



ВЛАД ПОЛЯКОВ

ПОСМОТРИ В ГЛАЗА  
ИНФЕРНО

## Annotation

Если мир вокруг становится невыносимо серым и однообразным, то что прикажете с этим делать? Менять окружающий мир? Или попробовать воспользоваться «чёрным» ходом, ускользнув из привычного мира в другой. В мир, образовавшийся из зародыша виртуальной реальности, но уже начинающий срываться с поводка, отделяясь от реальности создавших его творцов... виртуозов программного кода. Именно в иной реальности, живущей по законам крови, стали и магии, и предстоит пройти новый путь. Путь одного из облечённых властью разумных, спорящих между собой за власть и влияние.

---

---



# Влад Поляков

## Посмотри в глаза Инферно

Серия «Наши там» выпускается с 2010 года

© Поляков В., 2017

© Художественное оформление серии, «Центрполиграф», 2017

© «Центрполиграф», 2017

\* \* \*

В старой церкви не поют Святые гимны,  
Кровь на брёвнах частокола Католического хора,  
Свора скалится им в спину, не по вкусу им отпетые могилы!

Крест в руках твоих, но в битве он не годен,  
Сердце клеть свою проломит, веру в Бога похоронит,  
Старый крест — не щит Господень,  
Свора бесится, и близко Чёрный полдень.

Это не любовь, это Дикая Охота на тебя!  
Стынет красный сок, где-то вдалеке призывный клич трубят.  
Это — марш-бросок, подпороговые чувства правят бал.  
Это не любовь, ты ведь ночью не Святую Деву звал!..

Вспомни, разве ты читал Святые книги?  
Ты не смог сдержать соблазна получить себе всё сразу,  
И решил призвать Великих,  
Так взгляни же в демонические лики!..

Ты устал смотреть на праведные лица —  
Мы тебя не осуждаем, просто жжём и убиваем.  
Ты влюбился в демоницу и решил ей подарить свою столицу!..

*Канцлер Ги. «Дикая охота»*

Ну что, новый мир, здравствуй! Только приветствие с твоей стороны вышло какое-то не шибко дружелюбное. Неужели ты настолько впечатлился — в плохом смысле этого слова — моей физиономией, что решил поскорее от неё избавиться? Впрочем, это уже твои проблемы, меня же ну совершенно не прельщает оказаться аналогом «кабанчика на вертеле». Причём это сравнение ближе к реальности, чем можно было бы представить, м-да.

Почему так? Да просто дело в том, что парочка напавших на меня орков, как и все представители их рода-племени, отличается крайне широким спектром кулинарных пристрастий. Проще говоря, предпочитают подножный мясной корм. Жрут, рожи зелёные и клыкастые, аккурат всё, что им под ноги попадается. Сейчас и вовсе решили, что стоящий посреди опушки одинокий путник послужит украшением их праздничного стола... или котла. Не суть. И плевать им, что у этого самого путника меч в ножнах на поясе, арбалет за спиной и доспехи.

Кстати, об арбалете. Спасибо ему большое, что напала на меня пара орков, а не все три. Меткий выстрел, попавший аккурат в глазницу болт — и третья тушка лежит себе мирно на травке, разлагается... не морально, что характерно. Морально разлагаться оркам уже некуда, и так донельзя примитивны в быту и повадках. Хуже разве что их более мелкие и крупные родственнички, то есть гоблины, огры да тролли.

Уворачиваюсь от броска топора одного из орков, того, который подальше от меня. И почти сразу блокирую своим мечом-полуторником удар второго, вооружённого кривым клинком, более похожим на ятаган-переросток.

Сильный удар. И хорошо, что блокировал не жёстко, а чтобы отвести его. Ответный рубящий удар — с целью проверить скорость противника. Ага. Успел подставить свой небольшой круглый щит, без умбона в центре, но по краю обитый железом. А вот мы тебя носком окованного сапога да пониже колена пнём! Чтоб понятно было, что я тебе не харч экзотический, а смерть твоя лютая и неминуемая.

Хорошо взвыл, отшатнуться попытался... И в защиту уходит, разумно рассчитывая, что через пару мгновений его соплеменник до меня доберётся. А вот хрен тебе, рожа непотребная!

Смещаюсь влево, ловлю взглядом находящегося уже в нескольких шагах орка и... С направленной в его сторону свободной руки слетает чёрная молния, врезающаяся ему в дурную голову и опрокидывающая его на травку. Голова даже у орков самая уязвимая часть организма. Готов! «Стрела тьмы» показала свою эффективность. Вроде простейшее боевое заклинание, а эффект — всем на загляденье!

И тут оставшегося орка проняло... Дошло до куцега сознания, что запахло жареным. Вот и зарычал:

— Демон! Отр-родье Инфер-рно! Отпусти, я тогда уйти. Тебя не бить, в котёл не бросать!

Переговорщик, мать его так! На конкурсе риторики среди дебилов и то болтался бы в конце дли-инного списка. Я только что прикончил двух его приятелей, сам он хромает от добротного пинка по не прикрытой бронёй голени, а всё туда же! В котёл он меня, сучье отродье, бросать не будет... Ах, я прямо прослезился, впечатлился и проникся!

Делаю вид, что задумался над предложением, и самую малость опускаю клинок. Вот

что по этому поводу и сказать-то можно? Орки, как я и читал совсем недавно, мозгами не блещут, покупаясь на любую хитрость. Расслабился, щит, до этого прикрывающий большую часть зелёной тушки, опустился... Ладно, поговорим, вдруг что полезное узнать получится. Хотя не уверен, уж больно скуден интеллект у вынужденного моего собеседника.

— Ладно, орк, поговорим. Если расскажешь мне то, что я хочу, у меня, может, появится причина тебя отпустить.

— Я уйти. Ты жить. Да?

— Нет. Ты сначала говоришь.

— Гр-р!

— Как я понял, это ты согласишься столь эмоционально выражаешь.

— Эмо... эмоци... Чего?

— Не забивай свою зелёную голову, орк, — усмехнулся я. — А то лопнет с непривычки. Вокруг нас, меньше дня пути, есть поселения или места магии?

На орочьей физиономии появилось то, что я назвал бы мучительными попытками заставить голову работать. Хотя бы на минимальных оборотах.

— Деревня Кырмага много-много дальше. День и ещё ночь! — выдал он первую толику сведений. — Но куда идти, я не сказать. Моя демон не нужен, если не в котёл! А тут я мало знать. Нас послать смотреть-слушать большой шаман!

— А что успели рассмотреть до того, как со мной повстречались?

— Мало-мало. Вон там, — рука с зажатым в ней клинком указала на север, — я ничего не видеть. Не успевать. Вона там совсем плохо. — Теперь он показал на восток. — Змеи с большими головами. Шипят! Самка грифон на яйцах... Грувшака клюнуть — головы нет. И маленькие красные твари, как ты, но маленькие. Противные, на башка гадят, визжат, вилами тыкаются. Больно, мы убежать!

Змеи с головами, как я понимаю, гидры, твари крайне опасные даже поодиночке. Высиживающие кладку грифоны — тоже не нужно. Одному туда соваться было бы откровенной дуростью. А вот «маленькие красные твари», да ещё «как ты, но маленькие» — это почти наверняка бесы. Бесы же — это создания Инферно. Следовательно, имеется большой шанс убедить их присоединиться или же банально нанять. Родная раса, тут огромные льготы. Тем паче создания из числа простейших.

Выяснив у орка, как именно добираться до места, где он видел бесов — а это было непросто, учитывая непроходимую тупость зелёного, — я продолжил выколачивать из него инфу, тем самым издеваясь над собственным чувством разумного и прекрасного.

— Насчёт виденного там и вон там, — указываю на север и восток, — ты уже рассказал. Теперь насчёт других сторон. Наверняка тоже что-то высмотреть с дружками своими успел.

— Не-не, не успеть. Вон тама совсем не успеть и не знать, — зачастил орк, быстро махнув в сторону юга. — Ничё там нет и не будет. Зато во-он тама, — показал на запад, — деревня. Человеки. И развалины какие-то. Совсем рядом, меньше день ходить. Даже дорога есть! По ней демон топ-топ надо!

Орки, и всё тут. Сразу понятно, что пришёл он как раз с юга. Именно там его деревня, или как там ещё называется поселение зеленокожих. Только в ближайшее время туда мне не надо. Наверняка их там не просто много, но ещё и с магической поддержкой. Не зря упоминался «большой шаман». Как я успел узнать из описаний, оркоподобные уважают исключительно силу. И не важно, сила это физическая или магическая. В конце концов, молния, вызванная шаманом, убивает надёжнее большого топора в лапе вождя. Хотя... после

молниевой прожарки далеко не факт, что останки смогут пойти в котёл зелёным каннибалам. Угольки, знаете ли, на вкус не слишком хороши. Да и с питательностью у них большие проблемы.

— Благодарю, Кырмаг, я уже понял, что в той стороне, о которой ты говоришь, что там ничего нет, твой дом. И как-нибудь обязательно приду в гости. И я уверен, что...

— Кырмаг убивать!

