизни, но всё еще оставалось тайной для всех, кроме Амарта и Кельвиона.

— Похоже на обычные баги. — ответил ему гейм-мастер. Он сидел во втором кресле, теребя в руках какую-то книгу. — Ордекс — не просто новая игра. Это новая веха в игровой индустрии. Никто и не надеялся, что всё с первого раза будет идеально работать. Такие технические проблемы — вообще обычное дело для компьютерных игр. К сожалению, я не состоял в команде, отвечающей за отлов и починку багов, поэтому не могу ничем помочь. Выпускать патчи, как сам понимаешь, теперь никто не будет, так что ситуация весьма плачевная.

— Понятно... Ладно, подам объявление и напому людям об осторожности, а там посмотрим.

* * *

— Сорок девятый есть! — радостно объявила Кейти после очередной пачки горных козлов.

Так как они с Хьялтой всегда качались вместе, левел-апы у них наступали одновременно.

— Сейнор, тебе здесь вообще идёт опыт? — спросила Хьялта, перезаряжая арбалет. Они всё еще качались в Олмароге, а уровень Сейнора был уже пятьдесят вторым.

— Что-то капает. Но не так много, как хотелось бы. Может, уже пойдём в следующую локацию? Сорок девятыми вполне потянете, а опыта будет куда больше.

— Ладно, пошли. — ответила Кейти, убирая кинжал за пояс. — Мы и правда засиделись в этом Олмароге. Говорят, Эрлайз — локация просто невероятной красоты.

* * *

Так как последние уровни группа докачивала недалеко от границы зон, путь занял всего минут пять. Они оказались перед высокой каменной стеной, ворота которой были настежь распахнуты.

Они пересекли проход, и перед глазами предстала сногшибательная картина. Земля впереди заканчивалась уже через пару десятков метров, и ей на смену приходило огромное, раскинувшееся до горизонта озеро. Погода была ясной, и невооружённым глазом были видны несколько выпирающих из озёрной глади больших островов. На берегу по левую руку находился причал, у которого было привязано около десятка лодок. Видимо, именно их предстояло использовать для перемещения между островами.

— Мдааа, это будет просто рай для рыбаков. — прокомментировала Кейти.

Все трое залезли в одну из лодок, и Сейнор принялся грести в сторону ближайшего острова, занимающего юго-западную область Эрлайза. Гребля в игре не вызывала усталости, и через несколько минут лодка уже причалила к берегу.

Природа в Эрлайзе была выполнена в осенних тонах, и землю усыпали опавшие листья.

Среди местной фауны чаще, чем в других зонах, попадались мирные животные. Пригодны они были лишь для фарма шкур и мяса, так как деньги и опыт за них давались незначительные. Другое дело — агрессивные звери. Медведи, что играли роль элитников в Войселе, здесь стали обычными мобами. Некоторые атаки совпадали, но ярость при низком здоровье не применялась, да и статы позволяли справляться с ними даже в одиночку.

* * *

— Опять встал. — сообщил Сейнор во время боя с очередным медведем. Тот перестал выполнять какие-либо действия и просто стоял, глядя перед собой. Второй зверь, с которым разбирались Хьялта и Кейти, тоже был неподвижен.

— Хм. Второй раз за день. — озадаченно промолвила Хьялта, перезаряжая арбалет и не спеша выпуская болты в неподвижную цель. Сейнор подошёл к своему медведю и тоже добил его парой ленивых взмахов.

* * *

Они продолжали двигаться в глубь острова в поисках следующей партии мобов, когда навстречу им вышла другая группа игроков. Лица их выглядели озабоченными. Один из них, заметив встречную группу, сообщил:

— Осторожнее. Там, — он оглянулся назад. — очередной труп.

— Пойдём проверим. — сказал Сейнор, когда те игроки ушли в сторону деревни.

Тело было найдено быстро — это был воин с двумя клинками в средних доспехах. Первым делом Сейнор залез к нему в инвентарь.

— Осталась только экипировка. — сообщил он. Это уже стало нормой: обычная одежда и оружие в игре весили немало, а стоили дёшево, поэтому ПК и мародёры обычно оставляли их на трупе, забирая только деньги, расходники, ингредиенты и ключевые предметы.

— Но ведь те двое говорили, что из инвентаря ничего не пропало. — сказала Хьялта.

Сейнор открыл было рот, собираясь дать очевидный ответ. Но по выражению её лица понял, что Хьялта уже догадалась сама — те игроки сами забрали с трупа всё полезное. Затем он открыл и зачитал лог смерти:

Последний удар:

Атака лапой.

Урон: 70.

Получено от: Дикий медведь.

— Быть убитым обычным мобом... Как можно настолько потерять осторожность? — грустно спросила Хьялта. Она, как и Кейти, уже начала привыкать к смертям, и не бросалась в дрожь от каждого найденного трупа.

— Давайте закончим на сегодня. — предложила Кейти, когда осмотр тела был закончен. Хоть трупы и начали входить в привычку, настроение играть они всё ещё успешно отбивали. — Заодно заглянем в Ордексопедию. Может, там уже появилась информация об этих странных зависаниях. Добьём пятидесятый левел завтра.

Все согласились, и группа отправилась в деревню, а оттуда телепортировалась в

Дерстен. Просмотр досок во дворце уже стал привычным ежедневным ритуалом. Первой была доска новостей:

25.06.2076 12:18

Новости от гильдии «Сияние порядка».

Игроки сообщают нам о странном баге — иногда мобы в Олмароге полностью перестают двигаться, становясь лёгкой мишенью. Причины данного бага неизвестны. Увидев зависшего подобным образом моба, можете смело добивать его.

27.06.2076 18:42

Новости от гильдии «Сияние порядка».

На территории Олмарога, а теперь и Эрлайза всё чаще обнаруживаются тела мёртвых игроков, убитых простыми мобами. Причины внезапного роста смертности пока не ясны.

Напоминаем вам об основных мерах безопасности при прокачке: не ходить в одиночку, всегда иметь при себе запас бинтов, всегда держать здоровье на максимуме.

28.06.2076 15:33

Срочные новости от гильдии «Сияние порядка»!

Найдена одна из возможных причин возросшей смертности игроков!

Недавно мы писали о баге, парализующем мобов. Как оказалось, данный баг действует и на людей тоже! Несколько игроков сообщило, что во время прогулки по Эрлайзу они по непонятным причинам потеряли способность двигаться и впали в состояние, схожее с нокаутом, после чего в течение нескольких минут вынуждены были просто стоять. К счастью, за это время их не заметил ни один враждебный моб, благодаря чему им удалось выжить и сообщить нам о происшествии.

Дальше шла доска статистики:

Общее количество игроков — 8697.

Количество живых игроков — 8552.

Количество погибших игроков — 145.

Погибло естественным путём — 113.

Погибло от рук других игроков — 32.

Количество плеер-киллеров в мире — 18.

Самый высокий уровень игрока — 56.

Процент прохождения игры — 15 %.

Ордексопедия не сообщала ничего сверх того, что было написано в новостях. Разве что ощущения при зависании были описаны более подробно. Подвергшийся действию бага игрок неподвижно стоял на месте, а не падал, как это происходит при нокауте. Перед глазами при этом висела чёрная пелена, а в ушах стоял тихий гул. Таким образом, во время зависания игрок не мог знать, что происходит вокруг него.

Решив закончить на сегодня, группа разошлась по домам.

Хьялта давно зазывала Сейнора к себе в гильдию, многозначительно намекая, что придерживает соседнюю со своей комнату в штабе. Все факторы были за то, чтобы согласиться на предложение, но что-то каждый раз останавливало его. Был ли это эгоизм, высокомерие или банальная социофобия, но Сейнор упорно не желал присоединиться к большой группе людей. До сих пор были дни, когда он уходил на кач в одиночку, предлагая Хьялте и Кейти покачаться со своей гильдией. Как бы он ни старался влиться в сообщество игроков, только в одиночестве ему удавалось полностью очистить свой разум и морально отдохнуть. По этой же причине он всё ещё жил в гостинице на окраине города, не сообщая

никому свой адрес. Периодические чаты и встречи с Хьялтой пока что не переросли ни во что большее. Кейти порой даже присылала гневные сообщения, недовольная тем, что после очередного свидания Хьялта опять пришла ночевать домой. Сейнор же не спешил проявлять инициативу, но предстоящий праздник мог создать подходящую ситуацию...

* * *

Утром его привычно разбудило сообщение от Хьялты. Она спрашивала, пойдёт ли Сейнор сегодня на кач вместе с ними. Настроение у него было хорошее, к тому же после новости о зависающих игроках не хотелось оставлять девушек без присмотра, и Сейнор согласился.

Первый остров в Эрлайзе уже был под завязку забит игроками, уже давно получившими пятидесятый уровень и наконец дождавшимися открытия ворот. Поэтому группа решила осмотреть другие острова в поисках более удобного места для прокачки.

На восточном острове игроки встречались намного реже, а к обычному зверью прибавились эльфийские ассасины и лучники. Первые пару часов прокачка шла размеренным темпом. За это время баг с зависающими мобами случился дважды, подарив группе лёгкий опыт.

Расправившись с очередной пачкой эльфов, они продолжили движение через лес, по дороге любуясь окрестностями, когда из-за деревьев неожиданно выскочил олень и с испуганным видом промчался мимо них. Олени были осторожными и пугливыми животными, и всегда бросались наутёк, если кто-то из игроков подходил к ним слишком близко. Как и ожидалось, через несколько секунд с той же стороны из-за деревьев показалась человеческая фигура в тяжёлых доспехах. Её лицо закрывала жуткая белая маска с красным узором, но висащие над головами никнеймы не позволяли никому в Одрексе скрыть свою личность. Сейнор собрался было что-нибудь сказать, но вспомнил, что не хотел раскрывать факт их знакомства. Не дожидаясь приветствия, вышедший навстречу человек заговорил сам:

— Давно не виделись. — Волгрейн взялся рукой за рукоять закреплённого на спине двуручного меча, вспыхнул красным пламенем, и, сделав полный разворот вокруг своей оси, обрушил на Сейнора сокрушительный горизонтальный удар.

Сейнор успел заблокировать атаку, но всё равно отлетел назад, и часть урона прошла даже через блок. Ему пришлось воткнуть копьё в землю, чтобы остановиться и не налететь на девушек.

— Как это понимать? — недовольным тоном спросил он, вытаскивая копьё из земли.

— Выполняю свои квесты, в отличие от некоторых. — ответил Волгрейн. Он не торопился снова бросаться в атаку.

— Вы знакомы? — спросила Хьялта, озадаченно поглядывая то на одного, то на другого.

— Ты ведь уже выполнил квест на «поток»? — обратился Сейнор к Волгрейну, сделав вид, что не заметил заданного Хьялтой вопроса. — К чему тогда это нападение?

— Ну... оказалось, что одного убийства недостаточно, чтобы прокачать его до максимального уровня.

— И ты решил напасть именно на нас? Ты ведь понимаешь, что со всеми тремя тебе не

справиться?

Услышав это, Волгрейн рассмеялся, после чего вскинул меч и принял боевую стойку:

— Ну, давай проверим.

Сказав это, он бросился на Сейнора, обрушивая на него тяжёлые удары двуручника один за другим. Довольно быстро Сейнор понял, что разница в их силе стала куда сильнее, чем во время последних дуэлей. Блоки копьём не давали полной защиты от урона, да и прочность копья предательски уменьшалась с каждым заблокированным ударом. Сам Сейнор не мог атаковать в полную силу — тогда ему пришлось бы открыться, поэтому его ответные атаки едва царапали металлическую броню Волгрейна.

— Не стойте столбом, помогите! — крикнул он девушкам, всё ещё не до конца осознавшим происходящее.

Дважды просить не пришлось. Хьялта достала арбалет и выпустила в Волгрейна несколько болтов, а Кейти ринулась в ближний бой, пытаясь подстроиться к врагу сзади.

— Быстро же ты признал свою слабость. — с усмешкой сказал Волгрейн. — Но ведь ты понимаешь — я не стал бы нападать, не будучи уверен в своей победе.

В следующее мгновение пламя от его «Красного потока» вспыхнуло с удвоенной силой, после чего он широко размахнулся и провёл круговую атаку, заставившую Сейнора и Кейти отлететь в разные стороны.

— Второй уровень красного потока. — прокомментировал он. — Мощная штука, правда?

Пока Сейнор поднимался на ноги, Хьялта успела выпустить ещё несколько болтов. Волгрейн посмотрел в её сторону. Подумав и решив избавиться от стрелка, пока есть возможность, он ринулся к ней, занося меч для атаки.

— Хьялта! — только и успел крикнуть Сейнор, как на неё обрушился град ударов, просадив здоровье сразу на 70 %.

Они с Кейти уже пришли в себя и снова бросились в атаку. Волгрейн даже не пытался избегать их ударов, а просто со всей силы бил в ответ, поражая своими размашистыми ударами сразу обоих врагов. Здоровье Кейти просело уже на 80 %, и она отскочила назад, пытаясь сообразить, что делать дальше. Взглянув на её полосу ХП, Волгрейн усмехнулся, и, дав Сейнору оглушающий удар локтём, в два широких прыжка поравнялся с Кейти и одним ударом вынес ей ещё 12 %, отправив в нокаут.

Следующим был Сейнор. Против «потока» второго уровня у него не было шансов, и через несколько секунд он тоже лежал в нокауте.

Разобравшись с самым опасным из врагов, Волгрейн снова повернулся к Кейти и зашагал в её сторону. Но не успел он сделать и пару шагов, как ему в ногу воткнулся арбалетный болт. «Замедление» — гласило название нового эффекта, появившегося в углу интерфейса по соседству с баффом от «Красного потока». Хьялта заняла позицию между ним и Кейти и с недобрый взглядом направила на Волгрейна арбалет. Он посмотрел на своё здоровье — оставалось ещё 35 %.

— Ты ведь понимаешь, что это тебе не поможет? — говорил он, медленно приближаясь к Хьялте.

Она выпустила в него три болта, которые Волгрейн без труда заблокировал мечом.

— Что тебе нужно?! — спросила она с паническими нотками в голосе, поняв, что действительно не в силах с ним справиться. — Мы отдадим тебе все деньги, только оставь нас в покое!

— Какие ещё деньги? — с усмешкой спросил Волгрейн. — Я же сказал — вы нужны мне для квеста. Например, твоя подружка вполне подойдёт. Отойди в сторону, и останешься жива.

— Даже не думай! — крикнула Хьялта, выпуская в него очередную порцию болтов и отступая назад, так как Волгрейн приблизился уже на опасно близкую дистанцию.

Эффект замедления закончился. Убедившись, что ноги снова слушаются его, Волгрейн с улыбкой посмотрел Хьялте в глаза.

— Я не отдам тебе е... — договорить она не успела. На последнем слове в голову Хьялты влетел меч Волгрейна. Он знал, что она будет защищать подругу, а значит, не станет уворачиваться или отступать, поэтому вложил в удар всю силу. Нанесённого урона хватило, чтобы сбить Хьялте всё оставшееся здоровье, и её тело без сознания повалилось на землю.

Больше никто ему не мешал, и Волгрейн мог наконец осуществить задуманное. Он зашёл в меню интерфейса и активировал летальный режим, позволявший опускать здоровье других игроков ниже единицы, то есть до нуля. Он повернулся к нужной цели и зашагал в её сторону, на ходу занося меч для последнего удара.

Открыв глаза, Кейти увидела над собой оранжевые кроны деревьев, сквозь которые ослепительно светило солнце. Ей потребовалось какое-то время, чтобы вспомнить, где она находится и что тут делает. Через пару секунд ей это удалось, и она резко села, беспокойно осматриваясь вокруг.

Сейнор и Хьялта лежали на земле в состоянии нокаута. Похоже, их обоих вырубили уже после Кейти. Перед собой она увидела неподвижно стоящего Волгрейна. Он не шевелился и не дышал, а стеклянный взгляд был направлен в её сторону.

«Тот самый баг — он завис.» — догадалась она, затем пошевелила рукой у себя перед лицом. — «Но я могу двигаться... почему?»

Согласно известной ей информации, это зависание должно было продлиться несколько минут. Кейти встала на ноги, ещё раз осмотрела поле боя и стала думать, что ей делать. У неё и Сейнора оставалось менее десяти процентов здоровья, у Хьялты и вовсе единица, а у Волгрейна было ещё процентов тридцать.

«Как только этот проснётся, он снова нападёт на нас... и в этот раз точно убьёт всех. Может, подлечить пока себя и остальных бинтами? — размышляла Кейти. Затем посмотрела на неподвижное тело Волгрейна и задумалась. — Нет, есть идея получше.»

Она поудобнее перехватила кинжал, подошла к Волгрейну и принялась методично ковырять его кинжалом, пока здоровье цели не достигло единицы.

* * *

Чёрная пелена спала, и перед глазами снова проявилась фигура нокаутированной розововолосой девушки.

— Так вот как выглядит это зависание. — проговорил Волгрейн. Он занёс ногу для следующего шага вперёд, как вдруг его шею коснулся острый холодный предмет.

— Без резких движений. У меня включен летальный режим. — раздался из-за спины угрожающий женский голос. Только сейчас Волгрейн заметил, что позади арбалетчицы уже нет той девчонки, за которой он сюда пришёл.

— А хватит духу убить человека? — с улыбкой спросил он.

— Можешь проверить. — кинжал ещё сильнее впился в шею.

Волгрейн перевёл взгляд на индикатор здоровья — оставалась ровно одна единица. Затем, стараясь не двигать головой, он осмотрел остальных участников боя, всё ещё лежащих без сознания. Стазис длился минут десять — за это время действие нокаута у них уже должно было пройти. Значит, они всё это время тоже «висели», и у него в запасе была ещё пара минут.

— Так, значит, ты не подверглась зависанию, в отличие от всех нас. — обратился он к Кейти.

— Ты знаешь, почему?

— А вот это хороший вопрос.

— Тебе известно что-то об этом баге? Расскажи мне!

— Узнаешь сама, не хочу портить интригу. У Сейнора как раз есть нужные связи. —

Волгрейн слегка покосился назад. — Ну так что? Будешь меня добивать, или я могу идти?

— И где гарантия, что ты тут же не нападёшь снова? — Кейти действительно не смогла бы совершить убийство, но рисковать ей не хотелось.

— С единицей ХП? Даже учитывая разницу в уровнях и мастерстве, ты в разы быстрее. Сейчас для меня идти против любого даггерщика — самоубийство.

Кейти подумала, что неплохо бы просто дождаться, пока Сейнор и Хьялта не очнутся. Но стоящий в упор к ней Волгрейн вызывал нешуточный страх. К тому же была опасность появления враждебных мобов, которые сейчас смогли бы убить любого из них одним ударом. Необходимо было как можно быстрее залечить всех бинтами.

— Проваливай. — грозно сказала она, убирая кинжал и отходя от Волгрейна.

Он не стал нарушать своего слова, и, убрав меч в ножны на спине, поспешил удалиться.

— И не распространяйся о своей особенности каждому встречному. — бросил он напоследок. — Из-за этого багадохнут люди, и к тебе могут возникнуть вопросы.

* * *

Очнувшись, Сейнор схватил копьё, мигом вскочил на ноги и стал озираться по сторонам. Хьялта лежала в нокауте, а Кейти с задумчивым видом сидела на земле, прислонившись спиной к дереву. Волгрейна нигде не было видно. Сейнор осмотрел свои индикаторы состояния: здоровье было на максимуме, а в логах висело уведомление о применённых Кейти бинтах. Спустя какое-то время Хьялта тоже пришла в себя. Поднявшись на ноги, она тоже какое-то время озадаченно смотрела по сторонам и проверяла свои индикаторы, после чего спросила:

— Что произошло? И где тот ПК?

— Не знаю. — ответила ей Кейти. — Когда я очнулась, его уже не было. Может, его что-то спугнуло?

Пользуясь тем, что девушки увлеклись обсуждением произошедшего, Сейнор открыл системное меню и зашёл в список друзей. Волгрейн и Абрас всё ещё были там.

[Открыть окно чата]

Сейнор: Не хочешь ничего объяснить?

Волгрейн: _(ツ)_/

Сейнор:...

Сейнор: Так что? Нам ждать удара в спину, или как?

Волгрейн: Я не бью в спину, ты же знаешь. А устраивать набеги каждый день — не в моём стиле. Я проиграл, и больше вас не побеспокою. Да и вряд ли это понадобится... Бывай.

Если бы Волгрейн хотел написать что-то полезное, он бы сразу это сделал. Поняв, что ничего от него не добьётся, Сейнор закрыл меню и обратился к девушкам:

— Итак, все живы. Есть желание ещё покачаться?

— А если он снова нападёт? — с обеспокоенным видом спросила Хьялта.

— Он пообещал, что больше нас не побеспокоит. — скрывать факт его знакомства с Волгрейном больше не было смысла.

— Пообещал? Когда?

— Только что. Мы списались в чате.

— В каком ещё чате? Что это значит?!

— В том же самом, через который ты переписываешься со мной. Волгрейн у меня в друзьях.

Лица обоих девушек выражали недоумение и нетерпение одновременно. Сейнор продолжил объясняться:

— Мы с ним познакомились ещё на старте проекта, и первое время качались вместе. Ещё до встречи с вами. Но после того, как он стал ПК, мы с ним больше не общались.

— Вот так новости. — Хьялта недоверчиво смотрела на Сейнора. — А почему он решил стать плеер-килером?

— Не знаю. — а вот раскрывать всю правду о «Красном потоке» Сейнор пока не спешил. — Можешь сама у него спросить.

— И почему он напал на нас, ты тоже не в курсе? Он что-то говорил про квесты...

— Не исключено. До того ивента ПВП было важным аспектом игры, и нет ничего удивительного в квестах, заставляющих убивать других игроков. Ведь разработчики не знали, что смерть в игре вдруг станет перманентной.

— Ну, на улице ещё светло. — сказала Хьялта после недолгих размышлений. — Если ты уверен, что никто не нападёт — пойдём дальше.

* * *

Продвинувшись ближе к центру острова, группа неожиданно наткнулась на лежащие посреди леса развалины.

— Эльфийские? — предположила Кейти, разглядывая обломки когда-то белоснежных построек.

— Скорее всего. — ответила Хьялта, также с любопытством рассматривая руины. — Давайте заглянем внутрь, может найдётся что-то интересное.

— Элитник там найдётся, что же ещё. — саркастически сказал Сейнор.

Если в одиночных играх при обыскивании каждого интересного места был реальный шанс найти сокровища, в ММОРПГ такое обычно не практиковалось. Ставить клад в единственном экземпляре не было смысла, так как тогда он бы достался одному игроку, оставив всех остальных — а их были десятки тысяч — с носом. А если сделать клад возрождающимся, то в тот же день о нём сообщат на форумах, после чего все люди волной хлынут в указанное место, и вскоре заветный артефакт будет носить абсолютно каждый игрок. Поэтому любая полезная награда в онлайн-играх всегда давалась немалым трудом, а уж никак не лежала посреди дороги. В случае с Ордексом на данный момент было известно три способа добычи «редкой» или «эпической» экипировки: обмен ключевых предметов, падающих с элитников и боссов, выбивание с самих боссов, и крафт. Просто найти реально полезную вещь ещё никому не доводилось. Не считая, конечно же, особых умений, припасённых гейм-мастерами, одним из которых обладал Сейнор.

Он оказался прав — внутри развалин, в зале примерно десяти метров диаметром, уже шло сражение. Высокий эльфийский воин с двумя катанами, помеченный значком ромба, сражался против троих игроков... Нет, это не было сражением — все трое неподвижно стояли, а тот, на кого в данный момент элитник обрушивал свои атаки, уже имел менее 20 % здоровья.

— Они зависли! — крикнула Хьялта, доставая из-за спины арбалет.

Сейнор вытащил копьё, включил «красный поток» и побежал в атаку, Кейти ринулась за ним. К счастью, они успели перетянуть внимание элитника на себя до того, как он снёс парализованному игроку последние хит-поинты, и теперь уже Сейнор парировал обрушившийся на него град ударов.

За почти три недели совместной прокачки они уже выработали подходящую для их группы тактику боя. Сейнор — единственный обладатель средних доспехов, исполнял роль танка, а его повышенный урон позволял перебить на себя агрессию врага даже без использования специальных танковских умений. Кейти, как и положено даггерщику, ковыряла эльфа сзади, нанося повышенный урон атаками в спину. А Хьялта, будучи стрелком и находясь на безопасном расстоянии, могла полностью сосредоточиться на нанесении урона.

Но одной командной работы было мало. Рыцарь Эмриалы (так назывался данный элитник) ещё не был изучен, из-за чего Сейнор пропустил много атак и уже потерял 60% здоровья. Эльф же едва лишился тридцати процентов.

— Сейнор, нам не убить его! — прокричала Хьялта. — Надо бежать!

— Бежать?! — спросила запыхавшимся голосом Кейти. — А что будет с ними?!

Сейнор оглянулся на вторую группу игроков — те всё ещё стояли, как статуи.

— Чёрт, они всё ещё висят... — продолжая отбивать атаки элитника, он лихорадочно соображал, что можно сделать. На ум пришла только одна, не слишком надёжная идея. — Так. Уходим отсюда! Он какое-то время будет нас преследовать, а затем пойдёт назад. Если повезёт, за это время они успеют очнуться. Хьялта, замедление!

Услышав команду, Хьялта сделала меткий выстрел эльфу в колено. Это была способность арбалетчиков, замедляющая врага. Группа побежала к выходу из руин. Рыцарь Эмриалы медленно ковылял за ними, а Хьялта периодически останавливалась и выпускала в него несколько болтов, чтобы удержать на себе агро. Но вскоре они пересекли невидимую черту, после которой элитник перестал их преследовать и побежал обратно. Эффект замедления уже пропал, и менее чем через полминуты он должен был вернуться на своё место.

Все трое уселись на землю, глядя вслед уходящему эльфу и пытаясь отдышаться. Когда здоровье и силы были восстановлены, Кейти сказала:

— Пойдёмте посмотрим, успели ли они сбежать.

Группа встала и пошла обратно в развалины, опасаясь худшего. Раскидав по дороге нескольких обычных эльфов, уже успевших заново появиться после последней зачистки, они подошли к залу и заглянули внутрь.

Рыцарь Эмриалы, убрав катаны в ножны, стоял в центре зала. На полу лежали тела троих игроков, полоса здоровья у всех была на нуле.

Увидев эту картину, Кейти прислонилась спиной к стене и закрыла глаза тыльной стороной ладони, а Хьялта осела на каменный пол.

— Да что такое происходит? — тихо проговорила она после недолгого молчания.

* * *

Группа была на пути к деревне, когда Хьялта решила поднять не дающую ей покоя

тему:

— Итак, ты водишь знакомства с местными ПК. Чего ещё мы о тебе не знаем?

— Ты мне это до смерти поминать будешь? — попытался отмахнуться Сейнор. — Я же сказал — мы были друзьями до того, как он стал ПК. Я тогда понятия не имел, кем он станет.

— А ещё он применяет ту же способность с красным пламенем. Это тоже просто совпадение? И почему у него второй уровень этого умения, а у тебя первый?

— Откуда мне знать? Может, откопал какой квест на прокачку «потока».

— Ага. Например, тот самый квест, который он выполнял сегодня, пытаюсь убить нас.

— Может, и так.

— Я ведь вижу, что ты врёшь, Сейнор. Ты знаешь, как повисить свой «поток»!

— И какой ответ ты хочешь услышать? Что мне нужно кого-нибудь прикончить, чтобы получить второй уровень?! Я ношу эту способность уже третью неделю, и, как видишь, мой ник до сих пор ослепительно белый!

— Надолго ли?!

Сейнор покидает группу.

Они уже дошли до входа в деревню, и Сейнор, ускорив шаг, исчез в портале.

* * *

Кейти отошла от подруги и осуждающе посмотрела на неё:

— Это как понимать, Хьялта?! Ты ведь не забыла, что мы обе до сих пор живы только благодаря Сейнору?! С каких это пор ты разговариваешь с ним, как с преступником?!

Хьялта поначалу удивилась подобному тону, но, немного успокоившись, опустила глаза и тихим голосом ответила:

— Прости... я... Столько всего навалилось. Да — Сейнор и правда наш спаситель. Я всегда полностью доверяла ему. А сейчас вдруг выяснилось, что он водит дружбу с плеер-киллерами, да ещё и сам носит способность, прокачиваемую убийствами других игроков.

— Вообще-то, он ещё не подтвердил эту твою версию об убийствах.

— Но и не отрицал её!

— И что?! Если бы он собирался кого-то убить, он бы уже давно это сделал!

Хьялта в нерешительности вышагивала туда-сюда, обхватив себя руками, затем села на землю, прислонившись к дереву.

— Я просто хочу быть уверена, что он не станет... одним из них.

— Ну, если его девушка и дальше продолжит осыпать его обвинениями, то кто знает... — съязвила Кейти.

Хьялта снова замолчала и задумалась, затем сказала:

— Я и правда поступила, как сволочь, да?

— Неужели? Наконец-то дошло.

Они зашли в портал и переправились в Дерстен. Перед входом в гильдейский штаб Хьялта остановилась, в нерешительности глядя на свой интерфейс:

— Не могу придумать, что написать ему.

— Вряд ли он сейчас станет с тобой разговаривать. Давай лучше я сама с ним пообщаюсь. Иди отдыхай.

Дождавшись, когда Хьялта уйдёт, Кейти открыла список друзей. На самом деле, их ссора могла подождать. Сейчас она собиралась поговорить о более серьёзных вещах.

Кейти: Можно с тобой поговорить наедине? Насчёт этого Волгрейна и его исчезновения.

Сейнор: Что-то интересное? Давай встретимся в безлюдном месте, я знаю одно такое.

Кейти кинула приглашение в группу и пошла туда, куда двигался маркер Сейнора на карте. Это и правда был безлюдный переулок, в котором не было даже НПС. Сейнор стоял, прислонившись к стене и скрестив руки на груди. Кейти подошла к нему и начала говорить:

— Я соврала тогда, в лесу. На самом деле я знаю, почему Волгрейн не убил нас.

Сейнор заинтересованно посмотрел на неё.

— Когда он уже всех вырубил и собирался нанести летальные удары, произошло то самое зависание, о котором пишут в новостях, и он потерял способность двигаться. Вас с Хьялтой тоже заморозило, поэтому вы не могли выйти из нокаута.

— И откуда ты всё это знаешь?

— Потому что на меня это не подействовало! Я проснулась через пару минут и увидела ваши неподвижные фигуры. Поняв, что случилось, я снесла Волгрейну всё ХП и встала у него за спиной, приставив ему кинжал к горлу. А когда баг прошёл, мы с ним немного поговорили.

Она посмотрела на Сейнора. Он стоял и молча слушал, не смея перебивать.

— Он не сообщил ничего конкретного. — продолжала Кейти. — Но он откуда-то знал, что у меня может быть защита от этого зависания. А ещё сказал, что у тебя есть какие-то связи, и ты можешь добыть больше информации об этом. Поэтому я и попросила тебя о встрече.

— Он не соврал. — ответил Сейнор. Он отметил, что общаться с Кейти было заметно проще, чем с Хьялтой. — Один мой знакомый и правда может что-нибудь знать об этом. Попробую связаться с ним прямо сейчас.

Он открыл свой список друзей и вызвал окно чата.

Сейнор: Ты ведь в курсе, что Волгрейн сегодня напал на мою группу?

Абрас: Да.

Сейнор: Не хочешь мне ничего рассказать?

Абрас: А что ты хочешь услышать?

Сейнор: Тебе что-нибудь известно об этом баге с зависающими мобами и людьми? Мне нужна вся возможная информация. И ещё хочу знать, почему Кейти не подвержена его действию.

Абрас: Разговор будет серьёзный, лучше увидеться лично. Надеюсь, ты и правда готов узнать правду. Встретимся за городом, вот по этим координатам. И ту девчонку прихвати.

Место встречи находилось на севере самой первой локации, которая окружала Дерстен и в которой игроки качались до двадцатого уровня. Севернее неё находилась нейтральная зона, представляющая собой сплошной скальный массив. Местное зверьё уже не представляло угрозы для игроков пятидесятого уровня, а агрессивные ранее волки даже не решались нападать, поэтому Сейнор и Кейти добрались до указанных Абрасом координат достаточно быстро. Это была плохо освещённая лесная чаща, почти лишённая враждебных мобов, за исключением нескольких одиноко шатающихся волков.

— Эй, это же... — Кейти стояла с открытым ртом, показывая пальцем на Абраса. — Тот самый ГМ!

Абрас молча смотрел на неё, ожидая, пока Сейнор сам разрулит ситуацию.

— Да, это он. Тот самый знакомый, о котором я говорил.

— Мдааа. Если Хьялта и об этом узнает, тебе точно конец. А что он вообще здесь делает?

— То же, что и мы.

— То есть...

— Я заперт здесь, как и все остальные игроки. — Абрас ответил сам. — И по понятным причинам я не могу показываться всем на глаза, поэтому о моём присутствии здесь знает лишь узкий круг лиц.

— Так ты сможешь решить эту проблему с зависаниями? — Кейти перешла сразу к делу.

— Ну, во-первых, я лишён своих прав гейм-мастера, и мой зелёный ник теперь ничего не значит. Я могу оказывать лишь пассивное влияние на Ордекс, снабжая других игроков информацией. А во-вторых, с этими зависаниями не всё так просто.

Абрас уселся на траву, давая понять, что разговор будет долгим, и приступил:

— Я как раз работал в техническом отделе, и возникающие в движке игры неполадки были на нашей совести. С одной из них мы сейчас как раз имеем дело.

Во время тестирования сервера примерно раз в неделю падали от сильной перегрузки. Мы выяснили, что причиной этого была неправильная обработка «логов» некоторых игроков, которая и забивала собой всю оперативную память серверов. Проблема начинала проявляться как раз в районе сороковых-пятидесятых уровней. Поначалу это вызывало отключение мобов, управляемых искусственным интеллектом. Затем начинали зависать уже игроки, теряя способность видеть, слышать и двигаться. А через несколько дней сервера полностью останавливались, после чего требовалась их перезагрузка. Смерть такого, поймавшего баг, игрока или его кик с сервера немного снижали создаваемую нагрузку. Но полностью освободить память можно было, только запретив человеку вход в игру за этого персонажа. Мы потратили кучу времени на решение этой проблемы, но смогли лишь ослабить её, а не устранить полностью. Даже при нормальных условиях баг непременно проявился бы при большом наплыве игроков. А уж сейчас, когда восемь тысяч человек находятся в онлайн круглые сутки... В общем, устранить проблему мы уже никак не успевали, а руководство посчитало её не настолько критичной, чтобы переносить дату релиза, и игра официально стартовала. Изначально предполагалось просто кикать невезучих игроков с сервера, а то и полностью удалять их персонажей, оправдываясь непредвиденными техническими неполадками. Но потом мы решили поступить креативно и написали квест, позволяющий самим игрокам хотя бы частично решать проблему.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Абрас встал, развернулся, сделал несколько шагов, повернулся обратно к Сейнору и Кейти и указал рукой на дерево слева от себя.

Возле дерева обнаружилась еле заметная фигура в чёрной робе с капюшоном. Это был НПС, называющийся «Посредник ордена инквизиторов».

— Сейнор, возьми у него квест. — сказал гейм-мастер. — Пароль — 5942. Мы не стали

сразу делать задание общедоступным, решив открыть доступ к нему, когда возникнет необходимость.

Сейнор взял квест, начал читать описание и вдруг резко выдохнул воздух.

— Ну? Что там? — нетерпеливо спросила Кейти.

— Прочитай вслух. Она имеет право знать. — сказал Абрас.

Сейнор помедлил немного, затем собрался с духом и начал читать:

Новое задание: «Охота на еретиков».

Описание: Орден инквизиторов готов щедро одарить тех, кто избавит мир от недостойных, отравляющих Ордекс своим присутствием.

Задачи: Убивать игроков, на которых укажет посредник.

Тип задания: Бесконечное.

Награда: Золото, опыт и репутация за каждую поверженную цель. Размер награды зависит от уровня убитого игрока.

— Убивать игроков? — встревоженно спросила Кейти. — Ещё один квест для любителей плеер-киллерства?

— Похоже на то. — сухим тоном ответил Сейнор. — И сейчас в списке ровно одна цель.

— И... кто это?

Текущие цели:

Кейти. 49 уровень. Специализация: кинжалы. Последнее известное местонахождение: Окрестности Дерстена.

— Что... всё это значит? — с недоверчивым и несколько напуганным видом спросила Кейти у Абраса.

— Это тот самый квест, о котором я говорил. — ответил он. — Как я уже сказал, у меня больше нет полномочий гейм-мастера. Так что теперь этот квест — единственный способ вычислять тех, кто вызывает перегрузку серверов. Инквизиция, еретики — всё это просто написанный для галочки сюжет. Настоящая суть задания в том, что ты убиваешь забагованных игроков и таким образом снижаешь нагрузку.

— Убиваешь?! — Кейти повысила голос. — Ты в курсе, что игроки, убитые сейчас, умрут и в реале тоже?!

— Да. — Абрас говорил на удивление спокойно. — Так даже лучше. Если убитый игрок не воскреснет, то сервер полностью освободится от создаваемой им нагрузки.

— А что будет, если просто не выполнять квест?

— Я уже говорил об этом — в один прекрасный день перегрузка достигнет критической отметки, и сервера просто упадут. А это будет означать смерть всех игроков. Всех восьми тысяч.

— Так вот для чего Волгрейн напал на нас. — догадался Сейнор.

Абрас кивнул ему, затем сказал:

— Он уже убил двоих игроков, у которых баг проявился ещё в Олмароге. А когда люди вошли в Эрлайз, квест указал на Кейти. Именно поэтому она сама не подвержена зависаниям — она является их источником.

— И все те люди... — лицо Кейти стало белым, и она с трудом выдавливала из себя слова. — Которые погибли из-за бага...

— Да. — жёстко ответил ей Абрас. — Первых двух носителей Волгрейн успел убить ещё в Олмароге. А значит, все, кто завис и таким образом погиб в Эрлайзе, умерли из-за тебя.

— И те трое... — Кейти отступила на шаг и машинально прикрыла рот рукой. — Да это бред какой-то... Я не верю в это! Пошли вы, оба!!!

Она развернулась и побежала в сторону города, забыв даже выйти из группы. Сейнор и Абрас могли наблюдать, как маркер на карте двигался по направлению к Дерстену.

— Ну так что? — всё тем же лишённым эмоций тоном спросил Абрас. — Ты готов помочь нам с очисткой, или всё ещё «не хочешь убивать невинных»?

— Другого способа точно нет?

— Нет. Баг проявляется у случайного игрока. Или не случайного, но мы так и не выявили никакой закономерности в выборе цели. Через пару дней начинают зависать mobs вокруг него. Потом — игроки. А спустя одну-две недели его присутствие полностью ложит сервер. Волгрейн оказался слишком принципиальным, и не хочет нападать снова после проигранного боя. Так что, если ты не займёшься этим сам, я сомневаюсь, что успею в нужные сроки найти другого подходящего исполнителя. А если ты ещё и придумаешь лично защищать её, то ситуация станет вообще безвыходной.

— И сколько у меня осталось времени?

— Кейти заразилась ещё только вчера, так что до полного падения серверов есть несколько дней. Но, как ты уже знаешь, пока она жива, каждый день будут умирать другие люди, так что я бы не советовал медлить.

Сейнор ещё раз взглянул на карту — маркер Кейти остановился, пройдя две трети пути до города.

— Я подумаю. — ответил он и собрался уходить.

— И ещё. — сказал напоследок Абрас. — Если решишься сделать это, не забывай — ты станешь ПК, и показываться на людях тебе будет больше нельзя. Свяжись со мной, и я провожу тебя в наше убежище.

Дослушав напутствие, Сейнор направился в ту сторону, куда недавно убежала Кейти.

* * *

Девушка обнаружилась в месте, где заканчивался лес и начинался просторный луг, уходящий вниз и через несколько сотен метров упирающийся в стены Дерстена. Она сидела на траве, подогнув ноги к себе и обхватив их руками, и смотрела на город. Сейнор подошёл к ней и сел рядом. Они просидели так около минуты, не произнося ни слова, затем Кейти заговорила:

— Я часто прихожу в это место. Отсюда открывается красивый вид на город, и иногда можно увидеть очередных низкоуровневых игроков, решившихся выйти на прокачку. С каждым днём их становится всё меньше. Тех, кто до сих пор сутками сидит в городе, уже почти не осталось.

Сейнор молчал, ожидая, пока она выговорится и сама поднимет главную тему. Долго ждать не пришлось.

— Так я и правда должна умереть, чтобы спасти Ордекс?

— Ещё недавно ты отказывалась в это верить.

— Я немного успокоилась, пока тут сидела, и ещё раз всё обдумала. Я ведь действительно была единственной, кто не завис во время драки с Волгрейном. Этот ГМ... ты ему доверяешь?

— Ну, пока что он ни разу никого не обманул. И это он дал нам с Волгрейном «Красный поток», благодаря которому мне удалось справиться с тем медведем в Войселе. Да и кому ещё верить, если не гейм-мастеру? — Сейнор повернулся к ней. — Так что ты решила?

— А ты?

— Это твоя жизнь, тебе и выбирать.

— А если бы носителем бага стал ты? Ты бы позволил себя убить?

— Или убили бы меня, или погибли бы все игроки на сервере. Скорее всего, да. Я бы согласился.

— Значит, у меня уже нет выбора...

— Похоже на то.

— И... как это произойдёт?

— Я просто включу летальный режим и снесу тебе всё здоровье.

— Ты?! — Кейти повернулась к нему. — Но ведь тогда ты станешь ПК! Пусть лучше это сделает Волгрейн, а ты... вернёшься к Хьялте.

— Вернуться к ней после того, как отправлю тебя на смерть? Ты это серьёзно?

— А зачем ей знать? Сделаешь вид, что ты вообще не при делах.

— Нет. После такого я уже не смогу смотреть ей в глаза. К тому же, было бы не справедливо сваливать всё на одного Волгрейна. Если тебе суждено стать следующей

жертвой этого квеста, то я сделаю всё сам.

На какое-то время опять наступила тишина, потом Кейти снова начала говорить:

— Мы должны торопиться, так? Ведь сейчас из-за меня умирают люди.

— Ещё чего. Ты жертвуешь ради них жизнью, и никто не посмеет тебя подгонять. Так что, если тебе ещё нужно время...

— Время? Да... Знаешь... Сегодня вы с Хьялтой нехорошо разошлись. Я не хочу, чтобы для неё наша дружба закончилась вот так. «Праздник жизни» состоится уже завтра, ты в курсе?

— Я не следил за датами. И не особо собирался идти на этот праздник.

— Как будто мы бы дали тебе право выбора. — Кейти улыбнулась. — Если уж нашей группе суждено развалиться, давайте хотя бы как следует повеселимся на прощание.

— Веселиться? Зная, что тебе предстоит умереть? Я бы так не смог.

— А я попытаюсь. А ещё... хочу напоследок увидеть Хьялту счастливой. Ты бы видел, какая истерика у неё была в день ивента. Все её мечты, все планы на будущее рухнули в один момент. Я уже боялась, что она никогда не оклемается. Но после встречи с тобой она прямо расцвела. Похоже, ты и правда запал ей в душу. Пусть хотя бы завтрашний праздник станет для неё настоящим. Давай завтра, хотя бы на один день, забудем обо всём этом, и оторвёмся, все вместе.

— Не нравится мне эта идея...

— Считай это моим последним желанием! Неужто откажешься его исполнить? — Кейти встала, упёрла руки в бока и надула щёки.

— Как знаешь. — Сейнор вздохнул и поднялся на ноги. — Пошли в город, уже темнеет.

* * *

Когда Сейнор проснулся, часы показывали уже полдень. Никаких сообщений ни от одной из девушек не приходило, поэтому он решил написать сам.

Сейнор: Уже проснулись?

Кейти: Ага. Ходим по магазинам, выбираем наряды для праздника. Ты ведь не собираешься снова явиться в доспехах?

Сейнор: Снова? Хьялта что, докладывает тебе обо всех свиданиях?

Кейти: Естественно! Во всех подробностях.

Сейнор:... Олмарогские доспехи отлично выглядят. Не вижу смысла на что-то их менять.

Кейти: Так и знала... Ладно, делай как хочешь. Главное — не опоздай на праздник.

Сейнор: А во сколько он начнётся?

Кейти: Бож ты мой... В шесть. Вечера.

Времени в запасе было ещё полно. Сейнор собрался было покачаться в Эрлайзе, но вспомнил, насколько это теперь опасно. Одно неудачное зависание, и на праздник он уже не придёт. Он вышел из гостиницы и отправился на площадь — посмотреть, как идёт, да и что представляет из себя подготовка к празднику.

Большая часть площади была огорожена высоким, около двух метров, забором. На входах в огороженную область стояли облачённые в доспехи члены гильдии «Сияние порядка» и никого не пропускали внутрь, ссылаясь на то, что там идёт подготовка

декораций. Вокруг забора, а также на лестнице, ведущей во дворец, толпилось множество людей. Всех снедало любопытство — что же готовится внутри.

Дворец был открыт и работал в штатном режиме, поэтому Сейнор отправился туда. Внутри всё шло своим чередом. Работники Ордексопедии консультировали людей, а те, у кого не было клиентов, сидели со скучающим видом. Три доски в конце зала не сообщали ничего нового, за исключением сегодняшнего напоминания о празднике. Делать здесь было больше нечего, и Сейнор вернулся в гостиницу.

Остаток времени он провёл, листая обновления базы данных и планируя, как себя вести и что говорить во время праздника.

* * *

За двадцать минут до начала он уже шёл в сторону площади, когда пришло сообщение от Кейти.

Кейти: Ты где?

Сейнор: Иду на площадь.

Кейти: Поторапливайся, праздник вот-вот начнётся. С Хьялтой я вас уже заочно помирила.

Приглашение в группу от: Кейти.

Принять? Да Нет

Девушки ждали его на краю площади. На Кейти была её повседневная одежда, а вот Хьялта подошла к своему внешнему виду со всей ответственностью. Она была одета в розовое, под цвет волос, короткое обтягивающее платье и того же цвета босоножки с невысоким каблуком. Наряд был не только красивым, но и весьма вызывающим. Когда Сейнор подошёл ближе, то заметил умеренный слой косметики на лице.

— Привет. — она неуверенно помахала рукой.

— Привет. — ответил Сейнор, затем перевёл взгляд на площадь. Всё было, как и три недели назад — площадь уже была открыта, и по ней гулял народ, но официальное объявление произойдёт ровно в назначенный час.

— Пойдёмте посмотримся. — сказала Кейти.

Они двигались вместе с остальным потоком людей между всевозможных палаток, столиков, магазинов и стендов. Всё вокруг было максимально похоже на предыдущий, ложный ивент, разве что расстановка была другой.

— Амарт получает всё больший доступ к управлению городом. — размышлял вслух Сейнор. — Обычным людям игра никогда бы не позволила самостоятельно устроить подобный праздник.

— Что я слышу? Ты по собственной воле заговорил об Амарте? — ехидно сказала Хьялта. — Раньше ты боялся любых упоминаний о нём.

— Меня волнуют только боевые способности. — ответил Сейнор. — А все эти доски объявлений и расстановка декораций на праздниках — пусть занимается этим, сколько влезет.

В этот момент над площадью прозвенел колокол. Не так громко, как при использовании его Абрасом, но достаточно, чтобы все его услышали. Люди прекратили болтовню и перевели взгляды на монолит, стоящий в центре. Именно оттуда в прошлый раз вещал гейм-

мастер.

— Жители Ордекса! — вопреки всеобщим ожиданиям, голос донёлся со стороны дворца, и все повернули головы туда.

На помосте около трёх метров высотой, сооружённом перед ведущей во дворец лестницей, стоял воин в тяжелых латных доспехах, на которые была накинута длинная синяя мантия. По бокам от него стояло несколько вооружённых солдат. В обычном мире для выступления перед публикой паладину потребовался бы микрофон, но механика игры позволяла передавать звук напрямую каждому человеку, находящемуся на площади, поэтому все отчётливо слышали выступающего.

— Я, Амарт, глава ордена «Сияние порядка», приветствую всех вас на «Празднике жизни»! Неизвестные злоумышленники лишили нас этого торжества три недели назад, сделав всех нас пленниками этого мира. Наверное, они надеялись, что таким образом подписали нам смертный приговор. Но они недооценили нас! Сегодня, двадцать седьмого июня, исполняется ровно месяц с момента старта игры. И посмотрите, сколько нас! Не одна тысяча людей собралась сейчас на этой площади!

И мы всё это время не сидели сложа руки. Мы с вами уже достигли пятидесятих уровней и вошли в Эрлайз. Но что важнее — нами выполнено уже два глобальных квеста, а значит — мы уверенно продвигаемся в прохождении игры! Но это только первые шаги. Нам предстоит справиться еще с восемью такими заданиями — и вот тогда все мы выйдем на свободу! — Амарт сделал паузу. — Но нельзя забывать и о тех, кто не увидит этого счастливого дня... На данный момент погибло уже 153 человека. Но не смейте думать, что их смерть была напрасной! Все они внесли свой посильный вклад в освоение игры, и вклад этот никогда не будет забыт!

Но хватит о грустном. Пора приступить к тому, ради чего мы все здесь сегодня собрались. Пора вернуть украденный у нас праздник. Итак, торжественно объявляю о начале Праздника жизни! Развлекайтесь, веселитесь! Пусть этот день будет нашим!

Толпа в ответ разразилась громким радостным кличем, поднимая руки в воздух. В этот же момент игроки, задействованные в организации праздника, принялись зазывать клиентов к своим магазинам, конкурсам и аттракционам, а со стороны монолита заиграла весёлая мелодия средневекового стиля. Люди тут же перестали кричать и начали вертеться по сторонам, выбирая себе развлечение по вкусу.

— Смотрите, там какое-то представление! — крикнула Хьялта, показывая пальцем.

В указанном направлении стояла небольшая сцена, на которой два человека, мужчина и женщина, исполняли акробатический танец. Оба оказались не ботами, а живыми игроками.

— Наверное, долго прокачивали для этого ловкость. — сказал Сейнор, глядя на представление. — Я бы так не смог.

— А я запросто! — похвасталась Кейти. Она не врала — при их совместной прокачке Сейнору не раз приходилось видеть, как она в своих лёгких доспехах исполняет зрелищные сальто, уворачиваясь от атак крупных противников.

Насмотревшись на танец, группа двинулась дальше и остановилась возле жаровни с чудно пахнущими шашлыками. Взяв себе по одной порции, они уселись за свободный столик под открытым небом.

— Обратили внимание? — говорила Хьялта, смакуя еду. — На прошлом ивенте здесь была куча НПС, а сегодня всем заправляют живые игроки. В том числе и повар, продающий шашлыки.

— Видимо, создавать ботов Амарт пока не может. — ответил Сейнор. — Это будет уже слишком — их можно будет просто отправить на прохождение игры, больше не рискуя жизнями игроков.

— А такое вообще возможно? — удивлённо спросила Хьялта, снимая зубами с палочки следующую порцию.

— Я уже ничему не удивлюсь. В Ордексе могут быть запрятаны какие угодно способности.

* * *

Закончив с шашлыками, они пошли дальше, пока не заметили особенно большое скопление народа.

— Там что-то интересное. — сказала Хьялта, и все трое подошли ближе.

— Есть ещё желающие записаться на турнир?! — выкрикивал человек с небольшого помоста. — Все игроки, прошедшие в полуфинал, получают в награду предметы или экипировку редкого качества, а победитель турнира преподнесёт своей даме украшение невероятной красоты! — с этими словами он извлёк из инвентаря и поднял над головой небольшую белую накидку, которая тут же начала колыхаться, будто бы на ветру, и из неё в направлении того же воображаемого ветра стали вылетать лепестки. Пока ведущий держал накидку в руках, её цвет, как и вылетающих из неё лепестков, сменился на красный, потом на оранжевый, затем по порядку ещё на несколько цветов. Форма лепестков также менялась, и в конце они стали похожи на языки пламени.