Примерно этого я и ожидал. Лёгкая провокация — и вот уже орк не только вновь готов броситься в схватку, но предварительно недвусмысленно ещё и заявил об этом. Мало того, даже не успев принять атакующую или оборонительную позицию. Поэтому... Резкий бросок вперёд, колющий выпад — и остриё клинка с хрустом входит чуть выше кожаной брони. Только орк ещё жив, хотя и кровь хлещет, и состояние у него не ах. Орк пытается поглубже насадиться на клинок и меня достать своим кривым ятаганом. Шалишь! Разрываю дистанцию, даже не думая цепляться за оружие. Пусть меч пока в орке поживёт.

Зеленошкурый уже шатается, бегать и вообще быстро ходить не может. Ятаган падает из разжавшейся руки, втыкаясь в грунт, но это не признак конца. Тварь тянется к висящему на поясе метательному топору. Уважаю целеустремлённость, даже во врагах своих, но только давать ему ещё одну попытку меня достать не собираюсь. Что поделывать, привык я бережно относиться к собственному организму, особенно когда на него пытаются посягнуть всякие разные уроды. Так что извлечённый из ножен кинжал отправляется в полёт, оканчивающийся в короткой, заросшей густой щетиной орочьей шее. На сей раз точно всё. Финита! Орчатина оседает на траву, обильно пятная её своей кровью. Секунд пять или чуть больше тело орка дёргается в агонии, но это так, рефлекс. Итого: счёт три — ноль в мою пользу. Более того, на мне и царапины нет, что подтвердили кое-какие сведения. Приятно, очень приятно. Значит, пришла пора собрать трофеи, хоть они вряд ли будут весомыми, после чего приступить к выполнению первого этапа заранее намеченного плана. А план... он у меня хороший. И большой. Очень.

Как ни крути, а первоначальная информация об окружающей местности у меня есть. Более того, есть два места, которые надо посетить в первую очередь. Сначала в гости к бесам с целью получить хоть какой-то отряд в помощь. Затем в сторону человеческой деревни. Развалины — это не просто так. Откуда знаю? Из заранее прочитанных материалов, описывающих окружающий меня мир во многих подробностях. Развалины в этом секторе почти всегда означают место, где можно возвести замок. То есть источник силы, столь необходимый, с высокой вероятностью найдётся именно там.

Волевым усилием активирую перед собой экран, который изначально был убран с глаз (да и в дальнейшем не собираюсь постоянно держать его перед глазами). И автоматически просматриваю последнее уведомление:

*«Вы нанесли критический удар по орку-пехотинцу. Урон: 520.*

*Орк-пехотинец убит. + 150 опыта».*

Ну да, стандартные сообщения ассистирующей системы, ничего важного вроде сообщения о полученном уровне. Вот если придёт оно, тогда на краю видимости будет назойливо мигать окрашенная в противный ярко-розовый цвет иконка, призывая обратить на себя внимание. А эти вот мелочи... на фиг.

Сворачиваю окно вспомогательных сообщений, убеждаясь, что толку от них маловато. И вообще, меня тут трофеи ждут. Затем дорога, куда без неё!

Казалось бы, полный бред — игра, орки, магия, но вместе с тем полное ощущение реальности происходящего. Ан нет, тут всё гораздо проще и сложнее одновременно. Эффект «скольжения», который с того момента, как был открыт, изменил очень многое. Сначала это был просто расцвет игровой индустрии. Виртуальная реальность перешла из чисто теоретических разработок и первых неудачных попыток в нечто почти идеальное. А при использовании продвинутого оборудования для погружения, так называемых «саркофагов», и вовсе могла быть для находящегося внутри неотличима от реальности. Проверялось в лабораторных условиях неоднократно.

Игровая индустрия — синоним огромных денег. Вот и появилось несколько мощных корпораций, специализирующихся исключительно на виртуальных игровых мирах. Прибыли с самого начала радовали, а уж с расширением аудитории золотые ручки превратились в бриллиантовые реки. Обычная оплата аккаунтов, которые были разных категорий, дополнялась введением в игру реальных денег. Правда, в большинстве игр устанавливался лимит вводимого доната, ежедневный или еженедельный, на выбор администрации. Иначе недовольство большей части клиентов «богатыми буратинами» с последующей миграцией в иные игровые миры с иной политикой админов. А кому охота нести финансовые потери в отложенной перспективе? Во-от!

И жили бы игровые магнаты не тужили, груды прибылей считая и мечтая об очередном их увеличении, но суровая реальность преподнесла один связанный с виртуальными мирами сюрприз. Некоторые люди, слишком долго находящиеся в игровых мирах или же обладающие какой-то особой к ним чувствительностью, оказывались в них не частично, а целиком. Как это? Тело просто исчезало из «саркофага», в то время как сознание человека оставалось внутри игры, а его игровой аватар становился вместилищем условной души.

Разумеется, первые же такие случаи — а было их изначально очень немного, буквально единицы — не могли не привлечь внимание корпораций, создающих игровые миры. И этот эффект, получивший название «скольжение»<sup>[1]</sup>, стали самым подробным образом исследовать. Мимо подобного просто невозможно было пройти. Сами же люди, оказавшиеся в игровых мирах, стали объектом пристального наблюдения корпораций, хотя всю информацию о них засекретили так хорошо, что она до-олгое время проходила по разряду совсем уж неправдоподобных городских легенд.

Потом... Несмотря на мои попытки составить из кусочков пазла полную картину, сделать этого так и не удалось. Оставалось лишь довольствоваться немногими точными фактами и теми самыми «городскими легендами». Хотя легенд было более чем достаточно, и все они держались в одном русле.

По тем самым слухам, одна из наиболее влиятельных корпораций стала сособенным усердием изучать возможности переноса в игровой мир, используя для этого «скользящих» из числа тех, кто оказался в созданном ими мире. Цель? Узнать, что из этого можно выжать в плане возможной прибыли и личной пользы. Изучили... И чуть не лопнули от изумления, поняв, что возможен и обратный переход — из искусственно созданного мира в этот, изначальный. Более того, переход в облике игрового аватара и с полученными при его генерации и развитии возможностями.

Величайшее научное открытие? Бесспорно. Стало ли о нём известно? Ни в коем случае. Корпорация не была бы собой, не засекретить она все эти сведения в очень узком кругу и не попытайся использовать их к своей выгоде. Перед деловарами открывались очень широкие возможности, сумей они разгадать тайну эффекта «скольжения» и перевести оную из удела

немногих случайных счастливиц для использования любым человеком... которого сочтут достойным. Критерии же, я думаю, указывать было бы излишним. Те ещё критерии, которыми лишь долбаные олигархи руководствуются.

Однако обломались они с таким треском, что пингвины в Антарктиде подпрыгнули от изумления и дружно сплясали твист. Что случилось? По тем самым городским легендам, они сильно наступили на хвост кому-то из тех самых «скользящих». Результат? А вот он был известен многим, скрыть его не было ни малейшей возможности. Физическая ликвидация верхушки корпорации и их штаб-квартиры, оказавшейся расположенной отнюдь не в том месте, как официально считалось. Причём ликвидация происходила настолько странными средствами, что была так серьёзно засекречена, что до сих пор все власть имущие отделялись классической такой фразой: «Без комментариев!»

И очень скоро все без исключения оставшиеся корпорации в срочном и обязательном порядке стали перепрошивать «саркофаги», добавляя туда какие-то новые элементы, мотивируя это «возникшими неполадками в работе систем погружения в виртуальную реальность, могущими быть опасными для клиентов».

Само по себе это могло быть малозначащим фактором, если бы не одно но. Из глубин Интернета стала всплывать крайне интересная информация о том, что все эти перепрошивки служат лишь одной цели — заблокировать эффект «скольжения». А заодно прилагались несколько программных пакетов. Первый из них позволял раскачать сознание человека до такой степени, что он становился крайне чувствителен к этому самому эффекту. Второй предназначался для того, чтобы хотя бы частично обойти введённые в «саркофаги» нововведения. Было напоминание, что «игровые» серверы можно отключить хоть на час, хоть насовсем, но для мира это ничего не изменит, он становится не «игровым», а параллельным исходному с того момента, как произошло первое соскальзывание в него одного из игроков. Ну и пометка, что всё это подарок от тех, кто уже находится «по ту сторону» и желает предоставить каждому выбор — оставаться тут или попробовать проскользнуть в один из новых миров. С намёком, что путь может быть и не в один конец, хотя путь обратно будет очень долгим и тяжёлым. Тяжелее, чем раньше, по причине того, что с этой стороны имеется возможность сильно усложнить «скольжение» в обратную сторону.

Городские легенды? Да нет, совсем нет. Чего стоил тотальный запрет для всех СМИ на освещение случившегося с той самой Корпорацией. Да и перепрошивка «саркофагов», очень уж совпавшая по времени. Поэтому нашлись люди, которые решили попробовать. И у них получилось. А поскольку они установили онлайн-трансляцию сего процесса, то у заинтересовавшихся этим феноменом людей сомнений совсем не осталось. Какие уж тут сомнения, право слово, если тело исчезает прямо у тебя на глазах!