— Вау, это... потрясающе. — примерно такие слова были произнесены всеми девушками, включая Хьялту и Кейти, с открытым ртом наблюдающими за метаморфозами накидки.

— А здесь кто-то очень заморочился со швейным делом. — прокомментировал Сейнор.

Увидев главный приз, десяток молодых людей сразу же ринулись к стойке, за которой уже сидел человек в ожидании добровольцев, и попросили записать их на турнир. Глядя в их сторону, Сейнор почувствовал тычок под рёбра. Обернувшись, он увидел Кейти, кивающую ему в сторону стойки. На её лице прямо читалось: «Ну, чего встал? Вперёд!»

С красным потоком шансы на победу были весьма велики, к тому же Сейнор уже успел соскучиться по дуэлям. Дождавшись своей очереди, он вслед за остальными записался на турнир.

* * *

Бои происходили на покрытой песком арене, почти копией той, на которую они с Волгрейном положили глаз три недели назад. Сейнор был одним из последних участников в списке, и сейчас наблюдал за чужими боями, оценивая мастерство других игроков, а также изучая общие принципы работы турнира.

Использование предметов в дуэлях было запрещено, поэтому восполнить здоровье можно было только при помощи магии. Хотя вряд ли хилер стал бы участвовать в турнире. Так как на десяти процентов здоровья, как и положено, игроки падали в обморок, бой на этом считался оконченным. Победённого сразу же оттащивали к группе дежурящих на турнире хилеров, чьей задачей было полное восстановление здоровья обоих участников. Хоть город и считался абсолютно безопасным, организаторы не стали рисковать и позволять игрокам разгуливать на последних процентах ХП.

Из-за небольших размеров арены магам и стрелкам сражаться было неудобно, поэтому они чаще всего проигрывали. Среди милишников же прослеживался заметный перевес в сторону обладателей тяжёлой брони. Пока роги и прочие лёгкие бойцы вынуждены были скакать вокруг цели, напоминая о недавнем выступлении акробатов, танки могли просто идти напролом, заливая врага шквалом ударов. Как и предсказывал Волгрейн, тяжёлая броня обречена была стать фаворитом дуэлей.

Наконец пришла очередь Сейнора, и он вышел на арену, на ходу доставая из-за спины копьё. По совпадению, или по задумке организатора, его противник тоже использовал древковое оружие и среднюю броню, разве что вместо копья был бердыш. Они встали друг напротив друга и приготовились к бою.

— Три, два, один, начали! — скомандовал ведущий, и сражение началось.

После боя с Волгрейном, больше напомиавшим избиение младенцев, равный по уровню и экипировке противник казался чрезвычайно лёгкой целью. Он не наносил чудовищного урона, а сам был вполне восприимчив к повреждениям. Его атаки можно было спокойно отбивать копьём, не рискуя сломать его. Сейнор заметил, что бердыш давал сопернику больше простора для действий в контактном бою, чем его копьё, дающее максимальный урон только при колющих атаках, и черкнул в уме, что в будущем надо его опробовать, благо навык владения древковым оружием распространялся на все его виды, а не только на копьё. Несмотря на более выгодное оружие противника, опыт дуэлей с

Волгрейном давал о себе знать, и Сейнор уверенно брал верх. Красный поток он не включал, решив оставить его в качестве козыря для более опасного оппонента. Когда здоровье врага упало до шестнадцати процентов, Сейнор отскочил на шаг назад и добил соперника резким прямым выпадом.

Ведущий объявил победителя, и Сейнор покинул арену, освобождая место для следующих бойцов.

— Молодец!

— Похвалишь, когда разделаюсь с кем-нибудь посерьёзнее. — ответил он Хьялте.

— И последний из отборочных боёв! — объявил ведущий, и на арену вышли следующие два участника.

Одним из них был воин в средних доспехах с двумя топорами, больше походивший на варвара, а вторым — не кто иной, как главный организатор праздника.

— Значит, он тоже участвует. — проговорила Хьялта, затем озабоченно взглянула на Сейнора. — Как думаешь, сможешь с ним справиться?

— Увидим. — ответил Сейнор. — Мы ещё даже не видели, что он умеет.

К уже виденным ранее тяжёлым доспехам и синей мантии Амарта прибавились толстый полуторный меч и длинный каплевидный щит синего света с серебряной инкрустацией. Сражался он также, как и другие танки, навязывая противнику размен ударами. Варвар пытался использовать преимущество в скорости, и ему несколько раз удалось провести полноценный удар после ухода из-под атаки паладина, но в наказание он тут же получал оглушающий удар щитом. К тому же, крафтеры из «Сияния порядка» явно озаботились тем, чтобы обеспечить своего лидера лучшей в мире экипировкой, поэтому у воина с топорами просто не было шансов.

— Он силён. — сказала Кейти, когда бой закончился. — Без красного потока тут нечего ловить.

* * *

На втором этапе турнира противником Сейнора стала взрослая на вид женщина с кинжалами в руках. От Кейти её отличало только наличие сразу двух клинков вместо одного. Из разговоров с Кейти Сейнор уже знал, что второй кинжал не повышает наносимый урон, но помогает в парировании вражеских атак, что делает его более жизнеспособным в ПВП.

Женщина выжимала максимум из своей мобильности, кружась вокруг Сейнора и обрушивая на него град быстрых ударов. К счастью, копьё позволяло проводить широкие круговые атаки (с чем бердыш, опять же, справился бы лучше), не позволяя даггерщице избегать ответного урона. Когда у обоих осталось по тридцать процентов здоровья, Сейнор решил, что продолжать бой в таком темпе — слишком рискованно, и запустил «поток», мгновенно вспыхнув красным пламенем. Женщина с удивлением посмотрела на впервые увиденную ей магию, а из толпы послышались перешёптывания:

— Что это за способность?

— Он ещё и магию прокачал?

— Я такого раньше не видел.

— Очень редкий вид универсальной магии. — послышался уже знакомый всем уверенный голос. Люди повернулись к Амарту, в этот момент стоявшему среди толпы и

наблюдавшему за поединками.

Игровая механика Ордекса не поощряла создание гибридных классов, и игрок, качающий, например, магическую школу, неизбежно понижал при этом навыки владения оружием ближнего и дальнего боя. Безнаказанно менять билд разрешалось только в рамках одной категории. Например, можно было без всяких штрафов перейти с топора на меч, или с одноручного оружия на двуручное.

Существовали редкие исключения из этого правила. Например — магия света, которую с некоторыми ограничениями могли использовать бойцы ближнего боя, что и представлял собой класс паладина. Такие умения назывались универсальными и могли применяться игроками любых классов без каких-либо штрафов.

Амарт тем временем продолжал:

— Позволяет игроку повысить свои атакующие способности, но взамен причиняет сильную боль.

— Что?! — удивилась Хьялта. — Боль? В каком смысле?

— В прямом. — спокойно ответил паладин. — Пока действует эта способность, он испытывает непрекращающуюся жгучую боль.

Скорее всего, Амарт знал обо всех тонкостях получения и принципах работы красного потока, но решил не говорить об этом. Хьялта обеспокоенно посмотрела на Сейнора, подготовившегося к продолжению поединка.

Бой продолжился в прежнем темпе, разве что Сейнор наносил куда больше урона, чем раньше, и очень быстро довёл противника до пятнадцати процентов ХП. Поднявшуюся скорость он решил попридержать, чтобы иметь в запасе ещё один сюрприз. Даггерщица в очередной раз полоснула его кинжалом по лицу и переместилась за спину, чтобы нанести удар в спину. Более подходящего момента нельзя было и придумать: Сейнор крепко вцепился в копьё, и, проведя лезвием по песку, резко развернулся и провёл мгновенную диагональную атаку, поразив врага прямо в голову. Получив прямое попадание такой силы, женщина взмыла в воздух, прокрутилась волчком и грузно рухнула на песок, выронив оба кинжала. Её полоса здоровья показывала 1 %.

Под удивлённые возгласы толпы Сейнор покинул арену и вернулся к девушкам.

— Пойдём-ка на пару слов. — Хьялта грубо взяла его за руку и оттащила в сторону от толпы. — И когда ты собирался мне рассказать, что красный поток причиняет тебе боль?

— Никогда. А зачем?

— Ах да, ведь я посторонний человек, и меня совершенно незачем посвящать в такие незначительные детали. — она отвернулась от Сейнора и с надутым видом уставилась перед собой. Затем повернулась обратно и продолжила. — Ладно, я понимаю, что эта способность не раз спасала нам жизнь. Но я уж точно не хочу смотреть, как ты мучаешь себя ради победы в этом турнире. Пообещай, что больше не будешь сегодня применять поток!

— Ты ведь понимаешь, что без него мне не победить Амарта?

— Ах, какая трагедия! Даже не представляю, как буду жить без этой накидки. — она подошла ближе и пристально посмотрела Сейнору в глаза. — Сейнор, если ты забыл — я обязана тебе жизнью, и тебе уже не надо ничего мне доказывать. Я знаю, что ты крут и всё такое. Только перестань издеваться над собой.

— Эта боль для меня ничего не значит, я уже привык к ней. И я уж точно не собираюсь проигрывать этому паладину. Пойдём обратно, меня ждёт ещё несколько боёв.

Хьялта явно осталась недовольна ответом, но поняла, что не сможет переубедить

Сейнора. Они вернулись назад и стали наблюдать за боями остальных участников.

* * *

Путь до финала прошёл без особых затруднений, и, помимо женщины с кинжалами, включить красный поток пришлось только ещё на одном враге. В финальном поединке противником Сейнора был, естественно, Амарт. По команде ведущего они оба вышли на арену и встали друг напротив друга.

— Мне ещё не доводилось драться против обладателя красного потока. — негромко сказал Амарт. — Посмотрим, насколько сильна эта способность.

Не было смысла тянуть быка за рога, и Сейнор сразу же активировал бафф. Они быстро сблизились и обменялись парой ударов, проверяя друг друга.

— Думаю, нет смысла спрашивать, откуда тебе известно о потоке. — сказал Сейнор достаточно тихо, чтобы зрители не смогли разобрать его слов.

— Да. — так же тихо ответил паладин. — У меня тоже есть кое-какие связи в Ордексе.

Они продолжили размен атаками. Амарт ловко блокировал удары Сейнора щитом, изредка принимая их на меч. Сейнор благодаря повышенной скорости тоже не пропускал ни одной атаки.

— Я рад, что ты не стал прокачивать его до второго уровня. — продолжал разговор Амарт, когда они делали короткие перерывы между атаками. — Уверен, соблазн был очень велик.

Сейнор промолчал и снова бросился в атаку. Он усилил напор, благодаря чему удалось пару раз задеть паладина. А когда тот в очередной раз вскинул щит для блока, Сейнор, оттолкнувшись ногами от земли, использовал щит как опору и перепрыгнул через Амарта, сделав сальто в воздухе, и, оказавшись сзади, тут же со всей силы воткнул копьё ему в спину.

Амарт повалился на землю и потерял в общей сумме 25 % здоровья. Когда он сел и повернулся к Сейнору, тот уже летел на паладина, в прыжке занеся оружие для второго удара. Амарт уже не успевал отреагировать, и наконечник копья вошёл ему прямо в голову, снова отправив паладина на песок. В этот раз он сразу же вскочил и принял защитную стойку, его здоровье просело ещё на 15 %.

— Не тормози. — сказал Сейнор.

— Это было нечестно. — несмотря на эти слова, Амарт понимал, что он слишком расслабился и сам был виноват в пропущенном ударе.

С этого момента паладин тоже перешёл на более агрессивный стиль. Хоть его полуторный меч и уступал двуручнику Волгрейна, проведённые в полную силу атаки уже не позволяли полностью поглотить урон обычными блоками. Бой получался более-менее равным: на стороне Сейнора был красный поток, а Амарт обладал более высоким уровнем, выгодным билдом и лучшей экипировкой. Когда здоровье обоих опустилось до 20 %, паладин снова заговорил:

— А ты и правда силён. Такой боец очень пригодился бы в нашей гильдии. Ты ведь знаешь — мы тут все плывём в одной лодке, и должны помогать друг другу, а не просто набивать себе уровни.

Сейнор не стал отвечать. Как оказалось, паладину даже при его знакомстве с кем-то из гейм-мастеров были известны далеко не все особенности Ордекса. Амарт наивно полагал,

что достаточно просто победить всех боссов, и игроки окажутся на свободе. Рассказывать ему правду сейчас не было смысла.

Они продолжили бой, постепенно подводя здоровье друг друга к критической отметке. Хоть Амарт и владел магией света, он не мог исцелить себя прямо в бою, так как для этого ему пришлось бы открыться. В толпе росло напряжение, и никто не мог понять, кто же победит в этом бою. Никто, кроме Сейнора, уже решившего, какой козырь будет использован для эффектного окончания боя.

Прокол доспеха.

Тип умения: Атака ближнего боя.

Описание: Прямой выпад прокалывает вражескую броню, нанося полный урон.

Эффекты: Игнорирование брони цели.

Требуемый тип оружия: Колющее.

Восстановление: 5 минут.

Сейнор разбежался и на ходу отвёл руку с копьём назад. Амарт, как и ожидалось, вскинул щит для отражения опасной атаки. Приблизившись на достаточно близкое расстояние, Сейнор напряг руку со всей силы вогнал копьё в щит. Как и гласило описание способности, любая защита полностью игнорировалась, и копьё, проткнув щит насквозь, устремилось прямо в сердце противника.

Глава 12

— Иии... Сейнор побеждает в финальном поединке! — громогласно объявил ведущий.

Толпа взорвалась — кто-то аплодисментами, а кто-то недоумёнными воплями. Сейнор стоял, держа в руке копьё, всё ещё воткнутое в лежащее без сознания тело Амарта.

«Что-то не так.» — крутилась мысль в него в голове.

Но отрицать свою победу сейчас смысла не было — Сейнор вытащил из тела копьё, убрал его за спину и направился к ведущему за наградой.

* * *

Накидка окрасилась в алый цвет и обхватила тело Хьялты, закрыв левую ногу ниже линии платья и перекинувшись через правое плечо. Девушка, расставив руки в стороны, сделала полный оборот вокруг своей оси, заставив накидку выпустить веер алых лепестков.

— Ну как? — спросила она.

— Неплохо. — сказал Сейнор, тут же получив тычок от Кейти.

— Задержались же мы на этом турнире. — бормотала тем временем Хьялта, сверяясь с часами. — Давайте посмотрим, что ещё тут есть.

Они не успели отойти далеко от арены, когда Сейнор наконец сообразил, что было не так в бою с паладином.

— Я сейчас вернусь. — сказал он девушкам и направился к группе хилеров за ареной, где уже приходил в себя Амарт.

Сейнор встал в стороне от остальных людей, но так, чтобы паладин увидел его. Встав на ноги, тот подошёл и сказал:

— Поздравляю с победой, таких сильных противников у меня ещё не было. Может всё же обдумаешь моё предложение...

— Почему ты не использовал магию в бою? — оборвал его Сейнор. — Ты же паладин, и твои навыки ближнего боя слабее, чем у чистых воинов.

Амарт вздохнул, поняв, что его разоблачили:

— Ты всё-таки обратил внимание. Да, у меня была мысль, например, включить «Доспех веры» при твоей последней атаке. Прокалывание брони от твоей способности распространяется только на обычные доспехи и щиты, но не на магию. Твоё копьё упёрлось бы в оболочку, ты по инерции полетел бы вперёд, а мне осталось бы только подставить свой меч, чтобы ты сам об него убился.

— Но ты этого не сделал. Почему?

— Ну, например потому, что моя жена ждёт меня в реальном мире, и подарить ей эту накидку я при всём желании не смогу. А вот тебе она нужна здесь и сейчас. — Амарт кивнул головой в сторону Хьялты, которая экспериментировала с функциями накидки, уже собрав вокруг себя толпу девиц, пожирающих её завистливыми взглядами. — Посмотри, какая счастливая.

Видя, что Сейнор продолжает хмуриться, паладин похлопал его по плечу и сказал на прощание:

— Считай это моим подарком на праздник. И не переживай так — не нужно быть

победителем, чтобы быть героем. Двери ордена всегда открыты для тебя!

* * *

Остаток вечера они провели, гуляя по площади и развлекаясь на всевозможных выступлениях и аттракционах, за исключением танцев, участвовать в которых Сейнор отказался даже под страхом смерти. Когда время подошло к полуночи, народ начал постепенно расходиться, и толпа на площади поредела.

— Наверно, нам тоже пора идти. — сказала Хьялта, затем, будто вспомнив о чём-то, спешно осмотрелась по сторонам. — Кстати, а куда пропала Кейти?

Второй девушки и правда нигде не было видно. Хьялта открыла окно чата.

Хьялта: Ты где?

Кейти: Гуляю тут неподалёку.

Хьялта: А почему не с нами?

Кейти: Эй, мне что, и в спальне над вами свечку держать? Давай, лови момент!

Хьялта, поняв, на что намекает подруга, закрыла чат и повернулась к Сейнору:

— Проводишь до штаба?

— Пошли. — ответил он.

Сейнор уже понимал, чем кончится вечер, и не особо противился этому — короткое платье Хьялты в купе с декоративной накидкой притягивало взгляд и заставляло сердце биться чаще. Когда они дошли до гильдейского штаба, представляющего собой двухэтажное каменное здание, он, не дожидаясь приглашения, вошёл внутрь вслед за девушкой. Внутри было весьма уютно: картины на стенах, цветы, ковры и мягкие кресла в вестибюле делали помещение похожим скорее на гостиницу, чем на штаб. Внутри было пусто. Вероятно, члены гильдии ещё не вернулись с праздника, либо уже разошлись по своим комнатам.

Они поднялись на второй этаж. Комната Хьялты располагалась справа в конце коридора. Девушка приоткрыла дверь и развернулась к Сейнору, придумывая, что бы ей сказать. Но слова не потребовались — он медленно обхватил талию Хьялты рукой, приблизился к ней вплотную и прильнул к её губам, аккуратно проталкивая её внутрь комнаты. Это был последний день их отношений, и никаким сомнениям здесь не было места.

* * *

Тревожные мысли нарушали сон, заставив Сейнора проснуться намного раньше, чем обычно — часы показывали всего четыре утра. Хьялта умиротворённо спала, прильнув к нему всем телом и положив голову на плечо. Никаких личных сообщений за это время не приходило. Сейнор открыл список друзей и нашёл нужного человека.

Пригласить в группу: Кейти.

Приглашение принято.

Слова были излишни, оставалось просто встретиться и покончить со всем. Сейнор осторожно, стараясь не потревожить спящую девушку, встал, оделся, и, осторожно закрыв за собой дверь, направился к выходу из штаба.

На первом этаже он встретился с двумя членами гильдии, парнем и девушкой, только что вошедшими внутрь. По ним нельзя было наверняка сказать, являлись они парой или просто шли вместе. Оба смерили Сейнора заинтересованным взглядом, но ничего не сказали. Видимо, гости в этой гильдии были привычным делом.

Выйдя на улицу, он открыл карту. Маркер Кейти находился на стыке леса и луга, в том самом месте, где они разговаривали день назад.

Сейнор молча брёл по улицам, которые в это время были абсолютно пустынными, что ещё сильнее нагнетало мрачные мысли.

* * *

Кейти сидела на прежнем месте в той же позе, обхватив руками колени. Отличие состояло только в том, что сейчас её заметно трясло. Услышав приближающиеся шаги, она испуганно подняла голову, как будто надеясь, что это окажется обычный игрок, подыскивающий место для прокачки. Кто угодно, только не он... Она снова опустила голову и затряслась ещё сильнее.

Сейнор сел и прислонился спиной к дереву, точь-в-точь повторяя их предыдущую встречу. Прошло несколько минут, прежде чем Кейти наконец собралась с духом. Её ноги тряслись настолько сильно, что ей пришлось опереться на ствол дерева, чтобы встать. Затем она сделала несколько неуверенных шагов в сторону леса, встав посреди относительно широкого пространства между деревьями.

— Пообещай мне одну вещь, — вдруг попросила она.

— Что?

— Пообещай, что вы — все вы, дойдёте до конца. Что вы пройдёте эту игру выйдете на свободу! Что Хьялта вернётся к своей семье. Знал бы ты, как она об этом мечтает...

— Теперь это зависит уже не от меня, — попытался увильнуть Сейнор.

— Нет! — голос Кейти сорвался на крик. — От тебя, и только от тебя! Ты сильнее всех, кого я знала в этом мире! Ты — главная надежда Ордекса, а не какие-то там паладины!

«Где-то я это уже слышал,» — подумал Сейнор.

— И Хьялта... она верит тебе... надеется на тебя. Не подведи её, помоги ей вернуться домой. Это моё последнее желание. Пообещай мне.

Сейнор поднял голову и посмотрел вверх, на кроны деревьев, сквозь которые начинали пробиваться первые лучи солнца.

Думаешь, я смогу выполнить такое обещание? Да кто я такой... А, ладно. Пусть хоть что-то двигает меня вперёд.

Кейти терпеливо дожидалась ответа.

— Обещаю, — наконец сказал он.

— Спасибо... А теперь, — её голос вдруг стал усталым и безжизненным, — давай покончим с этим.

Сейнор остановился на расстоянии пары метров от неё и обнажил копьё. В памяти всплыл их давний спор с Волгрейном:

— Если в этой игре таки появятся ПК, то это наш шанс. Их можно прибить без зазрений совести и выполнить квест.

«Не так я представлял себе выполнение задания... совсем не так.» — думал он, глядя на

трясущееся миниатюрное тело, стоящее перед ним в ожидании казни.

— Давай быстрее, пока я не передумала! — голос Кейти сорвался, а из глаз закапали слёзы, бесследно пропадая в траве.

Сейнор активировал красный поток, а следом — ПВП-режим, что сопровождалось анимацией скрестившихся над головой мечей. Затем он подошёл ближе, размахнулся и нанёс девушке режущий удар копьём.

Чистое попадание обычным ударом лишило Кейти двенадцати процентов здоровья. Ещё шесть взмахов, и у неё осталась всего пятая часть ХП. Следующий удар должен был отправить её в нокаут.

— Прощай. — тихо сказал Сейнор и ударил ещё раз.

Кейти без сознания упала на землю. Сейнор встал прямо над ней и последний раз взглянул на её лицо. Её глаза были закрыты, и сейчас она уже не видела и не слышала, что происходит вокруг. Он крепко сжал копьё двумя руками, направил наконечник вниз и занёс оружие для последнего удара. Анимация чёрного черепа, вспыхнувшего над головой, означала активацию летального режима. Потратив несколько секунд, чтобы унять дрожь в руках, Сейнор напрягся всем телом и направил копьё вниз.

Нанесён урон: 92.

Игрок Кейти убит.

Ваш счетчик ПК вырос на 1.

Задание выполнено: «Жертва».

Получено умение: «Красный поток» (уровень 2).

Эффекты второго уровня: сила +100 %, скорость +100 %, высокие болевые ощущения.

Получено умение: «Щит боли».

Описание: Поглощает весь входящий урон, в качестве платы причиняя владельцу боль, пропорциональную полученному урону.

Получен предмет: Кукольная маска.

Описание: Частично блокирует естественные рефлексy организма, позволяя сохранять контроль над телом при испытывании сильной боли.

Слот экипировки: голова.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 1.

Прочность: 1000.

Проклятие: предмет нельзя снять естественным путём.

Новое задание: «Жертва (2)».

Описание: отсутствует.

Задачи: Нанести смертельный удар десяти игрокам, используя умение «Красный поток».

Награда: Умение «Красный поток» (уровень 3).

Принять задание? Да Нет

Прогресс в задании: «Охота на еретиков».

Получено: 3000 золота, 8000 опыта, 500 репутации.

Текущие цели: Нет.

Никнейм над головой принял алый оттенок. Ещё около минуты Сейнор неподвижно стоял, опираясь руками на копьё, вонзённое в тело Кейти. Девушка не шевелилась, глаза её были закрыты, а индикатор здоровья находился на нуле. Придя в себя, Сейнор медленно

выпрямился и резким движением вырвал копьё из трупа.

Активировать умение: Красный поток (уровень 2).

Красное пламя вспыхнуло сильнее, чем обычно, прямо как на Волгрейне во время их последнего боя, а Сейнор тут же вскрикнул и согнулся пополам. Боль и правда была гораздо сильнее, чем при первом уровне потока.

Вспомнив об одном из системных уведомлений, которых пришло аж семь штук, он открыл окно инвентаря. «Кукольная маска» лежала среди прочих вещей, её иконка была выделена фиолетовой рамкой, обозначающей принадлежность предмета к классу «эпическое». Он ещё раз перечитал последнюю строку описания: «Предмет нельзя снять естественным путём». Такой эффект как нельзя лучше отражал тот факт, что с прошлой жизнью было покончено. Дорога в Дерстен для Сейнора отныне была закрыта.

Он сделал несколько шагов в сторону луга, чтобы деревья не мешали обзору, и окинул взглядом панораму города. Большинство жителей столицы, скорее всего, до сих пор спали, отдыхая после праздника.

Сейнор раскрыл список друзей и принялся одного за другим удалять тех немногих игроков, с кем ему довелось сдружиться за этот месяц.

Удалить из друзей? Да

Удалить из друзей? Да

Удалить из друзей? Да

Удалить из друзей? Да

Рука остановилась, зависнув над одним из имён, которых осталось всего три штуки.

Хьялта. 49 уровень. Специализация: арбалет. Местонахождение: Дерстен.

Сейнор помедлил какое-то время, затем решительно ударил пальцем по кнопкам.

Удалить из друзей? Да

Остались только двое. Те, перед кем не нужно будет скрывать покрасневший никнейм. Закрыв список и вернувшись в инвентарь, Сейнор вынул оттуда новый предмет, взяв его в левую руку. Маска была точной копией той, что была надета на Волгрейне два дня назад: белое лицо с прорезями для глаз, ноздрей и рта, окрашенное незамысловатым красным узором. Сейнор медленно поднёс предмет к лицу. Оказавшись на достаточно близком расстоянии, маска зашипела и, как будто примагнитившись, болезненно впилась в кожу.

Спустя несколько секунд боль прошла, и Сейнор открыл окно с трёхмерной моделью персонажа, чтобы увидеть себя со стороны. Маска надёжно сидела на лице, а из глазных прорезей струился слабый жёлтый свет. Сам же Сейнор этого света никак не ощущал, и ничто не мешало обзору.

Он снова попробовал включить второй уровень красного потока. Волна боли ударила тело с той же силой, но естественный рефлекс, заставляющий тело согнуться и вскрикнуть, в этот раз не сработал. Сейнор стоял и разглядывал свою руку, пылающую вдвое сильнее, чем прежде, и лишь слегка морщился от боли, хоть и ощущал её в полном объёме. Завершив тестирование маски, Сейнор выключил поток.

Он поднял голову, чтобы бросить прощальный взгляд на Дерстен, после чего развернулся и, пройдя мимо лежащего на земле тела, зашагал в гущу леса, прочь от города, где ему больше не было места.

Сейнор добрался до уже знакомого участка леса, где находился НПС, выдающий квест на убийство «еретиков». Именно здесь Абрас назначил место встречи, когда узнал об успешном выполнении задания. Как оказалось, в этот раз гейм-мастер пришёл на встречу не один.

— Уж думал, никогда не дождусь. — с улыбкой сказал Волгрейн.

Его экипировка отличалась от той, в которую он был одет при их последней встрече. Тёмно-зелёный доспех с декоративными металлическими отрезками, хоть и относился к разряду тяжёлых, плотно облегал тело, что не очень удачно смотрелось на мускулистой фигуре Волгрейна. Расписанный мерцающими светло-зелёными рунами меч был длиной почти с человеческий рост, а вот в ширину едва достигал пяти сантиметров. Такая изящная экипировка явно создавалась под стройную эльфийскую фигуру и, без сомнения, была добыта именно в Эрлайзе.

Абрас был одет в тёмный эльфийский плащ до колена. На его худощавом теле эльфийская одежда выглядела куда уместнее. Никакого оружия при нём Сейнор не заметил, но знал, что некоторые маги в качестве оружия используют специальные перчатки. Возможно, гейм-мастер был как раз из их числа.

— И не дождался бы, если бы не эта история с багом. — недовольно ответил Сейнор.

— Давайте не будем тут светиться. — прервал их Абрас. — Идём, я покажу тебе кое-что.

Сейнор получил приглашение в группу, и они втроём направились на север, в сторону скального массива, который считался непроходимым и, вероятно, был запасён разработчиками для внедрения в будущем новых территорий.

* * *

Подойдя к скале в упор, Абрас скосил взгляд на интерфейс и сверился с координатами.

— Здесь. — сказал он и, вытянув вперёд руку, шагнул прямо в скалу, пройдя сквозь её текстуру. Остальные двое последовали его примеру и оказались в полной темноте. Абрас произвёл нехитрые манипуляции руками, образовав в них светящийся фиолетовый шар, который тут же поднялся наверх и завис у гейм-мастера над головой, осветив фиолетовым сиянием длинный тоннель естественного происхождения.

— Иллюзорная стена? — прокомментировал Сейнор. — И даже без пароля?

— Да, это вполне официальная игровая фишка, которой смогут воспользоваться все желающие, как только она будет обнаружена. — ответил ГМ. — К счастью, мне известно расположение всех подобных проходов. Как сам понимаешь, нам сейчас следует избегать порталов в деревнях, по крайней мере днём. Если кто-то из игроков нас заметит, то поднимется паника. Поэтому такие переходы нам очень пригодятся.

Они направились вперёд по тоннелю. Фиолетовый шар летел за Абрасом, позволяя игрокам видеть дорогу. Сейнор решил перейти к делу:

— Так какой у вас план? Просто продолжать охотиться на заражённых игроков, пока остальные проходят игру?

— Примерно так. — ответил Абрас. — Но не всё так просто. Когда мы тестировали игру, этот баг, как и сейчас, впервые проявился в Олмароге, когда игроки перевалили за сороковой уровень. Сначала это были единичные случаи, но чем дальше тестеры продвигались по игре, тем большее количество людей заражалось и становилось причиной перегрузок. Так что скоро количество наших целей будет исчисляться десятками, и будет всё сложнее успевать устранять их. К тому же, когда количество убийств возрастет, игроки наверняка всерьёз займутся охотой на плеер-киллеров. В общем, положение у нас крайне затруднительное, и нам не помешал бы план Б.

— Как я понимаю, вариант «рассказать обо всём людям» мы не рассматриваем?

— Не факт, что нам поверят. А если и поверят, то вряд ли согласятся на убийства, особенно эти блюстители света из «Сияния порядка». Переговоры с ними могут кончиться тем, что нас самих прикончат или посадят под замок. А самое страшное: если игроки об этом узнают, то те, кто заподозрит в себе носителя бага, могут просто спрятаться в городе, и вытащить их оттуда не выйдет никакими способами. Так что да — мы должны действовать тайно. Вот только втрём нам с этим явно не справиться.

— Значит, придётся расширяться. Нужно найти добровольцев, которые согласятся нам помочь.

— И это будет самой сложной частью. Сам понимаешь — кого попало посвящать в наше дело нельзя. Попадётся неудачный кадр — и растреплет всему Ордексу о наших планах.

— Но тем не менее, — вмешался в разговор Волгрейн, — без единомышленников мы и правда не обойдёмся. Более того, все они должны превосходить остальных игроков по силе, чтобы свести риски к минимуму. А значит — придётся поделиться с ними «Красным потоком».

— Не очень мне нравится такой расклад. — пробормотал Сейнор.

— Мне тоже. Но не забывай, с какой целью мы всё это делаем. Сейчас не стоит вопроса о достижении каких-то успехов в игре. Наша задача — обеспечить прохождение Ордекса и выбраться на свободу.

Тем временем они вышли в небольшой зал, освещённый подвешенными на неровных стенах светильниками. Место было оборудовано необходимым минимумом вещей: кровати, стулья, стол.

— Вот наше скромное убежище. — сказал Абрас, обводя помещение руками. — Нам нужно было где-то есть и высыпаться, и секретный — пока ещё секретный — переход показался мне подходящим местом на первое время.

— На первое время? — уточнил Сейнор. — А есть вариант обзавестись другим жильём?

— Да. — Абрас и Волгрейн уселись на стулья, Сейнор последовал их примеру. — Пока что игра кажется линейной, а зоны для прокачки не такие уж большие по размеру, и прятаться в них особо негде. Но после прохождения Эрлайза всё изменится. По сути, тогда-то и начнётся самое интересное.

— После шестидесятого уровня? А не поздновато?

— Всё-таки это первая ММОРПГ с полным погружением — не стоило ждать от неё каких-то прорывов в гейм-дизайне. Возможность полноценно ощущать своё тело и максимально приближенные к реализму бои в любом случае обеспечили бы разработчикам золотые горы. Поэтому нет ничего удивительного, что они решили схалтурить и выставить на продажу слепленный на скорую руку набор локаций, полностью завязанный на

однообразном фарме мобов. Тем не менее, во второй половине игры они всё-таки расщедрились и создали куда более просторные и разнообразные регионы с кучей возможностей. Попав в зоны для семидесятых уровней, мы сможем, например, обзавестись собственным замком, который станет для нас полноценным штабом. Но что важнее — замки в Ордексе имеют тот же функционал, что и королевский дворец в Дерстене. То есть, мы сможем напрямую, без посредников, иметь доступ к доскам новостей и объявлений, аукциону и прочим сервисам. Это сильно облегчит нам жизнь.

— Кстати о посредниках... — решил поинтересоваться Сейнор.

— Да. Ты наверняка уже в курсе, что плеер-киллеры используют «белых» игроков для того, чтобы сбывать добычу и узнавать о событиях в столице. Честно говоря, мы с Волгрейном своих посредников не имеем — мы же не охотимся на людей ради наживы. А самую важную информацию мы получаем от других ПК.

— И как вы их нашли? Ведь они, как и вы, вынуждены постоянно прятаться.

— Днём — да. Но как только наступает ночь, все они выходят на прокачку — в это время шанс нарваться на мирных игроков близок к нулю. В общем — пара ночных обходов по локациям, и Волгрейн завёл себе нескольких друзей, если их можно так назвать. У ПК, видишь ли, действует профессиональная солидарность, и они не нападают на других обладателей красных никнеймов.

Когда зашла тема про плеер-киллеров, Сейнор взглянул на Абраса:

— Кстати говоря — а ты уже прокачал свой поток до второго левела? По твоему вечно зелёному нику и не поймёшь.

— Нет, пока что не представилось возможности. — ответил гейм-мастер. — Волгрейн убил всего двух человек, и я в этом не участвовал. Да и не особо спешу, если честно — сейчас даже первый уровень вызывает у меня дискомфорт.

Волгрейн решил перейти к делу:

— В общем, задача номер один на данный момент: получить шестидесятые уровни и дожидаться, когда кто-нибудь выполнит глобальный квест и откроет проход в следующие зоны. — затем он внимательно оглядел Сейнора. — Ах да, ещё надо привести тебя в человеческий вид. Судя по нашему последнему бою, ты вообще ни на что не годен.

— Тот бой был не то чтобы равным... — ответил Сейнор. — Второй уровень потока у меня есть, теперь нужно добыть шмот с местных элитников. Тогда и проверим, годен ли я на что-нибудь.

— Ну, до ночи ещё далеко. — сказал Волгрейн, взглянув на часы. — А сейчас самое время выспаться. — С этими словами он, не снимая брони, плюхнулся на узкую деревянную кровать. Абрас сделал то же самое.

Сейнору же после последних событий совсем не спалось, поэтому оставшееся до ночи время решил потратить на то, чтобы привести мысли в порядок. А поразмышлять было над чем — с сегодняшнего его жизнь в Ордексе перевернулась целиком и полностью. Он лёг на свободную кровать, подложил руки под голову и, уставившись в потолок, погрузился в раздумья.

* * *

Проснувшись, Хьялта сладко потянулась и левой рукой ощупала простынь — Сейнора

на кровати определённо не было. Раскрыв список друзей, дабы отругать его за то, что ушёл, не попрощавшись, Хьялта не смогла найти в списке нужного имени. Пришлось прокрутить список вверх-вниз ещё несколько раз, чтобы окончательно убедиться — Сейнора там не было.

«Что бы это могло значить? Надо спросить у Кейти.»

Ей пришлось удивиться во второй раз — Кейти в списке тоже не оказалось.

«Что за...»

Хьялта попыталась отправить обоим личное сообщение.

Отправить сообщение: Кейти.

Игрок Кейти не найден.

Отправить сообщение: Сейнор.

Вы находитесь в чёрном списке игрока Сейнор.

«Чёрный список? Это что ещё за номер?»

Хьялта оделась и подошла к зеркалу. Никаких улик о проведённой ночи на ней и её одежде не обнаружилось. Хотя кто-нибудь вполне мог увидеть, как вечером они вдвоём заходили в комнату, или как Сейнор выходил оттуда утром, так что секретность была не к месту.

Она спустилась в вестибюль, где несколько членов гильдии уже расположились на диване, обсуждая вчерашний праздник. Увидев Хьялту, пара человек посмотрела на неё с улыбкой.

«Всё-таки спалились.»

— Привет. — поздоровалась она, подойдя ближе. — Кейти сегодня никто не видел?

— Неа.

— Она почему-то пропала у меня из списка друзей, и... ещё один знакомый, не из гильдии, тоже исчез.

— В окне гильдии должна быть информация о её местонахождении. — ответил один из согильдийцев и полез в свой интерфейс. — Странно. Кейти в списке нет.

Остальные сверились со своими интерфейсами и подтвердили его слова. Хьялту начало хватывать беспокойство.

— Когда вы видели её последний раз?

— Вчера, на празднике. Ты гуляла с ней и тем парнем, который уделал Амарта.

Хьялта вышла на улицу и принялась размышлять.

«Сбегаю на площадь. Может, она там или во дворце.»

* * *

Ни там, ни там Кейти не оказалось.

«Так, где ещё она может быть...»

В голову ничего больше не приходило. Взгляд Хьялты упал на доски с информацией. Она решила взглянуть на них, раз уж всё равно пришла во дворец.

Объявление от гильдии «Сияние порядка»:

Новая информация касательно убитых игроков! На днях один человек сообщил нам, что механика игры, оказывается, позволяет осуществлять переноску мёртвых тел. До этого никто даже не задумывался такой возможности, но когда мы проверили информацию лично,

оказалось, что это правда! Любое тело мёртвого игрока можно свободно брать и переносить в любое другое место. В связи с этим солдаты нашего ордена, а также игроки, вызвавшиеся добровольцами, были отправлены на точки, где ранее были найдены трупы, для последующей их переноски в столичный мавзолей. Благодаря этому друзья и родственники погибших могут навещать их в любое время, не выходя из города. Напоминаем игрокам о нашей просьбе сообщать обо всех найденных телах. А если вас не затруднит, можете самостоятельно доставлять их в мавзолей.

Также был создан новый раздел в Ордексопедии, содержащий в себе имена всех найденных мёртвых игроков. Просим вас ознакомиться со списком в случае потери связи с кем-либо из ваших знакомых.

Хьялта подбежала к одному из свободных секретарей и, скачав обновления базы данных, сразу же перешла в новый раздел. Список, содержащий около сотни имён, позволялось сортировать по алфавиту и ряду других параметров, либо просто забивать нужное имя в строку поиска. Сначала Хьялта ввела имя подруги в поиск, а затем пересмотрела все имена на букву К. Не обнаружив там Кейти, девушка облегчённо вздохнула, затем уселась на одну из свободных скамеек в зале и стала напрягать память, вспоминая, куда ещё могла отправиться Кейти. Искать Сейнора точно было бесполезно — он был сам себе хозяин, и сейчас мог качаться в любой точке Эрлайза. А вот для Кейти было очень странным уйти куда-то в одиночку, не отписавшись лучшей подруге.

* * *

Ночная прогулка по лесу ощущалась непривычно. Последние три недели Сейнор, как и большинство игроков, занимался прокачкой только в светлое время суток. Тьма вокруг не была кромешной, но всё же существенно ограничивала видимость. Как и ожидалось, игроки вокруг полностью отсутствовали, и вся локация была полностью предоставлена им троим да несколькими ПК, которые, возможно, тоже в этот момент качались где-то в Эрлайзе.

Группа двигалась вдоль восточного острова, раскидывая встречающиеся на пути отряды враждебных эльфов. Стоит ли говорить, что по сравнению с предыдущим составом команды бои сейчас заканчивались намного быстрее. Абрас пока что ни разу не включал красный поток, а вот Волгрейн, который, как и Сейнор, привык вообще не выключать первый уровень умения, был эффективнее Хьялты и Кейти вместе взятых. Пробившись через пару десятков эльфийских отрядов, они наконец добрались до своей главной цели — руин, внутри которых находился местный элитник — Рыцарь Эмриалы, с которым Сейнору уже доводилось встречаться.

Эльф стоял на своём месте, вокруг него всё ещё лежали тела троих игроков, которых Сейнор с прежней командой недавно пытался спасти.

— Тактику, вкратце. — попросил он.

— Брось. — ответил Волгрейн. — Нас тут — три тела с красным потоком, не нужна нам никакая тактика. Мы справлялись с этим ушастым даже вдвоём с Абрасом, а уж с тобой и подавно завалим. И не забывай — теперь у тебя есть поток второго уровня. А ещё «Щит боли». Крутая штука: блокирует абсолютно весь урон, вот только отдаёт раза в два сильнее, чем второй уровень потока. Так что используй его только в крайних случаях. Пошли.

Волгрейн вынул меч и зашагал к элитнику, активируя сразу второй уровень потока.

Сейнор последовал за ним и, решив не мелочиться, тоже запустил второй уровень. Сильная боль заструилась по всему телу, но, как и в прошлый раз, эффект маски не позволил утратить контроль, и Сейнор начал атаковать эльфа мощными выпадами, пользуясь тем, что Волгрейн уже взял агро на себя. Абрас тем временем включил первый уровень, сморщившись при этом от боли, и принялся бросать во врага фиолетовые сгустки энергии.

Волгрейн не врал — здоровье эльфа и правда убывало с поражающей скоростью, и через четверть минуты с ним уже было покончено.

— Ну как тебе новые способности? — спросил Волгрейн, когда все собрали свой лут, включая ключевой предмет для обмена.

— Отлично, особенно маска. Сколько элитников вы уже нашли?

— Трех. Один лежит перед тобой, ещё двое обитают на северном острове. Пойдём туда.

* * *

Северный остров был почти полностью лишён агрессивных животных, а вот эльфийских развалин и лагерей, как и самих эльфов, заметно прибавилось. Без каких-либо трудностей убив оставшихся двух элитников, группа отправилась в деревню к интенданту.

— Двух голов тебе хватит для пушки и доспеха, третью можешь потратить на какую-нибудь безделушку по вкусу. — говорил Волгрейн, гребя по ночной озёрной глади к нужному острову. — Но я бы предложил другой вариант.

— И какой же? — спросил Сейнор.

— Мы с тобой когда-то уже поднимали тему доспехов, и я уверял тебя, что тяжёлая броня в Ордексе объективно полезнее средней или лёгкой. Да ты и сам в этом убедился, когда мы сражались.

— На турнире во время праздника я тоже обратил на это внимание. Хотя я и победил благодаря красному потоку... и тому, что мне кое-кто поддался, не могу не признать, что танки чувствовали себя куда комфортнее остальных. Давай угадаю — ты предлагаешь мне выменять у интенданта не среднюю, а тяжёлую броню.

— Именно. Лучше один раз попробовать на практике, чем всю игру сомневаться. А третью голову эльфа оставишь в запасе на случай, если вдруг решишь вернуться к среднему доспеху, в чём я сильно сомневаюсь.

— Ладно. Думаю, стоит попробовать. — сказал Сейнор, откинувшись назад и рассматривая силуэт отдаляющегося северного острова.

* * *

Получено: Доспех эльфийского рыцаря.

Разглядывая свой аватар, Сейнор убедился, что на его худощавой фигуре эльфийский доспех смотрится куда симпатичнее, чем на Волгрейне. Он пошевелил руками, походил, попрыгал, и с недовольством отметил, что тело стало тяжелее, а движения ощутимо замедлились. Но, наверное, если какой-нибудь рога вместо лёгкой брони сейчас наденет кольчугу, то почувствует то же самое.

Следующим было оружие. Из древковых предлагались на выбор копьё и глефа. Так как Сейнор уже решил для себя, что должен попробовать что-то, более приспособленное к рубящим ударам, он выбрал второй вариант.

Получено: Глефа эльфийского рыцаря.

— Ну что, попробуем? — спросил Волгрейн, отходя на расстояние примерно четырёх метров.

Сейнор осмотрелся по сторонам — в деревне сейчас присутствовали только НПС, и вряд ли стоило ожидать игроков в такое время.

Предложение дуэли от: Волгрейн.

Принять? Да Нет

Щёлкнув кнопку согласия, он встал в боевую позу. Отсчёт закончился, и воины бросились друг на друга. Ни один из них сразу не стал включать красный поток. Сейнор отбил несколько ударов Волгрейна и обратил внимание, что прочность глефы почти не убывает. Посмотрев на оружие внимательнее, он заметил, что древко было металлическим, в то время как на всех копьях оно было деревянным. Скорее всего, это было связано с переходом на высокие уровни, а не с переключением на глефу. В любом случае, теперь он мог свободно блокировать любые вражеские атаки, а также иметь полный урон с собственных рубящих ударов, наносить которые было явно легче, чем ювелирные уколы копьём.

Около минуты они, оценивая друг друга, разменивались мощными ударами, большинство из которых попадало на блоки, но некоторые всё же достигали цели. Благодаря хорошей броне Сейнор в этот раз держался почти наравне с Волгрейном, проигрывая ему лишь из-за разницы в уровнях.

Пришло время ускорить бой, и оба, не стовариваясь, запустили первый уровень потока. Уже быстрее они стали кружиться по двору, обрушивая друг на друга размашистые удары. Из-за поднявшейся силы блокирование уже не давало полной защиты, зато тела стали двигаться быстрее, что заставило более активно применять увороты.

— Давай, в полную силу! — крикнул Волгрейн, когда его здоровье упало до сорока процентов, и перевёл поток на второй уровень, осветив вспышкой пламени весь двор. Сейнор сделал то же самое.

Теперь бой окончательно отошёл от реализма и напоминал уже не схватку двух танков в тяжёлых доспехах, а скорее битву из какого-нибудь аниме — настолько быстро двигались оба игрока, размахивая своими двуручниками так, будто это были короткие мечи.

Когда здоровье Сейнора опасно приблизилось к отметке в десять процентов, он решил, что самое время испытать ещё один новый приём.

Активирован Щит боли.

Визуально щит никак не отобразился, чем удивил Сейнора, но в списке активных эффектов появился значок соответствующего баффа. Увернувшись от одного удара и приняв на древко второй, он понял, что третьего избежать не получится. Сейнор отвёл глефу назад, чтобы ударить в ответ сразу, как только атака Волгрейна уйдёт в щит.

Когда двуручный меч уже готов был обрушиться на цель, перед Сейнором мгновенно материализовалась красного цвета руна в полный рост, и меч Волгрейна со звоном отлетел от неё. Сейнора же пронзила такая дикая вспышка боли, что даже маска не помогла ему устоять на месте, и он с громким воплем отлетел назад, машинально выключив красный поток, чтобы хоть немного уменьшить боль.

Стоя на четвереньках, Сейнор, ещё морщась от боли, поднял голову — чтобы увидеть, как меч Волгрейна, взбороздив землю, врезается ему в лицо, отправляя разум в нокаут, а тело — в полёт с обратным сальто.

* * *

Спустя пару минут Сейнор пришёл в сознание и принял сидячее положение. Тело всё ещё гудело от боли. Волгрейн сидел напротив.

— Да, этот щит — палка о двух концах. — поучительным тоном сказал он, видя состояние Сейнора. — Жизнь спасёт, но вот продолжать бой ты, скорее всего, уже не сможешь.

— Если вы закончили, предлагаю вернуться к прокачке. — сказал Абрас, который на протяжении всей дуэли стоял в стороне и со скучающим видом наблюдал за боем. — Терять время нам сейчас нельзя, да и других занятий всё равно нет — ведь столица для нас теперь закрыта. Так что набиванием опыта мы обычно занимаемся всю ночь. Проблема только в том, что мы не сможем попасть в следующую зону, пока игроки не пройдут очередной глобальный квест.

— Нам и не придётся их ждать, если мы пройдем его сами. — ответил ему Сейнор. — А для этого, опять же, понадобится больше союзников.

— Ты так говоришь, как будто уже придумал, где их достать. — сказал Волгрейн.

— Я размышлял об этом днём, пока вы спали. В общем, есть пара идей.

— Во-первых, лучше всего нам подойдут одиночки. Вряд ли человек, имеющий здесь кучу друзей или состоящий в гильдии, согласится присоединиться к нам. Да и вылавливать таких для приватного разговора будет куда сложнее.

Осыпавшийся градом быстрых ударов, эльф даже не мог ничего сделать в ответ, и вскоре его труп с множеством резаных ран упал на землю. Убедившись, что больше мобов не осталось, Миара убрала кинжалы в ножны и принялась собирать лут.

Во время обыскивания очередного эльфа за спиной послышались шаги, заставив Миару встать и развернуться.

«Это ведь тот парень, который уделал меня на турнире? — Миара с тенью удивления на лице смотрела на Сейнора, гадая, чего ему надо, пока не подняла взгляд выше. — Его ник!!!»

В последний момент она успела достать правый кинжал и отбить им удар глефы. Блок таким мелким оружием был неэффективен, и по Миаре прошла значительная часть урона, а её руку с кинжалом откинуло назад, заставив открыться. Следующий удар пришёлся прямо по туловищу, снеся сразу 15 % ХП. Она кувыркнулась назад, вынула второй кинжал и приготовилась к бою. Противник уже получил фору, к тому же его доспехи и оружие явно давались за местных элитников, в то время как Миара ещё не сменила свою экипировку после Олмарога, так что ситуация была крайне неприятной.

— Что за дела?! Когда это ты успел стать ПК?

— Вчера, утром. — спокойно ответил Сейнор, после чего снова пошёл в атаку.

Миара выкладывалась по полной, уходя от широких взмахов глефой и успевая наносить быстрые режущие удары в ответ. Но противник получал просто смешной урон, в то время как ей каждая пропущенная атака стоила 15–20 процентов здоровья. Её билд, основанный на внезапных атаках и ударах в спину, хорошо показывал себя против предсказуемых и слабоватых на слух мобов, а вот игрокам в тяжёлой броне сильно проигрывал, в чём она уже успела убедиться на турнире.

Когда её здоровье упало до 14 %, Сейнор вдруг прекратил бой и поставил глефу древком на землю, после чего сказал:

— Мда уж, для контактного боя кинжалы и правда не годятся.

— И от кого я это слышу? — видя, что её не спешат добивать, Миара немного расслабилась. — Если ты не забыл, на турнире тебе понадобился тот чит, чтобы справиться со мной.

— Ну да, копьям в этой игре тоже место на свалке. С глефой управляться намного легче.

— Так для чего ты напал на меня? Чтобы обсудить дисбаланс оружия в Ордексе?

— Вообще-то, хотел предложить сотрудничество, а заодно ещё раз проверить тебя в бою. Ты сильный боец, и твоим навыкам даггерщика можно найти более подходящее применение, чем такие вот лобовые столкновения.

— Сотрудничество в чём? В убийствах игроков? — перед последним предложением она перевела взгляд на алый никнейм Сейнора.

Вместо ответа он убрал глефу за спину, подошёл к ближайшему лежащему на земле эльфу и потыкал его носком сапога.

— Хорошо идёт прокачка? Мобы больше не зависают?

— Сегодня ни разу не было... — ответила она, подозрительно глядя на Сейнора.

— А не хочешь узнать, почему? И как это связано с моим покрасневшим ником?

Миара, тоже убрав оружие, продолжала молча смотреть на него, ожидая разъяснений.

— Вот только учти — это строго секретная информация. И даже если ты откажешься от моего предложения, никто не должен будет узнать об этом разговоре. Иначе... придётся тебе почаще оглядываться назад.