Однако корпорациям вовсе не нужно было, чтобы их клиенты бесконтрольно исчезали из реального мира, переселяясь в иные. От таких переселенцев одни убытки, а прибыли маловато. Да и страшно, учитывая то, что случилось с их коллегами! Поэтому после того, как в сеть просочились не только подарки «с той стороны», но и запись эффекта «скольжения», выложенная энтузиастами, они как с цепи сорвались. В «саркофаги» встраивались таймеры, не дающие клиентам находиться в игре больше, чем рекомендуется их личными особенностями. А особенности проверялись диагностической аппаратурой капсулы во время предварительного теста пользователя. Для кого-то это были два часа, а для кого аж семь или восемь. Индивидуальные особенности, и всё тут. К тому же в капсулы, с их развитием, встраивались блоки, которые определёнными воздействиями стабилизировали



состояние пользователя, не давая его сознанию перейти в игровой мир. Там был целый комплекс воздействий: световое, электромагнитное, волновое и так далее. Крайне сложные, но весьма действенные разработки. За пару месяцев, прошедших с момента выкладывания в сеть записи эффекта «скольжения», были перепрошиты все «саркофаги», да и новые апгрейды планировались.

Случайные уходы в игровые миры после этих усовершенствований капсул почти прекратились. Зато появились НЕслучайные. Почему? Хотя бы потому, что это был шанс для людей с рискованым, авантюрным складом личности ускользнуть из давящих объятий серости, в которых их держал привычный мир. Слишком много в нём было однообразности, насаждаемой толерантности, попыток на корню подавить любые отклонения от «общего курса развития». Менять мир? Слишком далеко зашли процессы глобализации и размывания культур, наций и всего, что имело настоящую ценность. Поэтому для некоторых людей было куда проще плюнуть и уйти, прикрыв за собой дверь.

В основе такого решения лежало и другое. Ведь иные миры давали не только утраченную в мире привычную яркость красок, но и много всякого разного. Например, магию. Для тех, конечно, кто ей в принципе интересовался. А ещё вовсе даже не призрачную возможность прожить не отведённый хрупкому человеческому телу срок, а куда больший. Плюс страховку от случайных смертей. Вроде как... По крайней мере, пока не было известно об окончательной смерти ни одного из «переместившихся». Смерть в игровом мире влекла за собой, конечно, некоторые неприятности, но чисто игровые, то есть потерю имеющихся у игрока вещей, опыта, но не более. Во всяком случае, так было пока. И всё равно вышеперечисленное было вескими поводами для некоторой части людей.

Вот и появились первые специалисты, которые за хорошие деньги перепрошивали «саркофаги», устраняя принудительный выход из игры по истечении определённого времени. Гарантии это не давало, но значительно повышало шанс.

Мне было ещё легче. Высшее образование по IT-сфере. Защищённая по системам искусственного интеллекта диссертация... Я очень хорошо представлял себе использующиеся в «саркофагах» защитные механизмы и потому знал, как можно их нейтрализовать. Кроме таймера, поскольку с электроникой... не особенно дружил. Но на то были свои специалисты.

Причины, по которым меня ничто особо не держало в этом мире? Отсутствие близкой родни и далеко не лучшие отношения с роднёй не столь близкой. Понимание того, что большая часть мира вокруг не просто подгнила, но даже успела разложиться в нечто особо неприлично «ароматизирующее». Хотелось чего-то иного, свежей струи воздуха в затхлой атмосфере вокруг. И возможность переместиться в один из игровых миров была, пожалуй, лучшим вариантом из возможных.

К тому же те, кого я мог от чистого сердца назвать своими друзьями, собирались... уже собрались именно туда. Началось всё с того, что один из них попал туда, надо сказать, по воле случая. С домом, где он жил, случилось нечто... нехорошее. Ага, как раз тогда, когда он находился в «саркофаге». Выбраться было нереально, и тогда не желающий погибать разум волевым усилием изволил начхать на все ограничители и... Итог — «скольжение» в игровой мир.

В компании нас было четверо. Удостоверившись, что нечаянный переселенец в мир иной жив, здоров, сварлив и ехиден как всегда, насчёт него мы успокоились. И обеспокоились уже о себе родимых. Выбор мира? Ну что тут можно сказать? Раз уж одного

из нас занесло в мир под названием «Лендлорды: Сталью и магией», то негоже оставлять друга в одиночестве. К тому же и нас троих он, по большому счёту, устраивал. Магия в нём была, равно как и довольно широкий выбор рас. К разного рода sci-fi ни у кого из нас особой тяги не было, техники и по жизни хватало. Следовательно...

Одна небольшая проблема — «Лендлорды» были не столь популярного жанра RPG, а стратегией с элементами этой самой RPG. Начиная игру, ты по сути был не одиночкой, таким искателем приключений и авантюристом, а с ходу примерял на себя роль властителя окрестных земель, готовясь сразиться с такими же феодалами. Разумеется, соперниками должны были быть как собратья-игроки, так и творения искусственного интеллекта.

Впрочем, сей нюанс не радовал только Ленку Огнёвку, единственную даму в нашей тесной компании. Она бы предпочла классику, но... карта легла так, что ей пришлось подстраиваться под обстоятельства. Зато Фёдору, охотно откликнувшемуся на прозвище Динамит, было пофиг. Стратегия? Ну и пусть. Главное, чтобы не разбежаться в разные стороны, в разные миры. К тому же все мы понимали, что при хорошо работающей голове и имеющемся жизненном опыте в любом мало-мальски приличном мире можно многого добиться.

Решение было принято, началась подготовка, благо много времени она занять не должна. Перевод активов в средства на счетах в надёжных банках, доступ к которым производился обезличенно, исключительно вводом сложных многоступенчатых паролей. Договорённость со специалистом по электронике, готовым перепрошить три «саркофага» для погружения в виртуальную реальность. Последнее было несложно, ведь по роду деятельности я с такими спецами контактил. За меня поручились, даже скидку предложили... небольшую, а всё равно приятно.

Остальные же «стабилизирующие пользователя воздействия» я представлял, как обмануть. Определённые, вполне, кстати, легальные препараты для нейтрализации световых и шумовых эффектов, мешающих перемещению в игровой мир. Простейший по сути и довольно дешёвый гаситель электромагнитных волн, помещённый внутрь «саркофага». Ну а подарочек «с той стороны» — восприимчивость к «скольжению», и, как оказалось, немалую, я раскачал заблаговременно.

Первым должен был уйти Федя Динамит, затем я, потом Огнёвка. Почему именно такой порядок? У Лены были некоторые незавершённые здесь дела, вынуждающие немного задержаться. Ну а право «первопроходца» разыграли, бросив монету. Выпал орёл, то есть первым оказался Динамит. Опыт прошёл более чем успешно. Четыре часа. Именно столько времени понадобилось ему для того, чтобы переместиться в мир «Лендлорды» в «саркофаге», который был лишён практически всех предохранителей. Подтверждалась теория, что требуется по большому счёту лишь ЖЕЛАНИЕ и ничего больше. Дух побеждает материю, ведь именно так говорили древние. И вот вам очередное доказательство их правоты.

Моя очередь, но мне прежде надо обдумать, кем именно я там стану, в качестве кого появлюсь.

Выбор был богатым. А поскольку я не хотел выбирать, скажем так, в последний момент, когда уже зайду в игровой мир, то решил прикинуть все варианты заранее. Да и Алекс по этому поводу всем нам настойчиво намекал. Дескать, выбрав нормально относящиеся друг к другу расы, мы избавим себя от некоторой части проблем в далёкой перспективе. Спорить я

не собирался. Благо просмотреть справочные материалы по «Лендлордам» можно было в любой момент. Выбрать предстояло расу игрового аватара и его класс.

Люди, эльфы, гномы... Та самая известная из подростковых книжек «светлая триада», хотя первое её звено с успехом играло и на тёмной стороне, так что это учтём. В любом случае этот расклад меня совершенно не интересовал, я сроду не был «белым и пушистым», а громкими криками о «верном сути добра и света» был сыт по уши уже с давних пор.

Орки? На-а фиг! Такую рожу увидишь — долго икать будешь.

«В топку» и инсектов, представителей расы типа «рой». По-моему, для выбора в качестве аватара насекомого с роевым сознанием надо иметь не слишком здоровую психику.

Полурослики, энты, прочая экзотика... Спасибо, кушайте сами, меня оно совершенно не прельщает.

Тёмные эльфы? Уже интересно. Делаю заметку в памяти, но останавливаться не собираюсь.

Нежить... А там есть возможность воплотиться не только классическим некромантом, но и в виде вампира, лича или даже духа. Последние два пункта точно не прельщают, а вот вампир... заманчиво. К тому же готический стиль всегда вызывал у меня положительные эмоции.

Имелась также раса демонов, которая у меня не вызывала ни малейшего отторжения.

Список рас просмотрен, теперь стоит внимательно пройтись по возможностям, предоставляемым теми из них, кто не вызывает отрицательных эмоций. То есть начнём шерстить классы, предлагаемые на выбор. А где класс, там и тип замка, который можно создавать и усовершенствовать.

Прошёлся. Несколько раз. И сразу же на фиг отпали тёмные эльфы. Пошли бы они к троллю в задницу со своим ну просто чрезвычайно нарочитым матриархатом. Пусть мужчина и мог использовать аватар тёмного эльфа, да и тамошние, кхм, дамы будут подчиняться, считая его «отмеченным благословением богини». Обломитесь! Я сторонник равных возможностей для обеих половин человечества. И без вариантов! Хотя жаль, плюшек у этой подземной расы более чем достаточно. Но нет так нет, недостатки слишком уж перевешивают.