— Выкладывай уже. — Миаре не нравилось лезть в преступные дела, но если этот человек знал что-то о зависаниях, погубивших уже более десятка игроков, она не могла оставаться в стороне.

Следующие пять минут Сейнор рассказывал ей о баге, вызывающем зависания мобов и игроков, и об его участии в устранении проблемы.

* * *

— Надеюсь, тебе есть, чем подкрепить все эти слова. — сказала Миара, когда он закончил.

— Да, доказательство сейчас придёт. — с этими словами Сейнор открыл интерфейс и набрал какое-то сообщение.

Спустя минуту на поляне в сопровождении Волгрейна появился Абрас, заставив Миару удивлённо поднять брови.

— Если гейм-мастер лично подтвердит информацию об этом квесте, — сказал Сейнор, — это будет достаточным доказательством?

Миара скрестила руки на груди:

— А этот «гейм-мастер» не хочет сначала объяснить, что он вообще тут делает?

Абрас вкратце рассказал о том, как был заточён в Ордексе вместе с остальными игроками.

— Хм. — задумчиво хмыкнула Миара. — А ты случайно не имеешь отношения к тому, что гильдия «Сияние порядка» получила доступ к подаче объявлений через доску в столичном дворце?

— Кстати, да. — сказал Сейнор, поворачиваясь к Абрасу. — Хорошо, что напомнила. Ведь Амарт и правда завладел одной из скрытых функций игры. Как думаешь, это может быть другой ГМ?

— Да, я слышал об этом. — ответил Абрас. — Совсем не исключено, что кроме меня здесь могут быть заперты и другие члены администрации.

— А ты случайно не поддерживаешь с ними связь?

— Нет. Так получилось, что между собой мы общались через стороннее приложение, а внутри игры выполняли свои обязанности поодиночке. Так что я даже не знаю их никнеймов. Но то, что кто-то из них припрятал доступ к доске объявлений, меня несколько не удивляет.

— Ладно. — Миара решила перейти к делу. — Допустим, я вам верю. Так что конкретно ты хотел мне предложить?

— Вступить в нашу гильдию. — ответил Сейнор. — В будущую гильдию, если быть точнее. Сами мы, как ты понимаешь, теперь даже не сможем её зарегистрировать. Ты понадобишься нам при освоении игры, да и в ПВП можешь пригодиться. Хоть ты и не сильна в контактном бою, начать схватку с удара в спину какому-нибудь тощему магу —

очень полезная возможность. К тому же, пока ты не совершила ни одного убийства, у тебя есть свободный доступ в столицу, что также пригодится. Например, именно ты можешь заняться созданием гильдии, а потом передать одному из нас лидерские полномочия.

— Вы уже придумали название?

Выражения лиц троих игроков дали понять, что нет.

— Точно... нужно название. — пробормотал Сейнор.

— Есть предложения? — спросил Волгрейн, явно не желающий заниматься этим вопросом.

Сейнор и Абрас задумались, затем начали по очереди предлагать диковинные слова, значения большинства из которых они сами не знали. На каждом из предложенных названий кто-то качал головой, пока Сейнор не предложил вариант, устроивший всех четверых:

— Аттера.

— Неплохо звучит. — оценил Абрас. — Что это означает?

— Сам не знаю. Что-то из мифологии, большего не скажу.

— Мне нравится. — сказал Волгрейн.

Миара пожала плечами, давая понять, что название её устраивает.

— Значит, Аттера? — ещё раз уточнил Абрас, дождавшись утвердительного кивания от остальных игроков. — В общем, так. — обратился он к Миаре. — Регистратор гильдий находится в королевском дворце. Создание новой гильдии стоит сто золотых. Сумма для наших уровней символическая, но если хочешь, то можем возместить. — Женщина отрицательно покачала головой. На пятидесятих уровнях это и правда были копейки. — Создашь гильдию под названием «Аттера». Там всё делается интуитивно, проблем возникнуть не должно. Затем можешь сразу же кинуть приглашение нам троим.

— И кому из вас передать права лидера?

— Не мне. — сразу отмазался Волгрейн.

Абрас тоже был не из тех, кто захотел бы брать на себя лишнюю ответственность. Все трое уставились на Сейнора.

— Ладно. — сказал он, вздыхая. — Передашь мне.

— Вроде всё ясно. — попытожила Миара, сверяясь с картой. — Ну, я пошла.

— Да. — ответил Абрас. — Нам тоже не следует тут задерживаться в это время. Как закончишь с гильдией, двигайся на север стартовой локации. Я встречу тебя там и покажу наше убежище.

* * *

— Во-вторых, понадобится информатор. Даже если кто-то из регулярных бойцов останется «белым», он будет задействован при прокачке, боях с элитниками и других делах, так что времени на шпионаж у него не будет. Нужен кто-то, кто будет постоянно находиться в столице, отслеживать новости, слухи и заниматься куплей-продажей необходимых товаров. Наверняка ещё остались игроки, которые до сих пор предпочитают не выходить из города. Они-то нам и нужны.

Завтрак должен был начаться уже через четыре минуты, и Кессиди быстро бежала по улице, надеясь не опоздать. Повара знали её и наверняка дождались бы, но ей не хотелось создавать кому-либо неудобства из-за того, что она опять проспала. Вскоре она выбежала на

небольшую площадь, где, как обычно, шла бесплатная раздача еды.

Участь детей в Ордексе была незавидной — им вообще запретили покидать город, когда кто-то из игроков убедил Амарта в том, что нельзя подвергать детей какой-либо опасности. Естественно, такой расклад многим из них не понравился, но пробиться через стоящую на воротах стражу не представлялось возможным.

Так как внутри города у детей не было возможности заработать золото, гильдия (известно какая) организовала бесплатную трёхразовую кормёжку, сняла целую гостиницу на несколько десятков комнат и даже выдавала небольшие суммы на карманные расходы. Деньги для такой благотворительности собирались с игроков путём добровольных пожертвований. Хоть стандартный паёк и комнаты стоили сущие копейки, сбор больших денежных сумм позволял привлечь прокачанных поваров и порадовать детей более вкусной едой, а также лучше обустроить гостиницу.

Дети получали свои порции и занимали места за столами. Когда очередь дошла до Кессиди, она, рассмотрев сегодняшнее меню, взяла нарезанную с луком селёдку, бутерброд с салями и стакан виноградного сока, и направилась к ближайшему свободному месту. За столами сидели в основном такие же дети лет десяти, как и она, но было и несколько взрослых, которые, судя по скромному поведению, явно стыдились своего положения.

Большинство игроков уже давно перебороли страх и были в состоянии хотя бы пофармить кабанов в начальной локации, золота с которых хватало, чтобы обеспечить себя едой и ночлегом. Хоть появившийся недавно баг, вызывающий зависания, заставил многих людей прекратить активную игру и осесть в городе, у этих игроков уже скопились суммы, которых хватит на пару месяцев безбедного проживания в городе.

Тем же, кто до сих пор напрочь отказывался выходить из города, также позволялось получать бесплатную пищу и комнату. Многие игроки были недовольны таким раскладом и считали, что нечестно на халяву содержать таких людей, пока остальные рискуют жизнями, проходя игру. Но Амарт настаивал на том, что нельзя никого ни к чему принуждать, и участие в освоении Ордекса должно быть исключительно добровольным.

Когда с трапезой было покончено, тарелки — спасибо игровой механике — сами исчезли со стола, и Кессиди, встав со стула, пошла гулять по городу.

Городские развлечения, от которых поначалу разбегались глаза, уже успели изрядно надоест, и дети всё чаще задумывались о том, чтобы всё-таки найти способ выйти наружу и наконец-то нормально поиграть. К их разочарованию, перелезть через стены игра не позволяла, а стража охраняла выходы из города круглые сутки. Но они не теряли надежды и внимательно исследовали каждый закоулок Дерстена в поисках секретов и, если повезёт, какого-нибудь потайного выхода из города.

Шагая по безлюдной улице, Кессиди слышала несколько голосов. Судя по их тону, беседа явно не была дружелюбной. Пройдя в направлении, откуда раздавались звуки, и осторожно выглянув из-за угла, девочка увидела троих взрослых игроков, одного из которых она не раз встречала на раздаче еды.

— Ну как, хорошо поел? Вкусно было? — издевательским тоном обращался к нему другой игрок. — А ты в курсе, что только за вчерашний день погибло четыре человека? Они, знаешь ли, вносили свой вклад в прохождение игры, пока кое-кто тут жрал на халяву!

— Чего вы от меня хотите? — усталым голосом спросил человек. Видимо, подобные наезды были для него уже не впервой.

— Подними свой зад, выйди из города и сделай хоть что-нибудь! Нам противно

смотреть, как такие, как ты, живут здесь на всём готовеньком, пока мы снаружи рискуем своими жизнями!

Кессиди не понимала, почему он стоит и выслушивает всё это. Механика игры не позволяла применять к людям насилие внутри города, и он мог просто уйти, послав тех двоих куда подальше. Она сама не раз так делала. Но вмешиваться не было смысла — если она вступится за взрослого человека, то этим лишь выставит его на посмешище, поэтому девочка просто свернула на другую улицу и пошла своей дорогой, пока её не окликнул знакомый голос:

— Привет, Кесс.

Девочка оглянулась на голос, не сразу заметив стоявшую в тени фигуру.

— Миара? Не пугай так!

— Я думала, за месяц непрерывных поисков секретов у тебя уже должен был прокачаться какой-нибудь навык обнаружения скрытного. — с улыбкой сказала женщина. — Как жизнь?

— Без изменений. — со вздохом ответила Кесс. — За ворота всё так же не выпускают, вот и слоняюсь целыми днями по городу.

— Я к тебе как раз по этому вопросу. Хочу нанять тебя для одного дела. А в качестве оплаты могу, например, помочь тебе выйти наружу.

— Серьёзно?! — Кесс чуть не подпрыгнула, а потом подозрительно заглянула в глаза Миаре. — Постой, так у тебя всё это время был способ как-то вытащить меня из города? И ты молчала?!

— Эй, не кипятись. — Миара выставила руки перед собой в защитном жесте. — Я вообще всецело согласна с тем, что для детей сейчас слишком опасно выходить из города. Мне и сейчас не нравится идея использовать тебя. Но на кону стоят очень важные вещи, и мне... то есть, нам, нужен такой человек, как ты.

— Такой человек, как я? И что от меня требуется? — Кесс уже перестала злиться.

— Быть информатором. Ты ведь целый день находишься в городе. И да — даже после того, как ты получишь доступ наружу, я хочу, чтобы ты как можно меньше времени проводила вне города! Ты ведь и сама понимаешь, как там сейчас опасно.

— Дааа, дааа. — скучающим тоном протянула Кесс. — Плеер-киллеры, зависания — мне этим уже все уши прожужжали. Но если я останусь здесь, то рано или поздно помру со скуки. И что значит «быть информатором»?

— Значит, что ты должна ежедневно проверять доски новостей и объявлений, а также прислушиваться к тому, о чём говорят люди, и докладывать обо всём моей гильдии. Может случиться, что я вообще потеряю доступ в столицу, поэтому мне и нужны твои услуги.

— Вроде ничего сложного. Я в деле.

— Но ты должна мне пообещать: во-первых, вести себя снаружи максимально осторожно; а во-вторых, никто не должен знать, что ты на меня работаешь. И, если хочешь знать подробности дела, приготовься увидеть вещи, которые тебе вряд ли понравятся. Но я надеюсь, что ты поймёшь меня.

— Ну что ты заладила? Тайны, интриги... Всё в порядке, я тебе доверяю. А уж если и правда вытащишь меня из этой тюрьмы, то я тебе буду по гроб жизни обязана. — сказала Кесс, сделав пафосное выражение лица.

— Ну ладно. Значит, договорились. В общем, план такой...

Погода была спокойной. Ночное небо, усыпанное звёздами, слегка освещало раскинувшиеся вокруг Дерстена луга. Два игрока в доспехах — один в кольчужных, другой в кожаных — дежурили на воротах, прислонившись к двум противоположным стенам, периодически поглядывая внутрь города.

Именно внутрь — город был абсолютно безопасен, так что даже проникни туда какой-нибудь плеер-киллер, он бы не смог причинить людям никакого вреда. От чего действительно стоило охранять ворота — так это от попыток некоторых людей, а если конкретнее — детей, — вырваться наружу. Они то и дело предпринимали попытки покинуть столицу, поэтому у стражников в инвентаре всегда имелась пара инструментов для замедления и поимки беглецов.

— Может, им всё же стоит иногда выводить детей на прогулку? — попытался завязать разговор один из стражников, надеясь развеять скуку. — В сопровождении хай-лелелов, естественно. А то и правда жалко их — попробуй-ка посиди вот так целый месяц в Дерстене — с ума сойдёшь.

— Ага. Случится во время такой прогулки очередное зависание, и никакие хай-лелевы не помогут. Нет уж — лучше пусть сидят в городе. Скучно, зато безопасно. Я и сам только рад, что ухватил себе такую должность. Ведь остальным приходится целыми днями качаться и сражаться с элитниками и боссами, постоянно находясь в опасности.

— Смотри. — первый стражник кивнул в сторону уходящей внутрь города улицы. — Опять Кесс бежит.

Второй, не теряя времени, достал из-за спины арбалет и приготовился сделать замедляющий выстрел. Первый на всякий случай достал бомбы с вязкой жидкостью, которые также имели замедляющий эффект.

Кессиди прошмыгнула между стражниками и стремительно побежала в сторону леса.

— Знает же, что бесполезно. — сказал стрелок, выбежав наружу следом за ней.

Игра не позволяла вступать в бой, находясь на территории города, поэтому для выстрела требовалось оказаться за его границей. Вскинув арбалет, он прицелился девочке в ногу и положил палец на спусковой крючок.

— А! — игрок в кольчуге обернулся на короткий вскрик своего товарища и увидел торчащий у него из груди кинжал. Фигуры напавшего пока не было видно из-за спины атакованного стрелка.

Атаки кинжалами в игре получали бонус к урону, если удар наносился в спину, и ещё больший бонус, если атаковавший игрок ещё не находился «в бою». Сейчас оба условия выполнялись, и стрелок потерял сразу 60 % здоровья. Не теряя времени, Миара провела по ошеломлённому игроку быструю серию режущих атак, в считанные секунды отправив арбалетчика в нокаут.

— Что? ПК?! — воин выронил из рук замедляющую бомбу, заготовленную для броска в Кессиди, и вынул булаву со щитом. Присмотревшись к напавшей женщине, он увидел белый никнейм над головой — она не являлась плеер-киллером. — Что это значит?!

— Ничего личного. Просто мне не нравится, что вы держите здесь детей, как в тюрьме. — с этими словами Миара бросилась к нему.

Игроки, задействованные на мелких должностях — таких, как охрана ворот,

удостаивались прокачки и одевания в последнюю очередь, поэтому воин безнадежно уступал Миаре по всем характеристикам, так что бой кончился быстро. Когда у воина осталось ровно 11 %, он вскинул щит, пытаясь уйти в глухую оборону, и начал пятиться к спасительному входу в город, как вдруг его левый бок обожгла прилетевшая огненная стрела. Вскрикнув в последний раз, он повалился в нокаут. Миара повернулась туда, откуда было отправлено заклинание.

— Это тебе за прошлый выстрел в колено. — Кесс стояла в гордой позе с самодовольной ухмылкой, а её правая рука всё ещё заметно дымилась.

— Не знала, что ты огненный маг. — сказала Миара.

— А откуда бы? Я ведь со времени нашего знакомства из города не выходила.

— Ладно, пошли. — сказала Миара, убирая кинжалы в ножны.

* * *

— Кстати, это было круто! — восхищённым тоном говорила Кесс, шагая следом за женщиной. — Ты разделала их меньше чем за минуту. А то после турнира я уж было подумала, что ты совсем не умеешь драться.

— Это был нечестный бой. — Миара изобразила недовольство. — На турнире против меня применили какой-то уникальный баф, вообще недоступный обычным игрокам.

— Та красная штука? Да, припоминаю. Так куда мы теперь идём?

— План прост. Всё, что тебе требуется — это добраться до населённого пункта в Войселе и активировать портал. После этого ты можешь спокойно перемещаться оттуда в столицу и обратно, и никто не будет в силах тебе в этом помешать.

— Ха! Представляю лица этих придурков из «Сияния порядка», когда я у них на глазах запрыгну в портал на площади! — Кесс расплылась было в улыбке, но потом задумалась. — А если они и в Войселе выставят охрану?

— Хм, а об этом я не подумала. — задумчиво ответила Миара.

— Ты ведь сейчас обитаешь в локе для пятидесятых левелов? Может, проводишь меня сразу до туда, и по пути я активирую все порталы?

— Нет! Слишком опасно. У тебя всего двенадцатый уровень, мне даже в Войсел тебя страшно вести. А уж если я пропущу какого-нибудь моба в более высокоуровневых локациях, он прибьёт тебя с одного удара. К тому же, люди у Амарта не бесконечные — он и так выделил слишком много народа на разные глупости. Такими темпами у них некому станет качаться и проходить игру. Побудешь пока в окрестностях Дерстена и Войселе, а когда потихоньку докачаешься до тридцатого, отправишься дальше. А если они вдруг и правда поставят охрану... Что-нибудь придумаем. В крайнем случае просто снова отправим стражников в нокаут.

* * *

До Войселской деревни они добрались без приключений. На дороге встретила всего пара враждебных мобов, которые падали от одного удара Миары. Когда Кессиди подошла к portalу и изучила его функционал, убедившись, что теперь ей действительно можно летать

между городами, из неё вырвался вздох облегчения.

— Фух, наконец-то свобода. Ну, Миара, теперь я твой должник. Давай ещё раз поподробнее о моих обязанностях, и что ты там вообще затеваешь?

— Отойдём в сторонку. — тихо сказала Миара, оглядываясь по сторонам. Хоть в деревне сейчас и не было никого, кроме НПС, рисковать не хотелось, и они вышли за пределы деревни на пару десятков метров. — Напоминаю ещё раз, что это строжайшая тайна. От неё в буквальном смысле зависит то, как скоро мы выберемся из игры, и выберемся ли вообще. В общем, так...

— В-третьих, почему бы нам не обратиться к тем, кто уже замарал свой никнейм? Да — они те ещё ублюдки, но лучших кандидатов на эту работу нельзя и придумать. К тому же, мы сейчас не в том положении, чтобы придирааться. Кто-нибудь из плеер-киллеров наверняка согласится примкнуть к нам.

* * *

Режущий вихрь.

Тип умения: Активируемое.

Описание: Воин кружится в безудержном вихре, нанося урон своим оружием всем находящимся рядом врагам.

Требуемый тип оружия: Двуручное, режущее.

Восстановление: 2 минуты.

Три эльфа разлетелись в разные стороны и больше не встали. Только один, носивший тяжёлую броню, остался на ногах. Кариен подпрыгнул и, сделав в воздухе вертикальный круговой взмах, обрушил удар на голову эльфа, покончив с последним врагом.

Посмотрев на индикатор здоровья, Кариен скорчил недовольную гримасу, увидев значение в 40 %. Затем он раскрыл инвентарь и осмотрел характеристики своего оружия:

Олмарогский каменный полумесяц.

Тип оружия: изогнутый двуручный меч.

Класс экипировки: редкая.

Требуемый уровень: 40.

Наносимый урон: 142.

Прочность: 479/500.

«Урона уже не хватает... Нужно обновлять арсенал, а то, того и гляди, очередная пачка мобов меня прикончит.»

Кариен раскрыл список друзей и написал сообщение одному из посредников:

Кариен: Посмотри на рынке изогнутые двуручники 50+ левела. Может, закажу себе такой.

Дав посреднику задачу, он сел и достал из инвентаря бинты для лечения. Волгрейн назначил встречу в этой области, и Кариен, чтобы не терять зря времени, фармил гуляющие поблизости эльфийские отряды. Когда здоровье вернулось к максимальному значению, и Кариен прислушался, не ходит ли поблизости очередной эльфийский патруль, наконец послышались шаги, принадлежащие явно не эльфу. Он обернулся и увидел Волгрейна в сопровождении еще одного ПК, с которым Кариен пока не был знаком.

— Наконец-то. — Кариен встал и оценивающе посмотрел на Сейнора, задержавшись взглядом на слегка алом нике. — Ещё один новичок, да? И как тебе ощущения от первого убийства?

— Волгрейн сказал тебе, зачем хочет встретиться? — спросил Сейнор, проигнорировав вопрос.

— Ага. Так это правда? Вы реально создали ПК-гильдию? Один вопрос — а... зачем?

— Может, мы решили поставить плеер-киллерство на поток, и фармить игроков сразу целыми группами. — решил пошутить Волгрейн.

— О, отличная мысль! И при этом свести на нет скрытность, натравить на себя всё население Ордекса и быть раздавленными организованной толпой? Или запугать людей так, что они больше никогда не высунутся из Дерстена? Нет, ребята, наша доля — одиночные нападения. Всё должно быть в меру, чтобы, так сказать, соблюдался баланс.

— А если я скажу тебе, — обратился к нему Сейнор, — что всему Ордексу, а вместе с ним и этому твоему «балансу» может скоро прийти конец? И нам нужны такие, как ты, чтобы предотвратить это?

— Такие, как я?

— Люди, способные совершить убийство.

— Кажется, вы хотите рассказать мне что-то очень интересное... — Кариен изобразил заинтересованный вид. — Или просто прикалываетесь надо мной.

— Мы серьёзны, как никогда. — ответил Волгрейн. — А ещё мы в курсе, что является причиной некоторых неприятных событий в игре. Например — зависаний, из-за которых скоро станетдохнуть больше игроков, чем от всех плеер-киллеров, вместе взятых.

— А вот это уже интереснее. — сказал Кариен, снова усевшись на землю. — Может, ещё скажешь, что это вашими стараниями за последние две ночи ни один моб не завис и не осчастливил меня халявным опытом?

— Скажи спасибо. Вместо этих мобов халявным опытом мог стать ты сам, и мы бы сейчас не разговаривали.

— Ладно, ладно. Но вы же понимаете, что на слово в такие заявления ни один дурак не поверит? У вас есть, чем подкрепить свои слова?

— Конечно есть. — сказал Сейнор. — Но мы должны быть уверены, что ты сохранишь эту информацию в тайне.

— А кому я её должен, по-твоему, рассказать? Я, знаешь ли, не особо общаюсь с населением Ордекса. Вообще не общаюсь, если быть точнее. Красные буквы над головой не перекрыть ни моей красотой, ни харизмой.

— Ну, в таком случае, слушай...

* * *

Разговор прошёл по прежней схеме: Сейнор рассказал всю известную информацию о баге, а затем позвал Абраса, который подтвердил его слова.

— Ну... — задумчиво протянул Кариен. — Раз уж вы смогли где-то откопать самого настоящего ГМа, и он подписывается под вашими словами, то у меня не остаётся выбора. Мне бы совсем не хотелось, чтобы Ордексу пришёл конец. Так что — я с вами.

— В таком случае, — сказал Абрас, — тебе нужно получить квест, который поможет находить заражённых игроков и будет награждать за их убийство. А также уникальный навык, которым владеют только члены нашей гильдии.

— Кстати, насчёт гильдии...

— Да, сейчас. — сказал Сейнор и нажал несколько кнопок в интерфейсе.

Игрок Сейнор приглашает вас в гильдию: Аттера.

Принять приглашение? Да Нет

Как и советовала Миара, Кессиди дождалась десяти часов утра, после чего пришла на площадь и неспешной походкой направилась во дворец. В Дерстене в это время был своеобразный час пик, когда основная масса народа просыпалась и отправлялась на прокачку, либо занималась своими делами в столице, что позволяло Кессиди затеряться в толпе. Наверняка Амарту уже доложили о её побеге, но о сотрудничестве с плеер-киллерами пока никто не знал — сейчас всё выглядело так, будто хорошая знакомая просто помогла ей вырваться на свободу. Так что от Кессиди требовалось вести себя максимально естественно: гулять по городу и рынку, читать новости, выходить на прокачку и показывать языки солдатам из «Сияния порядка», которые явно останутся недовольны её побегом.

Девочка подошла к трём доскам, скопировав себе текст последних новостей и объявлений, затем направилась к ряду столов в правой части зала, чтобы получить обновления базы данных. Все сотрудники были заняты, и Кессиди заняла очередь за девушкой с розовыми волосами.

— Можно получить обновление?

— Да, пожалуйста. — сотрудник пощёлкал кнопки в интерфейсе, и Хьялте пришло уведомление об успешном обновлении базы данных. Отойдя от стола, она сразу же перешла в единственный интересующий её сейчас раздел.

Список найденных мёртвых игроков.

Поиск: Кейти.

Результаты:

Кейти: 49 уровень. Экипировка: кинжал и лёгкий доспех. Найдена: 30 июня 2076 г. в северной части Окрестностей Дерстена. Доставлена в Мавзолей.

Сердце остановилось, а от лица отхлынула кровь, сделав его белым, как никогда прежде. Хьялта пошатнулась и, стараясь не упасть, доковыляла до ближайшей скамейки. Плюхнувшись на сидение, она ещё раз перечитала текст, после чего несколько минут просидела, уставившись мёртвым взглядом в окно интерфейса.

Доставлена в мавзолей.

Дрожащей рукой Хьялта открыла карту города и, забив слово «мавзолей» в строку поиска, увидела маркер недалеко от площади. С трудом поднявшись со скамейки, она, медленно переставляя ноги, зашагала к выходу из дворца.

Путь до мавзолея, казалось, занял целую вечность. Наконец Хьялта оказалась перед одноэтажным зданием из белого камня, высокие двери которого были распахнуты настежь.

Внутри не оказалось никого, кроме нескольких НПС, только один мужчина с мрачным лицом прошёл мимо неё к выходу. Судя по карте, в противоположном от входа конце

помещения находились две лестницы, ведущие вниз. Хьялта отправилась туда.

Внизу картина была уже другая — в подземном зале присутствовало несколько десятков людей. Одиночки, пары, а иногда целые группы сидели возле каменных саркофагов. Некоторые о чём-то тихонько переговаривались, но большинство молчало.

Несколько игроков, активно снующих по залу, были одеты в длинные белые мантии. Судя по всему, это был персонал мавзолея. Увидев Хьялту, неуверенно озирающуюся по сторонам, одна из них — женщина со светлыми, собранными в пучок волосами — подошла к ней:

— Вам помочь?

— Да... Сегодня в списке мёртвых игроков я увидела... — голос Хьялты сорвался, и она не смогла закончить фразу.

Поняв всё без слов, женщина сказала:

— Успокойтесь. Просто назовите имя.

— К... Кейти.

— Да, девушка с таким именем поступила к нам сегодня утром. — увидев, что у Хьялты подкосились ноги, женщина быстро взяла её под руку. — Идёмте, я провожу.

Они подошли к одному из саркофагов. Как и все остальные, он был открыт — трупы в игре не поддавались гниению, так что закрывать их не было смысла.

— Садитесь. — женщина пододвинула к Хьялте деревянный стул и помогла сесть, после чего куда-то ушла.

Опёршись рукой о стенку саркофага, Хьялта заглянула внутрь. Последние надежды о том, что всё это — просто ошибка, рухнули — на дне саркофага лежала Кейти. Неподвижное тело, закрытые глаза, сложенные на животе руки — покойники здесь выглядели так же, как и в реальном мире.

Осознав, что её подруги действительно больше нет, Хьялта, потеряв остатки самообладания, закрыла лицо руками заплакала навзрыд. Люди в зале оглянулись в её сторону, но тут же вернулись к своим делам — плачущие игроки уже стали здесь привычным зрелищем.

* * *

Спустя несколько минут непрерывного рыдания Хьялта немного успокоилась.

— Вот, возьми. — всё та же женщина сунула ей в руки только что принесённый стакан с водой. — Не торопись. Посиди возле неё. Если что понадобится, обращайся — я буду рядом.

Выпив воду, Хьялта ещё раз внимательно посмотрела на Кейти. Ничего необычного не было — мёртвых игроков она видела уже не раз, разве что раньше это были посторонние люди.

Вспомнив, что их команда обычно делала при обнаружении трупов, Хьялта прикоснулась к Кейти и в выскочившем окне взаимодействия по привычке щёлкнула на самую верхнюю кнопку. Перед глазами появилось окно инвентаря: деньги, расходники, надетая броня и кинжал — в этот раз тело никто не обобрал.

«Да какой инвентарь?! Не то! — Хьялта помотала головой, приводя мысли в порядок, затем переключила интерфейс на другое окно. — Вот, последний удар.»

Последний удар:

Атака копьём.

Урон: 159.

Получено от: Сейнор.

«Что?!!» — Хьялта удивлённо раскрыла глаза.

Даже нахлынувшая было грусть покинула её от удивления. Она пересмотрела текст ещё раз, чтобы убедиться, что ей не привиделось. Ещё несколько секунд она сидела, удивлённо моргая глазами, пытаясь понять, что всё это значит, когда до её слуха вдруг донёлся знакомый голос:

— Привет.

Повернувшись на голос, Хьялта увидела стоящего над ней Амарта. Паладин взял второй стул, поставил его напротив и сел.

— Можно задать тебе пару вопросов?

Девушка кивнула, и паладин приступил к разговору:

— Ты уже смотрела лог последнего удара?

— Да... Там написано, что это был Сейнор...

— Тебе известно, почему он это сделал?

— Нет, это какая-то ошибка! Он не мог!

— Понимаю, в такое сложно поверить. — паладин откинулся на спинку и закинул ногу на ногу. Разговор обещал быть долгим. — Но игровые логи врать не могут. Если написано, что последний удар нанёс Сейнор, значит, так оно и было.

— Да не может такого быть! С какой стати ему это делать?

— Ты ведь в курсе, что он владеет уникальным умением — «Красным потоком». Ты знаешь, каким образом повышается его уровень?

— Знаю... Ты хочешь сказать, что он убил Кейти ради прокачки потока?

— Я не исключаю этого варианта.

— Бред. Мы играли вместе почти месяц — у Сейнора и в мыслях не было убивать кого-то ради прокачки этого навыка. Да и если бы он решился на такое — он бы наверняка выбрал незнакомого игрока, а уж никак не Кейти.

— Я тоже так думаю. Я видел вас на празднике — вы выглядели очень дружной командой. Так что мне не меньше твоего хочется верить, что причина его поступка была в чём-то другом. Но сам факт убийства налицо, и отрицать его нет смысла. Ты не пробовала связаться с Сейнором после того случая?

— Нет... После праздника я его больше не видела. Списать в чате тоже не удалось — он занёс меня в чёрный список.

— Давай поподробнее: когда вы виделись последний раз, и когда ты обнаружила, что находишься у Сейнора в чёрном списке.

— Последний раз я видела его ночью, после праздника... он был у меня в комнате. — Амарт кивнул, понимая, о чём идёт речь. Хьялта продолжила. — Когда я проснулась утром, его уже не было. Я попыталась отправить ему личное сообщение, и тогда обнаружила, что нахожусь в чёрном списке. Написать Кейти я тоже не смогла — выскакивала ошибка «игрок не найден».

— А Кейти? Когда ты последний раз виделась с ней?

— На празднике. Затем она отделилась от нас, чтобы не мешать свиданию.

— То есть, — подытожил Амарт, — Сейнор провёл ночь с тобой, а утром ушёл с Кейти

за город и там по каким-то причинам убил её. В общем, ситуация очень странная. Мы проведём расследование, и если выясним что-то интересное, то сообщим тебе. До свидания.

Амарт встал и вышел из зала, а Хьялта ещё долго молча сидела возле саркофага.

— Опять болото? У разработчиков что, кризис идей? — Демьен поднял и недовольно осмотрел ногу, по щиколотку заляпанную в болотной жиже.

— Мы как раз на границе зон. Похоже, нас и правда ждёт очередная топь. — ещё три человека двигались следом, с трудом шагая по вязкой жидкости.

Новая локация, расположенная к востоку от Эрлайза, носила название Шеумар и предназначалась для прокачки 60–70 уровней. Обычно игроки не спешили попасть в новые зоны, предоставляя солдатам Амарта возможность провести первичную разведку — рисковать понапрасну никто не хотел. Но команда Демьена одна из первых получила шестидесятые уровни, а переход между зонами в этот раз был открыт и не требовал выполнения никаких квестов, поэтому они не стали ждать и решили первыми войти в новую локацию.

— Качаться в такой топи будет тяжело — мы и двигаемся-то с трудом.

— Ну так здесь и мобов нет. Может, это просто этакая переходная зона. Надеюсь, впереди нас всё-таки ждёт твёрдая земля под ногами.

Спустя ещё несколько минут ходьбы Демьен указал пальцем вперёд:

— Видите, два крокодила? И двигаются вполне свободно. Похоже, там и правда нормальная поверхность.

Группа ускорила шаг, желая как можно скорее выбраться из мерзкой жидкости. Сделав очередной шаг и ступив левой ногой в жижу, Демьен вдруг вскрикнул и провалился вниз.

— Демьен! — Вориус побежал было вперёд, но был схвачен за руку одним из сопартийцев.

— Куда?! Тоже провалиться хочешь? Демьен, ты там живой?

— А, чёрт! — выругался лидер группы, выныривая и принимая вертикальное положение. Глубина достигала ему до пояса.

— Сам вылезти сможешь?

Демьен попытался сделать шаг, но его ноги уже увязли в трясине.

— Нет. Киньте верёвку или что-нибудь...

Остальные стали озираться по сторонам в поисках подходящего предмета. Вориус, заметив достаточно длинную ветку, отвалившуюся от дерева, подбежал к ней и попытался поднять.

— Чёрт, эти декорации нельзя взять в руки. Сраная игра!

— Может, просто вытащим его за руки?

— Постой, тебя тоже может затянуть! — крикнул Демьен, затем перевёл взгляд вниз. — Гадство, меня засасывает!

— Других вариантов нет. — Фарим осторожно подошёл к лидеру и протянул ему руку. — Хватай!

Не успел Демьен схватить протянутую руку, как почва под Фаримом провалилась, и он тоже оказался по пояс в трясине, выругавшись при этом непечатной фразой.

— Ну и хрень. Что нам делать? — оставшиеся два члена группы в панике озирались по сторонам, пытаясь найти хоть какое-нибудь решение. Демьена затянуло уже почти по шею.

— Блин, ребята... Кажется, нам жопа. Возвращайтесь в столицу и сообщите обо всём «Сиянию порядка».

— Демьен, иди нахрен! Мы не оставим тебя здесь!

— Да? А ты уже придумал, как нас вытащить? Нет? Вот ведь незадача!

Наверное, попади он в подобную ситуацию в реальной жизни, Демьен сам бы поддался панике. Но в Ордексе у игроков не было потребности в воздухе, и дышали они просто по привычке, а не из необходимости. Так что мучительная смерть ему не грозила — просто индикатор воздуха, а затем здоровья опустятся до нуля, и его игра будет окончена.

— Демьен! — на лицо Вориуса навернулись слёзы, когда голова лидера скрылась в трясине. — Чёрт! Дерьмо!!! — он упал на колени и со всех сил заколотил руками по земле.

— Парни... — Фариму тоже оставалось секунд двадцать. — Было приятно с вами поиграть. Постарайтесь всё не просрать, ладно? И дойдите до конца. Пока...

Новое задание: «Обходной путь».

Описание: Шеумарская топь — место, в котором не стоит появляться людям. Смелчаки, забывшие об осторожности, тут же оказываются поглощены ненасытной трясинной. Но ходят слухи, что на болото можно попасть с восточной стороны. Правда, для этого придётся совершить долгий обход вдоль непроходимых скал. Для тех, кто желает пройти этот путь, путешествие начнётся в Скернингеле — землях смерти и вечной луны. Но до сих пор ещё никому не удалось прорваться сквозь легион мёртвых, стерегущий восточную границу своего царства.

Открыт проход в новую зону: Скернингел.

Задачи: Найти способ избавиться от легиона мёртвых.

Награда: Открытие восточной дороги из Скернингела.

Тип задания: глобальное.

* * *

Прошла неделя, за которую все члены гильдии «Аттера», за исключением Кессиди, получили шестидесятые уровни. Кариен прошерстил список плеер-киллеров, с которыми был знаком, и подобрал ещё двух подходящих кандидатов. После уже отработанного разговора о беге и появления Абраса оба согласились вступить в ряды «Аттеры», и численность гильдии достигла восьми человек.

Открытие новой игровой зоны увенчалось трагедией — два игрока погибли, утонув на болоте. Таким жестоким способом локация была закрыта для посещения, а новый глобальный квест отправил игроков в зону под названием «Скернингел», проход в которую пролегал через южную границу Войсела.

Дождавшись темноты, гильдия, создав рейд из двух групп (игра не позволяла объединять в группу более пяти человек), вошла в новую зону.

— Эм... — Волгрейн посмотрел на часы. — Нет, всё правильно — одиннадцать вечера.

— А светло, как днём. — ответил Сейнор, глядя на небо, освещённое необычайно яркой луной.

Перед ними простиралась огромная серая пустошь, своими тонами напоминающая Олмарог. Вот только выглядело всё куда более безжизненным: мёртвая почва, усохшие деревья, карканье ворон — всё это работало на мрачную атмосферу, царившую в этом регионе.

— Кесс доложила, что игроки уже нашли здесь одного элитника. — сообщил Сейнор,

свераясь с картой. — Нам в сторону вон той деревни.

Отряд зашагал по каменной дороге, слегка уходящей вниз, рассматривая раскинувшуюся вокруг печальную картину. Вскоре вдоль дороги стали попадаться зомби — медленные, но весьма живучие, да ещё и заразные мобы, после нескольких схваток с которыми на половине отряда висели болезни, урезающие те или иные характеристики.

— Наверняка в местном населённом пункте будут продаваться лекарства. — сказал Абрас, осмотрев висящие на нём негативные эффекты.

Наконец они дошагали до заброшенной деревни с покосившимися деревянными избами, где и должен был находиться элитник. Когда отряд вошёл в деревню, из-за домов послышались звуки боя и чьи-то голоса.

— Только этого не хватало... — проговорила Миара.

Как по заказу, через несколько секунд из-за поворота вышла группа из трёх игроков. В последний момент члены «Аттеры» успели спрятаться за ближайшим домом. К счастью, игроки их не заметили, и ещё пару минут добивали оставшихся зомби, после чего покинули деревню.

— Так... эти белые ночи станут проблемой. — сказал Сейнор, глядя в ту сторону, куда ушли игроки. — Здесь всегда светло, и народ может качаться круглыми сутками. Про наши ночные вылазки можно забыть.

— И какие у нас тогда варианты? — спросил Кариен.

— Ну, пока мы наткнулись только на одну группу. — Волгрейн был более оптимистичен. — Давайте всё-таки найдём этого элитника, а потом ещё погуляем по локации. Может, нам больше никто и не встретится.

Все согласились и принялись обыскивать деревню. Вскоре элитник был найден — это был двухметровый некромант в чёрной робе, от лица которого остался только голый череп. Не нарушая фэнтезийных канонов, во время боя он постоянно призывал себе в помощь зомби, а сам обвешивал игроков болезнями и поливал атакующими заклинаниями. Но несмотря на всё это, для отряда из семи человек, каждый из которых владел «Красным потоком» минимум первого уровня, некромант был просто смешным противником, и меньше чем через минуту игроки уже сидели вокруг трупа и занимались делёжкой добычи.

В течение ещё пары часов исследования Скернингела подтвердились худшие опасения — все те, кому не спалось по ночам, при ярком лунном освещении с удовольствием вышли на прокачку, и рейд «Аттеры» наткнулся в общей сложности на четыре группы и двоих одиночек.

— И чего мы от них прячемся? — недовольно спросил Верминт — один из приглашённых Кариеном плеер-киллеров. — Мы ПК, или кто? Сколько добычи за сегодня просрали...

— Я б тоже с радостью с ними порезвился. — ответил ему Кариен. — Но мы должны знать меру. Чем больше убийств мы будем совершать, тем больше ресурсов будет выделено на наш поиск и поимку. Так что лучше займёмся нашим бравым делом поодиночке, когда закончим с прокачкой, и все разойдутся по своим делам.

— Твоя правда. Но вот так качаться тоже нельзя — рано или поздно нас по-любому кто-нибудь заметит, и на следующий день все газеты, то есть доски, будут кричать об организованной армии ПК.

— А какие у нас варианты?

— Можно, например, просто пропустить одну локацию. — предложила Миара. —

Продолжим качаться в Эрлайзе, пусть и с пониженным опытом. А когда откроется следующая зона, пойдём сразу туда — отставание от мобов на несколько уровней не станет для нас критичным.

— Есть ещё один вариант. — сказал Абрас. — Но он весьма рискованный.

Все уставились на него, ожидая разъяснений.

— Вы ведь не забыли о сети тоннелей внутри скал, которыми мы пользуемся для перехода между локациями? Эти проходы имеют одно ограничение — через них нельзя выйти в зоны, ещё не открытые честным путём. Но Шеумар уже обозначился на карте. А значит — он официально считается открытым, пусть даже нашедшие его игроки почти не продвинулись внутрь.

— А ты случайно не забыл, — обратился к нему Волгрейн, — какие именно, кхм, затруднения возникли у тех игроков? Идти туда сейчас — самоубийство, и красный поток нам не поможет.

— Как я понимаю, ты не читал последние обновления базы данных, присланные сегодня Кессиди? Люди Амарта уже исследовали то место, где утонуло два человека. Как выяснилось, опасные участки визуально отличаются от остальной топи, и их можно увидеть невооружённым глазом. Но пройти дальше они всё равно не смогли, так как граница между Эрлайзом и Шеумаром полностью перекрыта такими ловушками. Мы же можем попасть в Шеумар другим путём, и, если будем достаточно осторожны, то получим, по сути, нашу личную зону для прокачки, где нас никто не побеспокоит.

— Значит, отправляемся в Шеумар? — подытожил Сейнор, как вдруг услышал писк своего интерфейса. Судя по реакции остальных, у них произошло то же самое. Сейнор нажал на кнопку, чтобы прочитать пришедшее уведомление:

Обновление задания «Охота на еретиков».

Текущие цели:

Мойфер. 60 уровень. Специализация: магия льда. Последнее известное местонахождение: Скернингел.

Альконер. 51 уровень. Специализация: дробящее оружие. Последнее известное местонахождение: Окрестности Дерстена.

— А я уже успел про него забыть, — сказал Волгрейн, закончив чтение.

— Похоже, поход в Шеумар придётся отложить, — сказал Сейнор. — Чем быстрее прикончим их, тем лучше. Один должен находиться прямо здесь, в Скернингеле.

— Должен сказать, отслеживание игроков — не самое лёгкое занятие. Мне пришлось знатно попотеть, разыскивая первых двух в Олмароге, при этом стараясь никому не попасться на глаза. Хотя сейчас нас больше, так что, если разделимся, сможем найти их довольно быстро.

— А ещё у нас есть один до сих пор «белый» игрок, — Сейнор перевёл взгляд на Миару. — которому нет нужды прятаться. К тому же, в лёгких доспехах и со специализацией даггерщика ты двигаешься быстрее любого из нас. Предлагаю следующее: «красные» разобьются на две группы и будут осторожно обследовать локацию, а Миара пойдёт одна и займётся более скоростной разведкой. Абрас и Волгрейн пойдут со мной. Кариен — со своими друзьями.

Возражений не было, и гильдия, разбившись на три части, разбежалась в разные стороны.

Ларита постучала в дверь и прислушалась. С той стороны не донеслось ни звука.

— Как хочешь. Значит, я войду сама.

Будучи заместителем лидера гильдии, она имела доступ во все комнаты штаба. Ларита вошла внутрь и закрыла за собой дверь. Хьялта лежала на кровати, повернувшись к стене и свернувшись калачиком.

— Убирайся отсюда.

— Можешь попробовать выгнать. Хотя благодаря механике игры это невозможно. — Ларита придвинула стул к кровати и уселась на него. — Итак: от голода и жажды ты умереть не можешь, наложить на себя руки — тоже. Но это не значит, что я буду спокойно смотреть, как ты валяешься тут целыми днями.

— Какое тебе дело? Если нужен стрелок, найди кого-нибудь другого.

— Ну что ты несёшь? Хьялта, из-за последних событий вся гильдия себе места не находит. Сначала мы лишились Кейти, а теперь ещё и ты заперлась у себя в комнате и не подаёшь признаков жизни. Ты так и собираешься тут лежать, пока не закончится игра?

Не дождавшись ответа, Ларита встала, схватила Хьялту за ногу и стащила с кровати.

— Какого хрена ты вытворяешь?! — Хьялта лягнула её ногой и встала, сверля заместителя недобрым взглядом.

Ларита удовлетворённо хмыкнула. Она намеревалась любым способом привести Хьялту в чувство, даже если бы для этого пришлось разозлить её, так что можно было считать, что план удался. Поняв, что здесь её в покое не оставят, Хьялта выбежала из комнаты, не закрыв за собой дверь, и выскочила на улицу. Ларита побежала следом за ней.

Дойдя до площади и убедившись, что так просто от неё не отстанут, Хьялта подбежала к порталу и наугад ткнула одну из кнопок, попав пальцем на Олмарог. Перелетев в пункт назначения, она облегчённо вздохнула.

— Ты ведь в курсе, — раздавшийся сзади голос заставил её вздрогнуть, — что в окне гильдии я могу видеть твоё местоположение?

Недолго думая, Хьялта открыла интерфейс и быстро нашла нужную кнопку, но в последний момент была схвачена Ларитой за руку.

— Эээ, нет-нет. Из гильдии ты не выйдешь.

— Да чего тебе от меня надо?! Плевать мне, пройдёте вы игру или нет! Делайте что хотите, без меня!

Дождавшись, когда Хьялта замолчит, Ларита снова заговорила:

— Разве тебе не интересно, почему Сейнор это сделал? Не хочешь когда-нибудь у него сама спросить.

— Ты знаешь, что он кинул меня в ЧС. Я не могу ему написать.

— Ну, например я тебе сейчас ничего и не пишу. Я просто поймала тебя за руку и вынудила поговорить со мной. Не хочешь сделать с ним то же самое?

— И где я, по-твоему, должна его искать?

— Уж точно не у себя в комнате. Здесь, — Ларита осмотрела скалистую местность вокруг, — вы тоже вряд ли встретитесь. А вот если будешь чаще бывать в актуальных для прокачки зонах, то, если повезёт, когда-нибудь на него и наткнёшься.

Хьялта задумалась над её словами. Она уже успела смириться с потерей обоих друзей, и

даже не задумывалась о возможности снова встретиться с Сейнором и узнать правду.

— Ладно, я подумаю.

— Вот и славно. — Ларита отпустила её руку. — А теперь иди в штаб и поешь. Боюсь представить, какой жуткий дебафф висит на тебе после такой голодовки.

* * *

Миара: Нашла.

Пригласить в группу: Миара.

Приглашение принято.

Пригласить в рейд: Кариен.

Приглашение принято.

Сейнор отправил Кериену сообщение, и обе группы двинулись туда, где на карте располагался маркер Миары. Вскоре они оказались перед кладбищем, на котором уже издали были видны силуэты двух качающихся игроков. Миара тоже сражалась с зомби, делая вид, что просто набивает опыт.

Сейнор обратился к остальным:

— Если выйдем всей толпой, то они могут испугаться, даже не видя наших никнеймов.

— Согласен, — ответил Кариен. — Давай так: ты зайдёшь с обратной стороны кладбища, а мы устроим засаду на дороге на случай, если им удастся от вас убежать.

— Окей, приступаем.

* * *

Очередной зомби, продырявленный тремя ледяными стрелами, упал на землю.

— Опять мана кончилась. — заворчал Мойфер. — Я их еле пробиваю.

— Лёд против зомби неэффективен — классика. — ответила Анрия. — А вот для огненных магов и жрецов тут будет настоящее раздолье.

— Помогите! — раздался крик с правой стороны.

Обернувшись, они увидели женщину с кинжалами, которая недавно пришла на это кладбище, отбивающуюся сразу от двух зомби. Дважды просить не пришлось, и оба игрока поспешили на помощь.

Миара аккуратно отражала удары, стараясь позиционировать мобов так, чтобы пришедшие на помощь игроки, атакуя их, были повернуты в сторону выхода с кладбища и не видели медленно подходящей сзади группы Сейнора.

— Ты же «рога», — сказал Мойфер, когда с мобами было покончено, — как ты умудрилась собрать сразу двоих?

— Не знаю... так получилось. — с напускной неуверенностью и глупой улыбкой ответила Миара.

Подошедшие сзади игроки оказались достаточно близко, чтобы можно было слышать их осторожные шаги. Мойфер и Анрия обернулись. Сейнор и Волгрейн, не медля ни секунды, бросились на них, на ходу запуская второй уровень потока. Абрас тоже начал бросать в них заклинания, рассудив, что лучше не рисковать и убить их как можно быстрее.

Миара хотела было помочь, но решила всё же попридержать свой белый ник — он приносил немалую пользу. Ни ей, ни Кариену вмешиваться не потребовалось — Мойфер, одетый в робу, свалился в считанные секунды, а Анрия, не желая бросать его, продолжала сражаться с плеер-киллерами.

— Да не стой ты, помоги! — кричала она Миаре, безуспешно пытаясь отбиться от ударов глефы и двуручного меча.

Естественно, помощи она не дождалась, и вскоре упала на землю рядом с магом. Сейнор подошёл к потерявшему сознание Мойферу и занёс глефу для финального удара, но вдруг что-то вспомнил и повернулся к Абрасу:

— Не желаешь?

Гейм-мастер подумал и ответил:

— Не стоит. На трупе отображается никнейм убийцы, а людям ни к чему знать о том, что я нахожусь в Ордексе, да ещё и работаю с твоей гильдией.

— Давай я, — сказал Верминт, вынимая стрелу из колчана, — как раз выполню квест на «поток». — С этими словами он прицелился и пустил стрелу Мойферу в голову. Вспомнив о летальном режиме (и выругавшись при этом), Верминт потыкал кнопки в интерфейсе, вызвав пиктограмму черепа у себя над головой, и сделал ещё один выстрел, на этот раз убивший цель.

Снова услышав писк, Сейнор открыл новое уведомление:

Прогресс в задании: «Охота на еретиков».

Получено: 4000 золота, 10000 опыта, 600 репутации.

Текущие цели: Альконер. 51 уровень. Специализация: дробящее оружие. Последнее известное местонахождение: Окрестности Дерстена.

Новый уровень репутации: Герой.

— Что со второй? — спросил Абрас, глядя на лежащую рядом женщину, когда все прочитали выскочившие у них уведомления.

— Надо её убрать. — ответил Волгрейн. — Она видела нас, и особенно Миару. Если отпустим, то по-любому сдаст.

— Он прав. — сказал Сейнор. — Свидетелей тоже придётся убирать. Лайнинг, — он повернулся ко второму новому члену «Аттеры». — У тебя ведь тоже квест ещё не сделан?

— Ага, — ответил тот, после чего, включив летальный режим, замахнулся волшебной палочкой и один за другим выпустил в тело женщины два электрических разряда, второй из которых стал смертельным.

— Что дальше? — спросила Миара, когда с обоими жертвами было покончено.

— У второй цели 51 левел. Качается он не слишком активно. Но так даже лучше — в Эрлайзе скоро почти никого не останется, и нам будет легче расправиться с ним. Но пока он сидит, уж не знаю зачем, возле Дерстена, давайте всё-таки заглянем на болото. А Кессиди тем временем попробует разузнать что-нибудь про этого парня.

После долгого блуждания по секретным тоннелям гильдия упёрлась в тупик. Сверившись с картой и удовлетворённо кивнув, Абрас привычным движением вытянул руку и шагнул вперёд, исчезнув за иллюзорной стеной. Остальные проследовали за ним.

Оказавшись снаружи, они увидели перед собой болото, немного похожее на Каркад. Но, в отличие от локации для тридцатых уровней, здесь почти не было видно твёрдой земли, стрекотание насекомых было громче и ощутимо давило на психику, а сквозь густую листву высоких деревьев почти не пробивался свет. В этом плане Шеумар был противоположностью Скернингела, и здесь, наоборот, в любое время суток царил темнота.