Перейдём к нежити. Там можно воплотиться как в тело обычного человека некроманта, так и в вампира. Личей и духов я заранее отбросил из числа приемлемого. Изучил во всех нюансах. Вроде и приемлемо, но... эстетика некромантского замка не слишком вдохновляет. Хоть чисто некромантская ветвь, хоть ветвь призраков, хоть вампиров. Нет, сами-то вампиры вполне себе комильфо, но не ими едиными, что характерно. А постоянно возиться с трупами и их производными... Я ж не медик, право слово! Отвращения нет, но не совсем моё. Совсем не отбрасываю, в резерв.

Люди. Ох, тут создатели «Лендлордов» развернулись. По сути, человек мог быть лендлордом почти во всех вариантах. Ну, кроме этих долбанных инсектов. Типичный рыцарский замок. Набившая оскомину светлая классика в вариантах обычного рыцаря-силовика и темплара плюс тёмная разновидность. И в тёмном пути развития можно использовать исключительно темплара, посвятившего себя одному из, что логично, тёмных богов. Хм, присутствуют интересные возможности для развития, усиления, неплохой прирост доступных для еженедельного найма воинов...

О, а вот и класс волшебника. Того самого повелителя «вечного бобра». Можно брать в качестве основы эльфов, гномов или же полуросликов. Основа — это та ветвь, которую

можно развивать по умолчанию. Для использования других необходимо либо тратить изначальные данные и почти уникальные ресурсы, либо мириться с проблемами пониженной морали нескольких рас в одном войске. В любом случае — лесом. Эльфийским.

Викинги. Душевные ребята, магия тоже развита, но очень уж они привязаны к морю. У меня же морская болезнь, пусть и в слабой форме. Вкусно, привлекательно, но состояние здоровья «не подпишет».

Кочевники. Это у нас... Ф-фу! Типичные степняки да плюс возможность негритянской ветки. Так, а подайте-ка мне сюда флаг Конфедерации и томик Джека Лондона в придачу!

Маг. По сути это использование стихийной магии, а в качестве войск по большей части используются разного вида големы с автоматами, да элементали всех разновидностей. Из полностью живых существ «родными» для класса являются только гремлины. М-да. Возиться с железками никогда не прельщало. Пусть даже с магическими.

Чернокнижник, он же варлок. Душевные ребята, дружащие с магией и... чудовищами. Как говорится, почувствуй себя доктором Франкенштейном или кем-то близким по духу. Забавно, в этом амплу можно было бы поразвлекаться, но постоянно находиться в окружении горгулий, драконов и прочих гидр с грифонами лично мне не хочется. А как раз эти твари и являются доступными классу войсками.

И вновь возвращаемся к демонам. Главное, чем больше изучаю, тем сильнее мне нравится сей вариант. В качестве войск используются разные демонические создания, от бесов и импов до суккуб и дьяволов. Плюс возможность использования так называемых еретиков, то есть людей или существ иной расы, присягнувших Инферно. В результате они способны как получить от демонов некоторые новые способности, так и — по прошествии немалого времени — ступить на путь постепенной демонификации организма. Причём это не нанимаемые войска, а исключительно те персоны, кого ты собственными усилиями сумеешь склонить принять власть Инферно, как говорится, от и до. Душевный такой нюанс, от которого не стоит отмахиваться.

Пожалуй, оно! Раз так, то начинаем шевелить мозгами в усиленном режиме. Зачем? Понять все плюсы и минусы выбранного расклада. Плюсы стоит усилить, минусы, соответственно, нейтрализовать в меру возможности.

Начать лучше с плохого, в попытках сделать оное хорошим. Итак, демонов, детей Инферно, не любят. Нет, их **ОЧЕНЬ** не любят. Почти все расы считают их врагами мира, в котором живут. Некроманты видят в них опасных конкурентов в борьбе за власть. Разве что насекомым безразличны абсолютно все, в том числе и выходцы из Инферно.

Впрочем, есть одно исключение... Да, точно, никакой ошибки. Тёмные темплары относятся к демонам не то чтобы дружески, но с заметной симпатией, видя в повелителях Инферно родственную силу, близкую к тем тёмным божествам, которые давным-давно правили миром наравне с нынешними богами, но теперь лишились большей части своих сил.

Вот она, заманчивая лазейка, этаким тайный ход, который не сразу бросается в глаза. Ведь есть вероятность при начальном распределении взять себе возможность использовать не несколько ветвей одного пути развития, а две разные. Например, волшебник, беря в качестве основы эльфов, дополнительно берёт гномов на один пункт начального пула особых ресурсов. Если захочет добавить туда ещё и полуросликов, то потратит уже два пункта. В моём же случае, приплюсовав к основе, то есть демонам, тёмных темпларов, я затратчу три пункта. Вот только затраты того стоят, право слово. Как ни крути, а люди — самая распространённая раса. Что до ненависти их «светлой» части, а также аналогичной эмоции



иных рас, это я уж как-нибудь переживу. Более того, страдать по сему поводу не собираюсь.

Основной минус оказался не таким и минусом, а вот плюсы можно было и усилить. Например, выбрав наиболее перспективный уровень сложности. Впрочем, сложность — не совсем подходящее слово. Дело в том, что каждый новичок в «Лендлордах» начинал в своего рода песочнице — области, границы которой могли пересекать лишь созданные «творцами» звери и разумные существа, но никак не игроки и их войска. Период подготовки длился три недели, вот на него и распространялся «уровень сложности». Всего их было четыре: лёгкий, обычный, сложный и невозможный. Как говорится, меню на любой вкус, где каждый должен найти для себя приемлемый набор качеств.

Не хочешь лишних проблем на первом этапе? Лёгкий уровень к твоим услугам! Ты сразу окажешься хозяином замка, будешь иметь толику возможных усовершенствований, не слишком малое количество золота и ресурсов, да плюс ко всему ещё и начальный запас войск присутствует. Только вот врагов в твоей личной зоне, до поры ограждённой от посягательств соседей, немного. Да и слабенькие они. А это значит — меньше возможностей для развития, повышения уровня. То есть сначала будет легко, а потом... потом может стать совсем плохо.

Стандартный уровень — собственно сам замок, но без единой постройки, кроме базового здания, минимум ресурсов и золота. Из войск — с пяток созданий из простейших для выбранного тобой пути развития. Зато вокруг живности и разного рода вражин поболее. Да и сильнее они становятся.

Сложный уровень... Добро пожаловать «в чисто поле» с минимумом золота и существ, враги вокруг заметно крепчают. Весьма заметно. Зато место под замок будет находиться в нескольких часах пути. В добрый, но тяжёлый путь!

И последний вариант, названный невозможным. Он же — так называемый кошмар, она же — полная ж... Никакой поддержки и помощи. Ты просто оказываешься один-одинёшенек с тысячей золота в кошельке — если не используешь ввод реальных средств в игру, хотя и их дневной лимит не так чтобы сильно велик, — а место под замок — минимум в дне пути. Врагов в твоей зоне много, они сильны, крайне агрессивны. В общем, крутись как хочешь, раз выбрал участь экстремала, добровольно прыгнувшего в бассейн с пираньями с целью доказать им, что круче их всех, вместе взятых.

Зато возможностей для развития — масса. Короче, как говаривал один великий, но дюже ехидный поэт: «Он на вкус хотя и крут, и с него бывает мрут, но какие выживают, те до старости живут». Иными словами — если сумеешь выжить на первом этапе развития, то к моменту спада защиты сектора от притязаний иных игроков имеешь шанс развиться до серьёзного уровня и дать им подобающий отпор.

Подумав как следует, душевно поскрипев не заржавевшими покамест мозгами, я таки принял решение: невозможный уровень, невзирая на все сложности, лучше всего отвечает имеющимся планам.

Оставалось разобраться, какие именно умения выбрать для своего демонического аватара. Всего их могло быть...

Собственно раса демонов — минус один пункт. Ещё три отожрала возможность развивать в пределах демонического замка неродную ветвь тёмного темплара. Далее в обязательном порядке следовало взять умение «Военачальник», пусть оно и весило два пункта умений. Что в нём такого хорошего? Ускоренное развитие находящихся под моим знаменем воинов, но не только это. По мере развития они могли получать уникальные

способности, тем самым выделяясь из общей массы. Брать же не количеством, а качеством — именно то, что доктор прописал.

Итого минус шесть пунктов, остаётся пять. А значит, пора перейти к умениям магическим. В мире «Лендлорды» имеется семь магических школ: тьмы, белая, жизни, материи, разума, смерти, хаоса. Только некоторые из них являются антагонистичными, не допускающими одновременное использование. Магия тьмы не сочетается с белой, жизнь входит в конфликт со смертью, материя с хаосом.

Магия тьмы нужна по-любому. Это как чисто атакующие заклятия, так и различные ослабляющие воздействия, которые так удобно вешать на врагов. Массово вешать, что характерно. Брать.

Магия смерти или жизни? Интересный вопрос. У магии смерти есть масса впечатляющих боевых заклятий, проклятия, а также своеобразное лечение в виде эффекта вампиризма. В жизни многое диаметрально противоположно, то есть вместо проклятий — благословения, лечение классическое, и всё в этом духе. И лучше я возьму школу жизни. Хотя бы по той причине, что магия смерти немалой частью ориентирована на поднятие мёртвых, а нежить для демонов чуждая раса. Магия жизни же позволяет временно призывать разного рода живность, обладающую хорошими боевыми качествами. Это больше в тему.

Материя и хаос. Ох, душевная штука этот самый хаос! В умелых руках, конечно. Мутации, влияние напрямую на ману врага, создание зон искажённого пространства и энтропии. Взял бы не задумываясь, если бы не один нюанс. Демоны в большинстве своём ориентированы на стихию огня, то есть подвид магии материи. Выбрав же школу хаоса, я исключу возможность усиливать их способности. Именно поэтому, несмотря на все преимущества для моего стиля магии хаоса придётся брать именно материю. Печально, но факт.

Остаётся разум. Беру, потому как менталистика во всех её появлениях на поздних стадиях развития обещает быть незаменимой. Всего минус четыре от пяти остающихся пунктов. И последний... Куда бы тебя деть-то, а?

Сразу приходит на ум вложить его в ту же материю или тьму. Смысл? При одном вложенном в конкретную школу пункте на старте получаешь либо одно заклинание, либо... ничего. Ну, до тех пор, пока в своём замке не запустишь процесс исследования новых чар в Заклинательном покое. Зато если вложишь два пункта, то одно заклинание на старте гарантировано, а второе возможно. Ну и так по возрастающей...

Напрашивающееся решение — да. Но это не значит лучшее. Стоит ли ради кратковременного преимущества в начале лишать себя иного умения, которое может оказаться крайне полезным. Например, вот этого.

Артефакторика. Возможность создавать артефакты как для себя, так и для своих воинов из различных материалов. Понятно, что из стандартных компонентов не создать нечто особенное, зато из действительно редких... Плюс к тому, развивая данное умение, можно было перестраивать уже существующие артефакты, убирая ненужные свойства и добавляя те, которые были бы более интересны. С риском разрушения объекта, конечно, но риск — дело благородное. Так что артефакторика, однозначно.

Вот и ладушки, вот и разобрались с теми умениями, которые я получу на старте своего переселения в мир «Лендлорды». Теперь осталось только оплатить высший класс игрового аккаунта, дающий определённые полезные бонусы, заточенные большей частью под удобство, а не под эффективность. Затем удостовериться, что банковский счёт привязан к

игровому. Использовать-то буду сразу, с самого старта, по достоверной информации, можно за реальные, пусть и переведённые в игровое золото, денежки получить кое-какие преимущества. Преимущества весьма дорогие, действующие лишь в самом-самом начале, поэтому далеко не все из вводящих в игровой мир реальные деньги это использовали. Но у меня ситуация иная. Совсем иная.

Ну что, пришла пора ложиться в «саркофаг», тем самым прощаясь с родным для меня, но оказавшимся далеко не самым лучшим миром. Тесным он оказался, сковывающим. В общем, прощай, мир, счастливо тебе оставаться. А я пошёл. Ведь человек должен сам решать свою судьбу.

А потом были орки... Ага, те самые три «горячих зелёных парня» с каннибальско-мародёрскими склонностями. Только ситуация сложилась не в их пользу. Они лежат, я стою. Я жив и даже здоров, они мертвы.

Хорошо! Это я о своём физическом состоянии. Тело слушается как родное, никаких проблем из числа тех, которыми я обзавёлся в том, прежнем мире. И главное, сильно повреждённое во время занятия экстремальным спортом колено тоже в полном порядке, слушается как до травмы.

Кстати, недавний бой показал верность одного очень полезного для меня нюанса, который и помог разобраться с троицей зелёных каннибалов без ущерба для себя. Несмотря на незначительные физические характеристики, выбранные мной для аватара, бой, по сути, прошёл под мою диктовку. Это было связано с тем, что мир «Лендлорды» подходил к своим гостям по возможности реалистично. Хочешь работать мечом или топором, стрелять из лука или арбалета? Да не вопрос! Учись это делать, и будет тебе в жизни счастье. Физические характеристики влияли исключительно на наносимый урон — шанс нанести урон критический, и на то, на сколько времени хватит тебя в режиме активного боя. И всё!

Логично, что подобный подход давал преимущество тем, кто уже знал, как браться за клинок и как попадать в цель из арбалета или огнестрельного оружия. Ведь стрельба из огнестрела и арбалета требует почти одинаковых навыков. Что до тех, кто делать этого не умел — а таких было большинство, — то и в отношении их не было ни малейшей дискриминации. Вовсе не нужно было самому пытаться постичь тайны работы с клинком или стрельбы из лука. Достаточно нанять инструктора или просто отдать приказ одному из подчинённых. Ну, когда эти подчинённые появятся, само собой. И приготовиться к таким же нагрузкам и временным затратам, как и в реальном мире.

В моём случае это было хорошо. Нет, это было просто прекрасно. По той причине, что в число моих увлечений в своё время входила стрельба, а ещё — фехтование. Хотя было оно отнюдь не тем «классическим» извращением, которое входит в программу тех же Олимпиад. Чур меня от художественного махания невесомыми прутиками, которое ничего общего с реальным холодным оружием не имеет уже более века, а то и более долгий срок. Нет уж, это меня никак не прельстило. Зато, коли уж появилось желание приобщиться к фехтованию, удалось найти тех людей, которые предпочитали бои на репликах настоящего оружия. Разве что было оно незаточенное да со скруглённым концом, вот и все отличия. Пусть я не был таким уж специалистом, но и бездарностью среди прочих меня назвать никак не могли. Так, чуток повыше среднего уровня.

Вот и пригодилось, причём самым неожиданным образом. Полученный ТАМ опыт оказался со мной и ЗДЕСЬ, в новом мире, позволив не обращать внимания на скромные физические характеристики. Благодарить!

И в качестве десерта — основные характеристики можно было прокачивать путём обычных тренировок, физических или магических. Первое увеличение тренируемой, к примеру, силы, наступало довольно быстро. Второе — медленнее и так далее. Начиная же с поднятого именно тренировками десятого и далее пунктов, время на получение измерялось уже не часами, а сутками. То есть это было именно подспорье, а не панацея. Им я тоже собирался воспользоваться. Уж чем-чем, а тренировками меня не испугаешь. Хорошо помню,



как во время моего обучения боевым искусствам тренер гонял нас до седьмого пота и снимал три шкуры. И правильно делал, поскольку не раз его наука пригодилась на узких улочках родного города в тёмное время суток.

Эх, красота, да и только. Вообще же нужно провести полную инвентаризацию моего имущества и умений. Ведь теперь они неотъемлемая часть меня. Та-ак, посмотрим, что у нас с характеристиками...

*«Уровень: 1.*

*Имя: Хельги.*

*Раса: демон.*

*Класс: князь ада.*

*Сила: 4.*

*Ловкость: 5.*

*Выносливость: 8.*

*Сила магии: 20.*

*Устойчивость к откату: 13.*

*Ментальная выносливость: 10.*

*Здоровье: 170.*

*Запас маны: 80/100.*

*Устойчивость к магии: 43.*

*Знания: доступные для развития расы — демоны (основа), люди (ветвь тёмного темплара); военачальник — 2; артефакторика — 1; магия материи — 1; магия разума — 1; магия тьмы — 1; магия жизни — 1.*

*Навыки: —*

*Классовый навык: Врата Инферно.*

*Умение персонажа: полёт».*

Неплохо. Ничего удивительного, ибо сам выбирал, да с чувством, с толком, с расстановкой. Раскидал даваемые каждому шестьдесят баллов характеристик таким образом, чтобы создать в качестве своего аватара демона-мага. Но и физические характеристики в ноль загонять не стал, ибо чревато. Или даже череповато может оказаться. Сила — понятно, зачем, равно как и ловкость. Выносливость... Тут банально, чтобы не уставать подольше.

А вот характеристики важные для мага — это более сложно. Сила магии — это то, с какой мощью сработает заклинание. Большой урон, длительность действия, сильнее повышающиеся или, наоборот, слабеющие характеристики объектов, на которых направлено воздействие.

Устойчивость к откату... О, тоже очень важное явление. Она сокращает время отката, то есть период между заклинаниями. Ага, именно так. Не получится в мире «Лендлорды» использовать одно заклятие за другим без перерыва. Его величество откат правит бал. По крайней мере, на ранних стадиях развития. Хотя и на поздних тоже. Да, развиваясь, ты можешь использовать почти без пауз простые заклятья. Но более сложные, у них и время отката выше. Так что нет предела совершенству.

Ментальная выносливость — это просто количество маны. Нет маны — не сможешь и магию творить. А восстанавливается она сама по себе ме-едленно! Вот я использовал «Стрелу тьмы», потратил двадцать единиц маны. Восстанавливаться она будет столько, что лучше и не вспоминать. Хочешь быстрее? Тогда или пей зелья, или восстанавливайся в Заклинательном покое замка, там мана вообще очень быстро прибывает, особенно если

соответствующий режим установить.