— Внимательно смотрите под ноги, — напомнил Абрас, затем прошёл немного вперёд, внимательно глядя, куда ступает, и остановился, показав пальцем на трясину перед собой. — Видите? Здесь жижа темнее, чем в других местах, и на поверхности образуются едва заметные пузырьки. Наступите в такую — и всё, до свидания.

— Раз ты шарить в этом лучше всех, — сказал Верминт, — то иди вперёд. Мы за тобой.

Гильдия направилась дальше, шагая точно за Абрасом. Когда они продвинулись в глубь зоны, впереди показались первые мобы: две гигантских зелёных саламандры, нижняя половина которых ползла по земле, а верхняя находилась в вертикальном положении, достигая человеческого роста. На переднем конце тела виднелись два крупных глаза, а рот, наполненный длинными острыми зубами, был расположен вертикально.

— Мдааа, — протянул Кариен. — Зомби были как-то посимпатичнее.

Услышав его голос, саламандры повернулись к игрокам и угрожающе защёлкали зубами.

— Вперёд, — скомандовал Сейнор, доставая глефу. — И не забывайте смотреть под ноги.

В отличие от игроков, саламандры передвигались по трясине без каких-либо трудностей. Во время боя они неприятно кусались, умудрялись уворачиваться от ударов и накладывали яд, но против сразу семи игроков у них не было шансов.

Дальнейшее исследование болота показало, что, кроме саламандр, здесь обитают гигантские змеи и местные аналоги Каркадской тени, за которой игроки охотились во время первого глобального квеста — здесь Тень считалась обычным мобом. В целом, локация была крайне неприветливой: трясина со смертельными ловушками, жуткая фауна, неприятный фоновый шум и постоянная темнота делали Скернингел куда более располагающим к прокачке регионом. Даже не будь основной проход в Шеумар закрыт непроходимой топью, эта зона явно не пользовалась бы популярностью среди игроков. Но «Аттере» такой расклад был только на руку — осознание того, что впервые за долгое время им не нужно постоянно оглядываться по сторонам, боясь наткнуться на других игроков, придавало Шеумару некое ощущение уюта, как бы ни было трудно в это поверить.

* * *

Проснувшись утром, Кессиди увидела мигающее уведомление в нижнем правом углу интерфейса. Это было сообщение от Сейнора, отправленное ещё ночью, но не разбудившее её:

Сейнор: Нужна твоя помощь в поиске одного человека: Альконер, 51 уровень, дробящее оружие. Постоянно находится в Дерстене либо в его окрестностях, а нам, сама понимаешь, туда дорога закрыта.

Кесс уже знала этого человека, и сразу набрала ответ:

Кессиди: Я его знаю. Это один из стражников, охраняющих ворота... чтобы такие, как я, не сбегали из города. А для чего он нужен?

Сейнор: Он стал очередным носителем бага, придётся его убить.

Кессиди: Что?! Он?

Кессиди: Жаль... Не то чтобы я любила этих стражников, но смерти они явно не заслуживают.

Сейнор: Её не заслуживала ни одна из наших целей. Но таковы правила Ордекса — либо они, либо все остальные. Так что, сможешь узнать, где он бывает, и как нам его выловить?

Кессиди: Их точного расписания я не знаю. Но сменяются они каждые восемь часов: в 6:00, 14:00 и 22:00. Если будете готовы, после пересменки я прогуляюсь мимо всех ворот и сообщу, если увижу его на посту.

Сейнор: Мы стараемся работать ночью, так что лучше всего заняться им после вечерней пересменки. В десять вечера можешь сразу идти и проверять ворота.

* * *

Часы показывали 22:06, когда пришло сообщение:

Кессиди: Иду на разведку.

Сейнор: Давай. Мы уже на месте.

Сейнор закрыл окно чата и продолжил всматриваться в то место, где возле ворот стояли два человека. Он вместе с остальными членами гильдии сидел за деревьями на опушке леса, примерно в сотне метров от ворот. Благодаря темноте здесь их вряд ли смогли бы увидеть, а вот дальше начиналось чистое поле, которое не позволит игрокам, не владеющим навыками скрытности, остаться незамеченными. С такого расстояния можно было с трудом разглядеть доспехи и оружие стражников, но никнеймы не были видны, поэтому никто не знал, есть ли среди тех двоих нужный человек.

— Обсудим тактику, чтобы не терять зря время, — предложил Сейнор. — Вокруг города располагаются три выхода, все в одинаковых условиях — перед каждым из них простирается поле, поэтому в лоб не зайти. А вот если подкрасться вдоль стен, то можно будет подобраться незамеченными.

— Есть ещё один нюанс, — сказал Абрас. — Обратите внимание — стражники официально находятся внутри города, то есть в «мирной» зоне, и, пока они там, мы не сможем нанести им урон. Придётся как-то выманить их наружу.

— Уверен, это труда не составит, — ответил ему Волгрейн. — Например, Миара побежит к ним и станет звать на помощь, а за ней погонится один ПК. Или Кесс снова устроит «побег».

— Кессиди уже имеет доступ к порталу в другой локации, — возразил Абрас, — и стражники наверняка об этом знают. Так что идея с побегом не прокатит. А вот изобразить жертву ПК у неё выйдет куда убедительнее, чем у Миары, которая для стражников 51 левела вообще будет «черепком». Они могут просто не решиться выйти на помощь.

— Тогда примерно так, — стал прикидывать Сейнор, — Кесс будет бежать к воротам и звать на помощь. Верминт или Лайнинг выстрелит в неё — для Кесс это гарантированный нокаут. Главное — стойте достаточно далеко, чтобы стражники не увидели черепки, выдающие в вас хай-левелов. Мы с Волгрейном и Кариеном в это время будем стоять, прижавшись к городской стене. Как только солдаты выбегут наружу, я и Волгрейн нападём на них, а Кариен встанет у ворот на случай, если они попытаются убежать назад. Ты взял замедляющие бомбы?

— Да.

— Все согласны на такую тактику? — Остальные игроки кивнули головами. — Хорошо. Тогда ждём дальше. Не факт, что этой ночью вообще состоится его смена.

* * *

Спустя примерно полчаса пришло сообщение:

Кессиди: Нашла! Он у западных ворот, с ним арбалетчик. Миара их уже знает, можешь у неё что-нибудь про них спросить.

Сейнор: Хорошо. Ты нам тоже понадобишься, так что прыгай в Войсел и оттуда иди к лесу поодаль от ворот. Мы будем ждать там.

Кессиди: Далеко... Ладно, скоро приду.

Сейнор закрыл чат и сообщил гильдии о полученной информации.

— Эй, — всполошилась Миара, — нельзя отправлять Кесс одну в такую даль, да ещё и посреди ночи! Она «белая», и может нарваться на ПК. Я пойду в Войсел и провожу её.

— Нет, — ответил Сейнор, — с тобой я хочу перекинуться парой слов по дороге. Верминт, Лайнинг, пойдите встретьте её. Вы оба водите дружбу с ПК, так что с вами Кесс будет в безопасности.

Лучник и маг ушли в сторону границы с Войселем, а остальные пошли вдоль границы леса к восточным воротам.

— Кесс сказала, — обратился Сейнор к Миаре, — что ты уже знакома с обоими стражниками, за которыми мы идём. Один с булавой, другой с арбалетом.

— Так это те самые, которых я вынесла, когда помогала Кесс сбежать? Значит, один из них — наша цель?

— Да. Тебе есть, что рассказать о них?

— Да ничего особенного. — Миара пожалала плечами. — Обычные лоу-левелы без какого-либо ПВП-опыта. ХП мало, в бою теряются и паникуют. В общем, если вытащим их за границу города, остальное должно пройти без проблем.

* * *

Спустя ещё полчаса, когда основная группа уже была на месте, к ним пришла Кессиди в сопровождении Верминта и Лайнинга. Сейнор ещё раз повторил тактику для всех, и особенности для только что пришедшей Кесс.

— Я... тоже буду участвовать?! — удивилась она.

— Да. Нельзя и придумать лучшей приманки, чем ребёнок.

— Но... — девочка замаялась. — А без меня никак? Мне и так не по себе от того, что вы собираетесь убить Альконера — он хороший парень, несмотря на его работу. А участвовать в убийстве лично...

— Может, всё-таки приманкой стану я? — предложила Миара. — Кесс и так слишком много для нас делает.

Сейнору такой вариант не понравился:

— Это слишком рискованно. Особенно с учётом того, что эти двое уже знают тебя, — он задумался, затем повернулся к Кесс. — Пошли-ка отойдём. Хочу кое о чём поговорить.

Вдвоём они отошли вглубь леса на достаточное расстояние. Оглянувшись назад и убедившись, что отсюда их никто не услышит, Сейнор заговорил:

— Тебе ведь никто не рассказывал о наших предыдущих целях? Хотя откуда бы... Я и сам не в курсе, кем были первые двое.

— Я думала, ты знаешь всех, раз ты лидер гильдии.

— Изначально этим занимались Абрас и Волгрейн, я присоединился к ним только после третьей цели... которую именно я и убил. Знаешь, кто это был?

Девочка вопросительно посмотрела на него. Сейнор начал рассказывать:

— До Аттеры у меня была другая команда. Я был «белым» и качался с двумя девушками — даггерщицей и арбалетчицей. Они были лучшими подругами, а с одной из них у меня даже были отношения. А потом, когда появился новый заражённый, Абрас рассказал мне про баг и квест на убийство еретиков. Угадай, кто оказался третьей целью квеста?

Глаза у девочки удивлённо расширились:

— Одна... из твоих подруг?

— Именно. Более того, она тогда пришла на встречу с Абрасом вместе со мной и тоже была в курсе квеста.

— И... ты убил её?

— Да, она сама на это согласилась. Мне тоже тогда хотелось послать Абраса куда подальше и уйти. Но если бы она осталась в живых, то погибло бы гораздо больше людей. И если бы рано или поздно этот баг не убил её саму, то всему Ордексу пришёл бы конец. Но об этом ты и сама знаешь. То же касается и Альконера — каким бы хорошим человеком он ни был, сейчас он — угроза для всего этого мира, и мы должны убрать его, хотим мы этого или нет. А цель из него очень неудобная — постоянно сидит в границах города, неуязвимый для любых атак. Если не удастся выманить и убить его с первой попытки — второй может уже не быть. Зная, что на него охотятся, он может спрятаться в городе, и тогда всему конец.

Девочка в задумчивости уставилась себе под ноги.

— Ладно... я сделаю это.

* * *

Все заняли свои места. Сейнор и Кариен, отойдя подальше в сторону, ползком подобрались к стене, затем, плотно прижимаясь к ней, приблизились к воротам, остановившись метрах в десяти от них. Волгрейн проделал то же самое с другой стороны. Остальные оставались в лесу. Сейнор написал Верминту, который был выбран в качестве нападающего на Кессиди:

Сейнор: Проверь ещё раз, выключен ли летал.

Верминт: Да-да. Всё выключено.

Убедившись, что всё готово, он отправил команду Кессиди.

* * *

— Эй, смотри! — Виктор показал пальцем в сторону леса.

Альконер повернул туда голову. Из леса в сторону ворот быстро бежал человек невысокого роста. Когда он приблизился достаточно близко, стражники, даже не видя никнейма, узнали бегущего.

— Кесс?!

— Помогите! ПК! — на ходу крикнула девочка. Спустя секунду у неё из груди вышла стрела, мгновенно стерев полосу здоровья, и Кессиди без чувств повалилась на землю.

— Кесс! Вот чёрт! — не раздумывая, Альконер обнажил булаву и бросился девочке на помощь.

Виктор же стоял в нерешительности. ПК в Ордексе, как правило, активно качались и имели самые высокие уровни. Недавний бой с Миарой показал, насколько беспомощны в игре такие непрокаченные стражники, как он или Альконер.

Подбежав к Кессиди, Альконер с облегчением увидел, что у неё осталась послдняя единица здоровья — ПК выстрелил в нелетальном режиме. Затем он посмотрел на нападавшего. Лучник был одет в кожаный, выкрашенный в тёмно-зелёный цвет доспех. Альконер знал, что такая экипировка добывается с элитных мобов в Эрлайзе. Вместо уровня над головой плеер-киллера красовался черепок, обозначающий, что он выше Альконера минимум на десять уровней.

«Чёрт, плохо дело,» — подумал стражник, а вслух сказал:

— Оставь её в покое, это же ребёнок!

— Ну а ты — вполне себе взрослый, — с усмешкой ответил Верминт. — Может, прикончить тебя вместо неё?

Нападение пошло не по плану — второй стражник не стал выбегать за ворота. К счастью, люди, достаточно привыкшие к игре, могли управлять интерфейсом, не используя руки, а просто посылая мысленные команды. Воспользовавшись этим методом, Верминт отправил Сейнору сообщение.

Верминт: Второй не выбежал, что делать?

Сейнор: Сейчас что-нибудь придумаю. Потяни пока время. Но если он попытается сбежать, сразу убивай.

Альконер обернулся назад — его друг всё ещё в нерешительности стоял в воротах. Да и вряд ли он смог бы помочь — плеер-киллер с таким превосходством в уровне и экипировке легко прикончит их обоих. ПК, кстати, не спешил нападать, а просто стоял, молча глядя на Альконера.

Сейнор: Ладно, устроим небольшое представление. План такой: отправляешь Альконера в нокаут, подходишь к нему, включаешь летал, делаешь контрольный выстрел. Затем подходишь к Кесс, **ВЫКЛЮЧАЕШЬ ЛЕТАЛ**, делаешь выстрел в неё. Выключение летала сопровождается анимацией, поэтому со стороны покажется, что ты убил обоих. Затем просто уходи в лес. Если повезёт, то арбалетчик выйдет, чтобы осмотреть тела. Дальше дело за нами. Главное — **НЕ ЗАБУДЬ** выключить летал перед выстрелом в Кесс!

Затем Сейнор отправил ещё одно распоряжение — Абрасу:

Сейнор: Когда Верминт будет возвращаться в лес, смотри за действиями второго стражника и сообщай мне.

Получив инструкции, Верминт вскинул лук, включил красный поток и выстрелил Альконеру точно в голову, что с такого близкого расстояния сделать было несложно. Разница в уровне, экипировке, красный поток и критическое попадание сделали своё дело — стражник потерял сразу половину здоровья и отлетел назад, повалившись на траву. Пока он вставал, Верминт произвёл ещё два быстрых выстрела, опустив здоровье стражника до состояния нокаута. Взглянув в сторону ворот, лучник увидел, что второй стражник всё так же стоит и с ужасом в глазах наблюдает за боем. Верминт язвительно улыбнулся и помахал ему рукой, затем, активировав летальный режим, прицелился и, выждав театральную паузу, выстрелил лежащему на траве стражнику в голову.

Вместе с привычным сообщением о смерти игрока и повышении ПК-счётчика также пришло уведомление о двух выполненных квестах: убийстве еретика и прокачке красного потока до второго уровня.

Стражник с арбалетом всё так же стоял в воротах в застывшей позе. Верминт развернулся, подошёл к лежащей в нокауте Кесс и прицелился в неё, раздражённо смахнув ещё одно напоминание от Сейнора.

«Да выключил я! Достал уже...»

Нанесено 0 урона. Для убийства цели необходимо включить летальный режим.

Закончив с показухой, Верминт обобрал тело Альконера, затем склонился над Кессиди, как будто обирая и её тоже, затем, закинув лук за спину, ушёл в сторону леса.

* * *

Убив обоих игроков и собрав лут с их тел, плеер-киллер, напоследок бросив ещё один насмешливый взгляд на Виктора, развернулся и ушёл в лес, скрывшись за деревьями. Виктор стоял с бледным от ужаса лицом, не зная, что ему делать дальше.

«Надо срочно сообщить Амарту... или, может, всё-таки проверить Альконера? Вдруг...»

Виктор прикинул расстояние — даже если ПК затаился за деревьями и ждёт его, Виктор успеет сбежать к воротам. Больше на поле никого видно не было. Наконец решившись, стражник быстрым шагом пошёл туда, где лежали два трупа.

Сейнор: Отлично, он вышел. Как только приблизится к телам, атакуем.

Волгрейн: Понял.

Последний удар:

Выстрел из лука, попадание в голову.

Урон: 179.

Получено от: Верминт.

Убедившись, что его друг действительно мёртв, Виктор встал и подошёл к Кессиди.

Оставшееся здоровье: 1.

«Что? Она жива? Но он же...»

Интуиция подсказала, что обдумывать эту несостыковку лучше в безопасном месте, и Виктор развернулся, приготовившись бежать к воротам.

— Йо! — Волгрейн поднял руку в жесте приветствия.

«Чёрт! Знал же, что ловушка!» — Виктор с ужасом пялился на двух плеер-киллеров в тяжёлых доспехах, уже обнажающих своё оружие.

«Что делать?! В лес! Нет, там наверняка тот лучник!»

Оставался только один вариант, и Виктор, повернувшись направо, побежал вдоль поляны, надеясь добраться до других ворот. Сзади раздался звук, больше всего похожий на вспыхивающее пламя.

«Что там? Они же не огненные маги...» — оборачиваться и проверять он не стал, а просто бежал дальше.

Шаги преследователей становились ближе с каждой секундой — те явно превосходили Виктора в скорости.

«Что за хрень?! На них же тяжёлые доспехи! Откуда скорость?!»

Вместо ответа через пару секунд на него обрушился удар, сбивший сразу 70 % здоровья.

«70 % за удар!!! Мне конец...»

Виктор остановился, смирившись со своей участью. Не желая затягивать, Сейнор сразу активировал летальный режим и вторым ударом прикончил стражника.

Глава ордена «Сияние порядка» сидел в штабе за длинным письменным столом. Конечно, письменным он был только формально — никаких бумаг в Ордексе заполнять не требовалось, и вся информация существовала только в цифровом виде, за исключением книг, максимально имитирующих настоящие.

Рядом, за тем же столом, сидела его заместительница — жрица Элайна. Оба в данный момент занимались изучением последних новостей Ордекса — при своём статусе они обязаны были быть в курсе всего, что происходит в этом мире. С минуты на минуту должны были принести отчёт из мавзолея о последних найденных трупах.

— Смотри, — с ноткой удивления сказала Элайна, которая в данный момент изучала список зарегистрированных в Ордексе гильдий, — гильдия «Аттера», лидер — Сейнор.

— Хм, интересно, — ответил паладин, также открывая перед собой список гильдий. — Вот только кроме названия гильдии и имени лидера, больше этот список ничего не показывает. Нет смысла сейчас гадать на кофейной гуще, что он там затеял.

Наконец за дверью послышались шаги, и в комнату зашёл слегка запыхавшийся игрок:

— Амарт! Тут кое-что интересное, — паладин вопросительно взглянул на него. — За последний день найдено пять тел. Из них три в Скернингеле и два в Окрестностях Дерстена.

Амарт и Элайна удивлённо подняли брови — в «Окрестностях» уже давно никто не умирал. Мобы там обитали самые лёгкие, зависания в последнее время прекратились, а ПК не охотились на низкоуровневых игроков — с тех нечего было взять. Гонец продолжал:

— В Скернингеле ничего необычного. Одного убили мобы, других двух — ПК — Верминт и Лайнинг (гильдия вела отчётность о каждом известном плеер-киллере, и начальство знало их поимённо). А вот с Окрестностями всё очень странно. Во-первых, это дело рук ПК. Во-вторых, жертвами оказались, не поверишь, стражники на воротах — Виктор и Альконер.

— Что?! — удивлённо воскликнула Элайна. — Какой вообще смысл их убивать?

— Давай сначала дослушаем, — прервал её Амарт. — Что ещё?

— Их каким-то образом выманили за ворота, после чего прикончили. Альконера убил Верминт, а вот Виктора, — гонец выдержал театральную паузу, — Сейнор!

Глаза у обоих руководителей расширились ещё сильнее.

— С обоих тел забрали деньги и ценные вещи. На этом всё.

Амарт какое то время сидел в раздумьях, подперев руками подбородок. Гонец не спешил уходить — очень уж ему любопытно было услышать мнение лидера о случившемся. Выгонять же его никто не пытался — у Амарта не было секретов от гильдии, за исключением его знакомства с гейм-мастером. Наконец он заговорил:

— Итак. Сейнор продолжает убивать игроков, и его мотивы опять вызывают кучу вопросов. У стражников нет при себе ничего особо ценного, а их работа никому не мешает. Хотя...

— Плеер-киллеры могли совершить это для того, чтобы незаметно проникнуть в город, — закончила за него мысль Элайна. Амарт кивнул.

— Вот только, опять же, зачем? Они избегают людных мест, да и всю работу в городе для них выполняют посредники. Убить кого-нибудь внутри они тем более не смогут. Разве что в городе есть какой-нибудь особый квест или НПС, к которым им во что бы то ни стало

нужно получить доступ. Поговорю об этом с Марсеном (так звали члена гильдии, отвечающего за доскональное исследование Дерстена).

— А ещё, — сказала Элайна. — если второго стражника убил Верминт, значит, Сейнор теперь заодно с ним. Да ещё и эта его новая гильдия, странно... Раньше ПК не объединялись друг с другом. Похоже, они затевают что-то крупное.

— Что бы это ни было, лучше выяснить это как можно скорее, — подытожил Амарт. — Ладно, наши утренние дела закончены. Я пойду, ещё кое-что улажу, а потом отправимся на прокачку. — с этими словами паладин встал из-за стола и, пройдя мимо гонца, вышел из кабинета.

* * *

Прибыв в тайный зал под площадью, Амарт застал Кельвиона лежащим на кровати и смотрящим в потолок.

— Что, уже перечитал все книги?

— А ещё всю Ордексопедию, новости, объявления, статистику, и просмотрел все лоты на аукционе. Знал бы я, на что подписываюсь, когда согласился тут жить.

— Мда уж, — Амарт сочувственно посмотрел на гейм-мастера. — Держать тебя здесь вот так — и правда не дело. Неизвестно, сколько ещё времени пройдёт, прежде чем мы покончим с этой игрой.

— А у тебя есть другие варианты?

— Хех, это я у тебя должен спрашивать. Ты ведь гейм-мастер, и должен знать игру в разы лучше обычных игроков. Уверен, у тебя уже созрела пара идей о смене места жительства.

— Вот только ни одна из этих идей не позволит мне сохранить своё существование в тайне. Ордекс, знаешь ли, не рассчитывался на отшельников, прячущихся в уютных домиках на краю света.

— Я уже думал об этом, и, знаешь... Не случится никакой трагедии, если нашей гильдии станет о тебе известно. Уже и так ни для кого не секрет, что мои полномочия в Ордексе выходят за рамки того, что доступно простым игрокам, и ходят всякие слухи. Вряд ли они сильно удивятся, увидев живого гейм-мастера.

— Заманчивое предложение... я уже на всё готов, лишь бы снова увидеть небо над головой, — Кельвион сел на кровати. — Тогда вот тебе мой план: начиная со Скернинггела и Шеумара, в каждой локации присутствует по одному замку, который одна из гильдий может захватить и сделать своей собственностью. Если «Сияние порядка» завладеет одним из них, то у нас появится собственное гнёздышко на обособленной территории, где я смогу спокойно жить, не боясь быть замеченным посторонними игроками. К тому же, в каждом замке имеется портал, так что переправить меня туда будет несложно — просто сопроводить ночью до ближайшего портала, например, в Войселе, и дело сделано.

— Как я понимаю, гильдия может владеть только одним замком?

— Ну да.

— Тогда попрошу тебя потерпеть ещё какое-то время. Скернинггел — совсем не то место, которое я бы хотел сделать домом для своей гильдии.

— Полностью с тобой согласен. Ещё неизвестно, что хуже — подземелье или

раскинувшееся вокруг сплошное кладбище. Качайся — насколько мне известно, следующая локация будет на порядок симпатичнее.

— Ладно, это дело не первой важности, — Амарт сел в кресло. — Я пришёл к тебе по другому вопросу, — убедившись, что гейм-мастер его внимательно слушает, паладин перешёл к делу. — Что бы ты мог сказать о человеке, который вдруг ни с того ни с сего становится ПК, выбирает при этом совершенно невыгодные и нелогичные цели, да ещё и создаёт гильдию, приглашая туда других плеер-киллеров?

Кельвион положил руки на колени и задумчиво уставился в пол:

— Ну... раз за ним идут люди, значит, он не сумасшедший, и в этих убийствах есть какой-то смысл. А вот какой — понятия не имею.

— Но тем не менее, мы должны это выяснить. Мы и так слишком затянули с этими плеер-киллерами.

— Хочешь... всё-таки использовать монолит?

— Для начала хотя бы испытать его, — Амарт встал и подошёл к основанию монолита в центре зала, уходящему вверх. — Вчера я закончил тот квест, и теперь имею доступ к «Каре», — с этими словами паладин открыл интерфейс монолита, нажал какие-то кнопки, а затем упёрся ладонями в неровную каменную поверхность.

— Эй! — Кельвион вскочил с кровати. — Ты на себе чтобы собрался его испытывать?

— Да не переживай, я только попробую. Должен же я знать, с чем имею дело.

Паладин, уже без использования рук, мысленным сигналом нажал кнопку подтверждения, и через секунду по его рукам, постепенно переходя на всё тело, начали разливаться потоки красного пламени, точь-в-точь как при использовании Сейнором «Красного потока». Амарт затрясся и застонал, а спустя секунд десять оторвал руки от монолита, не в силах больше терпеть.

— Чёрт! И правда — самая настоящая боль. И неслабая, должен сказать, — на несколько мгновений он задумался. — А Сейнор, значит, испытывает вот такое постоянно?

— Думаю, это дело привычки, — ответил Кельвион. — Постой так пару часов, и тоже перестанешь обращать внимание. Ну так что, ты решился его использовать?

— Как только мы поймаем следующего ПК, — ответил паладин. — Им уже давно пора устроить допрос с пристрастием. Хотя и, признаю, мне совсем не хочется прибегать к подобным методам.

* * *

Отряд из семи членов «Аттеры» вновь стоял посреди смертоносной топи Шеумара, но в этот раз они собрались не ради прокачки. Перед ними высился замок из чёрного камня, построенный прямо посреди болота и уже по всему периметру обросший растительностью. Другие игроки, находись они в этой локации, не смогли бы заметить замок уже с сотни метров — деревья здесь росли особенно плотно, полностью скрывая строение от посторонних взглядов. Это было идеальное убежище для тех, кто хочет скрыться.

— Итак, — Абрас начал инструктаж. — Если со времён бета-теста ничего не изменилось, то замок будет не пустым — внутри он охраняется внушительным количеством мобов, в том числе элитников, поэтому халявы не ждите, — он ещё раз посмотрел на поднятый мост. — Вход закрыт... Но осадные орудия в игре не реализованы, так что, скорее

всего, его можно как-то открыть. Возможно даже, что это произойдёт само по себе, как только мы подойдём достаточно близко. Но лучше сначала осмотреть его со всех сторон. Может, найдётся какая интересная лазейка.

— Тогда я пошла, — сказала Миара, собираясь обойти замок с правой стороны.

— Ни к чему рисковать, — остановил её Сейнор. — Мы никуда не торопимся. Пойдём группами по два человека — на всякий случай. Одна пара обойдёт замок справа, другая слева — вдруг одни увидят проход, который пропустят другие. Мы с Волгрейном пойдём справа, — он повернулся к остальным. — Кто желает составить пару Миаре?

— Давай я, — вызвался Абрас. — Хочу лично всё осмотреть.

Оспаривать предложение никто не стал, и обе пары разошлись в разные стороны, а остальные трое остались любоваться мрачным фасадом замка.

Вскоре разведчики вернулись.

— Ничего, — доложил Сейнор. — Замок со всех сторон окружён рвом из непроходимой топи.

— Мы тоже ничего не заметили, — подтвердила Миара.

— Значит, — сказал Абрас, поворачиваясь к главным воротам — вариант только один.

Сейнор приступил к раздаче команд:

— В общем, так: я, Волгрейн и Кариен идём спереди. Абрас, Верминт и Лайнинг сзади Миара — держись сбоку и подыскивай удобные цели для скрытных атак.

Когда все построились согласно плану, он продолжил:

— Сейчас медленно двигаемся к воротам. И надеемся, что что-нибудь произойдёт.

Закончив инструктаж, Сейнор первым двинулся вперёд, остальные пошли за ним. Когда отряд оказался в паре метров от рва, сработал невидимый триггер, и изнутри замка громко затрубил рог, подавая охране сигнал тревоги. Спустя несколько секунд подъёмный мост замка закрипел и с грохотом опустился, открывая проход внутрь.

Изнутри навстречу осаждающим тут же хлынуло около двух десятков охранников замка — прямоходящих ящеров с саблями в руках. Включив красный поток, трое воинов передней линии вступили в бой.

Убедившись, что все ящеры нашли себе цель, Миара аккуратно зашла сзади и с силой воткнула одному из них кинжал в спину, отняв почти половину здоровья. Она уже замахивалась для следующей атаки, надеясь нанести как можно больше урона, пока ящер стоит к ней спиной, как вдруг что-то влетело ей в спину, отняв 10 % здоровья и чуть не сбив с ног.

— Маги! Наверху! — крикнул Абрас, показывая на широкие бойницы в стене замка. Не дожидаясь команды, он и два других стрелка принялись запускать в бойницы стрелы и магические снаряды, одного за другим высекая стоящих там ящеров.

Вскоре все ящеры, как на мосту, так и наверху были убиты, и наступила тишина. Внимательно осмотрев замок, а также на всякий случай оглядевшись по сторонам, Сейнор скомандовал:

— Лечимся бинтами, затем идём дальше.

Отряд восстановил здоровье и прошёл в ворота. Во внутреннем дворе их ждали уже знакомые саламандры, злобно постукивая своими челюстями. Они не спешили нападать на игроков, видимо, ожидая, пока те подойдут поближе. Наученные предыдущим боем, игроки первым делом осмотрели стены и башни, сразу заметив притаившихся в них магов.

— По той же тактике, — сказал Сейнор. — Если случится что-то непредвиденное —

отступаем к выходу.

В целом, поведение мобов здесь было таким же: пока саламандры отвлекали на себя бойцов ближнего боя, маги вышли из укрытий и начали обстрел, разве что в этот раз их было на порядок больше. Миара решила, что её помощь больше пригодится стрелкам, и, взбежав по узкой каменной лестнице наверх, принялась одного за другим высекать ящеров-магов. Благо, их искусственный интеллект оказался вполне стандартным для подобных игр — сосредоточившись на своих целях, они не обращали внимания на приближающуюся к ним женщину до тех пор, пока она не начинала их атаковать.

Убив очередного вражеского мага и высматривая следующую жертву, Миара заметила стоящего на балконе центральной стены ящера, отличающегося от остальных. Он был выше ростом, одет в качественную, расшитую непонятными символами робу, в то время как остальные маги довольствовались старыми лохмотьями, а выпускаемые им снаряды были больше по размеру и били по площади, а не по одиночным целям. Завершал картину значок ромба возле его имени — это был элитник.

Миара осмотрела место, где он стоял, и быстро прикинула безопасную тактику для нападения. Затем посмотрела вниз, в сторону, где находились стрелки «Аттеры», и, встретившись взглядом с Абрасом, пальцем указала ему на элитного мага. Осмотрев ящера, гейм-мастер отдал команду Верминту и Лайнингу, и все трое переключили огонь на элитника. Убедившись, что внимание ящера отвлечено, Миара подкралась сзади и обрушила на мага серию мощных атак, не уступая по наносимому урону обоим союзным магам и лучнику, вместе взятым.

Вскоре ящер понял, кто из его врагов наиболее опасен, и развернулся к Миаре, которая не переставала атаковать — её здоровье всё ещё оставалось полным, и даже в лёгком доспехе она выдержала бы несколько ударов. Оценив ситуацию, ящер применил заклинание для ближней дистанции — его левая, не занятая посохом рука загорелась алым светом и, выставив ладонь вперёд, устремилась женщине в грудь.

Движение было настолько быстрым, что Миара не успела отреагировать — похоже, заклинание изначально создавалось без возможности промаха. Зелёная рука ящера как будто приклеилась к её телу, не позволяя Миаре сдвинуться с места. Её индикатор здоровья начал медленно убывать, в то время как здоровье элитника, наоборот, восстанавливалось.

«Заклинание вампиризма!» — догадалась женщина.

Спустя несколько секунд, высосав из неё около трети здоровья, маг прекратил заклинание. Ещё одну такую атаку Миара могла пережить, но ни рисковать, ни лечить врага ей не хотелось. Посмотрев в интерфейсе на панель рейда, она удостоверилась, что у остальных членов гильдии ещё достаточно здоровья, чтобы успешно закончить бой. Не дожидаясь второй атаки ящера, Миара оттолкнула его и спрыгнула вниз, после чего сразу прижалась к стене, на которой он стоял, оказавшись вне зоны поражения мага. Остальные уже заканчивали с зачисткой двора, и, разобравшись с простыми мобами, все вместе задавили элитника.

Когда внутренний двор был зачищен, гильдия, ещё раз перевязавшись бинтами, двинулась в главное помещение. Оно представляло собой большой прямоугольный зал из всё того же чёрного камня, освещаемый закреплёнными на стенах факелами и двумя жаровнями в центре. Последняя линия обороны заняла позиции возле каменного трона — четыре ящера-воина и два ящера-мага охраняли главную персону. Принц Деорат — так звали ящера почти трёхметрового роста, восседающего на троне. Он был одет в тяжёлый доспех из тёмно-

красного металла, на плечах и ногах обшитый свободно свисающей тканью. Правой рукой он удерживал вертикально стоящую гигантскую глефу — под стать размерам самого принца. Даже не глядя на значок в виде короны возле его имени, можно было понять — это босс.

— Тяжёлая броня, глефа... Кого-то он мне напоминает, — с усмешкой проговорил Волгрейн. — Разве что размером побольше, да и посимпатичнее.

— Эм... — неуверенно протянул Верминт. — Помнится, в Олмароге на босса собрали около сотни тел, и даже тогда бой прошёл не то чтобы легко.

— Нашёл с чем сравнивать, — ответил Волгрейн. — То была большая ясельная группа. А у нас — семь отборных воинов с красным потоком.

— Если вспоминать Олмарогского голема, — задумчиво сказал Сейнор, — то его убивали не сразу. Сначала его прощупывали танки и хилеры, а уже потом был собран полноценный рейд для нападения.

— Вот только хилеров я здесь не вижу, — ответил Верминт. — Если что пойдёт не так, он нас самих, кхм, прощупает.

— А никто и не говорил, что будет легко, — сказал Волгрейн, — особенно для нашей гильдии. К тому же, меня уже задрало ночевать в той пещере. Сегодня я буду спать в своём собственном замке, и пусть эта ящерица попробует мне возразить!

— В общем, пробуем, — подытожил Сейнор. — Начинаем по прежней схеме: воины убирают воинов, стрелки убирают стрелков. И... кому-то придётся сразу взять на себя босса. Ладно, возьму сам. Если что пойдёт не так — сразу отступаем.

Отряд сделал необходимые приготовления и пошёл в атаку. Волгрейн вступил в бой с двумя воинами, стоящими слева, Кариен — справа. Стрелки открыли огонь сначала по левому магу, а Сейнор, убедившись, что босс, до этого сидящий на своём троне, «активировался» после начала боя, подбежал к принцу и навязал ему бой.

Ничего неожиданного босс делать не стал и дрался, как обычный воин, естественно, более сильный и живучий, чем его противник. Сейнор отражал тяжёлые удары своей глефой (значительная часть урона проходила даже через блок), и успевал наносить боссу ответные удары. Остальные быстро закончили с охраной принца и пришли Сейнору на помощь. В реальной жизни несколько воинов не смогли бы одновременно атаковать одну цель, так как мешались бы друг другу, но механика игры не предусматривала таких тонкостей, позволяя игрокам облепить босса и без каких-либо трудностей махать своим двуручным оружием.

Когда здоровье ящера уменьшилось на сорок процентов, он, сделав широкий замах глефой, закрутился волчком, поражая всех стоящих вблизи игроков. Сейнор и Волгрейн благодаря тяжёлой броне смогли устоять, тем не менее сильно просев по здоровью. Кариен в средних доспехах вынужден был отступить назад, а Миара и вовсе отлетела в сторону, потеряв больше половины ХП.

— Продолжаем! — скомандовал Сейнор, оценив ущерб. — Миара, лечись бинтами!

Бой продолжился в прежнем темпе, разве что принц стал применять более размашистые атаки, поражая всех троих игроков, сражающихся в ближнем бою. Кариен, оценив зону поражения, временно переместился за спину босса, заняв место Миары. Когда босс потерял вторые сорок процентов ХП, он издал громкий рёв и загорелся красным пламенем, что означало включение режима ярости, заставив Сейнора невольно вспомнить бой с медведем в Войселе. Сразу же после этого ящер снова собрался сделать «волчок», но игроки уже были готовы и быстро отскочили в стороны. Если бы не ускорение, даваемое красным потоком, Сейнору и Волгрейну пришлось бы снова принимать атаку на блок.

Получив следующие два удара, Сейнор понял, что танковать атаки босса больше не сможет, и скомандовал:

— Миара, замедление! Волгрейн, возьми босса!

Миара пригнулась и, сделав резкий оборот вокруг своей оси, провела кинжалом по обоим лодыжкам босса, навесив на того замедляющий эффект. Воспользовавшись этим, Сейнор отбежал на безопасное расстояние, открыл инвентарь и стал искать глазами иконку бинтов. Внезапный сокрушительный удар заставил окно инвентаря закрыться, а Сейнора — отлететь назад и потерять сразу 11 % ХП, почти дойдя до критической отметки.

— Что за...

— Замедление не сработало! — крикнула Миара.

— Чёрт! Кто ещё может замедлить?!

Большинство игроков не имели замедляющих умений и в растерянности смотрели на босса. Только Абрас, проделав пассы руками, направил в принца ленту фиолетовой энергии, опутавшей ноги ящера.

— Сработало! — крикнул гейм-мастер. Но Деорат уже занёс оружие для атаки, а Сейнор не успевал даже встать на ноги.

Активирован щит боли

Хоть он, наученный прошлым опытом, и успел вовремя выключить «поток», снизив болевой эффект, полученный от босса удар всё равно вызвал дикую вспышку боли. Но в этот раз Сейнор смог сохранить контроль над собой и, сразу же сделав кувырок назад, вскинул глефу для защиты, полностью переходя в глухую оборону.

Блокирование позволило выдержать ещё два удара, после которых ящер наконец потерял интерес к Сейнору и переключился на Волгрейна, который всё это время безостановочно обрушивал на него удары двуручного меча. Здоровья у босса оставалось уже совсем немного, и он был добит в считанные секунды — вмешательство Сейнора больше не потребовалось.

— Живой? — Миара подошла к Сейнору и обеспокоенно посмотрела на него.

— Да, я в порядке, — Сейнор немного отдышался и встал на ноги.

— Что это был за щит, которым ты заблокировал одну атаку?

Сейнор вспомнил, что Миара не выполняла квест на второй уровень потока и не знала об этом заклинании. Он вкратце рассказал ей про «Щит боли», после чего направился к трупу босса, возле которого уже полным ходом шла инвентаризация трофеев.

Начинался список стандартно: золото, расходники, ингредиенты, трофейная голова для обмена на «редкий» предмет. А вот последние два пункта заслуживали отдельного внимания:

Дуговой рассекатель Деората.

Тип оружия: изогнутый двуручный меч.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 60.

Наносимый урон: 184.

Прочность: 700/700.

Именной доспех Деората.

Тип брони: тяжёлая.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 60.

Защита: 157.

— Спасибо вам, что никто не пользуется изогнутыми двуручниками! — расплылся в улыбке Кариен, с нетерпением запуская процесс голосования на получение «рассекателя». Остальные члены гильдии выбрали пункт «отказаться», и Кариен, получив заветное оружие, отошёл в сторону, чтобы полюбоваться на обновку.

— И вот пришло время пожалеть, что сагитировал тебя на ношение тяжёлой брони, — недовольно проговорил Волгрейн. — Будем разыгрывать?

— А как же? — с этими словами Сейнор запустил голосование на доспех. Он и Волгрейн выбрали пункт «нужно», остальные нажали кнопку отказа. Возле их имён в списке отобразились цифры и начали с быстрой частотой менять значения в пределах от одного до ста, нагнетая интригу. Наконец, спустя несколько долгих секунд рулетка остановилась, отобразив результат:

Сейнор: 56.

Волгрейн: 31.

Довольно хмыкнув, Сейнор переместил доспех к себе в инвентарь. Примерку он решил отложить на потом — сейчас его ждали более важные дела. Сейнор встал и подошёл к пустовавшему теперь трону. Как и ожидалось, трон оказался интерактивным объектом.

Осада проведена успешно, охранники замка убиты.

Хотите объявить Замок Деората собственностью гильдии «Аттера»?

Да Нет

Недолго думая, Сейнор нажал кнопку согласия. Замок был взят.

Замок был взят. Члены гильдии тут же разошлись по территории, осматривая свои новые владения и подбирая себе комнаты для отдыха.

Сейнор же первым делом приступил к изучению своих новых возможностей, как хозяина замка. Сев на каменный трон и откинувшись на спинку, он сидел так около минуты, отдыхая после боя, осматривая тронный зал и размышляя.

Жуткого вида фигура в маске, сидящая на чёрном троне в заброшенном замке посреди мрачного непроходимого болота — именно так в играх и книгах обычно выглядели злодеи, которым суждено было пасть от руки главного героя. Собственно, Сейнор и его гильдия сейчас и правда были злодеями в глазах остальных людей. А почти половина из них являлись самыми настоящими плеер-киллерами, и наверняка снова возьмутся свою преступную деятельность, как только появится свободное время.

Пришло время изучить функционал трона. После нажатия кнопки активации перед Сейнором появился список доступных функций. Здесь можно было заказать обустройство замка, оценить состояние построек, настроить доступ гостей и членов гильдии к функциям замка, изучить содержимое хранилища, просмотреть список и местоположение присутствующих в замке людей и многое другое. Увидев, что большинство игроков снуют возле жилых помещений, Сейнор включил возможность для каждого из них по желанию занять одну любую комнату, затем продолжил изучать меню.

Как и обещал Абрас, в замке, перед входом в тронный зал, находился портал, при текущих настройках доступный для использования всеми членами гильдии. Сейнор сразу оповестил об этом Кессиди, и уже через несколько минут девочка вошла в тронный зал, с открытым ртом осматривая всё вокруг.

— Круууть! Это всё и правда наше?

— Да.

— А где все остальные?

— В жилой зоне. Выбирают себе комнаты.

— О! А мне тоже можно занять свою комнату?

— Да... хотя постой. Ты вызовешь подозрения, если люди заметят, что ты ночуешь не в столице.

— Блин. Мне уже так надоела эта общага...

— Издержки профессии, что поделать. Да и какая тебе разница, где спать?

— Большая! Я хочу жить в своей комнате со своей гильдией, а не под надзором стражников Амарта!

Сейнор понимал её. Он и сам чувствовал невероятное облегчение, находясь в своём собственном замке, и хотел, чтобы у всех членов «Аттеры» была возможность жить у себя дома, в то время как Дерстен стал для них, можно сказать, вражеской территорией.

— Ладно. Но тебе всё же понадобится какая-то отмазка. Пройдись по всем открытым локациям и посмотри, есть ли в деревнях или ещё где места для ночлега.

— Эм... У меня открыт только Войсел. До остальных зон я ещё не докачалась.

— Точно, ведь ты лоу-левел... — Сейнор задумался. — А в чём, собственно, проблема? Возьмём тебя с собой на прокачку. На мобах 60+ уровня ты взлетишь очень быстро.

— А... они меня не прибьют?

— Это да, первый же удар тебя ваншотнет. А что, если... — Сейнор открыл панель умений и перечитал описание одного из них. — Как я понимаю, его можно повесить и на другого игрока.

Он поднял руку, заставив её светиться красным светом, и направил в сторону Кессиди.

— И что это было? — спросила Кесс, осмотрев себя и не почувствовав никакого эффекта.

— Посмотри висящие на тебе баффы.

Девочка покликнула кнопки в интерфейсе и прочитала вслух:

— Щит боли. Во время действия блокирует весь входящий урон... Что, прямо весь? Это же читерство!

— Написано же — во время действия. Держать его постоянно я не смогу, максимум один-два удара, если на тебя сагрится моб. Но этого времени хватит, чтобы один из нас перебил на себя агро.

— Ладно. Мне самой уже не терпится побыстрее вкачаться.

Кессиди ушла к остальным в жилую зону. Сейнор ещё какое-то время изучал меню взаимодействия с замком, после чего решил, что ему тоже пора подыскать себе гнёздышко. Сверившись с картой, он отправился туда, где находились жилые помещения.

Карта вывела его в коридор шириной около двух метров, по левой стороне которого располагались двери в комнаты, а по правой — обширная казарма на несколько десятков мест. Предназначалась она, судя по всему, для членов гильдии низкого ранга, не заслуживших собственной комнаты. Но «Аттере» это не грозило — сейчас гильдия насчитывала всего восемь человек, и вряд ли ей суждено было когда-нибудь разрастись до больших размеров.

В конце коридора находилась лестница на второй этаж. Судя по карте, там находилось ещё два ряда жилых комнат. Сейнор поднялся наверх и подошёл ко второй двери с правой стороны.

Комната 16 в данный момент свободна.

Хотите занять её?

Да Нет

Нажав кнопку согласия, он вошёл внутрь. Пол, стены и потолок комнаты полностью состояли из всё того же чёрного камня. Кровать, стол и стул были самыми дешёвыми из тех, что можно было купить в игре. Освещалась комната одним сиротливо горящим факелом и узким оконным проёмом, открывающим вид на болото.

Сейнор открыл меню управления комнатой и первым делом заказал новую кровать. Хоть и дешёвая кровать почти не доставляла неудобств виртуальному телу, но от качества сна напрямую зависела скорость восполнения сил и даваемые при пробуждении баффы. Остальная мебель не оказывала на игру никакого реального влияния и носила чисто декоративный характер, но всё же стоило придать комнате более человеческий вид. Сейнор заказал стандартный набор: новый стол и два стула, кресло, книжный шкаф и два настенных подсвечника. Пол и стены он решил оставить в первозданном виде — такая обстановка ему нравилась больше, чем комнаты с коврами и обоями. Новая мебель должна была прийти через два часа, что являлось просто игровой условностью, так как никакой доставки предметам, естественно, не требовалось.

Следующей в списке дел шла экипировка. Сейнор открыл инвентарь и надел новый доспех, который внешне оказался почти полной копией того, что был надет на принце

Деорате. Вспомнив о том, что с босса упал ещё и ключевой предмет для обмена, он отправился в замковую лавку. Сейнор уже подробно изучил расположение важных объектов в замке и знал, что интендант находится именно там. Из древкового оружия в этот раз были копье и бердыш с лезвием в форме крыла летучей мыши.

Уже успев убедиться в превосходстве рубящего оружия, Сейнор взял бердыш, вернулся к себе в комнату и улёгся на кровать. Последняя ночь выдалась насыщенной, и сон быстро сморил его.

* * *

Когда он проснулся, часы показывали 20:41. Мигающее уведомление сообщило о том, что новая мебель готова, и теперь хозяин комнаты должен лично указать, где будет располагаться. Не желая вносить изменений в планировку, Сейнор наскоро расположил новые предметы прямо на месте старых.

Закончив с обустройством, он открыл панель замка, часть функционала которого была доступна даже вдали от трона, и посмотрел список присутствующих в замке людей. Все, кроме Миары и Лайнинга, находились на территории замка. Прикидывая, чем бы занять себя до наступления темноты, он выяснил точное местонахождение обитателей замка и направился туда, где, согласно карте, находился Кариен. Раз уж Сейнору выпала роль лидера гильдии, то следовало поближе узнать тех, с кем ему предстоит провести, возможно, ещё не один месяц.

Карта вывела его на внешний участок стены, с которого прекрасно просматривалось болото вокруг. Кариен сидел на парапете, свесив одну ногу вниз.

— Любуешься красотами? — Сейнор подошёл и тоже забрался на парапет.

— Скорее, уродством, — насмешливо ответил Кариен. — Не подумай — я это в хорошем смысле. Что может быть лучше для таких, как мы, чем смертельно опасная топь, в которую ни один человек не придёт в здравом уме. В других зонах, хоть и были подходящие для ночлега места, я то и дело просыпался и озирался вокруг, боясь, что меня, спящего, могут найти белые.

— Кстати об этом. Мне всегда было интересно, почему ты и прочие плеер-киллеры решили выбрать этот путь? Вы ведь в курсе, что сейчас совершаете самые настоящие убийства.

— И от кого я это слышу.

— Ты знаешь, о чём я. Мы с Абрасом и Волгрейном ввязались в это, чтобы спасти Ордекс от уничтожения, в то время как такие, как ты, убивают людей ради сомнительной личной выгоды.

— Сомнительной? Не скажи. С одного человека можно собрать денег и ресурсов равносильно нескольким дням фарма. А деньги тут, поверь, есть куда потратить. Да, простой паёк и комната в дешёвой гостинице обходятся в сущие гроши. Но вот если ты хочешь развлечься, как следует... — Кариен сделал многозначительное лицо. — Еда лучшего качества, алкоголь, проститутки — всё это влетает в суммы, которые трудно вато нажать честным путём.

— Проститутки? — удивился Сейнор. — Я и не знал, что они существуют в Ордексе.

— Конечно существуют! Эта игра очень даже неплохо передаёт ощущения от секса...

или ты за всё это время ни разу не попробовал? — Кариен удивлённо взглянул на Сейнора.

— Пробовал... ощущения и правда что надо. Но я действительно был не в курсе, что кто-то зарабатывает на этом деньги.

— А почему нет? В конце концов, Ордекс не так уж и сильно отличается от реального мира. И «мирные» профессии здесь не ограничиваются крафтом и торговлей. Вот только есть одна проблемка. Как ты знаешь, на старте игра не позволяла создать себе персонажа, сильно отличающегося от твоей реальной внешности. А значит, если люди выйдут наружу, многие из них узнают друг друга. А женщинам, сам понимаешь, дурная слава ни к чему. Поэтому представительницы древнейшей профессии стараются, как и мы, оставаться в тени. Но уж мне-то известны все места, явки и пароли. Если хочешь, могу тебя когда-нибудь туда сводить.

— Посмотрим... Но что-то твой ответ кажется мне слишком натянутым. Женщины и прочие развлечения — это, конечно, хорошо. Но, как ты сам только что сказал, снаружи тебя могут узнать. На серверах наверняка сохраняются данные обо всех персонажах. И что ты тогда скажешь людям, когда они спросят с тебя за все совершённые убийства?

— Ну, у меня-то мозги на месте, и я в состоянии прикинуть реальные шансы того, что мы когда-нибудь выберемся отсюда. Примерно ноль целых, ноль ноль ноль один процента.

— И откуда такая цифра?

— Брось! Ты в видеоигры до Ордекса вообще играл? Да невозможно вот так взять и пройти всё с одной единственной жизнью! Ты и сам видишь, что в каждой новой локации условия всё более жёсткие, и людей с каждым днём дохнет всё больше. И это с учётом того, что все крупные битвы пока что были удачными. А представь ситуацию, что босс вдруг взял да и вынес весь рейд какой-нибудь неожиданной атакой. Весь! Сотню топовых игроков! Не сомнавайся — рано или поздно это случится, и что, по-твоему, люди станут делать тогда? Поверь — нам всем конец. Без вариантов. А раз уж нам в любом случае уготована дорога на тот свет, то почему бы под конец не забить на все правила и в кои-то веки не пожить в своё удовольствие?

— Хочешь сказать, что все, кто занимается плеер-киллерством, просто не верят в возможность успешного прохождения игры и уже смирились со своей смертью?

— За всех говорить я не могу, но я пошёл в ПК именно из таких вот соображений. Спроси как-нибудь об этом Лайнинга и Верминта. Мне и самому интересно, что они тебе скажут, — Кариен заинтересованно посмотрел на Сейнора. — А что насчёт тебя? Неужто ты и правда надеешься когда-нибудь пройти весь Ордекс и вернуться наружу?

— По мне, так лучше умереть, пытаясь хоть что-то сделать, чем просто прожигать деньги и покорно ждать своего последнего дня.

— Не знаю, не знаю... В любом случае, мои планы о праздной кончине пошли прахом, когда я связался с тобой. Теперь придётся вкалывать похлеще остальных. А то ещё не хватало, чтобы Ордекс и правда загнулся через пару недель.

— Ладно, что-то мы заговорились. Смотри, как потемнело.

— Эм... Потемнело — это мягко сказано.

Даже солнцу было тяжело пробиться сквозь густые кроны Шеумарских деревьев, а уж луна здесь и вовсе не подавала никаких признаков жизни, оставляя игроков в почти непроглядной тьме.

— И... — задумчиво проговорил Кариен, — как мы собираемся качаться в таком мраке? Я только сейчас вспомнил, что мы ещё ни разу не посещали Шеумар ночью.

— Это почти то же самое, что секретные тоннели в горах — даже с магическим светом мы будем видеть не дальше нескольких метров перед собой.

— Значит?

— Значит, прокачку придётся отложить до утра. К счастью, время суток здесь не имеет для нас значения. Оповещу остальных. — Сейнор открыл интерфейс гильдии и через него подал текстовое объявление всем членам «Аттеры».

* * *

Обновление задания «Охота на еретиков».

Текущие цели:

Гарольд. 55 уровень. Специализация: одноручный меч. Последнее известное местонахождение: Эрлайз.

Калиста. 63 уровень. Специализация: лук. Последнее известное местонахождение: Дерстен.

Сантер. 61 уровень. Специализация: магия молний. Последнее известное местонахождение: Скернингел.

— Уже неделю не было, — сказал Кариен, разрубив последнюю саламандру напополам.

— Примерно через такой промежуток они обычно и появляются, — ответил Волгрейн. — За исключением последних двух целей, которые объявились на следующий же день после предыдущих.

— И в этот раз сразу трое, — сказал Абрас. — Как я и говорил, их число увеличивается.

— Когда пойдём убивать? — спросил Кариен, поворачиваясь к Сейнору.

— Первого и третьего попробуем найти прямо сейчас, — ответил тот. — А за тем, который сейчас в столице, пусть понаблюдают информаторы, — сказал он, поворачиваясь к Кессиди.

Как он и обещал, гильдия стала брать девочку с собой на прокачку, а сам Сейнор постоянно держал на ней «Щит боли» в целях безопасности. Но так как мобы в игре не могли похвастаться ни интеллектом, ни коварством, Кесс было достаточно держаться за спинами согильдийцев и не лезть вперёд, и щиту ещё ни разу не пришлось сработать. При её низком уровне опыт залетал в огромных количествах, и за неделю она прокачалась уже до 51 уровня.

Поняв задачу, Кессиди открыла окно чата и отдала распоряжения. За прошедшую неделю она договорилась ещё с двумя детьми, которые согласились заняться шпионской работой. Наличие трёх информаторов позволило организовать почти круглосуточное наблюдение за порталом на площади Дерстена и точно знать, когда те или иные люди отправляются на прокачку. В данный момент дети находились на испытательном сроке и за свою работу получали только денежное вознаграждение, но в случае успешного выполнения своих обязанностей Кесс обещала помочь им выбраться из города и порекомендовать для принятия в гильдию.

Кариен, Верминт и Лайнинг тем временем прошлись по своим связям и нашли для «Аттеры» не только новых бойцов, но ещё и крафтера, обеспечившего гильдию качественной экипировкой.

В Скернингеле игроки тоже не теряли времени и уже нашли тот «Легион мёртвых», с

котором говорилось в задании. Это была поистине огромная армия из зомби, скелетов и некромантов, справиться с которой было бы не под силу рейду из сотни человек. А даже если бы все активные игроки Ордекса объединились для боя, число жертв было бы слишком велико, так что вариант «прорваться силой» был сразу исключён, и игроки вернулись к прокачке, чтобы по достижении семидесятих уровней заняться прохождением квеста.

— А ты сама, — ещё раз обратился к ней Сейнор, — отправляйся прямо сейчас в Эрлайз и поищи этого Гарольда. Миара — на тебе Скернингел.

Поняв задачу, они обе ушли в сторону замка, а остальная часть группы продолжила прокачку.

* * *

В течение дня удалось найти и без особых затруднений устранить обе цели, и осталось только дожидаться информации о третьей.

* * *

В полдень следующего дня жертва была найдена.

— Мне сейчас написал Микор, — сообщила Кессиди. — Калиста только что шагнула в портал на площади.

— Скернингел, — убедился Сейнор, посмотрев местоположение цели в описании задания.

— Вот только есть проблема... — продолжила Кессиди. — Она ушла качаться в составе полной группы — пять человек. И один из них... угадай кто?

— Есть только один человек, достойный такой интриги, — соврал Сейнор. На самом деле таких людей было два. — Амарт?

— Он самый!

— Интересное развитие событий! — Волгрейн с улыбкой скрестил руки на груди. — А я всё думал, когда же нам наконец придётся с ним столкнуться.

— Вы что, уже собрались напасть на них? — обеспокоенно спросил Абрас. — Нападать на Амарта — это вам не шутки. Может, стоит подождать, и в следующий раз она выйдет на прокачку с другим составом?

— Нужно посоветоваться с остальными, — решил Сейнор и открыл панель чата. Так как при большом скоплении игроки мешались друг другу, прокачку решено было вести отдельными группами по пять человек.

Сейнор: Вы где?

Кариен: В восьмом квадрате.

Сейнор: Недалеко, отлично. Надо собраться всем вместе и кое-что обсудить.

Кариен:???

Сейнор: Нашлась одна из целей. И, как оказалось, она качается в одной группе с Амартом.

Кариен: Ха! Интересный поворот. И когда нападаем?

Сейнор: Это я и хотел обговорить. Можно напасть прямо сейчас, либо дожидаться

следующего дня — вдруг её распределяют в другую группу.

Кариен: Окей. Тогда где встречаемся?

Сейнор: Давай в девятом квадрате.

Пригласить в рейд: Кариен.

Приглашение принято.

* * *

Группы встретились через двадцать минут.

— Мы тут посоветовались, пока шли, — сразу заговорил Кариен. — Я и Лизмен за бой с Амартом, Верминт против, Лайнинг и Соьер воздержались.

— У нас двое за, — ответил Сейнор, — и двое против. Итого: четыре за, три против, двое воздержались.

— Ну а теперь приступим к прениям сторон, — театрально провозгласил Кариен. — Глядишь, цифра и поменяется. Сейнор — вам слово.

— Во-первых, нет гарантий, что у них вообще меняются составы групп. Надо бы в будущем организовать слежку конкретно за Амартом и выяснить это. Во-вторых, вы знаете, какие риски несёт любое промедление — через несколько дней начнутся зависания игроков, иногда с летальным исходом. И для нас это вдвойне опасно — если зависнем здесь, — Сейнор обвёл руками болото вокруг, — никто не придёт на помощь. С другой стороны, бой с Амартом действительно будет на порядок сложнее. К тому же, он тоже водит дружбу с ГМ-ом и может владеть особыми боевыми навыками. И ещё одна проблема — его нельзя убивать. По сути, на нём сейчас держится всё активное игровое сообщество. Если люди потеряют такого лидера, прохождение игры сильно замедлится, если не остановится полностью. То есть — придётся в этот раз оставить свидетелей, и всем станет известно, что мы работаем большим организованным рейдом.

— Тогда, — сказал Верминт, — не вижу причин спешить. Один день в любом случае погоды не сделает. Глядишь, повезёт, и завтра она правда отправится с другой группой.

— Хорошо, — решил Сейнор. — Один день. Но если она и завтра уйдёт с Амартом, придётся нападать. Возвращаемся к прокачке.

Глава 20

На следующий день, в назначенное время, гильдия уже находилась на позиции в развалинах Скернингела, располагающихся неподалёку от городка с порталом. Им пришлось прибыть сюда ещё ночью, так как днём в городке постоянно находились люди.

Все сидели со скучающим видом, ожидая сигнала от информатора. Кессиди лично отправилась на столичную площадь и сейчас наблюдала за порталом, ожидая прибытия цели. Наконец сообщение пришло.

Кессиди: Они выходят. Снова с Амартом.

Сейнор: Ясно. Можешь быть свободна.

— Итак, — объявил он игрокам, уставившимся на него в ожидании, — придётся сразиться с Амартом.

Реакция у всех была разной: кто-то усмехнулся, кто-то разочарованно вздохнул, а кто-то заметно заволновался.

Вскоре из городка показался отряд из пяти человек. Отсюда нельзя было увидеть их никнеймы, но фигуру в украшенных латных доспехах и длинной синей накидке сложно было с кем-то перепутать — Амарт со своей группой вышел на прокачку.

— Миара, приступай, — скомандовал Сейнор спустя полминуты, когда группа отошла на достаточное расстояние.

Уняв волнение, женщина встала и, включив режим скрытности, направилась следом за отрядом Амарта. Выждав ещё пару минут и убедившись, что поблизости нет других игроков, рейд «Аттеры» покинул развалины и последовал в ту сторону, куда недавно ушли Амарт и Миара.

* * *

Миара: Остановились в деревне с зомбами, зачищают.

Сейнор: Какой у них состав команды?

Миара: Так... Паладин, жрица, лучник, даггерщик и воин с двумя мечами.

Миара: Отправились дальше, на запад.

Миара: Зачищают кладбище.

Миара: Зачистили, пошли дальше.

Миара: Спустились в катакомбы.

Сейнор: Отлично, это наш шанс. Спускайся и следи за ними.

Миара: Ок.

— Они зашли в катакомбы, — сообщил остальным Сейнор, закрыв окно чата. — Там мы их и поймаем. Все помнят план действий? — все игроки кивнули. — Хорошо, выдвигаемся.

* * *

Спустя несколько минут, ориентируясь на маркер Миары на карте, они подошли к небольшой каменной постройке с лестницей, уходящей под землю. Спустившись вниз,

игроки оказались в полной темноте.

— Запускаю фонарь? — негромко спросил Абрас.

— Только не на полную мощность, — ответил Сейнор. — За Миарой уже прорисовалась карта, и мобы на пути зачищены, так что света нужно ровно столько, чтобы не врезаться в стены.

Абрас скастовал заклинание, подвесив у себя над головой тускло светящийся фиолетовый шар. Сверяясь с картой, рейд отправился следом за группой Амарта.

Коридоры подземелья достигали четырёх метров в ширину и трёх в высоту, позволяя рейду двигаться относительно свободно. Стены были украшены статуями и орнаментом, а на полу то и дело попадались тела зомби и скелетов, убитых идущей впереди группой.

— Давайте обговорим тактику, — предложил Сейнор, пока они продвигались по мрачным коридорам. — Скорее всего, бой состоится в одном из залов. Наша главная задача — убить Калисту. Остальных достаточно просто вырубить. Особенно Амарта — его убивать нельзя ни в коем случае, так что летал включаем, только когда атакуем Калисту.

— А что по остальным трём? — спросил Волгрейн. — Их мочим, или оставляем?

— Если убьём только лучницу, — включился Верминт, — они догадаются, что наши убийства избирательны, и могут что-нибудь заподозрить.

— Уверен, — ответил Сейнор, — что они и так уже это поняли. Стражники у ворот были очень нелогичными целями для плеер-киллерства. А сегодня мы ещё и оставим в живых Амарта. Так что выдавать себя за простых ПК можно уже не пытаться. А значит — нет смысла в лишних жертвах.

— Нет смысла?! — возмутился Верминт. — А про ценный лут ты не забыл? Сегодня наша цель, ни много ни мало, топовая группа в Ордексе. Не станет же Амарт качаться с кем попало.

— Кажется, мы уже говорили об этом. Своим обычным плеер-киллерством вы занимаетесь в своё личное время, без участия гильдии.

— А тебе не кажется, что пора бы уже изменить это правило? — вмешался Кариен. — Изначально аргументом против лишних убийств было то, что мы не хотели привлекать к себе внимания. Но, если сегодняшнее нападение пройдёт успешно, внимание всего Ордекса нам обеспечено. Ты и сам сказал, что скрывать наш союз и изображать простых ПК больше не выйдет. Так с какой стати нам тогда лишаться профита? Четыре человека из личной группы Амарта — это же золотая жила!

— Я согласен, — сказал Соьер, один из новичков. — Нравится тебе это или нет, но больше половины из присутствующих здесь — чистые ПК, и мы не станем отказываться от наживы ради чьих-то дурацких принципов.

Сейнор видел, что спорить бессмысленно — ему сейчас только бунта не хватало. Да и он изначально понимал, кого набирает в гильдию, и чего от этих людей стоит ждать.

— Хорошо, — ответил он. — Делайте, что хотите. Но Амарта не убивать. Теперь вернёмся к тактике. У нас аж пятеро стрелков — тем лучше, все сразу вливайтесь в цель и как можно быстрее убейте её. Мы с Волгрейном и Кариеном должны занять их бойцов ближнего боя. Стрелки — когда убьёте цель, переключайтесь на жрицу, а дальше по ситуации. Если кто-то попытается сбежать... пусть бежит, нам меньше мороки. Кроме Калисты, конечно — её нужно остановить и убить любой ценой.

Миара: Остановились в зале с толпой мобов, зачищают.

Миара: Зачистили, двинулись дальше.

Миара: Пришли в зал с мобами и элитником, готовятся к бою.

Сейнор: Отлично. Элитник может просадить их по ХП, тогда и нападём. Сообщи, когда закончат.

— Собираются драться с элитником, — сообщил он остальным. — Займём позицию поближе к залу.

Отряд прошёл к нужному месту, остановившись за поворотом. Отсюда им уже были слышны звуки боя. Миара стояла неподалёку. Благодаря тому, что она находилась в их рейде, членам «Аттеры» было хорошо её видно, несмотря на включенный режим скрытности. Вскоре звуки боя прекратились, а Миара повернулась к Сейнору и кивком головы дала понять, что элитник убит.

— Вперёд, — шёпотом скомандовал Сейнор.

Восемь человек зашли за поворот и оказались в квадратном зале шириной около десяти метров. В противоположной его стороне находилась группа «Сияния порядка», в данный момент занятая сбором трофеев с элитника. У всех не хватало в среднем 10–15 % здоровья.

Воспользовавшись моментом, отряд «Аттеры», дружно включив красный поток, бросился на врага. Эффект неожиданности сработал на славу — сначала атакуемые игроки вообще не поняли, что происходит, и пропустили изрядное количество урона.

— ПК! Защищаемся! — скомандовал паладин.

— Амаарт!!! — почти сразу раздался отчаянный крик Калисты. Сконцентрированная одновременная атака пяти стрелков под красным потоком моментально сняла ей почти всю полосу здоровья. Бросив взгляд в её сторону, паладин понял, что уже ничем не поможет. В следующую секунду в неё влетела очередная порция разносортных снарядов, мгновенно обнулив индикатор ХП.

Прогресс в задании: «Охота на еретиков».

Получено: 5500 золота, 12000 опыта, 700 репутации.

Текущие цели: нет.

В ближнем бою тем временем шёл бой трое на трое. Его можно было бы назвать равным, если бы не красный поток, удваивающий силу бойцов «Аттеры». Если Амарт ещё как-то ухитрялся держать удар, то остальные два игрока безнадёжно проигрывали, теряя здоровье с ужасающей скоростью.

Стрелки же, убив Калисту, сразу переключились на Элайну, тщетно пытавшуюся вылечить трёх оставшихся бойцов своей группы. Будучи жрецом, она могла навесить на себя щит и выдержать больше попаданий, чем Калиста, но при таком бешеном входящем уроне она выиграла бы не больше нескольких секунд.

Поняв, что исход боя предрешён, Амарт сделал последнюю отчаянную попытку спасти хоть кого-то из своей группы. Оттолкнув Сейнора в сторону, он бросился в сторону вражеских стрелков, на ходу заряжая заклинание, из-за чего его правая рука стала излучать яркий жёлтый свет.

Вспышка света.

Тип умения: Заклинание.

Стихия: Свет.

Описание: Волна света сметает врагов перед заклинателем, нанося урон и сбивая их с ног.

Эффекты: Обладатели роб и лёгких доспехов падают на землю, обладатели средних доспехов получают оглушение.

Восстановление: 3 минуты.

— Элайна! Беги наружу!!! — во весь голос крикнул он и, подбежав к группе стрелков, выставил вперёд руку, высвободив перед собой мощную ударную волну. Все пятеро стрелков тут же отлетели в сторону и упали на каменный пол.

Жрица, промедлив пару секунд, наконец поняла приказ и бросилась к выходу из зала. Не рассчитав скорость, на повороте она по инерции влетела в стену, в последний момент успев выставить перед собой руки. Правая ладонь ударилась о каменную поверхность, а вот левая упёрлась во что-то другое, не достав до стены. Повернув голову, Элайна увидела стоящую в темноте фигуру, которой до этого вообще не было заметно. Постепенно до неё дошло, что перед ней стоит даггерщик в режиме скрытности.

После недолгой немой сцены Миара схватила её за плечо и толкнула в сторону коридора.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

— Проваливай! — прошипела она вслед.

Не желая разбираться, что здесь делает «белый» даггерщик, Элайна побежала дальше по коридору.

Два других воина уже лежали в нокауте, а у Амарта оставалось всего 13 % здоровья. Теперь все прежние сомнения подтвердились — перед ним стоял организованный рейд из восьми плеер-киллеров, возглавляемый Сейнором. Точнее, из семи — один из игроков имел не красный, а зелёный никнейм. Амарта это не удивило — он догадывался, что секретную способность Сейнор нашёл не случайно. Осмотрев никнеймы остальных, он также не увидел никого нового — все шестеро уже были внесены в список известных плеер-киллеров.

— Почему ты... — он не успел закончить вопрос. Лезвие глефы резко вошло ему в грудь, и сознание провалилось в темноту.

* * *

Услышав шарканье ног впереди, Элайна успела затормозить и чудом не врезалась в двух зомби, бродящих по коридору.

«Живые мобы? Куда я убежала?» — раскрыв карту, она убедилась, что пропустила поворот. К счастью, погони не было, и жрица смогла вернуться назад и продолжить путь наружу. Выбежав в длинный прямой коридор, она позволила себе отвлечься на интерфейс и посмотреть на панель группы. Амарт и два других игрока находились в состоянии нокаута, но пока были живы.

«Что там происходит? Что мне делать?» — в данный момент в Элайне трудно было узнать заместителя лидера главной гильдии в Ордексе. Просевшее наполовину здоровье, быстрая запинаяющаяся походка, катящиеся по щекам слёзы — она была руководителем и хилером, а не бойцом, и совсем не была готова к такой ситуации. Амарт остался там, один против целого рейда плеер-киллеров, и может быть убит в любую секунду, а она ничем не могла ему помочь. Только бежать. Бежать к выходу, чтобы спастись самой. Элайна пыталась вспомнить инструктаж, который Амарт давал всей гильдии на случай попадания в подобную ситуацию.

— Если вы окажетесь в смертельной опасности, будь то сильный элитник, босс, или плеер-киллер, — говорил он, — то никакого геройства. Если лидер группы приказывает

бежать — вы убегаете. Без всяких попыток остаться и защитить остальных. Когда убедитесь, что за вами нет погони, сразу свяжитесь с начальством. Те, в свою очередь, должны созвать всех боеспособных игроков и прийти на помощь. Если, конечно, не будет слишком поздно.

Наконец впереди показался свет, и Элайна выбежала на улицу.

«Так. Я должна собрать рейд.» — дрожащими руками она открыла панель гильдии и набрала первое сообщение:

Элайна: Маркус! На нас напали ПК! Калисту убили, но Амарт и остальные ещё живы. Нужна помощь, срочно!

Маркус: Понял. Кидай рейд.

Пригласить в рейд: Маркус.

Приглашение принято.

В левой части интерфейса появились индикаторы ещё пяти игроков.

Маркус: Видим тебя на карте. Выдвигаемся.

Маркус: И не пиши каждому в личку, есть же объявления!

«Точно!» — найдя нужную команду в панели управления гильдией, Элайна написала объявление:

Объявление: Это Элайна. На нас напали ПК! Срочно нужна помощь всех активных групп! Сейчас я кину вам приглашение в рейд, принимайте и быстрее идите сюда!

После этого она быстро раскидала приглашения, собрав рейд из шести групп. Убедившись, что все маркеры на карте начали движение в её сторону, она принялась следить за индикаторами трёх оставшихся членов своей группы, молясь про себя, чтобы всё кончилось хорошо.

* * *

— Как-то даже слишком легко. Так неинтересно. — угрюмо протянул Волгрейн, глядя на лежащих без сознания трёх игроков.

— Нас было больше, у нас был красный поток, и на нашей стороне был элемент неожиданности, — ответил Сейнор. — А паладину его гейм-мастер даже не подарил никаких уникальных фишек для боя. Так что ничего удивительного, что мы так легко победили.

— Ну, как и договаривались, — сказал Лизмен, ещё один новичок, — эти двое — наши, — с этими словами он активировал летальный режим, зарядил арбалет и выпустил болт во вражеского даггерщика.

— Оставьте второго мне, — Миара вышла из тени, кинжалы уже были у неё в руках.

— С чего это вдруг?

— Жрица видела меня, когда убегала. Так что теперь все узнают, что я с вами. А если так, то самое время наконец выполнить квест.

— А что тогда помешало прикончить саму жрицу? — спросил Верминт.

— Она не просто жрица. Это Элайна — заместитель Амарта и важное звено в его гильдии. Так что её тоже крайне нежелательно убивать.

— Ладно, — сказал Лизмен, убирая арбалет и делая пригласительный жест рукой, — прошу.

Подойдя к воину с двумя мечами, Миара какое-то время рылась в интерфейсе,

разыскивая кнопку включения летала. Наконец прокрутив над головой анимацию черепа, она присела и с силой воткнула оба кинжала в игрока. Её никнейм тут же принял алый оттенок, а сама Миара забегала глазами, просматривая появившиеся уведомления.

* * *

«О нет!» — Элайна быстро набрала текст в рейдовом чате:

Элайна: Быстрее! Они убили ещё двоих!

Маркус: Вижу! И так бежим со всех ног.

«Аттера» шла обратно, на всякий случай отправив Миару вперёд. Когда они уже подходили к выходу, даггерщица вдруг резко развернулась и подбежала к остальному отряду:

— Элайна стоит снаружи!

— Что она там забыла? — удивился Волгрейн.

— Не знаю. Как будто чего-то ждёт.

— Или кого-то, — догадался Сейнор. — Она вызвала подкрепление. Стоило это предусмотреть.

— Если подкрепление ещё не пришло, — сказал Волгрейн, — давайте просто вырубим её и смотаемся.

— Нет, слишком рискованно. Снаружи светло, и нет почти никаких укрытий. Нас могут увидеть даже с большого расстояния.

— Можно просто спрятаться в катакомбах, — предложил Абрас. — Здесь наверняка нарисованы целые лабиринты.

— А если они начнут нас искать? — забеспокоился Соьер.

— Сомневаюсь, — ответил Сейнор. — По-любому сразу всей толпой кинутся спасать Амарта. А как только они пробегут мимо, мы и свалим. Пойдёмте пока вон в то ответвление. Миара, ты оставайся тут и следи за ними.

— Поняла.

* * *

Как и ожидалось, прибывший на помощь рейд из нескольких десятков человек, следуя за Элайной, сразу рванулся в тот зал, где недавно прошёл бой, не оставив ни одного человека для наблюдения за выходом. Отряд «Аттеры» беспрепятственно вышел из катакомб и, уже не пытаясь прятаться, среди бела дня вошёл в город. Увидев толпу плеер-киллеров, люди в ужасе разбежались в стороны, а оказавшись на безопасном расстоянии, с опаской наблюдали, что же этот рейд собирается делать в городе. К их облегчению, члены «Аттеры» один за другим просто молча исчезли в портале.

— Он очнулся!

Амарт медленно сел, но, сразу вспомнив последние события, резко вскочил на ноги и стал озираться по сторонам. Тела трёх уже бывших членов его группы лежали на прежних местах, но Элайна, к счастью, была жива.

— Ты в порядке?! — жрица с обеспокоенным видом подбежала к нему.

— Конечно в порядке, — отмахнулся он от глупого вопроса, с печалью и тенью злобы на лице глядя на трупы своих товарищей.

Бросив взгляд на его индикатор здоровья, жрица спохватилась и принялась кастовать исцеляющие заклинания.

— Ну а теперь объясните, что тут произошло, — сказал Маркус, выходя вперёд.

— Нас атаковал рейд плеер-киллеров, — начал рассказывать Амарт, — составом из восьми человек, — на лицах согильдийцев появилось удивление, организованных ПК-рейдов в Ордексе ещё не было. — Сейнор тоже был в их числе.

— Можешь уже не упоминать о нём отдельно, — сказал Маркус. — Всем понятно, что он стал очередным ПК.

— Не сказал бы, что просто очередным, — возразил Амарт. — Им движет не жажда наживы, а что-то другое. И ради этой цели он собирает вокруг себя других плеер-киллеров. Но об этом мне и самому ещё ничего неизвестно. Вернёмся к нападению, — паладин попытался вспомнить все подробности недавнего боя. — Их милишники навязали нам ближний бой, а стрелки влились сначала в Калисту, а затем в Элайну. В целом, самая разумная тактика. Когда они убили троих наших, я пробил дорогу к выходу и приказал Элайне бежать, но сам уйти не смог. Затем я тоже отправился в нокаут.

— Калисту они убили сразу, — уточнила Элайна, — а вот тебя и двух других милишников атаковали с выключенным леталом. Их убили уже после твоего нокаута.

— Но почему тогда они не убили и меня тоже?

— Видимо, — предположил Маркус, — даже ПК понимают, что твоя смерть недопустима.

— Что?! — Амарт подошёл к нему вплотную. — Недопустимо?! Ты хочешь сказать, что они собираются убить ещё неизвестно сколько людей, но меня каждый раз оставлять в живых из чисто политических соображений?!

— Ну да, — ответил Маркус, удивившись реакции своего лидера. — Будь я плеер-киллером, я тоже не стал бы тебя убивать.

Амарт отвернулся к стене, обдумывая слова своего подчинённого.

— Так, ладно, — успокоившись, сказал он, после чего подошёл к одному из трупов и осмотрел его. — С трупа, как обычно, забрали всё ценное. Последний удар — Миара, кинжал.

— Миара? — удивлённо переспросила Элайна.

— Да, — ответил Амарт. — Не помню такого имени в базе плеер-киллеров. Ты знаешь её?

— Я наткнулась на неё, когда убегала отсюда. Она стояла в режиме скрытности вон там, — жрица показала рукой в угол на повороте. — У меня не было времени рассматривать, но вроде бы её никнейм был белым.

— Кто-нибудь ещё её знает? — Спросил Амарт. Игроки покачали головами. — Ладно, потом наведу справки, — он встал и подошёл к другому телу. — обобран. Сойер, огонь. Ну, этого мы знаем.

Оставалось только тело Калисты. Увидев лог, он не сразу решил, стоит ли озвучивать никнейм этого убийцы, но понял, что скрыть его уже не получится. — Тоже обобрана. Убийца — Абрас, арканная магия.

— Абрас?! — удивился Маркус. — Это же...

— Тот гейм-мастер, — закончил за него паладин, — который объявлял нам приговор на площади. Да, он тоже был с ними.

— Это уже ни в какие ворота... Откуда у них взялся ГМ?

— У меня уже есть кое-какая информация по этому поводу. Сегодня вечером организуем в штабе собрание всей гильдии, там я всё расскажу.

— Что теперь? — спросил Маркус.

— В общем, так, — Амарт посмотрел на часы, — в 18:00 всем членам гильдии в обязательном порядке быть в штабе. Маркус, Элайна, займитесь этим. Пришло время всем вам кое-что рассказать...

* * *

Как только отряд вышел из портала, Кессиди сразу же бросилась к ним.

— Ну как?! — с нетерпением уставилась она на Сейнора.

— Успешно, — ответил он.

— И вы победили Амарта?

— Ты говоришь так, будто это какой-то полубог. Нас было больше, и мы были сильнее. Конечно мы победили.

— Сегодня мы точно разворошили осиное гнездо, — сказал Волгрейн. — Как я понимаю, в ближайшем будущем наша жизнь станет куда насыщеннее, чем раньше.

— Мда, — согласился Кариен. — Через пару дней весь Ордекс будет знать о нашей гильдии.

— Теперь нам понадобится куда больше шпионов и информаторов, — сказал Сейнор. — Кессиди, пройди ещё по своим знакомым. А ещё, нам бы очень не помешал хилер.

— Среди ПК мы его точно не найдём, — уверенно сказал Кариен.

— Верю. Значит, придётся искать среди белых игроков.

— И кто этим займётся? Ведь наш даггерщик сегодня замарался.

— Из белых у нас сейчас только крафтер. Похоже, придётся возложить эту работу на него.

— А может, — предложил Волгрейн, — устроить вербовку одиночек прямо в зонах для прокачки, как ты проделал это с Миарой? Сейчас у нас два человека с навыками скрытности, они могли бы заняться этим.

— Слишком рискованно... Даже затея с Миарой была чересчур опрометчивой, но тогда у нас была катастрофическая нехватка людей, и выбирать не приходилось. Сейчас же нам, по сути, нужен только хилер, лучше два. С красным потоком каждый из нас дерётся за двоих, и недостатка боевой мощи я не ощущаю.

— А мне вы дадите этот красный поток, когда я докачаюсь до ваших уровней? — с

надеждой в голосе спросила Кессиди.

— Ты информатор, девочка. Не забыла? — напомнил ей Волгрейн. Вместо ответа Кесс показала ему язык.

— А потом ты с нами в ПК-рейды будешь проситься? — упрекнула её Миара.

— Да я сражаюсь не хуже любого из вас! — возмутилась Кесс.

— Ну, мы сейчас не в том положении, чтобы отказываться от добровольцев, — Сейнор решил встать на её сторону. — Но если хочешь попасть в основной состав, придётся найти себе на замену других шпионов.

— Найду, не беспокойся. За возможность выбраться из Дерстена дети сделают всё, что угодно. Микор, как видишь, уже отлично справляется со своими обязанностями.

— Ладно, займись этим, — сказал Сейнор. — Сейчас напишу крафтеру, а потом, — он сверился с часами, — может, ещё покачаемся.

* * *

В зале собралось почти две сотни человек. Гильдия «Сияние порядка» занимала самый большой штаб, какой только можно было найти в Дерстене, но даже здесь им уже было тесно. Все были в курсе планов Амарта на взятие замка в следующей локации и с нетерпением ждали этого дня.

Когда часы пробили 18:00, дверь соседней комнаты открылась, и глава гильдии со своими заместителями поднялись на возвышение с трибуной. Оглядев всех собравшихся, Амарт начал речь:

— Приветствую всех, кого не видел. Думаю, вы все уже в курсе, что сегодня днём моя группа была атакована рейдом плеер-киллеров. Калиста, Джек и Таррис были убиты, но мне и Элайне удалось выжить. Теперь мы точно знаем — плеер-киллеры перестали работать поодиночке и объединились в гильдию под названием «Аттера». Возглавляет её игрок по имени Сейнор, сам не так давно ставший ПК при странных обстоятельствах.

— И зачем им это нужно? — спросил кто-то из зала. — Они получили обычный лут с трёх обычных игроков, а сколько при этом наделали шума. Ты ведь сам говорил — ПК выгоднее быть одиночками.

— Так и есть, — ответил паладин. — Для обычного плеер-киллерства с целью наживы намного выгоднее и удобнее работать самому по себе — такова механика Ордекса. А значит, у них появились новые мотивы, кроме простого грабежа.

— И какие же?

— Я и сам мечтаю это выяснить, и у меня даже есть идеи, как это сделать. Но сейчас о другом. Во-первых, с сегодняшнего дня нам придётся ужесточить правила безопасности при прокачке. Как показал сегодняшний бой, все подчинённые Сейнора обладают уникальным умением — «Красным потоком», делающим их раза в два сильнее обычных игроков. В честном бою у нас против них нет никаких шансов. А значит, придётся этих боёв всеми силами избегать. Во-вторых, отныне вы должны постоянно находиться на открытой местности, чтобы в случае нападения иметь возможность сбежать. Прокачка в катакомбах, руинах и прочих замкнутых помещениях запрещается. Да, в таких местах обычно лежит всё самое вкусное, но поверьте — риск того не стоит. Во-вторых, свидетели сообщили, что после сегодняшнего нападения тот ПК-рейд спокойно вошёл в портал в Скернингеле и куда-

то улетел. Нам нужно выяснить, куда. Для этого будут назначены игроки, чьей задачей будет дежурить возле порталов во всех локациях и следить, кто будет из них появляться. В-третьих, пришло время посвятить вас в одну тайну, о которой я до сих пор никому не рассказывал, — в этот момент Элайна заинтересованно посмотрела на Амарта. Она давно поняла, что он что-то скрывает, и ей было очень любопытно узнать, что именно. — Помните гейм-мастера, который в день инцидента объявил нам новые правила игры? Так вот — ГМы не ушли в оффлайн. Они остались здесь — в Ордексе, но лишились всех своих полномочий, оставив при себе только зелёные никнеймы и бесценные знания об этой игре, — по залу прокатился удивлённый гул. — Более того — я лично знаком с одним из них. Именно он дал мне доступ к секретным функциям, благодаря чему мы имеем возможность подавать объявления для всего мира, организовывать в городе мероприятия, и не только это.

— Гейм-мастер... — задумчиво проговорила Элайна. — Что-то примерно такое я себе и представляла. А меня ты с ним познакомишь?

— Да. Думаю, по крайней мере руководящему составу гильдии пора с ним увидеться. Но, сами понимаете, за экскурсию из двух сотен человек он мне спасибо не скажет, так что остальных прошу пока что потерпеть. Когда мы обзаведёмся собственным замком, он поселится там, и тогда у вас всех будет возможность увидеть его и, возможно, даже лично пообщаться. Как вы уже, наверно, догадались, «Аттера» тоже завела знакомство с одним из ГМ-ов. Да не с кем-то, а с тем самым Абрасом, который объявлял о нашем заточении. Скорее всего, именно он и дал им доступ к «Красному потоку».

— А почему тогда твой ГМ не поделился с тобой никакими уникальными умениями? — спросила Элайна.

— Он не отвечал за боевую составляющую игры, и, к сожалению, не имеет информации о подобных вещах. И четвёртое, последнее. Раньше разговорить ПК можно было, только угрожая ему смертью, что действовало, как вы знаете, далеко не на всех. Теперь же у меня... у нас появился новый, более эффективный способ допроса. Так что если кому-то из вас посчастливится наткнуться на ПК-одиночку, постарайтесь нокаутировать его, после чего сразу же поставьте меня в известность — я им займусь. Пожалуй, на этом всё. Можете расходиться.

* * *

Мр. Фейт: ПК по имени Детволкер только что вышел из портала в Войселе.

Амарт: Понятно, скоро будем.

Мр. Фейт: Направился на юг. Похоже, идёт в Скернингел. Наверно, лучше будет перехватить с той стороны.

Амарт: Поймаем, не беспокойся.)

Наблюдение за порталами и правда оказалось хорошей идеей. Стоило заняться этим намного раньше, подумал Амарт, затем обратился к своей новой группе:

— Обнаружен ПК, Детволкер. Двигается из Войсела в Скернингел. Отправляемся на перехват.

Группа зашагала в сторону границы между зонами. Вскоре лучник по имени Найтрейвен — один из новых членов группы — показал пальцем вперёд:

— Вон там кто-то идёт, как раз со стороны Войсела. Возможно, наш клиент, —

прокачанный им навык дальнорукости считался одним из самых бесполезных в игре, но сейчас Амарт был несказанно рад, что имел в гильдии такого игрока.

— Итак, пробуем, — сказал паладин. — Кайрин, давай.

Девушка в лёгком доспехе и с двумя саблями, кивнув головой направилась к ближайшей пачке зомби, бесцельно блуждающих по полю, и начала не спеша вырезать их. Остальные четверо спрятались за толстым, почти десяти метров в диаметре, усохшим деревом и стали ждать.

Фигура вдалеке, заметив девушку, двинулась в её сторону.

— Ключнул, — негромко сказал Амарт.

Когда человек подошёл достаточно близко, Кайрин увидела его никнейм — это был тот самый ПК, которого они надеялись поймать. Он носил лёгкие доспехи и два кинжала, которые тут же вынул из ножен. Изображать испуг не потребовалось, так как при виде него девушка испугалась на самом деле. Кайрин сначала попятилась, а затем развернулась и побежала в сторону дерева, но не прямо к нему, чтобы не вызвать лишних подозрений.

Когда расстояние до дерева показалось Кайрин достаточным, она подпрыгнула на бегу и, развернувшись прямо в воздухе, бросила преследователю под ноги замедляющую бомбу. Детволкер, злобно улыбнувшись, достал из пояса точно такую же бомбу и кинул её в Кайрин. Похоже, подобный трюк со стороны жертвы не был для него новинкой.

Вдруг слева послышался топот нескольких пар ног. Повернувшись туда, Детволкер сразу понял, что его обманули. В целом, он не удивился и почти не испугался — каждый ПК понимал, какие риски он несёт. Сейчас его нокаутируют, а затем приставят меч к горлу и будут требовать сдать своих подельников. Или просто прибьют на месте, такое тоже бывает.

Не дожидаясь, пока действие бомбы закончится, группа из четырёх человек подбежала к нему и быстро снесла всю полосу ХП, отправив плеер-киллера в нокаут.

* * *

Детволкер пришёл в себя и открыл глаза.

«Значит, всё-таки решили допросить.» — он был морально готов к смерти и не собирался сдавать никого из своих подельников и просто знакомых. Детволкер потянулся рукой к земле, чтобы опереться на неё и встать, но что-то помешало движению. Посмотрев на руку, он удивлённо уставился на наручники, которыми были скованы обе его руки.

— Что, выучили новые фокусы? — с усмешкой сказал он. Игроки молча стояли, давая ему время изучить своё состояние. Детволкер перевёл взгляд на список действующих эффектов — там появилась новая иконка. Её описание гласило:

Вы арестованы. Вы не можете совершать никаких действий, а арестовавшая вас группа может перемещать вас по своему усмотрению.

Дождавшись, когда арестованный дочитает описание, Амарт схватил цепь наручников и грубым движением поднял Детволкера на ноги.

— Ты пойдёшь с нами.

— О, свидание? Тогда, может, передашь наручники этой чикуне? — Детволкер кивнул головой в сторону Кайрин. Амарт проигнорировал его слова, продолжая идти вперёд.

Вскоре они пересекли границу с Войселом.

— Ребята, — сказал Детволкер, — это... в деревнях есть телепорты, по ним быстрее. —

Ответа не последовало, но он и сам догадался, что его ведут в какое-то секретное место и не хотят лишних свидетелей.

Вместо ответа Амарт остановился и, посмотрев на карту, достал меч и нанёс Детволкеру два удара, отняв то здоровье, которое успело восстановиться, пока они шли, и снова отправив плеер-киллера в нокаут.

* * *

Детволкер снова очнулся, опёрся на ноги и повертел головой. Теперь они находились в тёмном, скорее всего подземном, зале.

— О! — увидев вошедших гостей, Кельвион встал и заинтересованно посмотрел на пленника. — Уже нашёл первого клиента?

Увидев его зелёный никнейм, игроки отреагировали на удивление спокойно — видимо, они уже знали о присутствии гейм-мастера в Ордексе.

— О, ГМ! — обратился к нему Детволкер. — Полтора месяца вас ищу. Я хотел бы пожаловаться на баг — у меня, представьте себе, куда-то пропала кнопка выхода из игры.

— Обещаю, — подыграл ему Кельвион, — разберёмся с этим, как только я налажу связь с остальным персоналом.

Амарт, не расположенный сейчас к юмору, толкнул Детволкера в центр зала. Там он приковал плеер-киллера к монолиту при помощи закреплённых на каменной поверхности наручников.

— Итак, — начал он. — Не будем тянуть. Мне нужны имена всех плеер-киллеров, с которыми ты поддерживаешь связь.

— Ммм... а если я откажусь?

Вместо ответа паладин молча взялся рукой за рычаг, торчащий из монолита, и потянул его вниз. Тело Детволкера тут же пронзила сильная боль, а по телу побежали потоки красного пламени. От неожиданности он выгнулся и вскрикнул, но быстро взял себя в руки. Боль была не такой уж сильной, просто за полтора месяца в Ордексе он сильно отвык от подобных ощущений. Дождавшись, когда пленник привыкнет и успокоится, Амарт сильнее потянул рычаг, снова заставив того вскрикнуть.

— Ааа! Что это за хрень?! Как ты...

— Имена всех ПК, с которыми ты знаком.

— Пошёл ты!

Паладин продолжил вести рычаг вниз, и теперь пленник кричал уже во весь голос:

— Ааааа! Ладно! Ладно! Я скажу!

Амарт выключил механизм, и Детволкер, трясаясь всем телом, повис на цепях. Если к смерти он давно был морально готов, то пытки застали его врасплох. В конце концов, не случится ничего страшного, если он просто перечислит имена других плеер-киллеров. Хотя это наверняка была не единственная информация, которую ему сегодня придётся выдать.

— Записывай...

Хоть Амарт и знал наизусть всех засветившихся в Ордексе ПК, он на всякий случай открыл окно блокнота в интерфейсе — вдруг он услышит новое имя. Детволкер перечислил всех ПК, которых знал и с которыми общался — никого нового среди них не оказалось.

— Теперь, — Амарт продолжил допрос, — имена всех «белых» игроков, с которыми ты

так или иначе взаимодействовал: посредники, перекупщики, информаторы.

— Что с ними будет? — Детволкер понимал, что не сможет сопротивляться пыткам и рано или поздно выложит всё, что потребует паладин. Но всё же ему была небезразлична судьба подельников.

Амарт не собирался отчитываться перед ПК, и снова взялся рукой за рычаг.

— Убери ты руку! Сейчас всё скажу. — Детволкеру в голову пришла внезапная идея. Не станет же Амарт вот так пытаться игроков только за то, что какой-то ПК показал на них пальцем. В надежде на это Детволкер перечислил несколько случайных имён игроков, которых ему доводилось видеть, и прибавил к ним несколько вообще не существующих никнеймов, которые прямо сейчас и придумал.

Паладин, в свою очередь, понимал, что ПК может соврать. Но сейчас его не интересовали обычные ПК и их подельники — текущая часть допроса была просто спектаклем для отвлечения внимания.

Детволкер тем временем вспомнил, что у него всё ещё есть полный доступ к своему интерфейсу и начал набирать сообщения в чате, параллельно отвечая на вопросы Амарта.

Детволкер: Ты тут? Не поверишь, что у меня сейчас происходит.

Сойер:?

Детволкер: Амарт откопал новый фокус. Теперь он может надевать на людей наручники и уводить их куда вздумается. А ещё у него тут настоящая пыточная камера!

Сойер: Хочешь сказать — с настоящими болевыми ощущениями?

Детволкер: Именно! Не знаю, что мне придётся выдать, но когда всё кончится, предупреди остальных. Я буду держать тебя в курсе.

Сойер: А ты где вообще?

Детволкер: Хз. Мы вошли в Войсел, а там меня вырубили. Проснулся уже в каком-то подземелье. У них тут этот пыточный агрегат, а ещё, не поверишь — ГМ.

Сойер: Понятно... Так, без паники. Ты можешь открыть карту?

Детволкер: Да. Окрестности Дерстена — Подземелье Дерстена. А, так меня перетащили в соседнюю локу. Видимо, не знали, что я смогу посмотреть карту.

Сойер: А что насчет входа в это подземелье? Можешь увидеть, где он?

Детволкер: Нет. Точка входа на карте самих «окрестностей» не показана.

Сойер: Ладно, скажу своим. Придётся обыскать все окрестности. Тебя вытащить вряд ли успеем, но хотя бы на будущее пригодится.

Детволкер: Ради этого и пишу. И о каких это «своих» ты говоришь?

Сойер: Долгая история... Если останешься жив, то, может, когда-нибудь и познакомишься с ними.

— Теперь, — Амарт тем временем продолжал допрос, — ты расскажешь, о чём конкретно ты разговаривал с некоторыми из интересующих меня ПК. Начнём с... Дартена, — паладин назвал случайного плеер-киллера, продолжая запутывать пленника.

— Да ни о чём... Обменивались инфой о том, где и как удобнее вылавливать людей, да и всё. Никаких дел я с ним не вёл.

Пришло время добавить мотивации, и Амарт снова нехотя потянул рычаг, заставив пленника в течение следующих четверти минуты биться в конвульсиях кричать от боли.

— Да не вру я! Ничего важного мы с ним не обсуждали! Мы виделись-то всего один раз!

— Ладно, следующий. Волгрейн.

— Этого я только имя слышал. Ни разу вживую его не видел.

Амарт продолжил перечислять имена, среди прочих назвав всех людей, напавших на него в катакомбах. Ни по одному из них Детволкер не сказал ничего стоящего.

— Сейнор.

— Это тот, который победил недавно на турнире? Да, слышал. Он там и тебя уделал, так? А он что, тоже ПК?

— А ты не в курсе?

— Ну, в столицу с красным ником его бы не пустили. Значит, стал промышлять этим уже после праздника. Странно — все ПК, которых я знаю, уже давно определились со своей деятельностью. А этот целый месяц тормозил...

— Идём дальше. Слово «Аттера» тебе о чём-нибудь говорит?

— Нет. Да не лезь ты к рычагу! Если бы что знал, уже рассказал бы! Впервые это слово слышу.

— А «Красный поток»?

— Нет. Хотя на турнире, как я слышал, тот Сейнор применял какую-то красную читерную штуку. Ты об этом?

— Так ты ничего не знаешь об этой «штуке»?

— Неа.

— И последний вопрос. Встречались ли тебе в игре гейм-мастера, кроме того, которого ты видишь сейчас.

— И того, который объявил нам о заточении на первом празднике? Нет, не встречались.

— Ладно...

— Что собираешься с ним делать? — спросил Кельвион, поняв, что допрос окончен.

— Я так понимаю, камеры для заключённых к этому агрегату не прилагаются? — спросил Амарт. ГМ покачал головой. — Значит, выход только один... — паладин отцепил пленника от монолита и снова надел на него наручники, затем посмотрел что-то в интерфейсе. — Тут мирная зона. Выйдем наружу.

Детволкер понял, что его вот-вот снова вырубят, и поспешил отправить своё последнее сообщение:

Детволкер: Короче, так. Амарт расспрашивал меня про всех моих знакомых, про какую-то аттеру и красный поток. Я ни хрена об этом не знаю, так что и ему ничего выдать не смог. Может, тебе или этим твоим таинственным друзьям что известно. Мне, похоже, конец. Меня сейчас поведут на улицу и там прикончат. Если вдруг лоханутся и забудут вырубить, то хотя бы скажу точные координаты входа.

Надежды Детволкера не оправдались — как только его вывели из зала, значок мирной зоны пропал — в катакомбах игроки уже могли атаковать друг друга. Амарт достал меч:

— Хочешь сказать последнее слово?

— Ты фильмов чтоли насмотрелся? В жопу засунь своё слово!

Последним, что увидел Детволкер, было летящее в него лезвие меча.

— Больше он ничего не написал, и исчез из списка друзей, — на этом Соьер завершил свой рассказ и уселся на свободный стул.

Гильдия «Аттера» в полном составе собралась в тронном зале замка. Глава гильдии восседал на троне, а остальные беспорядочно расселись на стульях вокруг.

— Значит, — подытожил Сейнор, — теперь они могут похищать и пытаться людей. Это осложняет дело.

— Детволкер был не из слабых, — добавил Соьер. — Если он не смог выдержать этих пыток, значит, многие из нас тоже расколуются.

— Тогда нужно удостовериться, что ни один из нас не попадёт в лапы Амарта.

— Давай угадаю, — сказал Лизмен, — теперь ты запретишь нам выходить из замка без сопровождения?

— Угадал, — ответил Сейнор. — Один попавшийся в плен член гильдии может разрушить всё, чего мы достигли. Мы не можем позволить себе такой риск. К тому же, вам и так позволено убивать и обирать всех, кого мы встречаем во время охоты, так что от голода не умрёте. Отныне мы должны выходить из замка только в составе как минимум группы из пяти человек.

— И зачем я в это ввязался... — недовольно пробормотал Лизмен.

— Напомнить, зачем?

— Да, да, спасение мира и вот это всё. Хотя если дело уже дошло до пыток, то я сомневаюсь, не проще ли было просто сдохнуть ещё в начале игры.

— Всё будет в порядке, если мы не дадим поймать себя. Ну а если дадим... что ж, придётся либо надеяться, что Амарт включит мозги и не станет трещать о баге на каждом углу, либо просто смириться — мы сделали всё, что могли.

— Какой пессимизм, — с упрёком в голосе сказал Волгрейн. — Не надо сравнивать нас с каким-то ПК-одиночкой. Мы, если ты забыл — сильнейшая гильдия в Ордексе, и каждый из нас стоит минимум двух обычных игроков! Мы уже давно не в том положении, чтобы вздрагивать от каждого шороха. Хотят поймать нас? Пусть попробуют! Я с удовольствием повторю недавнее избиение младенцев в катакомбах!

— Может, и так, — усмехнулся Сейнор. — Ладно, уже вечер. Расходимся.

Члены гильдии разошлись по своим делам, только Миара продолжила сидеть на стуле.

— Можно задать вопрос? — спросила она, дождавшись, когда все уйдут. Сейнор вопросительно посмотрел на неё. — Я заметила, что каждый день, когда мы уходим к себе в комнаты, ты остаешься здесь. Мне всегда было любопытно — как долго ты ещё сидишь вот так на этом троне?

— Не очень. Полчаса-час. А что?

— Уверена, у тебя в комнате есть кресло, куда более мягкое и удобное, чем этот трон. Или так нравится видеть себя в роли правителя?

— Правителя? Хах. Разве что правителя болота и шайки бандитов.

— Ну, не прибедряйся. Ведь по факту мы сейчас и сильнее, и полезнее для Ордекса, чем даже «Сияние порядка».

— Насчёт «сильнее» я бы поспорил. У них в распоряжении не одна сотня человек — в открытом бою нас бы просто раздавили.

— Тактика не менее важна, чем грубая сила. И именно поэтому открытого боя никогда не произойдёт.

— Надеюсь... А если серьёзно — здесь мне просто лучше думается. А думать есть над чем, уж не сомневайся. Кстати, раз уж мы разговорились — как чувствуешь себя после первого убийства?

— Ну, неприятно, конечно. Я ведь понимаю, что убила живого человека. Но в то же время понимаю и то, что без нас может погибнуть весь Ордекс.

— Многие, особенно белые, на твоём месте вообще отказались бы в это лезть и предпочли взвалить всё на чужие плечи. А ты довольно легко согласилась. Ещё не пожалела о своём решении?

Миара нахмурилась:

— Моё решение — разделаться с этой игрой и вернуться к своей семье! И я без колебаний сделаю всё, что для этого потребуется! Даже если мне придётся стать преступницей!

— Вот это настрой. Не то, что у остальных. Они, кстати, вообще не верят в возможность прохождения игры, поэтому и не боятся нарушать закон.

— Их право. Главное, чтобы выполняли свою работу. Ладно, — Миара поднялась со стула, — пойду почитаю книжку перед сном.

— В этих книгах вообще бывает что-нибудь полезное, или они здесь только для развлечения?

— Вообще, иногда проскакивает интересная информация. Особенно в наиболее редких и труднодобываемых экземплярах.

— Например?

— Например, в одной из книг, которые нашлись в этом замке, подробно описывается защитный купол, укрывающий столицу. Видел его?

— Кто ж не видел. И что о нём написано?