Однако выбранные характеристики меня устраивают, равно как и внешность. Типичный демон, надо сказать, в пристойном значении этого слова. Вполне человеческое, с правильными чертами лица, практически полностью повторяющее моё естественное обличье. Разнится лишь цвет кожи. Она сейчас полыхает багрянцем, да глаза изменились. Зрачок теперь вертикальный, как у хищника, радужка алая. Нормально. Тело... Ну, с ним иначе. Большую его часть прикрывали костяные пластины. Естественная, так сказать, броня, хотя практического значения не имеющая. А вот выдвигающиеся шипы на локтях и коленях — это дело другое. Ими можно очень неплохо огорчить вражину. Неожиданно огорчить, что особо радует. А ещё крылья. Не перистые, а кожистые, чай не ангелы мы. Что шипы, что крылья достались не просто так, а путём платного бонуса. Понимаю, бизнес как он есть, стремление компании зарабатывать не только на плате за игровые аккаунты в разных их градациях, но и на таких вот нюансах. Не жалко, получите денежки и подавитесь, приобретения того стоят. Равно как и арбалет с запасом болтов разных типов, приобретённый в качестве дополнительного оружия. Он, кстати, уже пригодился, как я говорил, дохлая тушка орка безмолвно свидетельствует об этом.

Насчёт одежды... Обычная, ничего из характеристик не повышающая и магией не обладающая. Разве что чёрно-красная гамма неплохо соответствовала демонскому стилю.

И магия. Ради того, чтобы иметь почти гарантированную возможность ею пользоваться, при создании аватара пришлось выложить ещё довольно кругленькую сумму. Дело в том, что, вложив в школы тьмы, жизни, материи и разума по одному пункту умений, я получил возможность их развивать, но вот стартовые условия... С вероятностью пятьдесят процентов мне могло открыться по одному случайному простенькому заклинанию каждой из школ. Играть в орлянку с судьбой не хотелось, поэтому, использовав «золотой ключик», мне удалось прикупить улучшение этой вероятности в мою пользу. Теперь я получал по одному заклинанию каждой школы с вероятностью девяносто процентов. То есть почти полная гарантия успеха.

Ага, щ-щаз! Почти сразу же после своего появления в мире «Лендлорды», открыв свою личную Книгу магии, я обнаружил, что в разделе магии разума царит абсолютная пустота. Сработали те самые десять процентов на неудачу. Хорошо ещё, что остальные три школы подобных паскудных сюрпризов не преподнесли. Было заклинание «Стрела тьмы» из школы тьмы, уже опробованное и доказавшее эффективность. Магия жизни предоставила в моё распоряжение заклятие «Очищение», способное быстро выводить яды из организма. А материя порадовала тем, что доступное заклинание «Вспышка» относилось к огненной стихии, действовало на небольшую площадь и имело эффект, схожий с эффектом от световой гранаты. Только пока он был слабенький: попавшие в зону действия слепли не на долгий промежуток времени, а всего лишь на несколько секунд, после чего зрение довольно быстро восстанавливалось. В любом случае — хороший начальный набор.

Захлопнув Книгу магии, я убрал её обратно в прикреплённую к поясу специальную сумку. Зачарованную, вестимо, потому как вес не ощущался, как и было изначально задумано создателями этого мира. Впрочем, этот нюанс относился лишь к Книге и золоту — универсальному и основополагающему ресурсу. Всё остальное имело сопоставимый с реальным вес, зато размеры не огорчали. Этакое компактифицированное пространство внутри сумки, сохраняющее вес там находящегося, но дающее удобство переноса. Сильный человек или орк мог переносить больше. Слабый, соответственно, меньше.

Взгляд машинально соскользнул к левой руке, на указательном пальце которой красовался массивный серебряный перстень с большим рубином. Это был второй обязательный атрибут помимо Книги магии — перстень, с помощью которого можно было создавать замок на месте источника силы, а также брать окончательный контроль над нейтральными и вражескими замками, источниками ресурсов различного типа поселениями.

Всё? Пока да, потому как классовым умением демонической расы покамест воспользоваться не получится. Врата Инферно — мощная штука, они открывают портал в родной план демонов и временно призывают оттуда демонических существ. Только призвать можно лишь тех, которые находятся в твоём войске, да к тому же определённую часть от имеющихся в наличии здесь и сейчас. Опять-таки не стоит забывать, что время призыва невелико, по его окончании оставшиеся призванные существа вернутся обратно, в земли Инферно. Да и иные сложности присутствуют, но о них пока даже вспоминать не хочется.

Зато теперь точно всё. Проверка и первоначальная инвентаризация произведена, теперь осталось обобрать тела троих дохлых орков и приступить к первоначальному обзаведению войском и поиску источника силы. Замок — вот что сейчас важнее всего.

Собрав с трёх орков всё то, что могло бы пригодиться, я стал богаче на сорок шесть золотых — к изначально дающейся на максимальном уровне сложности тысяче — и один кристалл, найденный в кошеле Кырмага. Ценный ресурс, а к тому же компактный, что сейчас для меня немаловажно.

Орочье оружие меня не заинтересовало. Каких-либо артефактных клинков, повышающих характеристики, у них не было, а менять свой полуторник или кинжал на их ятаганы... На фиг надо! Впрочем, один из метательных топоров возьму. Мало ли, вдруг пригодится заточенное именно под метание и довольно массивное оружие. Помимо уже имеющегося арбалета.

Броня. Орки не такие большие любители оной, да и та, которую всё же носят, в основе своей трофейная. Своих специалистов у них не то вовсе нет, не то крайне мало. Вот оружие куют, а доспехи... Загадка.

У убитой троицы защита на телах была. Кожаные доспехи средней паршивости, но за неимением гербовой... Сойдёт. Выбрав из трёх тот, который показался не таким потрёпанным, я попробовал надеть его на себя, немного опасаясь, что размер не совсем мой. Зря опасался. Похоже, сработало ассистирование системы, поскольку доспех мало того что словно сам наделся, так ещё и ужался в одних местах и расширился в других. Аккурат по моей фигуре. Более того, на спине появились прорезы под крылья, что не могло не радовать.

Остаться на опушке леса больше не было никаких причин. Пора даже не идти, а лететь. В самом прямом смысле этого слова!

Полёт! Совершенно особенное, никогда ранее не испытываемое мной ощущение. Хорошо, что ему не пришлось учиться, равно как и наложению заклятий — тут новый мир делал пришедшим в него гостям поблажку. Вместе с тем сам процесс полёта был не таким, как у тех же птиц. Скорее это было похоже на левитацию со скоростью, примерно равной скорости конской рыси. И высота полёта тоже была ограничена. С чем всё это связано? Пожалуй, с моим минимальным уровнем развития. Думаю, что с поднятием уровня и полёт станет более быстрым, появятся новые возможности. Ну да поживём — увидим.

Пока же я просто наслаждался самим процессом, тёплой погодой, больше всего

напоминавшей начало лета, чистым воздухом и множеством запахов. Пахло разнотравьем, точнее я сказать просто не мог, ибо в ботанике толком не разбирался, будучи человеком городским. Хорошо, что карта имелась, не было возможности заплутать. А то... знаю я свои «великие» способности ориентирования на местности!

Двигался я в направлении, где ожидал найти бесов, о которых говорил ныне покойный орк. Ну и по сторонам поглядывал, понимая, что так можно заметить как вероятные угрозы, так и возможности улучшить своё нынешнее положение. Именно поэтому, заслышав шорох справа по курсу, я обратился на область, откуда доносились звуки, самое пристальное внимание.

Лес. Лететь над кронами высоких деревьев я не мог, силёнок пока не хватало, а лавировать между стволов... Так и врезаться в них или в переплетение ветвей недолго. Уж лучше на землю — и ножками, поосторожней. И чего я направился к угрозе? Летел бы и летел своим курсом, ну прозвучало что-то в стороне... Так нет же, потянуло на приключения!

Передвигаться по лесу бесшумно... сложно. Это надо уметь, у меня же никакого опыта в этом не было. Здесь не город с его асфальтом! Чего ж тут удивляться, что источники звука заметили меня куда раньше, чем я их. Их было пять, они были серого окраса и обладали внушительным набором клыков. Волчары! Матёрые. Понимая, что драться с ними первоуровневому мне, может, и можно, но не нужно, я решил... Нет, не сбежать, а совершить иной тактический ход. В конце концов, демон я или нет? А демоны должны брать хитростью, если взять своё силой пока не получается.

Крылья — мировая вещь! Без них мне пришлось бы карабкаться на дерево, а это не совсем приятное занятие. А так... Самую малость приложенных усилий, и вот я, с относительным комфортом устроившись на толстом суку, с пренебрежением смотрю на крутящихся внизу волков.

— Мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус, — обратился я к зверюгам, которые крутились вокруг дерева, подвывали, а порой вставали на задние лапы, передними полосая кору ни в чём не повинного дерева. — Минуточку, сейчас мы с вами на другом наречии говорить будем!

На языке стали. Той, которая в арбалетных болтах находится. Достаю из-за спины арбалет, взвожу специальным рычагом тетиву, вкладываю обычный, не бронебойный, болт. Теперь прицелиться и... Жалобный скулёж свидетельствует о попадании в цель. Да и как тут не попасть, с такого-то расстояния. Подранок силится зубами достать засевшую в боку стрелу, я же тем временем быстро перезаряжаю оружие. Ещё выстрел. Готов серый! Перезарядка. Вот только стрелять больше не в кого, остальные четыре волка изволили улепётнуть куда подальше, поняв своим звериным разумом, что их тут так всех положат. Уяснили волчары, что не их сегодня день.