— Якобы на самом деле он был создан не просто так. Согласно легенде, однажды город подвергся нападению огромного монстра из бездны — Шейрага. Дерстен понёс огромные потери и был наполовину разрушен, но в конце концов монстра чудом удалось прогнать. После этого перед советом магов была поставлена задача — придумать средство для защиты от подобных тварей. Потратив несколько лет на исследования и эксперименты, они изобрели магическое поле, которое должно было отпугивать всех порождений бездны. Оставалась только одна деталь — для питания этого поля был необходим огромный источник энергии. В конце концов он был найден и привезён в столицу. Это, представь себе — тот самый монолит, что торчит из-под земли на площади. Благодаря его энергии поле может беспрерывно работать и круглые сутки защищать город по всему периметру.

— Я так и не понял — это просто легенда, или тварь из бездны и правда может снова напасть?

— Хотела бы я знать.

— А знаешь что? Раз уж ты у нас увлекаешься чтением, то займись поиском полезной информации. Выписывай всё, что покажется тебе связанным с реальными событиями и игровой механикой, и сообщай мне. Как знать — вдруг найдётся что-то полезное.

— Окей, будет сделано, — с этими словами Миара удалилась.

Кукушка в часах оповестила о начале нового дня. Сев на кровати и окончательно проснувшись, Амарт облачился в доспехи и, выйдя из комнаты, спустился в холл. Там оказалось неожиданно людно — около двух десятков членов гильдии стояли возле окон, обеспокоенно глядя на улицу. Элайна тоже была среди них. Заметив паладина, жрица подбежала к нему.

— Амарт, там на улице собрались люди. Они хотят тебя видеть.

— Что, настоящий митинг? Они уже озвучили требования?

— Нет, а мы и не спрашивали. Решили дождаться тебя.

— Ладно, пойдём пообщаемся с ними.

Амарт в сопровождении Элайны и ещё нескольких обладателей высоких должностей вышли на улицу, где собралась приличная толпа народа.

— Доброго всем утра, — непринуждённо сказал паладин. — Я слышал, вы хотели со мной поговорить.

— Да, — один из игроков вышел вперёд. — Меня зовут Алкер, я буду говорить от лица всех этих людей. Говорят, вчера тебя и ещё несколько членов твоей гильдии видели в компании с плеер-киллером, — услышав эти слова, Амарт напрягся. Он хотел сохранить подобные вещи в тайне. — Вы куда-то тащили его. Не хочешь рассказать, куда? И что вы с ним сделали?

— По-моему, вы все и так должны быть в курсе, что делается в подобных случаях. Мы допросили его, а потом... казнили.

— Вот только делается это, как правило, прямо на месте. Зачем вам понадобилось куда-то его вести?

— Скажем так — его отвели в одно секретное место, чтобы никто не мешал долгому и подробному допросу.

— Ладно, не нам тебя учить, как расправляться с убийцами. На самом деле, мы здесь по другому поводу.

— И по какому же?

— Эти плеер-киллеры... поубивали уже очень много людей. Многие здесь потеряли из-за этих ублюдков своих друзей, родственников, согильдийцев. И нас не устраивает, что с убийцами разбираются в каких-то «секретных местах». Мы хотим лично видеть, как эти твари умирают, а не узнавать об этом от случайных свидетелей!

— Так вы предлагаете... устраивать публичные казни?

— Именно. Если уж у тебя есть возможность таскать этих убийц, куда вздумается, то тебе не составит труда вывести их, например, на открытое пространство возле города, и позволить всем жителям Ордекса наблюдать за правосудием.

Толпа одобрительно загудела, выражая полное согласие со словами Алкера. Паладин задумался. Заметив его нерешительность, Элайна включилась в разговор:

— Думаю, это будет несложно организовать. К тому же, требования этих людей вполне справедливы.

— Что ж, — решил Амарт, — так и быть. Когда мы поймем следующего ПК, то попробуем организовать публичный процесс.

— Благодарю, — Алкер слегка поклонился. — Мы будем ждать.

Толпа стала расходиться, а члены «Сияния порядка» вернулись в штаб и прошли в комнату для совещаний.

— Мда, приехали, — заговорил Амарт, когда всё руководство расселось за столом. — Теперь мы, значит, будем устраивать показательные казни. Что дальше?

— Дальше — только показательные пытки, — ответил Маркус.

— Это невозможно.

— А ты посоветуйся с Кельвионом, он разбирается в этом лучше тебя. Вдруг и правда что-нибудь, да выйдет.

— Такое чувство, что ты будешь рад, если это получится.

— А что, не должен? Эти плеер-киллеры, если ты забыл, недавно убили трёх наших. К чему их жалеть?

— Твоя правда. Видимо, я слишком наивен, раз всё ещё надеюсь избежать ненужной крови. Ладно, давайте обсудим планы на сегодня, а потом я заскочу к Кельвиону.

* * *

— Значит, с этой стороны тоже не пройти? — подытожил Кариен, когда отряд прошёл с севера на юг вдоль восточной границы Шеумара.

Семидесятый уровень был взят, и Аттера под конец дня решила взглянуть на границу со следующей локацией. Как и в случае с Шеумаром и Скернингелом, для игроков восьмидесятых уровней было создано две зоны, соединённые границами одна с Шеумаром, другая со Скернингелом. Таким образом был шанс, что на следующие десять уровней гильдия снова получит личную зону для прокачки. Вот только восточная граница, как и западная, оказалась полностью огорожена непроходимой топью.

— Наверняка за этим стоит какой-нибудь квест, — предположил Сейнор.

— Насколько я помню, — сказала Миара, — проход в Скернингел открылся после того, как двое игроков утонули при попытке попасть в Шеумар.

— И для продвижения вперёд нам снова нужно кого-то утопить? — задал очевидный вопрос Волгрейн.

— И как мы это сделаем? — спросил Лизмен. — Кроме нас, других людей здесь нет. Ведь никто не вызовется добровольцем, чтобы ценой своей жизни запустить квест?

На некоторое время наступило молчание — все члены гильдии прикидывали возможные варианты. Наконец Сейнор озвучил пришедшую ему на ум идею:

— Допустим, квест и правда запустится, когда кто-нибудь утонет в этой трясине. А у нас пока даже нет гарантий, что это и правда так. Но если так, то я вижу два варианта. Первый: игра хочет, чтобы полоса здоровья игрока обнулилась, когда он находится в трясине. Второй: в трясине просто должен оказаться труп. Если второе, то нам повезло, и мы можем просто притащить сюда уже убитого игрока.

— Точно, ведь трупы в игре можно перетаскивать... — вспомнил Кариен. — Тогда что, пойдём кого-нибудь замочим?

— Зачем? Просто дождёмся новых целей для квеста. Их-то всё равно придётся отправлять на тот свет.

— А зачем тянуть? — недовольно возразил Лизмен. — Ведь твоё высочество уже дало нам разрешение на свободную охоту на игроков, так почему бы не ускорить процесс и не

поймать кого-нибудь прямо сейчас? Чем раньше мы продолжим прокачку, тем лучше. Разве нет?

Сейнор несколько секунд обдумывал предложение, затем сдался:

— Делайте, что хотите. Только без меня. И не забывайте — ходить не менее чем впятером. Ещё не хватало кому-нибудь из вас попасться в лапы Амарту.

Лизмен встал перед отрядом и что-то посчитал про себя, тыкая пальцем в некоторых игроков.

— Пять, — сказал он, закончив подсчёт. — В гильдии сейчас пятеро чистокровных ПК. Как раз получается группа. Ну как, ребята? Идём?

Кариен, Верминт, Лайнинг и Соьер кивнули, после чего Лизмен раскидал им приглашения в группу.

— Ну, мы пошли работать, — с этими словами группа развернулась и двинулась к замку.

* * *

— Охота может отнять у них какое-то время, — сказал Сейнор, когда они ушли. — Так что давайте вернёмся пока в замок.

Пока они шагали по болоту, Сейнору пришло сообщение от гильдейского крафтера, которого на днях привёл в гильдию Кариен:

Бартен: Эй, я тут подыскал для вас хилера. Интересует?

Сейнор: Давай поподробнее.

Бартен: Ник — Ольсира, пол женский, левел 66, жрица.

Сейнор: Человек надёжный? Не сдаст?

Бартен: Да, я с ней давненько общаюсь. Мадам с мозгами и желанием когда-нибудь выбраться из Ордекса. Могу организовать встречу хоть сейчас.

Сейнор: Хорошо, у меня как раз появилось свободное время. Давай там же, где вербовали тебя.

Бартен: Окей, выдвигаемся.

Место встречи с новичками оставалось всё тем же — поляна в лесу неподалёку от входа в горные тоннели, на которой можно было сразу взять квест на убийство заражённых игроков. Путь туда из Дерстена был намного ближе, но благодаря красному потоку и наизусть выученной дороге Сейнор смог пробежать до места минут за двадцать.

— Быстро ты, — удивлённо сказал Бартен, — мы сами только пришли.

Рядом с ним стояла женщина лет двадцати пяти на вид в расписной белой робе до пят и с волшебной палочкой на поясе. При виде игрока с красным никнеймом, да ещё и пылающего красным пламенем, на её лице проявился лёгкий испуг. Сейнор выключил поток и сразу перешёл к делу:

— Итак, Бартен говорил, что ты согласна вступить в ряды нашей гильдии.

— Да, — ответила она, — если, конечно, вся эта история про заражённых — правда.

— Обычно я привожу сюда гейм-мастера — его слова быстро убеждают людей. Но ты ведь уже и так знаешь о его существовании?

— Да, — ответила Ольсира.

Мёртвые члены «Сияния порядка», как и все остальные игроки, помещались в мавзолей,

и в первый же день кто-то из любопытных игроков, посмотрев лог смерти, увидел там имя Абраса. Естественно, слух моментально разлетелся по всей столице. Амарт, желая успокоить людей, решил, что пора сообщить им и о втором известном ему гейм-мастере, помогающем его гильдии. Так что теперь все жители Ордекса были в курсе о существовании ГМ-ов в игре.

— Ну вот и расспросишь его при встрече. А пока, — Сейнор указал рукой на дерево, за которым прятался НПС, — возьми квест на убийство заражённых.

Ольсира взяла задание и приняла полученное приглашение в гильдию, став новым членом Аттеры.

— Что теперь? — спросила она.

— Как я понимаю, Бартен уже рассказал тебе о нашей деятельности, так что подробный инструктаж не требуется? — спросил Сейнор. Жрица кивнула. — В таком случае можешь прямо сейчас вернуться на площадь, телепортироваться в наш замок и освоиться там, заодно выберешь себе комнату.

— Хорошо, и ещё вопрос — сколько всего у вас игроков, и сколько среди них хилеров?

— С тобой — двенадцать. И ты пока что наш первый хилер.

— Плохо... Для такого количества нужно два-три хилера, иначе будет тяжело.

— Ну, как видишь, до этого мы вообще бинтами обходились. И ничего, все живы.

— Это пока вы не нарвались на серьёзного противника. Мой тебе совет — найди ещё хилеров. Мне уже приходилось видеть, как игроки умирают в бою, не получив своевременного лечения, и я не хочу смотреть на это снова. Ладно, пойду в этот ваш замок. Бартен, сходишь со мной?

— Ага, пошли.

Оба игрока удалились в сторону столицы, а Сейнор остался, обдумывая одну идею. Жрица была права — несколько раз танки Аттеры уже оказывались на волосок от смерти, да и в использовании «Щита боли» было мало приятного. Гильдии определённо требовались специалисты по исцелению. Наконец решившись, он открыл панель чата.

Сейнор: Свободна?

Кессиди: Ага, сижу скучаю.

Сейнор: Насчет того парня, который выследил для нас Калисту. Как, говоришь, его звали?

Кессиди: Микор.

Сейнор: Думаю, пришло время наградить его за службу. Сможешь вывести его из города?

Кессиди: Да, наверно. Я уже семидесятая, что мне эти стражники сделают?

Сейнор: Хорошо. Тогда пригласи нас обоих в группу и двигайтесь ко мне.

Получено приглашение в группу от Кессиди

Приглашение принято.

Игрок Микор приглашён в группу.

Вскоре Кессиди прибыла на место, ведя с собой парня, на вид которому было, как и ей, около десяти лет.

— Так что, — спросила она, — ты хочешь принять Микора в гильдию?

— Да, но есть один нюанс, — Сейнор повернулся к Микору, — какой у тебя класс?

— Метательное оружие, — ответил мальчик.

— Стрелков у нас уже хватает. А вот с хилерами проблема. Ты, как я понимаю, ещё не успел сильно развить текущий оружейный навык. Предлагаю вот что — ты переучишься в

жреца и вступишь в наши ряды в качестве хилера, а мы организуем тебе быструю прокачку.

Парень раздумывал какое-то время, после чего согласился:

— Ладно, я согласен.

— Хорошо, тогда...

Пригласить в гильдию: Микор.

Приглашение принято.

— Кесс, введи его в курс дела и покачай, лучше пока в Эрлайзе. А мне пора возвращаться в замок — ПК-группа может в любое время прийти с, кхм, грузом.

— Не вопрос, пойдём, — сказала Кессиди, обращаясь к Микору. Они тоже ушли в Дерстен, а Сейнор вернулся в тоннель и направился в Шеумар.

Рейд из десяти человек снова стоял перед чёрной пузырящейся трясинной, преграждающей путь в следующую зону. Вступившая только сегодня жрица стояла позади, с интересом разглядывая своих новых союзников. Ольсира пока ещё чувствовала себя неудобно в окружении убийц, но уже убедилась, что ни один из них не был маньяком или сумасшедшим — Аттера была более-менее слаженным коллективом, чётко понимающим свои цели.

Кариен вышел вперёд, неся на плече тело мужчины в одном нижнем белье. Как оказалось, при переноске трупов игра учитывает вес брони, и тяжёлый доспех мертвеца быстро просаживал показатель выносливости несущего игрока, поэтому жертву пришлось раздеть.

Кариен подошёл вплотную к чёрной жиже и, ухватив труп двумя руками, забросил его подальше в трясину. Пузырящаяся жидкость быстро поглотила тело, и теперь оставалось только ждать.

Новое задание: «Подземное царство».

Описание: Жители Андариума не любят гостей, и их владения огорожены от внешнего мира со всех сторон. Западная граница Андариума, соединяющая его с Шеумаром, перекрыта непроходимым болотом, уже поглотившим первых смельчаков, забывших об осторожности. Источником смертельной трясины является монстр по имени Тартос, призванный андариумскими магами. Пока он жив, ни один человек не сможет пересечь западную границу Андариума.

Задачи: Найти и уничтожить Тартоса, распространяющего трясину в Шеумарских болотах, **или** найти и убить Лурра — андариумского мага, поддерживающего жизнь Тартоса.

Награда: Открытие западного прохода в Андариум.

Тип задания: глобальное.

— Я не совсем поняла... — неуверенно проговорила Ольсира. — Второй вариант квеста выполняется в Андариуме, а пройти туда не получится, пока квест не будет выполнен. Разработчики ничего не перепутали?

— А, ну да, — ответил ей Абрас. — Ты ведь ещё не в курсе особенностей этой локации. Все белые игроки уверены, что Шеумар сейчас закрыт для посещения. Сюда и правда нельзя попасть из Эрлайза обычным способом, поэтому изначально предполагалось, что игроки дойдут до Андариума с южной стороны, начав со Скернингела, и уже там выполнят квест на открытие границы. После этого вновь прибывшие игроки имели бы две локации для прокачки, на выбор. Но разработчики всё же оставили пару лазеек, позволяющих открыть Шеумар сразу по достижении шестидесятого уровня. И игроки, сделавшие это, могут открыть проход в Андариум с этой стороны. Поэтому и получилось, что квест имеет два варианта прохождения.

— Значит, теперь нам надо искать этого Тартоса?

— Да, придётся. Конечно, здешние болота не слишком то располагают к исследованиям, но что поделать.

— Займёмся поисками прямо сейчас, — сказал Сейнор. — Мы уже перекачались и без труда убиваем здешних мобов, так что можно разделить сразу на три группы. Нужно прочесать всё болото и найти этого босса.

— Есть хоть какие-нибудь идеи, где его искать? — спросил Кариен.

— В квесте ни слова об этом не сказано. Но если этот Тартос является источником трясины, то логично, что сам он должен сидеть среди наибольшего её скопления.

* * *

— Эм... — Элайна с недоумением смотрела на новый квест. — Квест в Шеумаре и какой-то новой локации? А ничего, что мы ещё не прошли Скернингел?

— Квест с легионом мёртвых не выполнен, — убедился Амарт, полистав интерфейс. — Хотя на всякий случай стоит проверить. Найтревен, можешь сгонять к легиону, посмотреть?

— Будет сделано, — лучник повернулся и побежал к восточной границе Скернингела, где располагалась армия мертвецов, охраняющая границу.

— Заодно надо ещё раз осмотреть границу между Эрлайзом и Шеумаром, — сказал паладин, открывая чат и начиная набирать сообщение. — Пошлю туда парня, который следит за порталом в Эрлайзе.

* * *

Спустя четверть часа оба отправленных разведчика прислали отчёт. Ничего не изменилось: западный вход в Шеумар был закрыт, а армия мёртвых стояла на прежнем месте.

— Как думаешь, — спросила Элайна, — Аттера может быть причастна к этому?

— Ну, — стал размышлять паладин, — в Ордексе мы знаем только две гильдии, которые позволяют себе играть не по правилам. И «Сияние порядка» точно не причастно к этому квесту в Шеумаре. К тому же, это объясняет, почему Аттера, заходя в порталы, улетает в неизвестном направлении, а не выходит из другого портала ни в одной из открытых локаций.

— Значит, они каким-то образом проникли в Шеумар?

— Это самое разумное объяснение. Я пошлю людей, чтобы ещё раз проверили все границы. Должен быть какой-то проход, не по воздуху же они пролетели.

* * *

Первый день поисков ничего не дал, но на второй Волгрейн сообщил, что его группа, исследуя северо-восток Шеумара, зашла в очень опасную зону, почти полностью покрытую чёрной трясинной.

Волгрейн: Сейчас зайдём подальше, посмотрим, что там.

Сейнор: Постой. Вдруг босс не стоит на точке заранее, а появится, когда вы наступите на триггер? Лучше пока погуляйте где-нибудь ещё, а если к вечеру никто не найдёт других подозрительных мест, то посетим твою находку полным составом.

Волгрейн: Ладно.

За оставшееся до вечера время другие две группы ничего не нашли, и Сейнор написал

объявление, чтобы в шесть часов вся гильдия собралась в шестом квадрате, где группа Волгрейна нашла сильное скопление ловушек.

В назначенное время все три группы прибыли на место. Здесь и правда почти вся поверхность была покрыта чёрной пузырящейся жидкостью, а узкая безопасная тропа около двух метров в ширину петляла между ловушками, образуя собой простенький лабиринт.

Следующие полчаса отряд бродил по этой тропе, то и дело утыкаясь в тупики, пока наконец не вышел на площадку, на которой не доставало только таблички «арена с боссом». В центре широкой поляны, со всех сторон окружённой непроходимым болотом и деревьями, располагалась яма около пяти метров в диаметре, доверху наполненная чёрной пузырящейся жидкостью. В отличие от обычных ловушек, жижа в этой яме бурлила особенно сильно, и невооружённым глазом был виден исходящий из неё зелёный пар.

— Босс, — озвучил Сейнор то, что все и так уже поняли. Затем он принялся осматривать будущее поле боя и размышлять вслух. — Вылезет явно из этой лужи. Лужа окружена твёрдой землёй со всех сторон. Этого не стали бы делать, если бы мы могли стоять в одной точке, так что лучше сразу рассредоточиться. Если босс сделает что-то, что потребует от вас отступления назад, не забывайте, что у вас за спиной всего пять метров земли — дальше сплошные ловушки. Давайте так — разобьёмся на три группы. В каждой должен быть один средний или тяжёлый воин для танкования и три-четыре дамагера — идеальный расклад, — Сейнор окинул взглядом гильдию и определился с составом групп. — Абрас и Миара со мной. Вторая группа: Волгрейн, Верминт и Лайнинг. Третья: Кариен, Сойер и Лизмен. Ольсира, иди с Кариеном — у него средние доспехи, так что хила там потребуется больше всего. Когда начнётся, мы в Волгрейном атакуем первыми, чтобы набить агро, затем включаются остальные.

Группа Сейнора осталась на месте, другие две начали обходить лужу с разных сторон, стараясь держаться на расстоянии от неё, чтобы раньше времени не активировать босса. Когда все заняли свои позиции, Сейнор ещё раз спросил:

— Все готовы? — дождавшись утвердительного кивания от других групп, он скомандовал. — Тогда начинаем. Подходим к луже.

Он и Волгрейн, держа оружие наготове, синхронно подошли к краю ямы. Как только они приблизились, жидкость в яме громко забурлила, и из неё, обрызгав всех чёрной жижей, вынырнул босс. Это была огромная чёрная тварь, напоминающая гигантского слизняка, с несколькими крупными щупальцами.

Не дожидаясь, пока он проявит инициативу, Сейнор и Волгрейн подбежали к боссу и начали рубить его.

— В атаку! — скомандовал Сейнор через несколько секунд, и остальной рейд обрушил на босса град всевозможных снарядов.

Тартос уже окончательно пришёл в себя и, повернувшись к Волгрейну, размахнулся и провёл горизонтальный удар своим щупальцем, зацепив при этом ещё и стоящих позади двух стрелков. Скопив взгляд на интерфейс, Сейнор увидел, что основная часть урона всё же ушла в стоящего впереди танка, а стрелкам досталось куда меньше. Остальные щупальца, равномерно расположенные по всему телу босса, тоже проводили слепые атаки, но их урон был заметно меньше. Получалось, что стрелков, стоящих за активным танком, выгоднее было переместить в более безопасное место.

— Верминт, Лайнинг! — скомандовал Сейнор. — Перебегите к другим группам! Верминт убежал к Кариену, а Лайнинг к Сейнору, и атаки передних двух щупалец

теперь доставались только Волгрейну. Он тем временем начал заметно проседать по ХП, в то время как у остальных здоровье почти не убывало.

— Ольсира! Перейди к Волгрейну, займись его лечением!

Жрица сменила позицию и занялась действующим танком. Через пару минут босс заревел и стал атаковать более агрессивно, заметно прибавив в уроне.

— Меняемся?! — громко спросил Волгрейн.

— Да, прекращай атаку! Остальные, тоже сбавьте темп!

Теперь в полную силу бил только Сейнор, и через какое-то время босс переключился на него. Как и ожидалось, его атаки вернулись к прежнему темпу. Подобная механика часто использовалась в играх — при долгом сосредоточении на одном танке босс постепенно увеличивал свой урон, заставляя танков подменять друг друга.

— Идите к Волгрейну, — сказал Сейнор трём игрокам, стоявшим рядом с ним. — Ольсира, восполни Волгрейна и ко мне!

Когда они остались вдвоём со жрицей, и Сейнор уже набил достаточное агро, он снова отдал команду атаковать. Так они продолжали бой ещё несколько минут, пока не пришло время снова менять танка.

По прежней схеме рейд сбавил обороты, а Сейнор полностью перестал атаковать, позволяя Волгрейну переключить внимание босса на себя. Но когда босс сменил цель, вместо того, чтобы вернуться в обычному режиму атаки, он с тем же рёвом стал колотить Волгрейна мощными ускоренными ударами.

— Эй, он не сбросил счётчик! — крикнул тот, с трудом блокируя обрушивающиеся на него удары.

— Чёрт... — Сейнор посмотрел на здоровье босса, оставалось ещё около трети. — Кариен, тогда твоя очередь!

— Понял! — крикнул тот и начал в полную силу рубить босса, вскоре перебив агро на себя. Переключившись на ещё незнакомого танка, босс наконец вернулся к спокойному режиму, но в своём среднем доспехе Кариен терял здоровье ощутимо быстрее, чем обладатели тяжёлой брони.

— Вливаемся со всей силы! — скомандовал Сейнор, хотя игроки и так атаковали, как могли.

Вскоре Кариен стал проседать слишком сильно, и требовалась очередная смена танка, а у босса оставалось ещё почти пятнадцать процентов.

— Волгрейн, придётся нам ещё подержать его!

— Я возьму, попробую принять пару атак на щит боли!

Босс снова оказался переключен на Волгрейна. Тот держал удар, пока его здоровье не приблизилось к опасной отметке. Следующая атака босса была отражена уже знакомой красной руной, заставив Волгрейна рыкнуть от боли.

— Ещё один удар... — прошипел он. Рейд к этому времени уже ослабил атаку, понимая, что Сейнору пора перебивать агро на себя. После второго полученного удара Волгрейн закричал и упал на землю. Сейнор, к счастью, уже успел нанести достаточно урона, и босс вновь переключился на него.

Вскоре Сейнор тоже потерял остатки здоровья, и пришло его время включать щит боли. У босса оставалось девять процентов. От первого же удара, принятого щитом, у Сейнора чуть не полетели искры из глаз. Но во время прокачки в Шеумаре он старался постоянно поддерживать второй уровень красного потока, заставляя разум привыкнуть к боли, поэтому

сейчас смог её вытерпеть. Проблема была лишь в том, что с продвижением по игре урон противников также возрастал, поэтому даже после всех тренировок, встретив нового, более мощного босса, Сейнор всё равно не мог вынести больше двух ударов.

Вторая атака Тартоса разбила щит и отбросила Сейнора назад, почти лишив его чувств. Теперь дело оставалось за Кариеном. Сейнор ещё не мог подняться на ноги, но раздавшиеся через несколько секунд победные возгласы, а также появившееся в интерфейсе уведомление дали понять, что босс повержен.

Задание выполнено: Подземное царство.

Получено: 10000 золота, 50000 опыта, 1200 репутации.

Шеумар очищен от злотворного влияния Тартоса и создаваемой им топи. Границы Шеумара отныне открыты для всех желающих!

Процент прохождения игры: 45 %.

Как обычно, большинство не стало ждать, пока раненые придут в себя, и побежало к боссу осматривать добычу. Когда Сейнор с Волгрейном смогли встать, уже было запущено первое голосование на получение трофеев:

Шип Тартоса.

Тип оружия: кинжал.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 60.

Наносимый урон: 104.

Прочность: 600/600.

Миара с довольным видом забрала кинжал к себе. Пока Сейнор, шатаясь, подходил к останкам босса, началось второе голосование:

Глаз Тартоса.

Тип оружия: волшебная палочка.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 60.

Усиление магии: 170.

Прочность: 400/400.

На этот трофей было два кандидата — Сойер и Ольсира, избравшие своим оружием волшебные палочки. Бог рандома оказался на стороне Сойера, отдав палочку ему.

Сейнор наконец дошёл до босса и забрал из него стандартный набор трофеев, а также быстро осмотрел остальную экипировку: оставались средний доспех, роба и кольцо с повышением шанса уклонения. Кариену достался доспех, так как не было других кандидатов, робу выиграл Абрас, а кольцо было решено отдать Миаре. Хоть тяжёлые воины тоже могли иногда уклоняться от атак, всё же они старались максимизировать свою броню, и бижутерию носили соответствующую.

Вспомнив о том, что было написано в уведомлении о выполненном квесте, Сейнор подошёл к краю арены, которая ранее была окружена чёрной трясинной. Теперь на её месте была обычная болотная жижа. Решив убедиться в этом наверняка, Сейнор сначала потыкал в лужу бедышом, а затем шагнул в неё. Ловушки там не оказалось, и ноги примерно по щиколотку погрузились в жижу — теперь это было обычное болото.

— Итак, — сказал он, возвращаясь к остальным, — теперь можно смело ждать толпу туристов.

— И что будем делать, если они найдут замок? — спросила Миара.

— Абрас, — Сейнор решил обратиться к эксперту, — как тут вообще устроена система замков? Нас могут атаковать, когда мы внутри?

— Да, — ответил гейм-мастер, — любая другая гильдия, узнав местонахождение замка, может попытаться отнять его. Но для этого они должны будут заранее зарегистрировать осаду. Если они явятся без регистрации, то ворота просто не откроются, а сломать их никак нельзя. Так что мы будем предупреждены как минимум за сутки и сможем подготовиться к обороне.

— Ну, об обороне можно не переживать, — сказал Кариен. — Если наш замок найдут, то осаждать его придёт не меньше тысячи человек. Придётся сваливать и снова спать в палатках.

— Тогда, — сказал Сейнор, — нужно поторопиться в следующую локацию и начать подыскивать замок на замену. Заглянем туда прямо сейчас. Главный интересующий нас вопрос — как в этом Андариуме устроено освещение.

* * *

Новости от гильдии «Сияние порядка»

Вчера членами нашей гильдии был обнаружен и пойман очередной плеер-киллер.

Рассмотрев многочисленные просьбы и требования игроков Ордекса, мы решили, что люди имеют право видеть, как убийцы несут наказание за свои преступления. В связи с этим завтра, в 12:00, на главной площади Дерстена будет проведён публичный допрос пойманного ПК, после чего он будет выведен за пределы города и казнён. Все желающие могут прийти на площадь и лично понаблюдать за процессом.

Кессиди находилась на площади с самого утра, чтобы успеть занять место поближе к центру. Большинство проходящих людей стягивались ко дворцу, так как во время последнего публичного мероприятия Амарт выступал именно оттуда. Но Кесс ещё утром заметила, что игроки из «Сияния порядка» вели какие-то приготовления возле монолита, стоящего в центре площади, и сделала вывод, что всё самое интересное будет происходить именно там.

— Привет, бунтарка, — окликнул её знакомый голос.

— А, Борнис? Привет, — Кесс узнала одного из стражников, охраняющих ворота. Девочка была лично знакома с каждым из них, так как имела приличный стаж по части неудачных побегов из города.

— Ну как, какой уже уровень вкачала?

— Семидесятый, какой же ещё, — с гордым видом ответила она.

— Ха, быстро ты.

— Ничего сложного, когда есть друзья, готовые покачать тебя на хай-левелных мобах.

— Надеюсь, ты не забываешь об осторожности? Не хотелось бы одним прекрасным утром обнаружить тебя в списке мертвецов.

— Думаешь, меня так легко убить? — спросила она с самодовольной улыбкой.

— Какие мы крутые. Ты в курсе, что даже сам Амарт недавно чуть не стал очередной жертвой ПК?

— Ха, сравнил. Кто Амарт, и кто я!

— Ты безнадёжна... — Борнис покачал головой. — Ладно, удачи.

Стражник ушёл, а Кесс продолжила гулять возле монолита, ожидая начала суда и по

привычке вслушиваясь во все разговоры находящихся поблизости людей. В этот день все шпионы Аттеры были на ногах, ведя слежку за всеми важными объектами: монолитом, порталом, дворцом, штабом «Сияния порядка», а также за окрестностями вокруг города, где должна была состояться казнь.

Тем временем подчинённые Амарта принялись сооружать ограждения в виде столбиков с натянутыми между ними цепями, создавая таким образом огороженную дорожку, по которой, скорее всего, должны были привести пленника. Догадки Кесс оказались верны — дорожка шла от южного входа на площадь к монолиту в центре.

Народа с каждой минутой становилось всё больше, и когда стрелка часов уже подходила к двенадцати, на площади было не протолкнуться. Наконец часы пробили 12:00, и все люди замолкли, ожидая начала процесса. Первое время царила тишина, но вскоре в дальнем конце дорожки показались несколько человеческих силуэтов. Вся толпа повернулась в ту сторону. Когда процессия подошла ближе, Кессиди смогла разглядеть шагающих в ней людей — это были два стражника, ведущие под руки игрока в средней броне, руки которого были скованы наручниками. Когда они подошли ближе, Кесс смогла увидеть его никнейм. Плеер-киллера звали Нелиен, а ярко-красный цвет его имени говорил об уже приличном стаже.

Когда они дошли до монолита, стражники сняли с Нелиена наручники и приковали его к монолиту с северной стороны, лицом ко дворцу, захлопнув металлические скобы на ногах, груди и расправленных в стороны руках.

— Кхм-кхм! — люди повернули головы туда, откуда раздался кашель. Оказалось, глава «Сияния порядка» уже успел занять место на помосте перед дворцом и был готов начать речь.

— Жители Ордекса! Я, Амарт, глава гильдии «Сияние порядка», обращаюсь к вам! Э этот день состоится то, чего вам ещё не приходилось видеть ранее... и чего я всеми силами пытался избежать. Но преступники не оставили нам выбора! С каждым днём от их рук гибнет всё больше невинных людей, и мы вынуждены пойти на крайние меры в борьбе с ними! Сегодня у вас на глазах будет произведён допрос одного из плеер-киллеров, на чьей совести уже не один десяток смертей! Его имя — Нелиен, и вчера он был пойман игроками моей гильдии! Здесь и сейчас он ответит за все свои преступления и понесёт заслуженное наказание!

Нелиен тем временем уже осмотрел монолит и скобы, которыми был прикован, и в данный момент с любопытством рассматривал собравшуюся вокруг него толпу — давно уже он не был в столице, среди такого скопления людей. Закончив свою речь, Амарт обратился к плеер-киллеру:

— Итак, Нелиен. У тебя есть два варианта — либо ты добровольно отвечаешь на все мои вопросы, либо мне придётся силой выбить из тебя ответы.

— Ну что за показуха, — насмешливым тоном протянул ПК, — какие ещё «твои вопросы»? Все мы знаем, что настоящий вопрос у тебя ровно один — что это за гильдию замутили ПК и чего они добиваются.

— Значит, ты уже в курсе?

— Конечно в курсе, придурок! Детволкер через чат расписал одному из нас все подробности, пока ты допрашивал его в тайной пыточной комнате, ну там, где ты ещё держишь своего ручного ГМ-а.

— Ну раз ты в курсе, — сказал паладин, — то не задерживай людей и выкладывай всё, что знаешь об этой гильдии.

— Ну да. Как только эти ребята узнали о твоём пыточном агрегате, они тут же поспешили посвятить всех остальных ПК в свои планы, чтобы, попав к тебе на допрос, мы могли пересказать их во всех подробностях. Естественно, я ничего не знаю, идиот!

— Сейчас проверим... запускайте.

Получив приказ, стражник по имени Торнел, один из сопровождавших Нелиена, подошёл к монолиту и взялся рукой за рычаг, потянув его вниз и запустив поток красного пламени по телу заключённого. Плеер-киллер уже был осведомлён о принципе работы монолита и был готов к боли, поэтому смог сдержаться. Не дожидаясь команды, стражник повёл рычаг дальше вниз до тех пор, пока достаточно сильный уровень боли не заставил ПК застонать.

Согласно инструкции, Торнел, доведя рычаг до подходящего уровня, должен был выждать полминуты, после чего выключить поток, но на этого ПК у него были другие планы. Когда секундомер отсчитал двадцать секунд, Торнел встал ближе к Нелиену и сказал ему:

— Это за моего друга.

С этими словами он со всей силы дёрнул рычаг вниз. К его разочарованию, рычаг остановился на отметке в пятьдесят процентов и отказался опускаться ниже. Но и этого оказалось достаточно: пламя разрослось и загудело так сильно, что стоящие вблизи монолита люди отпрянули назад и зажали уши руками, а заключённый заверещал во весь голос.

— Торнел! — закричал Амарт. — Выключай немедленно! Это приказ! Джей!

Джей, второй стражник, подбежал к рычагу, оттолкнул Торнела и резко поднял рычаг, остановив поток. Нелиен, издав последний стон, безвольно повис на скобах, потеряв сознание. Амарт спрыгнул с помоста и стал проталкиваться сквозь толпу к монолиту.

— Торнел! Что это значит?!

— Ты знаешь, что это значит, — спокойным тоном ответил стражник.

Паладин напряг память и вскоре вспомнил:

— Ты о Вайнере? Так это Нелиен убил его?

— Именно.

— Ясно. Но это не оправдывает того, что ты нарушил приказ! Возвращайся в штаб. Я решу, что с тобой делать, когда закончу здесь!

Отчитав стражника, Амарт повернулся к заключённому, чтобы проверить его состояние. Увиденное заставило его удивлённо раскрыть глаза.

Пленник был мёртв.

— Он что, умер от болевого шока? — недоумённо спросил Джей.

Вместо того, чтобы гадать, Амарт подошёл к телу и открыл лог смерти.

Последний удар: нет информации.

— Похоже, что так. По крайней мере, никакого урона он не получал.

— Мда, нехорошо получилось, — сказал стражник, поглядывая на людей вокруг.

В ответ на это из толпы раздался возглас:

— Так ему и надо!

— Поделом! — поддержал его второй.

— Он это заслужил!

— Всё правильно сделали!

Вскоре вся площадь разразилась одобрительными криками. Амарт и Джей совсем не ожидали такой реакции и стояли в недоумении. Вскоре к ним протолкнулся Маркус.

— Может, это и правда к лучшему, — сказал он, поднявшись на монумент. — Теперь не придётся тащить его за город, чтобы прикончить. И всех следующих можно будет также убивать на месте.

— Мы даже не успели допросить его, — попытался возразить паладин.

— Думаешь, он бы что-то сказал? Лично я верю ему. Ребята из Аттеры — явно не дураки, и не станут трещать о своих планах перед каждым встречным. Если мы хотим что-то узнать, придётся поймать одного из них.

— Я давно об этом мечтаю. Ладно, пора заканчивать. Джей, — паладин повернулся к стражнику, — отнеси тело в мавзолей. Элайна, Маркус, пойдёмте в штаб. Нам ещё нужно обсудить открывшийся доступ в Шеумар. Что-то мне подсказывает, что именно там следует искать Аттеру.

— Какой ещё мавзолей?! — раздался недовольный голос из толпы. — Убийцам не место среди нормальных людей!

— Да! На помойку его!

Амарт хотел было возмутиться, но понял, что спорить с озлобленной толпой бессмысленно.

— Эм... И что делать? — спросил Джей.

— Чёрт с ним, — паладин подошёл к Нелиену и расцепил скобы, заставив тело упасть на пол, затем обратился к стоящим вокруг людям. — Делайте с ним, что хотите. Маркус, Элайна, идёмте.

Андариум оказался огромной сетью подземных пещер, в которых обитали ящеры того же вида, что и те, которые охраняли замок Деората. Время суток, как и в предыдущих локациях, там не имело значения. Пещеры были освещены достаточно, чтобы по ним можно было передвигаться без магического света, но в то же время позволяли при необходимости без труда спрятаться от чужих глаз. Таким образом Аттера могла свободно посещать локацию в любое время как для прокачки, так и для охоты за заражёнными, которых с каждым разом становилось всё больше.

В Скернингеле тем временем был выполнен квест, избавляющий восточную границу от армии мёртвых. Подробности знали только непосредственные участники события, но, по слухам, для выполнения квеста, как обычно, пришлось убить какого-то босса. Прогресс в прохождении игры в данный момент был равен шестидесяти процентам.

Восточный проход из Скернингела привёл игроков в локацию под названием Вирнен. Своей осенней цветовой гаммой она напоминала Эрлайз, но там почти не было ни лесов, ни озёр, и большая часть зоны представляла собой голые поля.

Там гильдия «Сияние порядка» наконец смогла получить долгожданный замок, легко вместивший всех игроков, которым до этого приходилось тесниться в штабе в Дерстене. Кельвион также переехал в замок, и у членов гильдии наконец-то появилась возможность вживую увидеть гейм-мастера.

Большинство игроков предпочитало качаться в Вирнене, так как там было светлее, красивее и, самое главное — безопаснее. Но нашлись и смельчаки, которые предпочли менее населённый Андариум, где не было такой сильной конкуренции за каждую пачку мобов.

К тому же, как показывала практика, Аттере не составляло труда заявиться в Вирнен хоть среди бела дня, чтобы убить свою очередную цель. В последнее время гильдия плеер-киллеров вообще стала действовать не в меру агрессивно. Благодаря красному потоку они с огромной скоростью перемещались по местности, и не было возможности ни сбежать от них, ни догнать, если вдруг рядом оказывалось сразу несколько дружественных групп. И уже ни у кого не осталось сомнений, что у гильдии есть своя шпионская сеть для поиска и отслеживания жертв.

За последние дни были пойманы и допрошены ещё два плеер-киллера, но даже под пытками ни один из них не смог ничего рассказать об Аттере, поэтому мотивы гильдии до сих пор оставались загадкой.

Ни в Андариуме, ни в Вирнене не было обнаружено новых квестов, поэтому те игроки, которых страх перед Аттерой ещё не загнал в города и замки, занимались ежедневной прокачкой.

* * *

Микор: Нашёл цель. Вирнен, одиннадцатый квадрат, качаются втроём.

Волгрейн: Мы в двенадцатом, сейчас подтянемся.

Игроки выключили красный поток и, присоединив Микора к рейду, двинулись к его

маркеру.

— Лизмен, Лайнинг, — сказал Волгрейн, пока они поднимались на холм, за которым находилась нужная группа игроков, — останьтесь здесь.

Это была уже привычная для Аттеры тактика. Игроки в последнее время стали опасаться любых незнакомцев и, завидев движущуюся к ним большую группу, могли сбежать. Волгрейн, Миара и Соьер поднялись на холм и неспешным шагом пошли дальше, будто бы проходя мимо качающейся внизу группы. Но как только они сблизилась достаточно, чтобы одна группа могла увидеть никнеймы другой, бойцы Аттеры, запустив второй уровень потока, резко повернули и бросились к трём игрокам, до этого с подозрением наблюдавшим за проходящими мимо незнакомцами.

Быстро поняв, что происходит, игроки развернулись и побежали прочь от преследователей. Но разница в скорости была слишком велика даже при тяжёлых доспехах Волгрейна, а Миаре и вовсе потребовалось не более пяти секунд, чтобы сократить те пару десятков метров, что отделяли её от преследуемых игроков. Первым делом она бросила им под ноги замедляющую бомбу, удачно зацепив сразу всех троих, а затем обрушила серию режущих атак на того, кто был легче одет и имел больше шансов сбежать. Соьер тем временем уже обстреливал второго игрока огненными снарядами, а Волгрейн нагнал обладателя тяжёлых доспехов, который и был заражённым. Бой закончился в считанные секунды, и вся гильдия получила уведомление об успешном устранении «еретика» и прилагающуюся награду.

* * *

Кессиди: Есть! Андариум, шестой квадрат!

Сейнор: Понял, выдвигаемся.

В этот раз группе пришлось бежать через пол-локации, по пути пробежав мимо до смерти напугавшейся группы из четырёх игроков. Убивать их не было нужды — в Ордексе отсутствовал глобальный чат, и свидетели никак не могли оповестить других игроков в регионе о передвижении ПК-группы, разве что по несчастливой случайности свидетель окажется другом или согильдийцем жертвы. Но пока что таких случайностей ни разу не происходило.

Кессиди: Зашли в тупик, зачищают мобов. Лучшего шанса не будет.

Группа Сейнора как раз приближалась к нужному месту. Раз у целевых игроков не было пути к отступлению, то и разделяться не было необходимости. Члены Аттеры в составе пяти человек вошли в пещеру с низкими потолками, где два игрока как раз добивали последних пауков.

Не говоря ни слова, плеер-киллеры подбежали и быстро разделались с обоими игроками, один из которых даже не успел испугаться.

Задание выполнено: Жертва (2) (Нанести смертельный удар десяти игрокам, используя умение «Красный поток»).

Получено умение: «Красный поток» (уровень 3).

Эффекты второго уровня: сила +200 %, скорость +200 %, максимальные болевые ощущения.

Прогресс в задании: «Охота на еретиков».

Получено: 6400 золота, 14000 опыта, 7500 репутации.

Текущие цели: Келоран. 72 уровень. Специализация: магия огня. Последнее известное местонахождение: Вирнен.

Текущие цели: Флеск. 65 уровень. Специализация: топоры. Последнее известное местонахождение: Шеумар.

Новый уровень репутации: Хранитель.

Поздравляем, вы достигли максимального уровня репутации в Ордексе!

Следующее оповещение получили все члены Аттеры:

Член вашей гильдии Сейнор достиг максимального уровня репутации в Ордексе!

— О, поздравляю! — сказала Ольсира.

— Хранитель... хорошая шутка. — усмехнулся Сейнор.

— Ну, не такая уж и шутка. Ведь если бы не ты и твоя гильдия, Ордексу уже давно пришёл бы конец. Разве не так?

— Может, и так. Но мне больше подошло бы звание, скажем, инквизитора, чем хранителя. Те, кто писал сюжет к квесту про еретиков, прямо в воду глядели.

— Эм, я не понял, а как ты так быстро получил «хранителя»? — удивился Верминт. — Я ещё даже предыдущего ранга не достиг. Признавайся, где нафармил!

— Да нигде... получал награду за квесты вместе с вами. А, да — мне идёт бонус за то, что являюсь лидером гильдии, члены которой эти квесты выполняют.

— Хорошо устроился... И как, дают за это звание какие-нибудь особые плюшки?

— Сейчас посмотрим...

Уровень репутации: Хранитель.

Эффекты:

Урон, наносимый созданиям бездны: +50 %.

Урон, получаемый от созданий бездны: -50 %.

Доступны новые товары у интенданта.

* * *

У интенданта в замке и правда обновился ассортимент — теперь у него продавалась даже экипировка «эпического» качества, которую до этого можно было получить только за убийство боссов. Но в отличие от трофеев, получаемых с боссов, сейчас Сейнор мог не надеяться на рандом, а напрямую купить нужную ему экипировку.

Но радость сменилась досадой, когда он увидел цены — одно только оружие требовало сто тысяч золотых монет и десять предметов под названием «Ангельское перо». Сейнор ещё ни разу не встречал таких перьев и не видел в Ордексопедии никакой информации о них. Но иконка требуемого предмета выглядела так же, как ключевые предметы для обмена, выпадающие с элитных мобов. Возможно, эти перья можно будет добыть с элитников в более поздних, ещё не открытых зонах.

Теперь на очереди был новый уровень красного потока. Сейнор уже привык ко второму уровню и в пылу боя почти не замечал боли, но новый уровень наверняка поначалу будет выбивать из равновесия и снова потребует долгого привыкания.

Зайдя в свою комнату, где действовала полная звукоизоляция, Сейнор запустил поток второго уровня, а через пару секунд переключил на третий. Как и ожидалось, непривычно

сильная вспышка боли заставила его вскрикнуть и упасть на одно колено, и только маска спасла от того, чтобы не закричать во весь голос. Эффект от третьего уровня был слабее, чем при срабатывании «Щита боли», но длился постоянно, пока был включен поток, так что Сейнор не смог выдержать больше нескольких секунд и выключил ауру.

Он не успел обратить внимание на визуальный эффект умения, но полыхало наверняка раза в два сильнее, чем раньше. Чтобы полноценно использовать третий уровень, снова потребуются долгие тренировки, от которых Сейнор уже начинал морально уставать. Хотя боль и была виртуальной, психике от этого легче не становилось, и в последнее время при использовании потока Сейнор уже не раз испытывал головокружение и потемнение в глазах.

Повалившись на кровать, он впервые задумался о том, насколько ему надоела эта игра и всё то, что ему приходилось совершать ради спасения Ордекса.

«Скоро ли ты кончишься...» — с этими мыслями Сейнор уснул.

* * *

Через две недели активной прокачки члены Аттеры достигли восьмидесятих уровней и отправились на границу со следующей зоной. Андариум не имел никаких видимых переходов в другую локацию, и игроки долгое время утыкались в тупики и стены, пока наконец не нашли кое-что интересное.

Даже при плохом освещении на поверхности стены был заметен тёмный участок, вокруг которого колебался воздух. Приблизившись к нему, группа увидела типичный портал — круглое скопление чёрной магической энергии слегка вращалось, издавая с другой стороны еле слышные утробные звуки.

— Я так понимаю, нам предлагается войти внутрь, — Кариен озвучил то, что для всех и так было очевидно. — Есть добровольцы?

— Вперёд пойдёт танк, естественно, — ответил ему Сейнор. — А танк у нас только один, — с этими словами он, на всякий случай включив «Щит боли», подошёл к portalу. Когда он уже почти коснулся колеблющейся поверхности, изнутри портала вдруг резко вылетело что-то чёрное, ударив Сейнора и отбросив назад.

Он вскрикнул от неожиданности и боли, но тут же вскочил на ноги, готовый продолжать бой.

Портал тем временем расширился, и из него частично вылезла жуткая бесформенная тварь около четырёх метров в длину. На продолговатом чёрном теле, напоминающем древесную корягу, было беспорядочно раскидано несколько глаз и торчащих во все стороны длинных клыков, а макушку украшал каменный нарост, которым и был нанесён удар. Шейраг — гласило название чудовища.

— Шейраг? — удивился Сейнор. — Это же...

— Обсудим потом, окей? — нервно сказала Ольсира, уже направляя в Сейнора волну исцеления, но потом вспомнила, что щит боли поглотил весь урон.

— Согласен. В атаку! — скомандовал Сейнор и напал на монстра, остальные присоединились к нему. Тварь, названная Шейрагом, во время боя не показала ничего необычного и просто била игроков своим каменным навершием. Но уроном и запасом здоровья Шейраг не тянул на полноценного босса, и вскоре был убит.

Когда полоса его здоровья упала до нуля, монстр, издав что-то среднее между писком и

рыком, втянулся обратно в портал, после чего тот закрылся и исчез.

Новое задание: «Гость из бездны».

Описание: Шейраг — живой кошмар, однажды чуть не превративший столицу Ордекса в руины. Прошли столетия, и монстр, оправившись от поражения, вновь пытается прорваться в этот мир. Первые созданные им разломы уже открываются в Андариуме и Вирнене. Пока что через них в наш мир могут протиснуться лишь отдельные конечности Шейрага, но рано или поздно он наберётся сил и создаст портал, способный перенести всё его тело. Чем больше его конечностей будет уничтожено к тому времени, тем легче будет справиться с монстром и вновь загнать его в бездну.

Задачи: Уничтожить как можно больше конечностей Шейрага, рвущихся через разломы, до того, как монстр сможет полностью материализоваться.

Время до прорыва Шейрага: 7 дней.

Текущая сила монстра: 98 %.

Награда: Открытие прохода в Эдарант.

Тип задания: глобальное.

— Значит, — произнёс Кариен, — теперь мы будем бегать по всей локации и искать его клешни?

— Похоже на то, — ответил Сейнор, — прямо как с Каркадской тенью.

* * *

Следующие дни и правда напоминали уже забывшиеся события в Каркаде. Отряды игроков носились по Андариуму и Вирнену, разыскивая порталы и уничтожая лезущие из них конечности Шейрага. Обычные игроки значительно уступали по силе членам Аттеры, и им было не под силу драться с конечностями группами из пяти человек, поэтому были организованы рейды из нескольких десятков игроков. Для лучшей эффективности их работы такие рейды собирались в местных населённых пунктах, в то время как исследованием локации занимались обладатели наиболее скоростных классов — в основном даггерщики и лучники. Когда они находили очередной разлом, то через чат сообщали об этом своему напарнику, находящемуся в населённом пункте, а он, в свою очередь, передавал информацию собравшемуся там рейду. Таким образом за первые три дня Шейраг был ослаблен уже на четверть. Также с убитых конечностей с небольшим шансом могли выпасть предметы эпического качества, что сильно повышало количество добровольцев.

* * *

Верминт: Нашёл!

Сейнор: Идём.

Следуя карте, группа зашла в широкую пещеру, где находился Верминт, ожидающий их в режиме скрытности возле стены. В дальнем конце пещеры был виден очередной портал, уже третий, найденный Аттерой. Игроки подошли к portalу и, дождавшись появления очередной части монстра, начали бой по уже отработанной тактике.

Когда с тварью было покончено, Кариен, как обычно, самым первым кинулся

осматривать лут:

— О, эпик! Ммм... Сейнор, это для тебя.

Длань Шейрага.

Тип оружия: бердыш, древковое.

Класс экипировки: эпическая.

Требуемый уровень: 70.

Наносимый урон: 205.

Прочность: 800/800.

Сейнор забрал бердыш и сразу взял его в руки. Оружие представляло собой лезвие, вырезанное как будто из кости самого Шейрага, закреплённое на длинной кривой рукояти, напоминающей древесный сук.

Группа направилась к выходу, как вдруг с той стороны послышались голоса:

— Нам сюда?

— Да, конечнось находится в этой пещере.

В пещеру зашёл человек, за ним ещё один, и ещё. Через минуту перед группой Аттеры стоял рейд из трёх десятков игроков.

Увидев группу плеер-киллеров, игроки всполошились и испуганно схватились за оружие.

— Это что за армия... — протянул Кариен.

— Одна из тех, что разыскивают конечности Шейрага, — догадался Абрас. — Без красного потока группами по пять человек им ничего не сделать.

Какое то время и те, и другие молча стояли, ожидая дальнейшего развития событий. Наконец один из белых игроков по имени Орлан — судя по всему, лидер этого рейда — вышел вперёд и презрительным тоном обратился к плеер-киллерам:

— Что вы здесь делаете? Ищете очередную жертву?!

— Нет, не в этот раз, — спокойно ответил Сейнор. — Мы уже убили конечность, за которой вы пришли.

— Убили?! Уж не хочешь ли ты сказать, что вы, твари, вдруг решили заняться прохождением глобальных квестов?!

— А почему нет?

— Нам, знаешь ли, — включился Кариен, — тоже нужен опыт и лут. А ты думал, мы воздухом питаемся?

— Плевать мне, чем вы там питаетесь! — Орлан обернулся к стоящему у него за спиной рейду. — Их всего пятеро, лучшего шанса прикончить их не будет. Все готовы?

Игроки какое-то время стояли в нерешительности, с опаской поглядывая на группу Аттеры.

— Вы что, испугались их?! — раздражённо крикнул их лидер. — Что, никто из вас не терял своих близких из-за этих ублюдков?! Вот они, стоят перед нами, надо лишь подойти и раздавить!

— Да готовы мы! — крикнул в ответ один из игроков. — Нападаем по твоей команде.

— Что будем делать? — спросил Кариен, пока те спорили между собой.

— А какие варианты? — вопросительно ответил Сейнор, доставая оружие. — Если нападут, придётся драться.

Сейнор: Мы нарвались на целый рейд белых в десятом квадрате. Похоже, придётся драться. Но против такой толпы мы вряд ли выстоим.

Волгрейн: Чёрт, далеко. Мы в шестнадцатом. Постарайся потянуть время, мы уже бежим.

— Я отписал Волгрейну. Если что случится, остальные будут в курсе.

— А летал? Включаем?

— Незачем. Перебить всех мы точно не сможем, а значит — и обобрать возможности не будет. Если получится пробиться к выходу — уже хорошо.

— Может, просто сдадимся? — неуверенно предложила Ольсира. — Они ведь и правда нас прикончат...

— Мы это уже обсуждали, и ты в курсе наших правил. Если хоть один из нас попадёт к ним в лапы, то игра может очень быстро закончиться. Так что в наших интересах либо выбраться отсюда, либо умереть.

— Они ведь могут просто нокаутировать нас и сдать Амарту, — напомнил Кариен.

— Будем надеяться, что эмоции возьмут верх, и нас добьют. Готовьтесь, они идут!

Белым игрокам и правда удалось собраться с духом, и сейчас они медленно наступали на группу Сейнора, стараясь взять их в окружение.

— Не выйдет! — крикнул Сейнор и, вспыхнув потоком второго уровня, бросился в толпу врагов, обрушивая на них широкие взмахи бердыша и попадая за раз сразу по нескольким целям. Кариен присоединился к нему, также вступив в бой сразу с несколькими бойцами ближнего боя. Абрас и Верминт тоже открыли огонь, а Ольсира приготовилась исцелять союзников.

Поначалу вражеские игроки растерялись, но вскоре оценили своё преимущество и всё-таки взяли группу плеер-киллеров в кольцо.

— Собираемся в кучу! — скомандовал Сейнор. — Кариен, не подпускаем милишников к стрелкам и Ольсире!

Абрас, Верминт и Ольсира прижались друг к другу, а Сейнор и Кариен кружили вокруг них, пресекая любые попытки вражеских бойцов добраться до незащищённых целей. Бой немного облегчало то, что игроки, плотно обступив бойцов Аттеры, перекрыли своим стрелкам возможность вести огонь.

Бешеный урон от красного потока сыграл свою роль, и вскоре несколько вражеских бойцов уже лежали без сознания. Но преимущества это не дало — пробив брешь во вражеских рядах, плеер-киллеры дали вражеским стрелкам долгожданную возможность открыть по себе огонь. Те, воспользовавшись этим, тут же начали обстрел наиболее тонких целей, и спустя минуту Абрас, Ольсира и Верминт были нокаутированы.

Кариен, потеряв почти всё здоровье, попытался применить «Щит боли», но с непривычки не выдержал и двух ударов, и вскоре тоже свалился в нокаут.

Теперь Сейнор остался один. Индикатор здоровья показывал, что осталось ещё тридцать процентов. Враги временно прекратили атаку.

— Сдавайся, — предложил Орлан, — вы уже проиграли.

Сдаваться Сейнор, естественно, не собирался, и сейчас прикидывал, кого выгоднее атаковать следующим. Оставался вопрос, сколько ударов он сможет принять на щит боли. Атаки простых игроков были в разы слабее, чем у боссов, поэтому он рассчитывал вытерпеть как минимум около десятка ударов.

— Бесполезно с ним разговаривать, — злобным тоном сказал один из игроков, — кончаем его!

Остальные поддержали идею и вновь накинулись на Сейнора. Отбиваясь круговыми взмахами, он смог вырубить ещё двоих противников, когда здоровье приблизилось к опасной отметке. Сейнор активировал щит. Следующая атака вызвала вспышку боли, но заметно более слабую, чем в боях с боссами. Но сила компенсировалась огромным количеством этих атак, которые обрушивались на Сейнора со всех сторон. Через четверть минуты от боли у него потемнело в глазах, и он понял, что больше выдержать не сможет.

После очередной вражеской стрелы щит наконец раскололся, и следующая серия ударов опустила здоровье ниже десяти процентов. Глаза заволокла чёрная пелена, и Сейнор потерял сознание.

* * *

Очнувшись, он попытался встать, но тут же почувствовал упёршееся в шею тонкое

лезвие.

— Смотрите, главный очухался.

Сейнор открыл глаза и оценил обстановку. Вокруг, сверля его глазами, стояла толпа игроков, с которыми он только что сражался. Он скосил взгляд на интерфейс, чтобы проверить состояние остальных членов группы. Индикаторы здоровья Верминта, Кариена, Ольсиры и Абраса показывали ноль — их всё-таки убили. Сейнор попытался осмотреться по сторонам, но тут же получил пинок по затылку.

— Лежать!

Пинок отнял всего один процент здоровья, но, согласно правилам игры, получение любого урона при уровне ХП ниже десяти процентов приводило к нокауту, и Сейнор снова отключился.

Вновь придя в себя, он заметил мигающую пиктограмму — кто-то писал ему в чате.

Волгрейн: Миара заглянула к тебе. Многовато там белых... Впятером нам с ними тоже не справиться. Но если что, здесь все готовы к бою. Только дай команду.

Сейнор: Не стоит, у нас и так большие потери. Возвращайтесь в замок и продолжайте наше дело. Я постараюсь ничего не выдать. Если, конечно, останусь в живых.

Волгрейн: Останешься. Если бы они хотели, то прикончили бы тебя сразу, вместе с остальными. Похоже, собираются отдать тебя Амарту.

Волгрейн: Знаешь, мы тут подумали... Андариум — отличное место для внезапных нападений. Сейчас ты окружён толпой народа, но когда тебя поведут к порталу, наши стрелки могли бы выскочить и по-быстрому пристрелить тебя. Тогда тебе не придётся терпеть пытки.

Сейнор: Мда... Ладно, других вариантов я всё равно не вижу. Пусть добьют меня, если будет возможность.

Вскоре со стороны входа в пещеру послышались шаги нескольких пар ног.

— Освободите дорогу! — скомандовал Орлан. Игроки расступились в стороны, пропуская вперёд фигуру в тяжёлых доспехах и синей накидке. Встав перед Сейнором, паладин какое-то время молча смотрел на него.

— Значит, в конечном итоге ты всё-таки попался. Хорошая работа, ребята, — Амарт склонился над Сейнором и надел на него наручники. — Можете убрать оружие, теперь никуда не сбежит, — паладин поднял пленника на ноги, затем посмотрел в сторону выхода. — Так, сегодня у нас вип-персона, так что расслабляться нельзя. Элайна, восполни его ХП. Остальные — окружите нас со всех сторон и будьте готовы защищаться. Его подельники могут попытаться отбить его... или прикончить. Отправляемся к порталу.

Сейнор: Меня отхилили и окружили, так что ничего не выйдет.

Волгрейн: Ясно... Есть ещё какие-нибудь идеи?

Сейнор: Нет, игру не обманешь. Бери Аттеру под своё командование, дальше вам придётся работать без меня. А я пока выясню, насколько мощный этот их пыточный аппарат.

Передать права лидера гильдии: Волгрейн.

* * *

Теперь у Сейнора была возможность понять на собственном опыте, как работают

наручники, при помощи которых происходили последние задержания ПК. Интерфейс остался на месте, но наносить удары и применять боевые навыки он не мог. По сути, тело ему почти не подчинялось — ноги сами шли следом за паладином, державшим его за руку.

Когда рейд добрался до населённого пункта в Андариуме, Амарт ещё раз поблагодарил всех игроков за работу, после чего вместе со своей группой зашёл в портал.

Выйдя с другой стороны, Сейнор оказался во дворе какого-то замка. Скорее всего, это был замок «Сияния порядка». Открыв карту, он подтвердил свои догадки:

Вирнен, «Замок жёлтых цветов».

Окружение соответствовало названию — территория замка и даже стены были украшены множеством цветов жёлтого и оранжевого цвета.

Сейнора провели в тронный зал, а оттуда по лестнице в подземелье. Планировка в целом была идентична Замку Деората, и Сейнор уже знал, куда ведёт этот путь — в камеры для заключённых. Все они были сейчас свободны, и его бросили в ближайшую от входа камеру. Закрыв металлическую решётку, Амарт попросил остальных уйти, а сам ещё какое-то время стоял перед камерой, глядя на Сейнора.

— Не хочешь ничего мне рассказать? Я ведь знаю, что ты затеял всё это не ради простого грабежа.

Сейнор сел, прислонившись к задней стене камеры, и вместо ответа молча смотрел на паладина. Амарт продолжал:

— Зачем все эти убийства? В этом есть какой-то смысл? Если в этом мире происходит что-то важное, ты не думал, что такому человеку, как я, стоит об этом знать?

Сейнор продолжал молча сидеть.

— Молчишь? Ладно, как знаешь. Я назначил допрос на завтра. Там ты в любом случае всё расскажешь. Отдыхай, — с этими словами паладин повернулся и ушёл по лестнице вверх.

Сидя в камере, Сейнор ещё немного пообщался в чате с Волгрейном, но никаких новых идей им на ум не пришло. Способности членов Аттеры прекрасно подходили для быстрых нападений на небольшие группы, но их количества даже близко не хватило бы для открытого боя с «Сиянием порядка», так что никаких способов спасти Сейнора не было.

В голову вдруг пришла странная мысль — ведь он понятия не имеет, какая сегодня дата. Раньше его не интересовали такие вещи, но сегодняшней день мог стать последним. Сейнор скосил взгляд на панель часов и мысленной командой развернул её, заставив показать дату: 5 августа 2076 года. С момента заточения игроков в Ордексе прошло уже шестьдесят восемь дней.

* * *

Утром следующего дня паладин вновь пришёл к нему.

— Сегодня в полдень состоится твой допрос. Надеюсь, ты готов. У тебя есть ещё три часа, чтобы всё обдумать.

Обдумывать было нечего. Сейнор должен был во что бы то ни стало выдержать пытки и сохранить тайну своей гильдии. Он надеялся, что опыт использования красного потока достаточно натренировал его, и он не расколется так легко, как другие плеер-киллеры.

Когда на часах было 11:50, к нему снова пришли. В этот раз Амарта не было, вместо него явились два стражника. Отперев решётку, один из них подошёл к Сейнору, схватил его за руку и поднял на ноги, после чего вывел из камеры и повёл наверх. Они вышли в тронный зал, затем на улицу и вошли в портал.

Когда спецэффекты от телепортации прошли и Сейнор открыл глаза, он увидел перед собой огромную толпу людей. Все они смотрели в его сторону: кто-то с интересом, кто-то со страхом, кто-то с презрением. Это была центральная площадь Дерстена.

Стражники медленно повели Сейнора по огороженной дорожке, ведущей к монолиту в центре площади. Пока они шли, Сейнор бросал взгляды на стоящих по обе стороны людей, проверяя, нет ли среди них знакомых лиц. Ближе к центру площади он увидел Кессиди и Микора, стоящих рядом и обеспокоенно смотрящих на него.

Вскоре они дошли до центра, и стражники, сняв с Сейнора наручники, приковали его к стене монолита. Как только захлопнулась последняя скоба, в углу интерфейса отобразился новый действующий эффект.

Вы прикованы к охранному монолиту.

Выполняемые в данный момент функции: удержание защитного купола над городом.

Нагрузка на монолит: 40 %.

Похоже, добытая Миарой информация про защиту столицы от Шейрага оказалась не просто развлекательным чтивом.

Теперь Сейнор стоял лицом к королевскому дворцу и мог видеть находящийся в той стороне помост, на котором стояла знакомая фигура в синей накидке. Паладин как раз начинал свою речь:

— Жители Ордекса! Перед вами стоит еще один убийца, пойманный нашими отважными игроками!

Амарт стоял далеко, но его речь была слышна на удивление хорошо. Насколько было известно Сейнору, сейчас речь паладина транслировалась через специальный аудио-канал, который был слышен всем присутствующим на площади. Допрашиваемым плеер-киллерам также давалась возможность говорить по этому каналу, и Сейнор решил это проверить:

— Пойманный? Ты хотел сказать — забитый толпой в полсотни человек?

Судя по тому, что вся толпа снова повернулась к Сейнору, его реплика и правда была слышна всем на площади.

— Вы все знаете, что означает красный цвет его никнейма, — паладин проигнорировал комментарий Сейнора. — Его руки по локоть в крови, и сегодня, перед всеми вами, он ответит за свои преступления! Его имя — Сейнор. Он принадлежит к гильдии «Аттера», состоящей из таких же убийц, как и он, от чьих рук погиб не один десяток невинных! Итак, Сейнор. Пока мы не начали процедуру допроса, у тебя есть шанс добровольно рассказать, почему ты ступил на этот путь и по каким причинам оборвал столько жизней.

Амарт замолчал и стал пристально смотреть на заключённого, ожидая ответа. Сейнор же лишь молча смотрел на паладина, не собираясь отчитываться перед ним. Убедившись, что заключённый не собирается говорить, Амарт продолжил:

— Что ж, в таком случае ты будешь подвергнут пыткам, как и остальные убийцы, пойманные до тебя. Начинайте!

Услышав команду, один из тех стражников, что привели Сейнора сюда, потянул на себя рычаг, торчащий из монолита. По телу плеер-киллера заструилось красное пламя, доставляя болевые ощущения примерно как при первом уровне «потока». Сейнор уже не помнил, когда последний раз пользовался первым уровнем, но сейчас такая слабая боль не доставляла ему абсолютно никаких неудобств. Поняв, что пытка не действует, стражник опустил рычаг ниже. Теперь это ощущалось, как второй уровень, под действием которого Сейнор почти непрерывно находился во время прокачки. В толпе начались перешёптывания:

— Да он что, не чувствует боли?

— Может, откопал какой-нибудь артефакт или зелье с обезболивающим эффектом?

— Не удивлюсь, если это одна из его способностей. Кто их знает, этих хай-левелов...

Сейнор ещё раз посмотрел на иконку в углу интерфейса.

Вы прикованы к охранному монолиту.

Выполняемые в данный момент функции: удержание защитного купола над городом, использование красного пламени.

Нагрузка на монолит: 60 %.

Примерно через четверть минуты стражник понял, что это бесполезно, выключил поток и повернулся в сторону трибуны, ожидая дальнейших приказов от своего лидера.

— Надо же. Ты первый, кто смог выдержать первый уровень пытки, — сказал Амарт.

— Первый уровень? — люди в толпе вопросительно зашептались. Сейнору тоже было любопытно — согласно отчётам информаторов, до сих пор не применялось ничего кроме той смехотворной боли, которую он только что испытал. Если к этому моменту другие плеер-киллеры уже раскалывались, значит, постоянное использование красного потока и правда снизило восприимчивость Сейнора к боли. Амарт не заставил долго ждать:

— Второй уровень пытки предполагает выкручивание потока на полную мощность. Это не только вызовет нечеловеческую боль, но еще и создаст трещины в твоём разуме, что позволит нам напрямую заглянуть в твою память.

Толпа вновь загудела:

— Он это серьезно?

— Что значит «заглянуть в память»? Они что, мысли будут читать?

Паладин продолжал:

— Мы не применяли эту процедуру раньше, потому что она бы просто уничтожила разум любой жертвы, что повлекло бы к мгновенную смерть и потерю данных. Но ты выглядишь так, будто способен выдержать всё, что угодно. — паладин остановился на несколько секунд и уставился себе под ноги. Вид у него был неуверенный. — Поверь, я никогда не хотел прибегать к применению второго уровня, но ты не оставляешь мне выбора! Прошу последний раз — расскажи всё добровольно! Уж поверь — ты не сможешь сопротивляться второму уровню, и мы в любом случае всё узнаем!

Амарт стал выжидательно смотреть на Сейнора, всё ещё надеясь, что тот начнёт говорить.

— Чёрт возьми, я не хочу этого делать! Моя задача — поддерживать порядок в этом мире, а не издеваться над людьми! Я — хранитель Ордекса, а не палач!

Услышав это слово, Сейнор невольно вспомнил слова, произнесённые Ольсирой, когда она была ещё жива:

— Хранитель... хорошая шутка.

— Ну, не такая уж и шутка. Ведь если бы не ты и твоя гильдия, Ордексу уже давн

пришёл бы конец. Разве не так?

Это действительно было так. Только сейчас, глядя на стоящую перед ним многотысячную толпу, Сейнор осознал, что все эти люди до сих пор живы только благодаря ему и остальным членам Аттеры, нескольких из которых эти самые люди вчера хладнокровно убили. А Амарт был тем, кто прямо сейчас мог пустить коту под хвост все их усилия. Сейнор пренебрежительно произнёс:

— Ты идиот, а не хранитель. И как бы городу не пришлось дорого заплатить за твою глупость.

Поняв, что ничего больше не добьётся, Амарт нехотя отдал команду:

— Запускайте второй уровень...

Стражник пощёлкал какие-то кнопки в интерфейсе монолита. Сейнор услышал у себя над головой странные шипящие звуки, но из-за кандалов не мог поднять голову и посмотреть, что это такое. Спустя несколько секунд что-то резко воткнулось ему в шею и плечи, причинив сильную боль. Сейнор ощутил, как воткнувшиеся в него предметы начали шевелиться, будто присосавшиеся пиявки.

Стражник снова взялся за рычаг и повёл его вниз. Теперь, кроме боли от потока красного пламени, Сейнор ощутил, что пиявки сильнее задёргались внутри него. Перед глазами поплыло, как при эффекте от выпитого алкоголя. В голову сами собой полезли обрывки воспоминаний о прежних событиях в игре. Похоже, Амарт не врал, и монолит действительно пытался залезть в память своей жертвы. Сейнор напрягся изо всех сил, не позволяя пиявкам проникнуть в свой разум.

Стражник тем временем продолжал тянуть рычаг вниз, наконец сделав уровень боли настолько высоким, что даже Сейнор не мог его вытерпеть. Он задёргался и зарычал. Разум расплывался всё сильнее, как будто выбрасывая воспоминания куда-то наружу.

Нагрузка на монолит: 80 %.

Внимание! Оставшаяся прочность Кукольной маски: 100/1000.

Пламя гудело с огромной силой, но даже сквозь гудение были слышны людские голоса:

— Хватит... Остановите это, кто-нибудь!

— Что за извращение? Убейте его, и всё!

— Пошли отсюда, я не могу больше здесь находиться!

Стражник дёрнул рычаг вниз, доведя его до самой нижней отметки, и отпрыгнул в сторону. Боль стала настолько адской, что даже при использовании щита боли Сейнор не испытывал подобного. Сил терпеть больше не было, и он закричал во весь голос.

Нагрузка на монолит: 100 %.

Кукольная маска сломана!

Маска с треском разлетелась на десятки осколков, рассыпавшихся по подножию монолита и плитке вокруг него. Сейнор продолжал кричать, но поток не останавливался, и боль не утихала. Перед глазами всё темнело и расплывалось. Он уже не помнил, где он и что здесь делает. Осталась только боль. Непрекращающийся поток, сжигающий и разрывающий тело и разум. Казалось, что это длилось целую вечность. Казалось, что это никогда не закончится.

Но вечные муки существуют только в сказках, и всему рано или поздно приходит конец. Боль стала уменьшаться, становясь всё слабее с каждым мгновением, пока полностью не покинула измученное тело. Шевеления щупалец больше не чувствовалось. Вокруг стояла полная тишина.

Вы прикованы к охранному монолиту.

Выполняемые в данный момент функции: нет.

Нагрузка на монолит: 0 %.

Разум, казалось, полностью лишился способности мыслить. Лишь какие-то обрывочные слова и образы изредка мелькали в нём.

Монолит... Купол... Защита...

Он (кто он?) с трудом поднял голову и посмотрел на небо. По чистой голубой поверхности плыли редкие белые облака, откуда-то слева светило солнце. Что-то было не так, в этом месте небо над головой раньше не было так отчётливо видно.

Купол...

Ещё одно слово промелькнуло в голове. Он пошевелил губами, пытаясь произнести его вслух:

— Шей... раг...

Слишком устал... вот бы поспать...

Ему снился сон. Множество коротких обрывающихся сцен, как будто показывающих куски чьей-то истории.

Два человека на лесной поляне сражаются друг с другом. Один из них дерётся двуручным мечом, другой копьём. Поначалу бой кажется равным, но в конце обладатель меча всё же одерживает верх. Затем оба куда-то уходят.

Площадь. Большая толпа народа. В центре, на подножии монолита, стоит фигура в жёлтом балахоне и о чём-то говорит. Люди вокруг выглядят озадаченными, у некоторых на лице видна тревога.

Человек с копьём полыхает красным пламенем. Ему больно, но он не пытается избавиться от огня. Огонь делает его сильнее, позволяет достичь того, что не под силу другим людям.

Человек сражается с медведем. Оба горят красным пламенем и яростно атакуют друг друга. В конце концов медведь оказывается повержен, и человек выходит из этой схватки победителем.

Девушка с розовыми волосами. Не просто очередной человек из толпы, она имеет какое-то значение. Совместная охота, прогулки, разговоры, встреча в парке, первый поцелуй.

На поляне три фигуры: воин с копьём, человек в робе и светловолосая девушка невысокого роста. Она выглядит напуганной, как будто ей что-то угрожает. Она о чём-то говорит, затем убегает прочь.

Праздник. Снова большая толпа народа. Воины состязаются между собой на каком-то турнире. Человек с копьём выходит против рыцаря в латных доспехах и в тяжёлом бою побеждает его. Он получает главный приз и дарит его девушке с розовыми волосами. Кто это? Его возлюбленная? Они вдвоём проходят в комнату. Дверь закрывается. Сцена обрывается.

Человек стоит на опушке леса, крепко сжимая руками копье, направленное вниз. Что внизу? Там лежит светловолосая девушка. Копье воткнуто ей прямо в грудь. На протяжении всей сцены обладатель копья стоит, не шевелясь, и мёртвым взглядом смотрит вниз.

Маска. Белый фарфоровый овал с отверстиями для глаз и носа, напоминающий голову марионетки. Лицо, навсегда спрятанное за этой маской.

Отряд из нескольких воинов. Их лица закрыты такими же масками. Они нападают на двух человек, не оставляя тем ни шанса на спасение. Это неравный бой, но убийца это не волнует. У них одна задача — найти и убить, не важно как. Все они выглядят незнакомыми. Нет — тот, что носит глефу и тяжёлые доспехи. Не это ли тот самый копейщик?

Чёрная пелена надвигается на мир, стремится поглотить его и всех его обитателей. Когда она настигает жертву, та не может даже пошевелиться, и лишь смиренно принимает свою смерть.

Они убивают. Вторую цель, пятую, десятую. Сложно сосчитать. Но с каждой смертью чёрная пелена отступает назад, позволяя миру просуществовать ещё какое-то время.

Очередная битва. Но в этот раз врагов слишком много. Их десятки, и группа из пяти человек не способна сдержать их напор. Воины гибнут. Один, второй, третий, четвёртый. Пятого оставляют в живых, чтобы взять в плен.

Снова площадь, снова толпа людей. Воин в маске стоит в центре, на него устремлены

тысячи осуждающих взглядов. Боль! Вихрь красного пламени поглощает тело, причиняя немислимые страдания. Человек кричит и вырывается, но скобы не позволяют сбежать. Маска на его лице разлетается в щепки.

Где-то далеко, за горизонтом, на мир медленно надвигается чёрная пелена. Кто теперь её остановит?

Он проснулся и медленно открыл глаза. Взору предстала площадь, густо набитая людьми. Площадь казалась знакомой — он несколько раз видел её в недавнем сне.

Тело было как будто из ваты — ноги не держали его, но скобы, которыми он был прикован к монолиту, не позволяли упасть.

Все люди смотрели на него, но, в отличие от сцены из сна, осуждения в их глазах уже не было. В их взглядах читались совсем другие эмоции: озадаченность, удивление, сострадание, уважение.

Он заметил странные фигуры, слова и числа, расположенные по краям его поля зрения: красная полоса, жёлтая полоса... Нет. Индикатор здоровья и выносливости — вот как они назывались. Откуда он знал это? Откуда вообще взялись эти индикаторы? Но тем не менее, они казались чем-то очевидным и привычным. Он осмотрел остальную отображаемую информацию:

Имя: Сейнор.

Это что, моё имя?..

Уровень: 84.

Дата: 7 августа 2076 года.

Время: 8:24.

Вдруг уши заложило от громкого звука, похожего на сирену. Люди вокруг также схватились за уши. Перед глазами выскочила большая табличка с надписью:

Охранный монолит Дерстена истощён!

Больше ничто не сдерживает порождений бездны!

Шейраг прорвался в наш мир, и он направляется к столице!

Если он разрушит Дерстен, Ордексу придёт конец!

Всем жителям — приготовиться к обороне!

Новое задание: «Оборона Дерстена».

Описание: Жители Ордекса должны защитить столицу от Шейрага, пришедшего из бездны.

Задачи: Уничтожить Шейрага.

Награда: Открытие прохода в Эдарант.

В случае провала: Разрушение Дерстена, смерть всех игроков и их воскрешение в Эдаранте — новой столице.

Тип задания: глобальное.

Толпа загудела:

— Что?! Шейраг?! Но как...

— Что это значит?! В квесте ничего такого не было!

— Смерть всех игроков?! Нам же нельзя умирать!

— Смотрите, вон там!

Человек указал рукой на юг. Сейнор всё ещё был прикован к монолиту лицом на север и не мог увидеть, что там происходит. Но судя по испуганным лицам людей, повернувшихся в ту сторону, ничего хорошего там не было.

— Он идёт! Это Шейраг!

— Что делать?!

— Бежим!

Люди бросились было врассыпную, но кто-то закричал:

— Эй, куда вы?! Мы должны остановить его, иначе всем конец!

— Мы что, должны драться с ним?!

— Какое драться?! У меня пятьдесят четвёртый левел!

— Где там сияние порядка?! Это их работа!

* * *

— Амарт! — Маркус с трудом перекрикивал толпу. — Собирай гильдию, нам придётся отбиваться!

Объявление гильдии «Сияние порядка»:

Это Амарт! Всем бойцам актуального уровня срочно прибыть на площадь, нам придётся сразиться с Шейрагом!

— Я подал объявление, сейчас все подтянутся!

— А что с Сейнором?! — обеспокоенно спросила Элайна. — Так и оставим его на монолите?

— Не до него сейчас! — резко ответил паладин.

— Амарт, он может пригодиться в бою! — не согласился Маркус.

— Справимся сами, не хочу упустить его снова!

Интерфейс замигал, оповещая о личном сообщении.

Найтрейвен: Мы не можем телепортироваться из замка! Портал не работает!

Амарт: Что значит не работает?!

Найтрейвен: Похоже, сражаться должны только те, кто прямо сейчас находится в Дерстене и его окрестностях!

Амарт: Что за бред?! В Дерстене сейчас от силы четверть гильдии!

Объявление гильдии «Сияние порядка»:

Так. Порталы не работают. Все, кто находится в замке или на прокачке — бросайте всё и своим ходом неситесь к столице! Может, вы ещё успеете.

Тем временем члены гильдии, достигшие восьмидесятого уровня, уже собрались на площади и ждали приказов Амарта. Половина толпы уже разбежалась, другая половина прижалась к краям площади, освободив пространство.

— Так! — начал распоряжаться паладин. — Строимся на пути Шейрага! Прощупывать его некогда, так что сразу нападаем!

Со стороны южных ворот города послышался грохот. Шейраг уже добрался до наружных стен и полз вперёд, просто снося всё на своём пути. Его макушка была видна ещё издали, а спустя пару минут он сам показался на площади.

Это был монстр огромных размеров чёрного цвета. Из его тела со всех сторон торчала куча отростков разной формы: одни были острыми и напоминали огромные мечи, другие тупыми, исполняя роль дробящего оружия. Были ещё странные конечности с дырками — скорее всего, они предназначались для стрельбы. Было заметно, что некоторые отростки уже обрублены — это был результат выполнения недавнего квеста на уничтожение конечностей.

— В атаку! — скомандовал паладин, и воины бросились вперёд, обрушив на Шейрага шквал атак, стрел, болтов и магических снарядов. Монстр в ответ размахнулся длинной мечевидной конечностью и провёл широкий горизонтальный удар слева направо, разбросав в стороны всех бойцов ближнего боя, кроме трёх, одетых в тяжёлые доспехи. Даже у Амарта, успевшего вскинуть щит, слетело пять процентов ХП, а даггерщики в лёгких доспехах потеряли сразу половину здоровья.

— Это бесполезно! — крикнул один из них. — Нам его не убить!

— У нас нет выхода! — рявкнул Амарт. — Стоим до последнего!

— Пошёл ты! Я не стану здесь подыхать! — игрок развернулся и побежал прочь с площади.

— Чёрт... Продолжаем бой!

Следующими несколькими атаками Шейраг опасно просадил здоровье тех, кто был одет в средние доспехи, заставив их отступить и дожидаться лечения. Стрелкам в задних рядах также досталось — конечности с отверстиями обстреливали их острыми снарядами тёмной энергии. Элайна была единственной жрицей, находящейся здесь, и не могла справиться с таким количеством входящего урона. Один из магов поймал сразу несколько снарядов, лишившись почти всего здоровья.

— Рейк! — крикнула ему Элайна. — Убегай, мне тебя не выле... Рейк!!!

Как будто поняв, что цель при смерти, Шейраг выпустил в мага ещё два снаряда, обнулив его полосу здоровья. Ещё двое стрелков чудом успели покинуть зону поражения на последних процентах ХП.

— Амарт, мне их всех не вылечить! Что делать?!

— Да не знаю я!

— Нам нужна помощь Сейнора!

— И что он один сделает?! А, ладно. У тебя есть права — освобождай, если хочешь, я возьму лечение на себя. Встаём в оборонительную позицию! Всем, на ком нет тяжёлой брони — отступить!

* * *

Позади раздавались звуки боя и нервные крики — люди там явно проигрывали схватку. Остальная толпа стояла по краям площади и с тревогой наблюдала за боем. Вдруг сзади послышались быстрые шаги, и на монолит забралась женщина в белой робе.

— Ты можешь драться?!

Кто это... Драться... Я?... Я же на ногах не стою...

— Нам нужна твоя помощь! Нам не справиться с Шейрагом!

Пару секунд она пристально смотрела на Сейнора, ожидая ответа, а затем быстрыми движениями просто сорвала с него скобы. Освободившись, Сейнор чуть было не упал, но смог устоять — к нему постепенно возвращались силы. Осторожно спустившись с монолита и обойдя его, он смог наконец увидеть картину битвы. Немногочисленные воины явно проигрывали бой — лишь трое из них сдерживали атаки монстра, в то время как остальные уже отступили, потеряв слишком много здоровья.

Им не победить... но... чего они хотят от меня?... Я что, особенный?..

Решив проверить это лично, Сейнор медленными нетвёрдыми шагами направился в

сторону сражающихся.

А мне есть, чем драться?..

Он завёл руку за спину и нащупал какую-то рукоять. Вынув её из ножен, он увидел длинный бердыш с широким лезвием в форме кости. Оружие уверенно лежало в руке — похоже, ему уже не раз приходилось пользоваться этим бердышом. Сейнор медленно плёлся к размахивающему конечностями боссу и чувствовал, как с каждым шагом контроль над телом постепенно возвращается к нему. Вдруг тело пронзила жгучая боль, а вокруг заплясали языки красного пламени.

Это ещё что?! Или... я сам это включил?..

Действительно — хоть разум его помутился, но тело явно помнило основы боя. Сейнор понял, что только что сам машинально запустил это пламя.

Зачем оно мне?

Краем глаза он заметил, что под индикаторами здоровья и выносливости появилась новая иконка. Теперь их было две — жёлтая и красная. Он решил внимательнее осмотреть обе иконки:

Действующие эффекты:

Красный поток (уровень 2): сила +100 %, скорость +100 %.

Хранитель: урон, наносимый созданиям бездны: +50 %, урон, получаемый от созданий бездны: -50 %.

Бафф на силу и скорость, понятно...

Тем временем один из воинов, продолжающих сражаться с Шейрагом, прокричал:

— Всё, у меня кончилось ХП! Я отступаю!

— У меня тоже кончается! Амарт, это безнадежно!

Услышав имя Амарта, Сейнор почувствовал сильную неприязнь.

Я знаю его?..

Сейчас он мог наверняка знать только то, что этот паладин и его воины безнадежно сливали бой. А ещё то, что чем дальше он смотрел на паладина, тем отчетливее чувствовал свою ненависть к нему. Увидев приближение Сейнора, Амарт спросил:

— Ну как, поможешь на... — резкий удар тыльной стороной кулака в металлической перчатке отбросил паладина на землю.

— Не пугайся под ногами, — прошипел Сейнор, перехватывая бердыш двумя руками и принимая боевую стойку. Он нанёс Шейрагу несколько размашистых ударов, переключая внимание монстра на себя.

Увидев нового, более опасного противника, босс высоко поднял конечность-булаву и обрушил на Сейнора мощный вертикальный удар. Каменная кладка с треском разлетелась в стороны в том месте, где мгновение назад стоял Сейнор — рефлексy работали безукоризненно. Следующий вертикальный удар Шейрага тоже был достаточно медленным, и под действием потока от него несложно было уклониться. А вот третья атака пошла по горизонтали, и избежать её не представлялось возможным. Сейнор вскинул бердыш, блокируя мощный удар конечностью-мечом. Блок и бафф хранителя сделали своё дело — босс сбил менее пяти процентов здоровья.

Бой продолжался около минуты, и всё это время Сейнор более-менее успешно блокировал атаки монстра. Поняв, что противник слишком живуч в ближнем бою, Шейраг направил на Сейнора конечность-пушку из верхней части своего гигантского тела и выпустил два острых магических сгустка. Их Сейнор не смог заблокировать и потерял по три

процента ХП за каждое попадание. Шейраг же до сих пор не потерял и десятой части своего здоровья — даже при способностях Сейнора в одиночку этот бой было не выиграть.

Стоило ему подумать об этом, как над его головой пролетело несколько огненных шаров, взорвавшись о тело Шейрага.

— Чего встали, как стадо? Помогите ему! — донёсся сзади детский голос. Знакомый голос.

Следом за огненными шарами полетели ледяные колья, за ними — деревянные стрелы, болты, молнии, арканские сгустки и метательные ножи. Спустя четверть минуты на босса лился целый град из всевозможных снарядов, а его здоровье с ощутимой скоростью пошло на убыль. Стреляющим конечностям снова пришлось переключиться на вражеских стрелков, оставив Сейнора в покое.

— Лоу-левелы, не лезьте! — командовал Амарт. Поняв, что Сейнор не даст ему драться, он решил сосредоточиться на управлении остальными игроками. — Он пристрелит вас одним ударом! Кто потеряет много ХП, тоже уходите назад! Хилеры, помогите Элайне!

Сейнору некогда было оборачиваться и смотреть, что там происходит, но он различил многочисленные повторяющиеся звуки, означающие применение исцеляющих заклинаний. Ему тоже досталось — сразу несколько хилеров сосредоточились на Сейноре, быстро восстановив его здоровье до максимума. Бой продолжался.

Когда боссу сбили сорок процентов здоровья, он перешёл во вторую фазу: в теле Шейрага прорезалось несколько отверстий, и из них повылазили длинные тонкие щупальца с клинками, кольями и хлыстами на концах. Они тут же устремились вперёд, поражая игроков во всех линиях, начиная от немногочисленных воинов, помогающих Сейнору в ближнем бою, и заканчивая магами и стрелками в задних рядах.

— Осторожнее! — крикнул Амарт. — Следите за здоровьем! Ты, беги отсюда! — обратился он к одному из игроков.

— Ааа! — крик оборвался. Похоже, очередной неосторожный игрок пал жертвой Шейрага.

Остальные продолжали бой, но им постоянно приходилось отбегать и лечиться, поэтому здоровье босса убывало уже медленнее. Но спустя десять минут Шейрага всё-таки просадили до тридцати процентов, и началась третья фаза.

Три конечности-пушки нацелились на толпу, затряслись, загудели, накалились докрасна и спустя несколько секунд обрушили на игроков длинную очередь снарядов, равномерно накрывая всю толпу. Сейнор потерял около девяти процентов, но стоящим позади него явно досталось сильнее. Когда сзади раздалось множество отчаянных криков, Сейнор не удержался и на секунду оглянулся назад. Большинство игроков потеряли больше половины здоровья и уже бежали подальше от босса, покидая зону поражения. По меньшей мере десяток человек лежал на земле с обнулённым индикатором здоровья. Теперь хилерам потребуется не одна минута, чтобы восстановить здоровье всех попавших под обстрел.

Сейнор продолжил бой с боссом, и через полминуты тот снова применил обстрел из трёх стволов. Но в этот раз, не найдя других целей, все три пушки прицелились в Сейнора. Он предусмотрительно закрылся бердышом, но это не слишком помогло. Когда тройной шквал снарядов, рассчитанный на большую толпу, обрушился на него одного, Сейнор за считанные секунды потерял половину оставшегося здоровья. Остался тридцать один процент. Закончив обстрел, босс сразу же пустил в ход длинные конечности, проведя по Сейнору несколько быстрых атак, на которые тот не успел отреагировать. Осталось

семнадцать процентов. Ещё четыре быстрых атаки хлыстами Сейнор отбил своим оружием. А вот летящую сверху конечность-булаву он уже не успевал ни заблокировать, ни отскочить в сторону.

Но моторная память не подвела, и тело снова сработало само по себе.

Активирован щит боли.

Булава столкнулась с красной щитовидной руной, а от бешеной вспышки боли помутнело в глазах, но Сейнор смог удержать щит — сейчас это была его единственная надежда на спасение. Второй удар — уже горизонтальный — тоже пришёлся на щит, в этот раз разбив его и отбросив Сейнора на несколько метров назад.

Ему пришлось приложить всю имеющуюся силу воли, чтобы не отрубиться и подняться на ноги. Сзади послышался звук исцеляющего заклинания.

Восстановлено 5 ед. здоровья.

Восстановлено 6 ед. здоровья.

Цифры были просто смешными — это не составляло даже одного процента от максимального здоровья Сейнора. Он обернулся назад — девочка лет восьми быстрыми движениями рук накладывала на него одно заклинание за другим. Цифра над её головой показывала восьмой уровень.

— Ты что тут делаешь?! — Элайна подбежала и схватила её за руку. — Брысь отсюда!

— Он же умрёт! — упиралась девочка. — Посмотри на ХП!

— Брысь, я сказала! Ты ему не поможешь!

Жрица оттащила ребёнка назад, а Сейнор, пытаясь вытерпеть боль, снова зашагал навстречу монстру. Хилеры всё ещё не восстановили игроков после первого обстрела, и Сейнор оставался единственным, кто был в состоянии продолжать бой. Правда, недолго — у него оставалось всего восемнадцать процентов здоровья.

Тем временем Шейраг снова направил на него три главные пушки.

— Он не выдержит этой атаки! — донеслось из толпы. — Дамаг у стволов просто ненормальный! Может, с этими пушками можно что-нибудь сделать?!

Пушки загудели и покраснели — Шейраг был готов к третьему обстрелу. Сзади послышался лёгкий топот ног — кто-то решил включиться в бой. Пушки уже вздулись, готовясь выпустить шквал снарядов, когда сзади раздались три громких щелчка, и в каждую из конечностей-пушек влетело по арбалетному болту. Монстр взвизгнул, а пушки задёргались в судорогах.

— Стреляйте по пушкам! Это прерывает атаку! — громко произнёс женский голос.

Этот голос...

Шейраг яростно взревел и снова пошёл в атаку, и Сейнору пришлось прогнать посторонние мысли, сосредоточившись на защите. Отменённый обстрел продлил его жизнь, но надолго ли? Большинство игроков всё ещё было не в состоянии продолжать бой, а у Сейнора после использования щита от боли до сих пор плыло в глазах и гудело в ушах.

Шестнадцать процентов здоровья... четырнадцать... двенадцать...

Вдруг монстр прекратил атаку и стал разворачиваться назад, будто что-то отвлекло его с той стороны. Опустив оружие и прислушавшись, Сейнор уловил звуки ударов с другой стороны босса. Но из-за огромных размеров Шейрага он не мог видеть, что там происходит.

Ответ пришёл сам — оббежав босса с левой стороны, к Сейнору подскочила женщина в лёгких доспехах.

— Не зря мы столько времени прождали в лесу. Ты как, живой?

Миара... красное имя... маска... Одна из тех, кого я видел во сне? Она знает меня?

— Ладно, отдохни. Мы тут закончим, — она достала два кинжала и быстрыми, уверенными движениями принялась наносить удары по боссу. Только сейчас Сейнор обратил внимание, что здоровье Шейрага уменьшилось уже до десяти процентов. Хотя ему и было ужасно плохо, он ещё был в состоянии наносить простые удары, и решил продолжить бой вместе с прибывшим подкреплением.

Менее чем через минуту здоровье Шейрага было опущено до нуля и, издав оглушительный предсмертный вопль, монстр повалился, распластав по земле свои конечности.

Шейраг повержен!

Задание выполнено: «Оборона Дерстена».

Процент прохождения игры: 80 %.

Шейраг был повержен. Его бездыханное расплывшееся тело горой возвышалось над игроками. Дерстен, а вместе с ним и всё население Ордекса, были спасены. Сотни игроков вокруг молча стояли, переводя изумлённые взгляды то на тушу монстра, то на победивших его игроков. Они не знали, что делать, что говорить. Да и что думать, тоже.

— Пошли, посмотрим лут, — сказала Миара и побежала туда, где находились остальные неожиданно прибывшие союзники. Сейнору же было не до трофеев. Он всё ещё не мог понять, где находится и что тут происходит. Он взглянул на небо, закрыл глаза и ещё раз прокрутил в голове всю информацию, которая у него имелась на данный момент.

Женщина в красной маске знает меня. Более того — считает союзником. А кто я сам? Монолит... я был прикован к нему. Но во сне... там у монолита стоял человек в маске, тяжёлых доспехах и бердышом за спиной. Бердыш!

Сейнор ещё раз прокрутил оружие у себя перед глазами — это определённо был тот же бердыш, что и у персонажа из сна. Он посмотрел вниз, на свои ноги — тот же чёрно-красный доспех. Оставался последний пункт — Сейнор поднял руку и прикоснулся к своему лицу. Вопреки ожиданиям, маски на нём не оказалось.

Значит, всё-таки просто совпадение? Хотя постойте... Сон... Маска была разбита...

Он резко развернулся, убрал бердыш в ножны и быстрым шагом подошёл к монолиту. На его подножии, а также на каменной кладке вокруг были разбросаны осколки. Сейнор сел, подобрал один из них и поднёс ближе к глазам, чтобы внимательно рассмотреть. Это определённо был осколок маски. Маски, ещё недавно укрывавшей чьё-то лицо.

Человек из сна — это я?

Теперь всё стало более менее ясно. Сон показывал его прошлое: как он пытался жить обычной жизнью; как ступил на путь убийцы, чтобы спасти мир от какой-то угрозы; как обрёл союзников; и как был пойман теми, кому были неведомы его истинные цели.

Более того, память начинала постепенно возвращаться к Сейнору: он уже понял, что находится в столице этого мира (он называется Ордекс, так?), вокруг которой простираются луга и леса, а дальше — переходы в другие зоны. Похоже, амнезия была временной, и вскоре остальные воспоминания должны вернуться к нему.

От размышлений его отвлек звук быстрых шагов за спиной. Встав и обернувшись, он успел разглядеть только розовые волосы — в следующее мгновение в его лицо врезался кулак. От неожиданности Сейнор пошатнулся и отступил на шаг назад. Придя в себя после удара и подняв взгляд, он смог подробно разглядеть нападавшего. Рост ниже его на пол-головы, стройная фигура, кожаный доспех, рукоять арбалета, торчащая из-за спины, розовые волосы до плеч и симпатичное лицо. Судя по недоброму взгляду девушки, она не собиралась ограничиваться одним ударом.

— Почему ты бросил меня? — тихо проговорила она.

Не было сомнений — это та самая девушки из сна.

Мы встречались? Да... Но после первого убийства она больше не появлялась во сне. Ну да, стал бы я брать её с собой в гильдию убийц.

В лицо прилетел второй удар.

— Ты что, оглох?!

Девушка вызывала в нём странные эмоции. Хотелось подойти, прижать её к себе,

забрать с собой и никогда не отпускать... Нет. Сначала нужно как минимум вспомнить всё, что между ними произошло.

— Давай отложим этот разговор на потом. Я сейчас не в том состоянии...

— Я не позволю тебе снова исчезнуть!

— Никуда он теперь не исчезнет, — в разговор вмешался подошедший к ним паладин. — Его секреты раскрыты, и больше ему нет смысла прятаться. Ведь так? — Амарт вопросительно посмотрел на Сейнора. — А выяснение отношений вам и правда стоит отложить, — он повернулся к Хьялте. — Отчитаешь его потом, в более уединённой обстановке. А сейчас, — он снова обращался к Сейнору, — хочу видеть тебя, а заодно всю твою гильдию, в своём замке. Нам предстоит многое обсудить.

— Сейчас я иду отдыхать, — усталым голосом сказал Сейнор и поплёлся к порталу.

— Ты шутишь?! Какой отдых?! После сегодняшних событий весь Ордекс будет стоять на ушах!

— Не ори, голова и так раскалывается, — игнорируя все дальнейшие уговоры паладина, Сейнор добрёл до портала. Понемногу восстанавливающаяся память подсказала и пункт назначения, и дорогу до его комнаты. Плюхнувшись на кровать, он мгновенно провалился в сон.

* * *

Остальные члены Аттеры тем временем закончили разбор добычи. Так как Сейнор не глядя отказался от всех голосований, Волгрейн с довольным видом разглядывал свой аватар в стильном чёрном доспехе. Когда остальные трофеи тоже нашли своих хозяев, гильдия вслед за лидером направилась к порталу.

Амарт попытался преградить им путь:

— Мне нужно срочно поговорить хотя бы с кем-нибудь из вас!

— Уйди с дороги, придурок, — огрызнулся Волгрейн. — Мы подчиняемся Сейнору, а не тебе.

Прошагав мимо паладина, плеер-киллеры исчезли в портале.

На площади воцарилась тишина. Люди стояли, всё ещё переваривая произошедшее. Туша Шейрага ещё не успела исчезнуть и продолжала лежать на прежнем месте. Улица, ведущая от южных ворот на площадь, была полностью разрушена.

Хьялта подошла с стоящему в задумчивости паладину:

— Ты знаешь, где их замок?

Хоть голограмма и показала процесс обнаружения и захвата замка, точных координат она не давала, поэтому даже после её просмотра было сложно определить местонахождение спрятанной в Шеумарских болотах постройки.

— Да, наши разведчики нашли его совсем недавно. Мы уже собирались объявить осаду, но подумали и решили, что только зря спугнём их. К тому же, нарисовался этот квест, требующий в срочном порядке уничтожить конечн...

— Где он?!

Амарт задумался, стоит ли выдавать ей координаты. Но после сегодняшних событий Аттере уже не было смысла прятаться, да и девчонка так просто не отстанет.

— Шеумар, двадцать второй квадрат. Ищи внимательно — замок хорошо спрятан в гуще

Члены Аттеры сидели в тронном зале, обсуждая последние события. После нападения на группу Сейнора в живых, кроме него самого, в гильдии оставалось только семь высокоуровневых игроков: Волгрейн, Лайнинг, Лизмен, Миара, Соьер, Кессиди и Микор.

— И что с нами будет дальше? — неуверенно спросила Кесс.

— В одном мы можем быть уверены, — ответил Волгрейн, — нас ждут просто огромные перемены. Как я понимаю, теперь весь Ордекс во всех подробностях знает о нашей деятельности?

— Да, — ответила Кесс. — Голограмма работала почти сутки, подробно показывая все самые яркие воспоминания Сейнора.

— По крайней мере, — сказала Миара, — теперь люди знают, что мы не просто убийцы, и действуем ради их же блага. Не знаю, как вам, а лично мне от этого становится намного легче.

— Ну, я бы не стал проверять их теперешнее отношение к нам, — насмешливо сказал Волгрейн. — В любом случае, нет смысла гадать. Подождём, пока наш шеф очухается, тогда и определимся с планами на будущее.

— Надеюсь, он придёт в себя, — обеспокоенно сказала Миара. — Во время боя с Шейрагом я перекинулась с ним парой слов — Сейнор, похоже, вообще с трудом понимал, что происходит вокруг.

— Опять же, не будем гадать. Когда проснётся, тогда всё и узнаем.

Вдруг у всех перед глазами выскочило оповещение:

В замке посетитель, подойдите к воротам.

— Посетитель? — удивился Волгрейн.

— Похоже, нас всё-таки обнаружили, — ответила Миара.

— Или просто подсмотрели дорогу на голограмме, — предположил Верминт, поворачиваясь в сторону Кессиди. Из присутствующих только она и Микор находились на площади и видели воспоминания Сейнора.

— Вряд ли, — ответила девочка. — Воспоминания показывались отрывками, а камера постоянно брала крупные планы. Сомневаюсь, что по той записи можно было узнать дорогу к замку. Скорее всего, это разведчики Амарта прочесали болото и нашли нас.

— Ладно, пойду посмотрю, — Волгрейн встал со стула и вышел из тронного зала. Он поднялся на второй этаж и перешёл на западную стену, где и находились ворота. Посмотрев в узкое окно, он сразу же узнал гостя.

— А, девка Сейнора, — пробормотал он себе под нос, затем громко обратился к Хьялте. — Чего хотела?

— Ты знаешь, чего, — ответила она. — Я к Сейнору.

— Он не предупреждал ни о каких гостях.

— Ой, извини, забыла записаться к его величеству на приём! — язвительно произнесла она. — Так мне долго тут стоять?

— Он сейчас спит. И нет — я не стану будить его ради тебя.

— Ничего, я подожду внутри.

Волгрейн подумал немного, затем сказал:

— Ладно, сейчас открою.

Он спустился вниз и через панель управления замком открыл ворота, впуская Хьялту внутрь.

— Располагайся. Не думаю, что он проснётся раньше завтрашнего дня.

Волгрейн вернулся к своим в тронный зал, а Хьялта решила погулять по замку. Следующие полчаса она обходила стены, двор и помещения замка, внимательно изучая обстановку, в которой уже больше месяца жил Сейнор. Убранство замка было угнетающим — Аттера не стала менять изначальный стиль, и почти везде, кроме личных комнат, голые каменные полы и стены тускло освещались самыми дешёвыми факелами.