Выждав несколько минут, спускаюсь на землю, не выпуская арбалета из рук, будучи готовым выстрелить в сторону любой угрозы, не обязательно серой и четвероногой. Спокойно вокруг, только волчья тушка лежит. Проку с неё — ноль, я ведь не охотник, чтобы разделять добычу, снимать шкуру и вырывать клыки на сувениры. Пусть так лежит, пока не исчезнет по законам здешнего мира или же пока падальщики не подкормятся. Покамест не скажу, как что в этом мире происходит.

Зато я получил немного опыта, хотя до получения уровня ещё не дотягиваю, а вдобавок сделал на своей карте отметку. Потом надо будет вернуться, добить волков и пошарить по



ближайшим окрестностям в поисках их логова. Вот там можно будет чем-то полезным разжиться, гарантия.

Я продолжил путь и через полчаса наткнулся на нужное место. Овраг. Тот самый, о котором говорил орк в меру своего скудного словарного запаса. И бесы, которых ни с кем иным спутать не получится.

Бесы, как много в этом слове! Мелкие, алого цвета создания с маленькими крылышками подпрыгивали, на несколько секунд зависали в воздухе и вновь опускались на землю. При этом оглушительно галдя, сварясь друг с другом. Слов им порой оказывалось маловато, вот они и отвешивали собратьям пинки, тыкали трезубцами, пусть и не с целью проткнуть насквозь. Часть бесят была занята более важным делом, нежели взаимные свары, — они харчили тушу оленя, от которого к этому моменту оставалось заметно меньше половины.

Ну да, бесы никогда не были вегетарианцами, странно было бы ожидать иного от порождений Инферно. Они вообще способны были сожрать всё, что ещё недавно двигалось: зверей, птиц, рептилий, а при крайней голодухе и орков с эльфами, людей и гномов. Причём зачастую и костей не оставить. Эдакое «безотходное производство». Хотя производили бесы только громкие крики и помёт в больших количествах.

Даже не думая скрываться, я пошёл к роящимся бесам. Правда, заметили меня эти легкомысленные создания лишь тогда, когда я уже спускался в овраг. И загалдели ещё громче прежнего. Только крики эти были... благожелательными, где-то даже радостными. Прежние дела, свары, даже недоеденная оленья туша — всё было забыто. Бесята, а было их не то пятнадцать, не то чуть больше — сложно было подсчитать эту мельтешащую перед глазами ораву, — рванули ко мне. Однако остановились метрах в десяти, видимо вспомнив про такое сложное для их полудетского разума понятие, как субординация.

Очередной галдёж, в котором мне удалось уловить нечто осмысленное. Похоже, эта взбалмошная публика спорила насчёт того, кто именно выйдет говорить со мной. Спор, видимо, был жарким, потому как один из особо крикливых получил шикарный пендель. От него болезный пролетел несколько метров, громко вереща, и заткнулся, лишь врезавшись головой в склон оврага. М-да, бес — птица гордая. Пока не пнёшь — летать не будет. Да и пнутый недалеко пролетит. Проверено и доказано. Только что, сам тому свидетель. Крылышки-то слабые, позволяют лишь зависать в воздухе и планировать на высоте около трёх метров.

А вот и победитель в споре определился! Вроде обычный бес, но чуток побольше других и... посолиднее, что ли. Хотя солидность и бесы — несочетаемые понятия. Он вышел вперёд и, приняв подобие гордой позы — трезубец в одной руке, а вторая... не будем о второй, ибо ничего хорошего там не наблюдалось, — пропищал:

— Рувик рад! Рад, что видит нового большого князя Инферно. Новый князь лучше, у него есть крылья. Большие! А у старого большой был только хвост. И ещё другое тоже очень большое, и на ту же букву начиналось, ага! Могу показать!

— Не надо показывать. Я верю, — с ходу отпёрся я от наверняка сложнозабываемого зрелища, которое мог организовать сей эксгибиционист-недомерок. — Я — Хельги, князь Инферно, предлагаю всем вам пойти ко мне на службу. Много еды, славные битвы.

— Рувик любит мясо! И ещё любит золото. У большого князя Хельги есть золото?

— Есть, — подтвердил я. — Сколько?

— Золото! — Выронив трезубец, бесёнок захлопал в свои трёхпалые ладоши. И стоящие поодаль остальные бесы, слыша сказанное, тоже заволновались. — Семь! Семь блестящих

жёлтых монеток... Каждому! Сейчас!

Мизерная цена по любому раскладу. Обычный найм этих существ в замке будет стоить куда дороже. А тут халява по сути.

— Договорились. И сколько здесь вас?

— Много! Больше семи!

— Да это-то я вижу. Насколько больше? Посчитай своих приятелей, Рувик.

— Рувик умный бес, Рувик считать умеет. — Глумливая харя беса расплылась в гримасе самодовольства. — Большой старый хозяин учил, заставлял пальцы загибать. Нюгрик тоже умел, пока его тролль не проглотил. Но Рувик умнее! Нюгрик пальцы загибал до шести, а Рувик до семи. Рувик умнее!

Вынос мозга в действии. Я искренне пытался разобраться в хитросплетении бесячьего мозга, но получалось покамест не слишком. Вот и не удержался от вопроса:

— И как же ты пальцы до семи загибал, если у тебя их всего шесть?

— Рувик у-умный. — Бес просто сиял от гордости. — Рувик покажет. Старый князь хотел учить считать хотя бы до десяти. Учил много, но получилось только на пальцах, только у меня с Нюгриком. Он загибал до шести, я до семи. Я...

— Ну да, Рувик умный, это я уже много раз слышал. Но почему до семи, а не до восьми или девяти?

— Сейчас покажу. Вот так вот учился! Один. — Бес загнул первый палец на руке. — Затем два...

Остальные бесы, как только Рувик начал считать, замолчали. Ну прямо театральная пауза, выступление на бис. А Рувик считал. Вот он загнул пятый палец, затем шестой. Свободных пальцев на руках больше не осталось.

— Нюгрик сказал, что больше загибать нечего, на ногах не гнутся. А Рувик умный, Рувик придумал. Нашёл, чего ещё загнуть можно. Вот!

Сволочь. Эта мелкая крылатая сволочь действительно научилась считать до семи, что и продемонстрировала в самой похабной манере. Откинув в сторону единственный предмет одежды, то есть кожаное подобие набедренной повязки, бес, лучащийся от гордости за собственный ум, показательно загнул то, что под ней находилось. Правда, потом грустно проныл:

— Только наш прежний князь Рувика не похвалил, а пнул под зад. Рувик тогда быстро-быстро в окно улетел, хотя раньше не мог. И зад болел. Как раз семь дней!

Право слово, я целиком и полностью понимаю того демона. Учишь идиота считать, а он от избытка усердия и недостатка мозга тебе собственный... показывает. И в святой уверенности, что это гениальное открытие. Бесы, больше и сказать-то нечего.

— Девятнадцать вас тут, счетовод ты недоразвитый, — тяжело вздохнул я, вытаскивая из кошелька горсть монет, ровно столько, сколько требовалось благодаря ассистированию системы, и высыпая их перед собой на землю. — Разбирайте. Вы наняты. А ты, Рувик, скажи, что с прежним князем случилось?

Пока бесы, переругиваясь, разбирали монеты, я слушал Рувика, который не особо складно, но вполне доступно рассказывал о своём бывшем хозяине. Как оказалось, это был обычный набег из Инферно, не преследовавший особых целей. Проклятье, да они даже закрепиться в этом месте не думали! Вот только угораздило их нарваться на ораву орков и гоблинов. Князь прошёл через зеленокожих, как паровой каток, помножив их на ноль и не понеся особо больших потерь. А потом решил преследовать немногочисленных выживших.

Он вполне логично думал, что беглецы выведут его к своему поселению, где найдётся чем поживиться. В его войске были адские гончие и даже церберы, умеющие идти по следу гораздо лучше обычных псин.

Вот и дошли... по следу. Аккурат к поселению зеленокожих, в котором, помимо собственно орков, находились огры и даже несколько троллей. А до кучи — парочка шаманов, обеспечивающих магическую поддержку. Именно шаманы при поддержке троллей и отправили князя аккурат в Инферно. Не убили, потому как убить демона — занятие крайне сложное, а именно отправили на перерождение, которое состоится то ли через год, то ли через несколько десятилетий. Оставшиеся же без предводителя войска частью пали, частью рассеялись. Вот как эти бесы.

— Хозяин сильный был, много поубивал. Всех троллей, много орков с ограми и даже одного шамана! Ма-агия! И эти, артефакты... Может, новый большой князь Хельги их вернёт?

— Тебе, что ли?

— Не, себе, — осклабился своей уродливой харей бес. — Они хорошие. Сильные, старый хозяин их долго собирал.

Только я это услышал, как пришёл сигнал о срочном системном сообщении. Посмотрим... Ага, вот оно что!

*«Доступно новое задание. „Наследство демона“. Один из князей Инферно проиграл битву оркам и отправился на перерождение. Однако после него остались артефакты, которым негоже находиться у орков. Верните артефакты, созданные мастерами Инферно, достойному владельцу. Ведь вы считаете себя достойным носить их?»*

*Награда: набор артефактов, опыт, увеличение репутации с Инферно.*

*Штраф за отказ / провал: потеря репутации с Инферно».*

Ну что тут можно сказать? Принимаю квест, куда ж без этого. Награда серьёзная, артефакты лишними точно не окажутся. А Рувик, который эдак хитренько на меня поглядывает, говорю:

— Орки своё получают. Только сначала мне нужно собрать под свою руку побольше войск. Твой прежний хозяин недооценил врага, ни к чему хорошему это не привело. Понимаешь, что я говорю, бес?