Закончив осмотр и решив не мозолить глаза в тронном зале, Хьялта забралась на внешнюю часть стены и уселась на каменную поверхность, созерцая мрачный пейзаж вокруг. Через несколько минут сзади послышались шаги.

— Так и знала, что Волгрейн заставит тебя ждать на улице, — сказала Миара, усаживаясь рядом. — Так значит, вы с Сейнором знакомы? Хотя по вашей милой беседе на площади несложно догадаться, что вы больше, чем друзья.

— Надеюсь... — неуверенно ответила Хьялта.

— Раз уж ты собираешься сидеть в замке, пока он не проснётся, может, расскажешь о его... прежней жизни? Я-то видела его только в маске и с красным ник-неймом. Да и с белыми игроками я уже давненько не общалась. Тут, как видишь, контингент очень своеобразный.

Остаток дня они провели за болтовнёй на всевозможные темы. Хьялта поведала о своих отношениях с Сейнором и об их расставании, а также рассказала о том, что происходило всё это время с другой стороны баррикад.

— Уже темнеет, — заметила Миара, когда темы для разговора наконец закончились. — И да, надо тебя куда-то пристроить — не ночевать же тебе под открытым небом. — Миара раскрыла интерфейс и проверила свои полномочия в управлении замком. — Так... не то... ага, вот. Гостевые комнаты, у меня есть права, чтобы селить там людей. Пойдём.

* * *

— Мдааа, — протянула она, когда они открыли дверь в комнату. — А здесь у нас дефолтные настройки. Ну, думаю, одну ночь прожить можно. Когда-нибудь надо заняться этим вопросом и закупить сюда нормальную мебель.

— Ничего, — ответила Хьялта, входя в комнату, больше напоминающую тюремную камеру. — Разбудишь, если Сейнор проснётся раньше меня?

— Не вопрос.

* * *

Сейнор проспал почти сутки. Проснувшись, он ещё почти час лежал, приводя свои мысли в порядок. Память возвращалась, и теперь он уже более-менее чётко помнил всё, что приключалось с ним за время пребывания в Ордексе.

Теперь главным вопросом было — что делать дальше. Так как тайны Аттеры были раскрыты, то определённо стоит принять приглашение Амарта и обговорить с ним дальнейший план прохождения игры. А ещё он обещал встретиться с Хьялтой. Пожалуй, сейчас это было важнее, чем разговор с паладином — никуда он не убежит. Сейнор поднялся с кровати, вышел из комнаты и направился на своё излюбленное место.

Трон оказался занят.

— Миара сказала, что первым делом ты обязательно придёшь сюда, — проговорила Хьялта, сидя на троне и закинув ногу на ногу.

— Как ты сюда попала?

— Просто пришла и попросилась внутрь, а что?

— А замок? Как ты нашла его?

— Его уже нашли разведчики «Сияния порядка», так что о скрытом убежище можешь забыть.

— Ясно... Я помню, ты хотела поговорить со мной. Тронный зал — не лучшее место для этого. Пошли ко мне в комнату.

Они вернулись в комнату Сейнора, Хьялта закрыла дверь.

— Вот думаю, врезать тебе ещё раз, или уже хватит...

— Вряд ли это окажется больнее, чем пытка на монолите, так что мне без разницы.

Хьялту передёрнуло. Ей стало не по себе от воспоминаний о том ужасе, который происходил на площади. Чтобы отмести неприятные мысли, она решила сразу перейти к разговору, хотя он тоже не обещал быть особо приятным:

— Итак, повторю свой вчерашний вопрос, — она встала ровно перед Сейнором, пристально глядя ему в глаза. — Почему. Ты. Бросил. Меня?!

— А что я должен был сделать? Сказать: Хьялта, вот квест, для его выполнения я должен прикончить твою лучшую подругу, а затем ещё пару сотен людей. Давай создадим гильдию, наберём в неё самых отборных ублюдков и будем держать в страхе весь Ордекс?

— Да! Ты должен был сказать именно это! Ты хоть знаешь, что мне пришлось тогда пережить?! Да я чуть руки на себя не наложила! — так как комната была звукоизолирована, Хьялта могла позволить себе кричать во весь голос. — Мой любимый человек убивает мою лучшую подругу и сваливает непонятно куда, а я остаюсь совсем одна! Это, по-твоему, было лучше?!

— Да. Лучше, чем смотреть тебе в глаза и говорить, что я своими руками убил Кейти.

— Ладно... Что было, то прошло. В конце концов ты всё-таки нашёлся, и уж теперь никуда не спрячешься, — она пару секунд смотрела на Сейнора, ожидая, что он сам догадается, что делать дальше. — Ну? снимай игнор!

Сейнор вспомнил, что Хьялта и правда до сих пор находится у него в чёрном списке и не может отправлять ему сообщения.

Чёрный список игроков.

Хьялта: удалить из списка.

Предложение дружбы от: Хьялта.

Предложение принято.

— Теперь гильдия.

— Что, хочешь вступить в ряды убийц?

— Хочу держать тебя на коротком поводке. А насчёт остального посмотрим.

Пригласить в гильдию: Хьялта.

Приглашение принято.

— Теперь можешь выбрать себе комн... — Сейнор не успел договорить. Хьялта, не в силах больше сдерживаться, бросилась к нему и обвила шею руками. Точь-в-точь, как на их свидании в парке.

* * *

В полдень Сейнор созвал всех оставшихся членов Аттеры в тронном зале.

— Так... — начал он. — Для начала расскажите мне обо всём интересном, что я пропустил, пока спал.

— Самая плачевная новость, — начал говорить Волгрейн, — в том, что какие-то чрезмерно любопытные товарищи уже нашли квест на еретиков. Кадров из твоей памяти оказалось достаточно, чтобы прикинуть примерное местоположение того НПС. Ну а дальше дело техники: прочесать все леса в окрестностях Дерстена в поисках нужного дерева, под которым прячется тот мужик. Так что теперь каждый игрок может отслеживать этот квест и узнавать имена заражённых. Второе — Амарт дал нам всем статус гостей в своём замке, и теперь мы можем в любое время телепортироваться туда. А его мальчики на побегушках со вчерашнего дня дежурят перед воротами и ноют о том, что он ждёт не дожждётся нашего прихода.

— Нам и правда следовало бы провести переговоры с «Сиянием порядка», — сказал Сейнор. — А раз они уже ждут нас, то предлагаю отправиться туда прямо сейчас.

— Пойдём все вместе?

— Да, нас не так уж много.

Игроки встали и один за другим прошли в телепорт, переместившись в «Замок жёлтых цветов». Когда они вышли из портала, находящиеся поблизости члены «Сияния порядка» насторожились и провожали их внимательными взглядами, пока плеер-киллеры шли в сторону тронного зала.

Внутри уже всё было подготовлено к их приходу — перед троном был расставлен ряд кресел, а перед ними стояли столы со всевозможными угощениями. Членам Аттеры, до этого момента прятавшимся на болоте и не имевшим в своём составе ни одного повара, давно не приходилось видеть подобного изобилия. Возле трона также стояло несколько сидений, но столов с едой там не было. Видимо, угостить решили только гостей в качестве жеста доброй воли. Амарту и его советникам сейчас явно было не до еды.

Сам паладин уже восседал на троне, а по бокам от него сидела Элайна и ещё несколько незнакомых Сейнору людей. Члены Аттеры расселись на подготовленных для них местах, некоторые сразу накинулись на содержимое тарелок. Сейнор же закинул ногу на ногу и стал выжидательно смотреть на паладина.

— Итак, — начал Амарт. — Карты наконец раскрылись. Значит, на самом деле всё это время вы убивали людей для того, чтобы не допустить остановки серверов.

— Сейчас наша задача сильно усложнится, — ответил Сейнор. — Спасибо самому умному в мире паладину, благодаря которому всё заражённые теперь попрячутся по домам, откуда их никак не удастся вытащить.

— Вот только не надо обвинять меня! Ничего этого не произошло бы, если бы ты сразу рассказал мне о беге!

— Мы прекрасно справлялись и без тебя. Если бы не та неудачная стычка с рейдом белых, мы бы и дальше спокойно занимались зачисткой заражённых.

— И не только заражённых, да? Напомни, сколько вы убили невинных людей, случайно подвернувшихся под руку?!

— Ты собрался читать мне мораль? Где гарантия, что, Расскажи я тебе о баге, ты бы сам тут же не растрещал обо всему Ордексу? Так и вижу объявление: «Добросовестные жители Ордекса, пожалуйста, возьмите вот этот квест на еретиков, и если увидите в нём своё имя, тут же добровольно явитесь на собственную казнь.» Зная тебя, ты запросто мог отмочить что-нибудь подобное, а мы не могли так рисковать. Поэтому пришлось собирать гильдию из тех, кто без лишних моральных страданий согласился бы на убийство.

— Ладно, — у паладина не было желания спорить, — что сделано, то сделано. Похоже, в ближайшем будущем мне и правда предстоит подумать над тем, как убедить следующих заражённых добровольно отдать свою жизнь. Думаю, можно не спрашивать, нет ли способов как-нибудь обмануть этот квест?

— Если и есть, мы до них не додумались. Спроси у своего ГМ-а, может он что подскажет. Нашего-то прикончили.

— Уже спросил, безрезультатно. Ладно, теперь к вопросу о вашей гильдии. Голограмма в подробностях показала, чем всё это время вы занимались, и у меня довольно противоречивые чувства. С одной стороны, вы и правда по-своему пытались спасти весь этот мир, и благодаря вам я и ещё семь тысяч игроков до сих пор живы. С другой, как я уже говорил, в результате твоих сомнительных решений было убито много невинных игроков, и мы не можем просто закрыть на это глаза.

— Так что, казнишь нас? — с улыбкой спросил Сейнор.

— Не говори глупостей. Убить вас было бы неправильно и несправедливо. К тому же, большинство игроков Ордекса, как ни странно, на вашей стороне. Вам сочувствуют, а некоторые даже восхищаются вами. Но в то же время многие не простили вам смерть своих друзей, так что не теряйте осторожности.

— Ну, если они снова не соберут целый рейд, то нам ничто не угрожает.

— Тут я бы поспорил, — произнёс Амарт и вместо пояснений, нажав кнопку в интерфейсе, загорелся красным пламенем, сморщившись при этом от боли.

— Ах да... — пробормотал Сейнор.

— Да, дерево с квестом на красный поток также было найдено, а на голограмме Абрас вполне чётко озвучил пароль.

— Значит, — сказал Волгрейн, — теперь весь Ордекс бежит с красным потоком? Такими темпами наша гильдия скоро станет совсем бесполезной.

— Ну, не то чтобы весь... Многие не могут выдержать боли, а уж о прокачке до второго уровня не идёт и речи, сами знаете почему. Так что отряд игроков, способный постоянно поддерживать второй уровень потока, всё ещё можно считать элитой. В общем, вывод делаем такой: сейчас вы остаётесь на свободе и помогаете остальным игрокам в прохождении игры, а мы по мере сил поможем вам с заражёнными. Одно условие — отныне вы будете убивать только заражённых, и никого больше! Если я узнаю хоть об одном «чистом» игроке, погибшем от вашей руки, я тут же отдам приказ об аресте либо уничтожении вашей гильдии! А касательно того, что вы совершали ранее — ответите за свои поступки после того, как все мы выберемся на свободу. Пусть суд и общество решают, как с вами поступить.

— Кстати о прохождении... — произнёс Сейнор.

— Да. После смерти Шейрага открылась следующая локация, на этот раз всего одна. В Эдарант — так она называется — можно пройти хоть из Андариума, хоть из Вирнена. Мои люди уже провели там первоначальную разведку, и в целом эта зона выглядит красивой и дружелюбной, никаких ловушек замечено не было. Можете смело начинать там прокачку.

— Тогда не вижу смысла откладывать, — сказал Сейнор, — или у тебя ещё остались темы для разговора?

— Нет, — паладин встал. — Я обсудил с вами всё, что хотел. Думаю, на сегодня наши переговоры можно считать оконченными. Благодарю, что пришли.

Члены Аттеры встали и покинули замок, направившись на осмотр новой локации.

* * *

«Эдарант — страна ангелов» — так это место называлось в книгах. Обширное ровное пространство, покрытое зелёной травой и сетью каменных дорожек, а также многочисленными развалинами из белоснежного камня. Солнце светило ослепительно ярко, причём свет его был чистейше белым, а не жёлтым, как в остальных зонах. Мобы в Эдаранте были представлены расой канаров. Будучи похожими на людей, они были крупнее по размеру, имели почти белую кожу и более гладкие, почти кукольные черты лица.

— Эй, Сейнор, — поинтересовался Волгрейн, они зачистили первый попавшийся на пути отряд канаров. — Я думал, без маски ты не сможешь пользоваться потоком второго уровня. И как тебе ощущения?

— Если честно, я как-то и не заметил её отсутствия. Похоже, за всё это время мы достаточно привыкли к боли, и уже можем вести бой без помощи этих масок.

— Ясно. Вот только хрен эту маску сломаешь. Похоже, пытка на монолите была единственным способом избавиться от неё.

В ордексопедии уже появилась первая информация о местных элитниках. Как и думал Сейнор, они оказались крылатыми представителями канарской расы, носили название «Канар-ангел» и после смерти давали игрокам ключевой предмет «Ангельское перо».

Весь остаток дня члены Аттеры занимались прокачкой и исследованием Эдаранта. Встречаемые игроки с опаской косились на них, но уже не убегали со всех ног. Теперь они знали, за кем на самом деле охотится Аттера, как знали и то, что Амарт запретил им убивать посторонних ради наживы.

* * *

Когда наступила ночь, гильдия вернулась в замок на болоте — теперь они могли жить по нормальному режиму.

— Заглянешь ко мне перед сном? — предложила Хьялта, когда Сейнор направлялся в свою комнату. — Хочу похвастаться ремонтом в своей комнате.

Комната Сейнора не выдерживала никакого сравнения с тем, что он увидел у Хьялты. Здесь было изменено абсолютно всё, даже покрытие пола и стен, не говоря уж о мебели. Но сильнее всего отличалась кровать. В отличие от комнаты Сейнора, здесь она была

двуспальной. Он понял, что попался в ловушку.

В этот раз многотысячная толпа собралась не на площади Дерстена, а на просторной поляне недалеко от города. В центре была обустроена огороженная площадка с воздвигнутым на ней помостом, но ни монолита, ни дорожки, по которой поведут приговорённых, здесь не было. Тем не менее, все были в курсе, что сегодня состоится публичное убийство нескольких игроков. Не плеер-киллеров — члены Аттеры спокойно стояли в толпе, выделяясь лишь своими ярко-красными ник-неймами, и только один из них находился на помосте вместе с организаторами.

Когда часы показали 12:00, Амарт вышел вперёд и начал речь:

— Жители Ордекса! Сегодня мы собрались здесь ради прискорбного, но необходимого события. Как вы все уже знаете, в игре присутствует баг, заражающий случайных игроков и делающий их угрозой для всех остальных. Раньше гильдия Аттера лично охотилась за такими людьми. Но теперь, когда квест уже найден, имена новых заражённых становятся известны каждому из вас. Имена людей, которые должны умереть, чтобы остальные могли жить, — паладин сделал короткую паузу. — Но я не мог позволить, чтобы их жертва осталась незамеченной, а их имена были забыты! Они должны умереть, но умереть, как герои, а мы — запомнить их лица, их имена и их последние слова! Именно поэтому сегодня я собрал вас всех в этом месте. Вчера утром, впервые после раскрытия тайны Аттеры, квест обновился, назвав нам пять новых имён. Онтара, Гаскинс, Унгер, Арган и Вориус — эти люди стали очередной жертвой бага. К сожалению, двое из них уже убили себя сами. Гаскинс в одиночку напал на элитного ангела в Эдаранте, а Онтара выпила ядовитое зелье. Унгер заперся в своей комнате в Дерстене и отказывается выходить, но мы постараемся убедить его принять свою участь. Но последние двое — Арган и Вориус, добровольно явились сюда, чтобы стать для остальных живым примером — примером храбрости и готовности принести себя в жертву ради спасения остальных! Им будет предоставлено последнее слово, после чего они примут доблестную смерть на ваших глазах. Арган, — паладин обратился к одному из стоящих позади него игроков, жестом приглашая его на своё место.

Вперёд вышел мужчина в гражданской одежде, медленно оглядел толпу и, собравшись с духом, обратился ко всем собравшимся:

— Привет всем. Меня зовут Арган. Если подробнее: два меча, средний доспех, восемьдесят второй левел, член гильдии «Горная роза», — толпа слушала его, не издавая ни звука. — Я начал играть в Ордекс с самого старта, и неделю спустя оказался заточён здесь вместе со всеми вами. Последние два месяца я, как и все остальные, не спеша качался и по мере сил помогал в прохождении основного сюжета. Я мечтал когда-нибудь вернуться в реальный мир и вернуться к своей прежней жизни. Но, как видите, судьба распорядилась иначе. Я понимаю, что если останусь жив, то могу стать причиной гибели всего Ордекса, и не могу такого допустить. Я решил добровольно принять свою смерть и сам пришёл к Амарту. Здесь и сейчас мой путь закончится. Но надеюсь, что вы сможете добить эту игру и наконец оказаться на свободе. Жаль, что без меня. Прощайте, и удачи вам.

Арган повернулся налево. Плеер-киллер в маске и чёрных тяжёлых доспехах встал перед ним и обнажил двуручный меч. Арган кивнул ему и закрыл глаза. Его здоровье заранее было доведено до одиннадцати процентов, а восстановление заблокировано специальным дебаффом. Волгрейн активировал летальный режим, вспыхнул красным пламенем и,

размахнувшись, убил Аргана мощной горизонтальной атакой. Благодаря отсутствию на цели доспехов урона оказалось более чем достаточно, и Арган замертво упал на деревянную поверхность. Два солдата из «Сияния порядка» аккуратно взяли его тело и отнесли в сторону. В толпе послышались всхлипывания, несколько игроков провели рукой по глазам, смахивая слёзы. Дождавшись, когда тело унесут, паладин пригласил следующего:

— Вориус, теперь ты.

Второй мужчина, тоже без доспехов, вышел на то место, где только что стоял Арган. Выдохнув воздух, он начал говорить:

— Похоже, Арган уже сказал всё за меня. Хочу лишь добавить к этому последние слова Демьена и Фарима — моих друзей, утонувших при открытии Шеумара — Вориус улыбнулся и процитировал, — Постарайтесь всё не просрать, и дойдите до конца, — затем повернулся к Волгрейну и принял смертельный удар.

Солдаты Амарта осторожно погрузили оба тела на носилки и накрыли сверху белой простынёй, после чего подняли и медленно понесли в сторону города. Ограждения не понадобились — люди сами расступались перед этой процессией, слегка кивая отправляющимся в последний путь игрокам.

Когда убитых отнесли в мавзолей, а толпа начала рассасываться, Волгрейн спрыгнул с помоста и подошёл к своим согильдийцам:

— Времена изменились, а? Ещё недавно нас самих вот так убивали у всех на глазах. А теперь глядите — я вдруг сам стал палачом.

— Паладин, как всегда, не смог обойтись без тупой показухи, — скептически ответил Сейнор.

— По крайней мере, — сказала Миара, — это даст сильную мотивацию всем остальным. Согласись, намного легче пожертвовать собой, когда тебя чествуют, как героя. Кстати, что будем делать с тем, который закрылся у себя дома?

— Ничего, это уже не в нашей компетенции. Амарт заварил эту кашу, пусть он и разбирается. Пойдёмте отсюда.

* * *

Следующие недели игра шла своим чередом. Игроки набивали опыт, поднимая свои уровни, а новые заражённые тем или иным способом отправлялись на тот свет. Большинство делало это добровольно: кто-то приходил на публичный процесс, а кто-то обрывал свою жизнь самостоятельно, не желая красоваться перед рыдающей толпой. Тех немногих, кто не мог перебороть страх и запирался у себя дома, так или иначе удавалось убедить в необходимости их смерти, поэтому новых зависаний игры до сих пор удавалось избегать.

Сейнор по очереди назначал членов своей гильдии палачами, чтобы каждый из них смог совершить десять убийств и выполнить квест на третий уровень потока. Хотя на самом деле даже он и Волгрейн не могли использовать третий уровень из-за совсем нестерпимой боли, на всякий случай всё же было решено обеспечить им всех членов Аттеры.

Сейнору удалось собрать десять ангельских перьев и скопить необходимую сумму денег, благодаря чему он смог купить у интенданта «Глефу серафима», по своим характеристикам превосходящую всё оружие, какое только можно было добыть в игре на данный момент.

На восточном краю Эдаранта игроками был найден высокий храм, в отличие от остальных построек в этом регионе, сохранившийся в целости и сохранности. Его ворота были заперты и для открытия требовали наличия у игрока девяностого уровня. Опыт с каждой новой локацией набивался всё медленнее, и в этот раз игрокам потребовалось почти три недели, чтобы достичь нужного уровня. Как обычно, первым оказался игрок из «Сияния порядка». Хотя они и не владели потоком второго уровня, но качались намного усерднее Аттеры, поэтому всегда обходили их в скорости прокачки.

Когда игроки открыли ворота, их взорам открылся огромный зал, в центре которого стоял бородатый старец почти четырёх метров ростом в длинной белой робе и с шестью крыльями за спиной.

Новое задание: «Страж Ордекса».

Описание: Мир под названием Ордекс когда-то был создан расой канаров в качестве эксперимента. Результаты оказались неудовлетворительными, поэтому мир было решено изолировать вместе с оставшимися там канарами, а единственный выход, расположенный в Эдаранте, запечатать, оставив одного из лучших воинов охранять выход. Только победив его, запертые в Ордексе люди смогут выйти на свободу.

Задачи: Победить Стража Ордекса.

Награда: Открытие выхода наружу.

Upd: Новые зоны будут доступны после выхода дополнений к игре.

Upd 2: Выполнение задания вернёт возможность выхода из игры.

Тип задания: глобальное.

— Ха. Вот он, момент истины, — проговорил Волгрейн. Аттера также присутствовала при открытии врат.

— Что, серьёзно?.. — не верила Кесс. — Убьём этого босса, и выйдем наружу?

Остальные присутствующие тоже начали взволнованно переговариваться. Восемь (теперь уже семь) тысяч игроков удерживались в Ордексе на протяжении почти трёх месяцев, и многие из них уже успели забыть, что с другой стороны существует реальный мир, в который им предстоит вернуться. Внезапная новость о том, что от свободы их отделяет ровно один враг, многих просто ошарашила.

— И когда будем убивать? — спросил Маркус у Амарта.

— Ну, явно не сейчас, — ответил паладин. — Предлагаю вернуться в замок и там всё обсудить. Сейнор, — Амарт повернулся к Аттере, — вам тоже желательно присутствовать.

Обе гильдии проследовали к ближайшему portalу и отправились в «Замок жёлтых цветов».

* * *

Когда все расселись в тронном зале, первым своё мнение высказал Маркус:

— Раз уж это последний босс, он наверняка станет самым сложным. Предлагаю не торопиться и подождать две-три недели, чтобы как можно больше людей прокачались до девяностого.

— Сейчас паладин скажет про заражённых, — шепнул Волгрейн своим согильдийцам.

— Мы не можем ждать, — твёрдо ответил Амарт. — Чем дольше мы тянем время, тем больше заражённых нам приходится убивать! Нужно как можно быстрее прокачать основной

состав нашей гильдии и разобраться с боссом.

— И сколько человек ты рассчитываешь подготовить? — спросил Маркус.

— Как показал опыт предыдущих схваток с боссами, недокачанные и неодетые игроки только зря отвлекают хилеров. Конечно, они могут постоять в сторонке и пострелять, но в авангарде им нечего ловить. Вон, Аттера вообще убивала своих боссов каким-то десятком человек. Так что я бы рассчитывал, скажем, на пятьдесят игроков. Но каждый из них должен иметь девяностый уровень и самую лучшую экипировку, какую только мы сможем достать, — паладин повернулся к плеер-киллерам. — Вы стали бы неплохим подспорьем в битве, но я уверен, что мы справимся и своими силами, так что принуждать вас ни к чему не буду. Придётся, если захотите.

— Напомню, — решил предложить Сейнор, — что для получения потока второго уровня достаточно убить одного заражённого. Очень пригодилось бы тем из вас, кто пойдёт на этого «Стража».

— Это не обсуждается, — резко возразил паладин. — Никто из моих людей не согласится на убийство, мы уже проводили опрос на эту тему. И, как ты мог заметить, мы тоже не первый день заняты прохождением игры и уже привыкли справляться честными методами. Поверь, наша тактика и организованность в разы выше, чем у твоей гильдии.

— Как знаешь, — Сейнор не стал спорить.

— Итак, — подытожил Амарт, — задачи всем ясны? Добиваем девяностый уровень и готовимся к последнему бою. Аттера, у вас ведь негусто с крафтерами? Если соберётесь участвовать, можете обратиться к нашим — они обеспечат вас экипировкой.

* * *

— Даже не верится, — негромко говорила Хьялта, вечером того же дня лёжа в кровати и обнимая Сейнора. — Последний босс... Неужели за ним — и правда свобода?

— Есть только один способ узнать, — ответил он. — Похоже, те приписки в конце квеста сделаны как раз теми, кто виновен в нашем заточении здесь. Не думаю, что они стали бы врать. Хотя... кто знает. Это всё может оказаться просто розыгрышем, и в конце нам объявят: «Ребята, извините. Мы пошутили, и никакого выхода отсюда нет. Вот, держите лучше дополнение с новым контентом.»

— Настучать бы тебе по голове за такие мысли, — Хьялта легонько щёлкнула его по лбу. — Я предпочитаю не думать о плохом. Мы выберемся отсюда, и точка! Кстати, что будешь делать, когда окажешься на свободе?

— Боюсь, первым делом я отправлюсь в новую клетку. Меня ждёт суд за все совершённые убийства.

— Брось! Ты спас всех нас, не отправят же тебя после этого в тюрьму.

— В законе ни слова не сказано про вынужденные меры при угрозе падения серверов. Но, как ты там говорила — не будем думать о плохом.

— Итак, — Хьялта легла на Сейнора сверху и уставилась ему в глаза, — ты выходишь на свободу, тебя оправдывают, и что тогда? Я надеюсь, ты не попытаешься опять сбежать от меня?

— А получится? Там у меня не будет красного потока, и сам я вовсе не спортсмен. Придётся тебе привыкать к очкарику, который такую глефу даже не поднимет.

— Ну, мы всегда сможем вернуться в какую-нибудь игру, где ты снова станешь непобедимым воином. Только не вздумай помереть в последнем бою, ладно?

— Лучше за себя беспокойся. У меня-то есть тяжёлый доспех и щит боли. Мы с Волгрейном — два самых непробиваемых игрока в Ордексе.

— Ага. Однажды ты, непробиваемый, уже чуть не умер у меня на глазах.

— Это когда?

— На площади, когда тебя допрашивали. По тебе тогда пустили дозу, вдвое превышающую смертельную! Я уже представила тебя, лежащим с Кейти в соседних саркофагах, — Хьялта прижалась к Сейнору лицом, чтобы не выдать намокшие глаза. — Видел бы ты моё лицо, когда кино закончилось, и ты вдруг проснулся. Никогда больше не смей покидать меня...

* * *

В течение всей следующей недели игроки были заняты активной прокачкой. Несмотря на то, что Амарт уверил всех в достаточной силе своего основного рейда, желающих принять участие в последней схватке оказалось очень много, и в Эдаранте было не протолкнуться от качающихся групп игроков. Весь активный состав Аттеры, насчитывающий сейчас девять человек, также усел получить девятые уровни. Амарт подготовил нужное количество игроков и назначил бой с финальным боссом на двадцать седьмое августа, когда исполнялось ровно три месяца с момента запуска игры.

Вечером двадцать шестого числа члены Аттеры собрались в своём тронном зале и устроили небольшое застолье, закупившись едой и напитками в столице.

— Так что, — спросила Хьялта, смакуя бокал вина, — мы участвуем в завтрашнем бою?

— А есть другие варианты? — спросил Сейнор. — Мы всё ещё сильнейшие игроки в Ордексе, и наше участие будет очень кстати.

— А у тебя, — проговорил Волгрейн, откусывая кусок окорока, — как всегда, все мысли о помощи слабым. Мы и так уже достаточно сделали для этого мира, и ничего им не должны. Мне, например, лень драться с этим боссом, да и от постоянного использования потока я уже подустал. По мне, так в последний день лучше оторваться, как следует. На той стороне такое застолье влетит мне в несколько зарплат.

Сейнор подозрительно посмотрел на Волгрейна. Поведение друга показалось ему странным — Волгрейн был последним, кто мог отказаться от хорошей драки.

— А что думают остальные? — спросил он, осматривая других членов гильдии.

— А я бы помогла Амарту в бою, — ответила Миара.

— Я тоже, — отозвалась Кессиди.

— Если будет настроение, — неопределённо пробормотал Соьер.

Мнения остальных также разделились. Микор и Хьялта хотели принять участие в бою, а Лайнинг и Лизмен не выказали большого азарта.

Вскоре стол опустел, и игроки стали расходиться. Когда в зале никого не осталось, Сейнор, по традиции посидев ещё немного, поднялся с трона тоже пошёл к себе, когда его отвлекло входящее сообщение:

Хьялта: Жду тебя в своей комнате:р

Отказываться от такого приглашения было глупо. К тому же, ещё неизвестно, как всё

повернётся, когда они выйдут наружу, и как скоро он сможет встретиться с девушкой с той стороны. Сейнор прошёл в жилой сектор и уже протянул руку к дверной ручке, когда перед глазами замигало ещё одно сообщение:

Волгрейн: Зайди ко мне в комнату, надо кое-что обговорить.

Волгрейн ещё с застолья вёл себя странно, поэтому Сейнор решил зайти к нему и узнать наконец, что происходит.

Зайдя в нужную комнату, он с удивлением обнаружил, что Волгрейн там не один. Лайнинг, Лизмен и Соьер вместе с ним теснились в узком помещении, заняв всю мебель, на которую так или иначе можно было сесть. Сейнор, не найдя свободного сидения, прислонился к стене, скрестил руки на груди и сказал:

— У вас тут прямо тайный совет. И что обсуждаем?

— Завтрашний день, — мрачно ответил Волгрейн.

— И что такого страшного должно завтра произойти?

— Для всех остальных это будет день долгожданного выхода на свободу, скорее всего. А вот для нас...

— А, — Сейнор понял, в чём причина их волнения, — ты о суде, который ждёт нас снаружи?

— Да. Здесь мы, может, и герои. Но там, сам понимаешь — убийство есть убийство. Пойди объясни недалёким родителям и родственничкам убитых всю эту тему с багами и зависаниями. Есть немалая вероятность, что ближайший десяток лет мы все проведём за решёткой.

— Особенно мы трое, — сказал Лизмен, указывая взглядом на Лайнинга и Соьера. — В отличие от вас, мы стали ПК ещё задолго до этой темы с заражёнными. Мы-то были уверены...

— Что игра никогда не будет пройдена, — закончил за него Сейнор.

— Ага. Поиграть, поохотиться на белых, развлечься на добытые деньги и в один прекрасный день отправиться на тот свет. А оно смотри как вышло — и правда дошли до конца. Такой расклад в наши планы не входил.

— И что вы собираетесь теперь делать? Я так понимаю, вы уже что-то придумали.

— Мы видим только одно решение, — ответил Волгрейн. Сейнор напрягся, уже понимая, что сейчас услышит. — Мы не пойдём наружу.

— То есть...

— Эти три месяца были лучшими и самыми весёлыми за всю мою жизнь. Мы все отлично провели время, и я совсем не против закончить всё на этой весёлой ноте. Ребята того же мнения, — остальные трое кивнули в подтверждение. Волгрейн продолжил. — Завтра мы со всем покончим. Прямо в этом замке. Отличное место для братской могилы, не находишь?

— Мда уж, неожиданный финал, — мрачно ответил Сейнор, разглядывая каменную плитку под ногами.

— Кому как, — возразил Соьер. — Мы с самого начала рассчитывали именно на такое окончание. Так что у нас всё идёт по плану.

— Волгрейн, так ты с ними? — решил ещё раз уточнить Сейнор.

— Да. Не хочу вернуться в реальный мир и потом всю жизнь жалеть, что не остался. А что насчёт тебя? Ты ведь тоже покрашенный.

— Предлагаешь присоединиться к вам?

— Тебе решать.

Сейнор откинул назад голову, уставился на потолок и задумался.

— Не знаю, я как-то даже не думал об этом.

— Ну походи подумай. У тебя осталась ещё одна ночь.

Сейнор вышел из комнаты Волгрейна и остановился в коридоре.

А что, идея не такая уж плохая... Может, и правда закончить всё тут, в Ордексе? Я и здесь уже достаточно всего натерпелся, и с той стороны меня явно ждёт не отдых в санатории.

Новое сообщение:

Хьялта: Аууу! Ты про меня не забыл?

Есть ли смысл идти к ней сейчас? Давать ложную надежду?

Слева скрипнула дверь, и Хьялта вышла в коридор. Она направилась было в комнату Сейнора, но увидела, что он стоит в коридоре. Девушка подошла к нему.

— Ты чего тут стоишь? — её язык слегка заплетался из-за выпитого алкоголя.

Сейнор не придумал, что ответить, поэтому просто промолчал.

— Эээй! Я здесь! — Хьялта помахала рукой у него перед лицом. — Ты меня видишь? Долго ещё будешь стоять и пялиться в стену?

— Я посплю у себя, — тихим голосом ответил Сейнор и зашагал в свою комнату. Пройдя несколько шагов, он почувствовал, как тонкие руки обвили его шею.

— Всё ещё беспокоишься о том, что произойдёт снаружи?

— Да.

— Брось. Мы шли к этому дню все последние месяцы. И ты шёл впереди всех, прокладывая для остальных дорогу! А сейчас, в последний момент, ты вдруг засомневался?

— Это было последнее желание Кейти.

— А?

— Перед тем, как умереть, она заставила меня дать ей обещание.

— Обещание?

— Я пообещал вернуть всех игроков, и в особенности тебя, домой. Если честно, именно это толкало меня вперёд всё это время и позволило зайти так далеко. А уж точно не забота о своей шкуре.

— Ну, ты уже почти выполнил это обещание. В чём тогда проблема?

— Нет никакой проблемы. Думаю, Амарт завтра справится и без меня...

Хьялта какое-то время молча стояла, прижавшись к нему всем телом и пытаясь понять смысл его слов. Наконец до неё дошло, и она резко развернула Сейнора лицом к себе.

— Что ты задумал?!

Он снова молчал, не находя, что ответить. Хьялта тоже не нашла подходящих слов, и вместо этого просто отвесила Сейнору мощную пощёчину, от которой в реальной жизни наверняка остался бы синяк.

— А ты не забыл, что мне ты тоже кое-что пообещал?! Что больше никогда не бросишь меня?!

— Это будет зависеть уже не от меня, — ответил Сейнор и тут же усмехнулся про себя — той же фразой он ответил Кейти, когда она просила его пройти игру.

— Значит так, да?! — злобным тоном проговорила Хьялта. — Очень хорошо. Хочешь умереть здесь — вперёд! Только я сделаю это вместе с тобой! Считаю, что ты провалил своё задание!

— Это нечестно... — попытался выкрутиться Сейнор.

— О, вы посмотрите, кто заговорил о честности! А снова оставить меня одну после всего, что между нами было — это честно?!

Хьялта какое-то время пристально смотрела на него своими заплаканными глазами, вспоминая все известные ей оскорбления, но потом решила успокоиться и снова обняла Сейнора.

— Помнишь, о чём мы договорились той ночью, неделю назад? Мы просто не будем думать о плохом.

— Это глупо...

— Последние три месяца нашей жизни — вот что действительно глупо. Мы стали заложниками этой дурацкой игры, но в конце концов своими силами выбрались из неё. Своими! Помощь снаружи, заметь, так и не пришла! Они там, небось, уже жалеют, что подписались на наше постоянное жизнеобеспечение, и ломают голову, придумывая повод отключить нас. Кто они после этого такие, чтобы судить тебя?! Мы заслужили свободу, и никто не посмеет отнять её у нас. Завтра мы вместе покинем Ордекс. Поверь, Кейти хотела бы именно этого.

— Похоже, мне тебя не переспорить. Ладно, дам этой жизни ещё один шанс.

День в Эдаранте, как обычно, был солнечным, и лучи ослепительно белого света ложились на храм и собравшихся вокруг него людей.

Толпа высокоуровневых игроков стояла перед распахнутыми воротами, за которыми в ожидании стоял шестикрылый ангел — последнее препятствие на пути к свободе. Игроков, вызвавшихся драться с боссом, насчитывалось несколько сотен. Но даже они выглядели лишь небольшой кучкой по сравнению с тысячами людей, широким кольцом выстроившихся вокруг. Низкоуровневые игроки, торговцы, крафтеры, служебный персонал — все те, кто не мог принять участие в бою, тем не менее явились сюда в этот судьбоносный момент.

Убедившись, что все прибыли, Амарт аккуратно протолкнулся сквозь толпу, вышел вперёд и повернулся к рейду игроков, пришедших сюда ради участия в последнем бою:

— Ещё раз всех приветствую. Думаю, можно уже не представляться. Итак, — он оглянулся на вход в храм, затем повернулся обратно, — этот момент наконец настал. Спустя три месяца заточения мы стоим здесь, в одном шаге от долгожданной свободы. Честно говоря, мы сейчас даже не знаем, не является ли всё это просто обманом. Кто знает, что мы увидим на том конце зала. Выход наружу? А может, известие о том, что всё это розыгрыш, и нас изначально никто не собирался отсюда выпускать? И раз уж я не могу быть уверен, что вскоре увижу всех вас с той стороны, я хотел бы ещё раз, возможно, последний, обратиться ко всем, кто собрался здесь. Я благодарю всех тех, кто принимал активное участие в прохождении Ордекса; тех, кто помогал нам иными способами, не присутствуя на поле боя; и даже тех, кто просто ждал и верил в наши силы, давая нам мотивацию двигаться вперёд. Также я скорблю о тех, кто не дожил до этого дня, пав от рук врагов, будь то mobs, боссы или живые люди. Сейчас нам с вами предстоит отправиться в последний бой, и победа в этом бою станет моментом истины. Ну что, ребята. Вы готовы?!

— Дааааа!!! — толпа игроков подняла вверх сжатые кулаки, демонстрируя готовность и уверенность.

— Тогда вперёд! — Паладин развернулся, обнажил меч и уверенной походкой двинулся к боссу, остальные последовали за ним. В ворота храма вошла самая большая армия игроков, когда либо собиравшаяся вместе для участия в бою. Амарт прямо на ходу раздавал команды:

— Основной рейд, за мной! Дополнительный рейд — рассредоточиться по залу, обеспечить огневую поддержку!

Игроки равномерно заполнили зал. Заметив появление незваных гостей, Страж Ордекса открыл глаза и не спеша осмотрел игроков взглядом, лишённым эмоций. Осознав, что его ждёт бой, ангел расставил руки в стороны, и мгновение спустя, ослепив всех яркой вспышкой, в них материализовались два длинных клинка из чистого белого света.

— Вперёёд!!! — скомандовал Амарт, и рейд бросился в атаку. Бойцы ближнего боя облепили Стража, а сотни стрелков и магов обрушили на него такой ливень снарядов, что сквозь них почти не удавалось разглядеть потолок. Ангел проводил широкие атаки то одним мечом, то другим, поражая всех стоящих перед ним игроков и то и дело заставляя их отступать для лечения, сменяя друг друга.

Сейнор рубил босса с включенным потоком второго уровня, постоянно оглядываясь по сторонам. После боя с Шейрагом он помнил, насколько опасно находиться здесь низкоуровневым игрокам. Хоть Амарт и не допустил к бою тех, кто не достиг хотя бы

восьмидесятого уровня, даже при разнице в десять левелов любая неожиданная выходка босса могла отправить несколько человек на тот свет. Поэтому Сейнор решил не терять бдительности и быть готовым к любым изменениям на поле боя.

Изменения не заставили себя ждать. Потеряв двадцать процентов здоровья, босс осветил зал очередной ослепительной вспышкой. Когда к игрокам вернулось зрение, они увидели, что зал заполнила почти сотня канаров-пехотинцев, которые тут же напали на ближайших противников.

— Разберитесь с мобами! — скомандовал Амарт, не переставая защищаться от ударов босса. Канары были смешными врагами для игроков девяностого уровня и были убиты меньше чем за минуту, после чего весь рейд продолжил атаковать Стража.

На шестидесяти процентах босс снова применил призыв. В этот раз к обычным канарам прибавились элитные ангелы, и высокоуровневым игрокам пришлось бросить все силы на их уничтожение, чтобы не допустить жертв.

На сорока процентах на призыв откликнулось несколько десятков элитников, простых солдат в этот раз не было вообще. Среди низкоуровневых игроков началась паника, когда десятки ангелов ворвались в их ряды, но бойцы ближнего боя оперативно переманили внимание элитников на себя, и очередная волна была успешно отбита.

Когда у стража осталось двадцать процентов, все приготовились к очередному подкреплению, но вместо этого выскочило уведомление:

Приближается время дуэли!

Сам босс при этом никак не изменил своего стиля боя, озадачив игроков. Когда стража доби́ли до десяти процентов ХП, появилось очередное уведомление:

Дуэль скоро начнётся! Выбранный противник — Амарт!

— Что это значит? — спросил кто-то из игроков.

— Скоро узнаем! — крикнул в ответ паладин.

Полоса здоровья Стража упала до пяти процентов.

Дуэль начинается! Выбранный игрок должен победить Стража в честном бою! Также он в любой момент может сдаться, передав право дуэли другому!

Внезапная ударная волна разбросала игроков в стороны, после чего резко застыла в десяти метрах от босса, образовав вокруг него ровный круглый купол. Амарт, не задетый волной, вместе с боссом остался внутри купола.

Поднявшись на ноги, Сейнор подошёл к прозрачной поверхности и попытался пройти внутрь, но упёрся в неё, будто в стену. Удар глефой по защитному полю также не оказал никакого эффекта. Закончив проверку, он озвучил очевидный вывод:

— Амарту придётся биться с ним один на один.

Дав игрокам несколько секунд, чтобы осознать происходящее, Страж Ордекса пошёл в атаку на своего противника. Паладин отбивал его удары щитом, в промежутках между атаками босса нанося ответные удары, но, будучи заточенным под танкование, не мог нанести достаточного урона, и потерял большую часть здоровья, снеся боссу менее двух процентов.

— Чёрт, не получится... — прорычал Амарт и ткнул видимую только ему кнопку.

Дуэлянт сдался! Начинается выбор новой цели!

Защитное поле исчезло, а здоровье босса вернулось к двадцати процентам.

— Вот значит как, — пробормотал паладин, когда игроки подбежали к нему. — Получается, что кто-то должен в одиночку снести ему последние пять процентов.

— Давай я попробую, — предложил Маркус. — Я не танк, у меня урон повыше будет.

— Забудь об этом, — сказал Сейнор, выходя вперёд с мрачной решимостью на лице, — добейте снова до пяти процентов, и я покончу с ним. Амарт, пусть он сагрится на меня!

Паладин перестал атаковать босса, позволяя Сейнору взять на себя танкование. Как все уже догадались, дуэлянтом выбирался тот, кто танкует босса в момент падения его ХП до пяти процентов.

Дуэль скоро начнётся! Выбранный противник — Сейнор!

— Хилеры! — скомандовал паладин. — Восполняйте Сейнора до максимума!

Дуэль начинается! Выбранный игрок должен победить Стража в честном бою! Также он в любой момент может сдаться, передав право дуэли другому!

Во второй раз силовое поле раскидало игроков, оставив нового дуэлянта наедине с боссом. Сейнор занёс палец над умением, которое никогда прежде не использовал в бою.

Потерпи... Последний раз... Ты пообещал ей, что не проиграешь!

Активировано умение: Красный поток (уровень 3).

Мощная вспышка красного пламени ослепила игроков, заставив их прикрыть глаза руками.

— Что это?! — крикнул кто-то сквозь гудение пламени. — Прямо как тогда, на площади!

Вперёд!

Сейнор оттолкнулся ногами с такой силой, что каменная плитка вылетела из-под ног, и в одно мгновение сократил десяток метров, отделявший его от босса.

Получай!

Широкий диагональный взмах пылающей глефой нанёс такой урон, что даже босс не смог устоять и отшатнулся назад.

Ещё!

Второй удар...

Третий...

Пятый...

Поток пламени гудел и полыхал, и со стороны невозможно было разглядеть находящуюся в его эпицентре фигуру.

Осталось четыре процента...

Четыре с половиной...

Три...

Яростные удары один за другим обрушивались на босса, не давая ему держать равновесие и контратаковать в полную силу.

Умри!

Два процента.

Сдохни!

Один процент.

Исчезни!!!

— Хааааа!

То ли от ярости, то ли от нестерпимой боли заглушая своим криком даже рёв пламени, Сейнор из последних сил обрушил на босса последнюю серию ударов, каждый из которых вызывал ослепительную красную вспышку, заставляя жмуриться окружающих игроков.

Ноль процентов.

Ворох перьев взлетел в воздух и начал медленно опускаться вниз. Ангел с удивлённым выражением лица стал медленно заваливаться на спину. Мечи в его руках потускнели и к тому моменту, когда Страж коснулся пола, уже исчезли полностью.

Задание выполнено: Страж Ордекса.

Страж повержен, и путь наружу свободен.

Администрация поздравляет игроков с прохождением игры!

* * *

— ...нор!

А?

— ...ейнор!

Чёрная пелена спала, и глаза различили нависшее над ним лицо с розовыми волосами. Звон в ушах постепенно утихал.

— Сейнор! Ты слышишь меня?!

— Да... не кричи.

— Выход открылся! Мы победили!

Проморгавшись, он ещё раз посмотрел на улыбающееся лицо Хьялты. Такой счастливой Сейнор её ещё ни разу не видел. Мимо один за другим проплывали силуэты людей, устремляясь к дальнему концу зала. Повернув голову, он увидел бездыханное тело Стража, лежащее на полу.

Тем временем Амарт и остальные в неуверенности остановились перед порталом, излучающим яркий белый свет.

— Ну что, заходим? — с волнением в голосе спросил Маркус.

— Действуем согласно плану, — ответил паладин, стараясь говорить спокойным тоном. — Кто-нибудь один заходит, а наш человек в столице смотрит на голограмму, ожидая новостей. Как только подтвердится, что игрок действительно очнулся с той стороны, запускаем остальных.

— И кто будет этим первопроходцем?

— Ну, я точно не уйду отсюда, пока не удостоверюсь, что последний игрок зашёл в портал.

— Капитан покидает судно последним, да? — с усмешкой сказал Маркус.

— Ага, вроде того. Итак... думаю, никто не будет против, если эта честь достанется нашему дуэлянту? — Амарт, а затем и остальные повернулись к Сейнору, который уже пришёл в себя и стоял в стороне.

— Нет, — ответил он. — У меня здесь осталось ещё одно дело. Давайте я выберу вам другого кандидата.

— Окей, и кого же?

Сейнор повернулся к стоящей рядом Хьялте, положил ей руку на спину и легонько подтолкнул:

— Иди.

Девушка удивлённо уставилась на него.

— Что... Я?

— Да. Пора её последнему желанию наконец исполниться.

— Хорошо, — Хьялта улыбнулась ему. — Буду ждать тебя на той стороне. Не задерживайся.

Девушка подошла к порталу и остановилась перед ним. Она почти физически ощущала десятки взглядов, устремлённых на неё. Хоть все с нетерпением ждали выхода на свободу, никто не смел её торопить. Наконец набравшись храбрости, Хьялта шагнула вперёд.

Земля ушла из-под ног, и она провалилось в бесконечное белое пространство, но не полетела вниз, а зависла как будто в невесомости. Сначала Хьялта ничего не чувствовала, но вскоре на неё вдруг навалилась сильная слабость и тошнота. Девушка не могла пошевелить ни руками, ни ногами, а сердцу с трудом удавалось биться. Спустя некоторое время эффект невесомости начал проходить, и она поняла, что находится в лежачем положении.

Пиийк. Пиийк. Пиийк.

Хьялта с трудом разомкнула веки, и в глаза тут же ударил непривычно яркий свет, заставив её зажмуриться. Подождав еще около минуты и позволив глазам привыкнуть к свету, она с трудом повернула голову и осмотрелась. Изображение расплывалось, но Хьялта различила силуэт сидящего в нескольких метрах от неё. Она открыла рот и попыталась что-нибудь сказать, но не смогла издать ни звука. После нескольких неудачных попыток у неё всё же получилось вымолвить слабое:

— Эй...

Нет ответа.

— В... вы меня... слы... шите...

— Что? — раздался незнакомый голос. — Кто говорит?

— Я... я з... здесь...

Человек подошёл и склонился над ней, затем подбежал к двери, распахнул её и крикнул:

— Срочно врача! Одна девушка вышла из комы!!!

* * *

На поиски нужного саркофага потребовалось какое-то время — Сейнор впервые посещал мавзолей. Внутри не было ни души. Все, кто не пришёл к храму, сейчас толпились на площади и во дворце, ожидая новостей. К счастью, Хьялта описала ему, в какой части зала лежит Кейти, поэтому Сейнору не пришлось обыскивать всё помещение.

Найдя нужный саркофаг, он заглянул внутрь. Кейти лежала на белой простыне в том же самом виде, в котором он оставил её на лесной поляне в тот злополучный день. Лёгкий доспех, светлые волосы, собранные в два хвостика и глаза, которые уже никогда не откроются — этот образ преследовал его по ночам последние два месяца. С трудом шевеля дрожащими губами, Сейнор пробормотал:

— Кажется, я справился... твоё желание исполнено... отдыхай, — с этими словами он развернулся и покинул помещение. Оставался ещё один адрес.

* * *

Замок на болоте всегда выглядел пустым и безжизненным, но Сейнор, находясь здесь, всегда знал, что в этот самый момент несколько человек отдыхает в своих комнатах, ожидая,

что принесёт им завтрашний день.

Но только не в этот раз. Сейчас он был здесь один. Не только в замке — Сейнор был единственным живым человеком во всём Шеумарском болоте.

Чувство было очень странное — как будто заходишь в очень-очень старую ММОРПГ, в которую давно никто не играет, но сервера почему-то ещё не отключили. И стоишь там один, посреди огромного мира, населённого лишь бездушными монстрами. Стоишь и вспоминаешь, как когда-то вокруг суетилось множество других игроков. Бегали, разговаривали, сражались с мобами. А теперь — тишина. Больше никого не осталось, и тебя здесь тоже быть не должно.

Прямо во дворе, вдоль южной стены, лежало в ряд несколько тел. Перед каждым из них в землю было воткнуто принадлежавшее им при жизни оружие, образуя своеобразное надгробие. Сейнор склонился над одним из тел и привычным движением открыл лог смерти.

Последний удар:

Эффект ядовитого зелья.

Урон: 45.

Получено от: Неизвестно.

— Значит, просто выпили отравы.

Кроме тех, с кем Сейнор разговаривал ещё вчера, на земле лежали также члены его группы, убитые во время схватки с белыми игроками. Аттера перенесла их тела сюда, но ни кладбища, ни мавзолея в замке не нашлось, поэтому решено было сделать открытое захоронение прямо здесь, во дворе.

Сейнор сел на землю в ещё раз прочитал про себя имена всех павших членов Аттеры, которые знал наизусть:

Волгрейн.

Абрас.

Кариен.

Верминт.

Лайнинг.

Сойер.

Лизмен.

Ольсира.

Посидев перед ними ещё около минуты, он встал, достал из-за спины глефу и с силой воткнул её в землю, сделав девятой по счёту.

Убрать из инвентаря: Глефа Серафима?

Да

Бросив прощальный взгляд на свой замок и своих товарищей, он произнёс:

— Ладно, я пошёл.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

КОНЕЦ