— Рувик умный!

— Кто бы сомневался. Тогда скажи вот ещё что, умный Рувик... Как я понял, вы не одни сумели выжить в том сражении. Может, знаешь, где находятся остальные?

Почесав сперва голову, потом задницу, бес напыжился и важно пропищал:

— Гончих и церберов всех побили, других тоже. Разорители вырвались, а мы за ними.

— А что ж вы не вместе?

— Бе-е! Плохие демоны, злобные, шуток Рувика не понимают, с булавой гоняются. А я всего-то дохлую крысу к рогам одного прикрутил, когда тот спал. Он так смешно вертелся, не понимал, откуда вонь. Потом нашёл... И в меня бросил. Сначала крысу, потом камни. Не попал. Мы здесь, они не здесь.

Дела-а. Интересно, это все бесы такие пакостники или Рувик особо развитая в этом плане личность? Хотя о чём это я? Достаточно посмотреть на остальные бесовские рожи, которые крутятся поблизости, чтобы понять — все они такие, просто у некоторых мозг самую малость получше развит. Впрочем, развитый мозг у бесов — понятие относительное. Доказано Рувиком!

Как оказалось, разорители, о которых говорил бес, должны были находиться как раз по пути к предполагаемому источнику силы. Вот мы и двинулись — я и галдящая орава бесов. М-да, ни о каком бесшумном передвижении тут и думать не приходилось. Оставалось надеяться лишь на то, что слабые противники сами с дороги уберутся, а сильных просто не окажется. Иначе, нутром чую, моё невеликое войско весьма сократится, а я особо и помочь не смогу, находясь в самом начале своего пути развития.

Передвигались бесы довольно быстро, что радовало. Летать они не могли, зато высоко подпрыгивали во время движения и, махая недоразвитыми крыльями, очень увеличивали свою скорость. Потому и я не шёл, а летел, попутно тренируясь с извлечённым из ножен мечом, закручивая восьмёрки, петли и прочие стандартные для работы с длинным клинком упражнения. Ага, та самая тренировка с целью поднять физические характеристики, на начальном этапе заметно повышающие живучесть.

Сработало. Сперва на единичку увеличилась сила, а затем и выносливость прибавилась. Мелочь, а всё равно приятно. Ловкость же пока не шелохнулась. Понимаю, для её повышения немного другой вариант тренировок требуется. Потом проверю. Пока же всё моё внимание было сосредоточено на марше во главе оравы бесят. По первоначальным прикидкам, до вечера мы должны успеть к разорителям добраться, а уже в темноте и до человеческой деревни с руинами поблизости. Имелась у меня надежда, что источник будет именно там и получится захватить его без боя. Понимаю, что надежда — крайне глупое чувство, но вдруг да удастся. А там посмотрим.



Крики и вопли, демонический рёв и лязг оружия — именно эти звуки стали слышны, как только мы приблизились к тому месту, где должны были находиться разорители. И это значило, что до демонов кто-то добрался раньше нас. Плохо! Но стоять на месте я не собирался.

— Рувик, пусть твои бесы атакуют. Наскочили, ткнули трезубцем, отскочили. Понял?

— Да, хозяин Хельги! Мы это любим... Мы сделаем!

— Тогда вперёд!

Возможно, я и рисковал, очертя голову бросаясь на выручку. Возможно. Но с другой стороны, ничего я особо и не терял. Разве что точку возрождения установить стоило раньше. Сейчас же, случись что со мной, воскресну на месте своего появления в мире «Лендлорды». Ладно, прорвёмся.

И точно, стоило нам выскочить на открытое пространство, на котором, собственно, и шёл бой, я понял — опасения были излишними. На разорителей, коих было меньше десятка, наскакивали невысокие тощие зеленокожие твари, являющиеся дальними родственниками орков. Гоблины, мать их через колено с проворотом до центра мирового равновесия!

Большая часть этих существ, вооружённая каменными топорами и копьями с каменными же наконечниками, наскакивала на демонов-разорителей, стремясь банально задавить массой. Те же, на порядок более умелые, вооружённые хорошим, качественным оружием, вполне успешно отбивались. Отсутствие доспехов разорителям не мешало, их прочная чешуйчатая шкура легко выдерживала большую часть наносимых им ударов. Угроза была иной, магической.

Наскакивала, обливаясь кровью, на демонов большая часть гоблинов. Меньшая же находилась в некотором отдалении, сгрудившись поблизости от шамана, сейчас пляшущего вокруг костра, бьющего в бубен и явно готовящего какую-то пакость. И это следовало незамедлительно пресечь.

— Атаковать их! — приказываю своим бесам, указывая в сторону шамана и его охраны.

Сам же, понимая, что арбалетного болта против шамана явно будет маловато, а «Стрела тьмы» может быть остановлена какой-то заранее наложенной защитой, сначала активирую другое заклятие. «Вспышка!» Минус тридцать маны, зато пляска шамана прерывается. Объёмное заклятие накрыло и его, и его охрану, на несколько секунд лишив их всех зрения. Этим нельзя не воспользоваться. Арбалетный болт летит точно в шаманоподобную цель, но рассыпается прахом. Всё-таки защита у него была.

Ничего, это уже не столь важно. Ведь галдящая орава бесов, мчащаяся к целям на максимальной своей скорости, добралась до пока ослеплённых гоблинов, коих было с десяток. Численное преимущество, дезориентированный противник... В общем, у Рувика со товарищи была нехилая фора.

А у меня был откат, не дающий сразу же за «Вспышкой» ударить «Стрелой тьмы». Зато метательный топор, позаимствованный у одного из орков, как раз и пригодился. Пусть я не был спецом в метании именно топоров, но на этот раз получилось. Тяжёленькое метательное орудие со стоном распорол воздух и врезалось в грудь уже начинающего промаргиваться гоблинского шамана. И на сей раз защита то ли истощилась, то ли не сработала, бог весть. Главное, результат налицо — сбитый с ног шаман, обильно истекающий кровью, но

покамест продолжающий оставаться живым и опасным. Ведь безобидный маг — мёртвый маг, да и то если он не некромант.

Сближение. Отмахиваюсь от случайного гоблина, который тыкает вслепую своим копьём. И вот главная цель. Наношу колющий в область сердца, затем режущий по шее. Готов! Но на всякий случай ещё и голову отрубить. Так, для порядка.

Твою же в бога душу мать! Какой-то прозревший гoblin метнул в меня дротик. Явно находясь со спины, поскольку я его не заметил. Больно! Оборачиваюсь с целью быстро и жестко покарать нечестивца расчленением на много маленьких зелёных кусочков, но поздно. Сразу несколько бесят, возмущённо вереща, истыкали посмевшегося ранить их нового хозяина гоблина так, что дырок в нём стало куда больше, нежели в куске швейцарского сыра.

Здоровье понизилось на тридцать два пункта... Ничего, переживём. Дротик я выдернул, убедившись, что наконечник не остался внутри. Хвала богам, что нет необходимости перевязываться, предварительно останавливая кровь, и всё в таком духе. Да и регенерация идёт довольно быстро, относительно реальной жизни в прошлом мире.

Разорители же деловито шинковали тех гоблинов, что ещё бросались на них. Однако спустя несколько секунд ситуация резко изменилась. Поняв, что шамана прикончили, оставшиеся мелкие зелёные твари, оглашая пространство паническими воплями, рванули в разные стороны. Спасаться, вестимо. Ну да, логично, у гоблинов вообще храбрость на минимуме, а уж когда лишаются руководства, мораль падает ниже плинтуса, и вся оставшаяся орава выполняет «сто первый тактический приём» — единственный, которым гоблины владеют почти в совершенстве. Они же юркие и мелкие, попробуй догони таких!

Я и не собирался пробовать, предпочтя сначала осмотреть тело шамана на предмет трофеев, а затем и с мигающими сообщениями системы ознакомиться. Или наоборот. Да и с разорителями надобно поговорить. Не просто ж так я их спасал от злобных гоблинов!

Так, что там у нас за сообщения из числа важных? О, уровень!

*«Получен новый уровень!»*

*Ваш текущий уровень: 2.*

*Ловкость: + 1!*

*Выберите навык, который хотите изучить: „Дипломатия” или „Тактика”».*

Вот ведь выбор-то! И одно хорошее, и от другого не отказался бы! Да только «Дипломатия» позволяет легче присоединять существ из числа нейтральных, а «любовь» к демонам всех других рас хорошо известна. Поэтому, боюсь, толку от данного умения для меня немного будет. Не вообще — сама «Дипломатия» мне пригодится на важных переговорах, — а сейчас, на самой ранней стадии развития. «Тактика» же, позволяющая лучше управлять войсками, нужна незамедлительно, особенно учитывая, какие у меня сейчас вояки. Решено, беру «Тактику».

И опыта до следующего уровня не так много остаётся. Неплохо за шамана со свитой натикало, аж сердце радуется. Если ещё и трофеи будут в тему, так это я вообще удачно зашёл.

Только я сделал шаг к трупу шамана, как меня отвлекли. Разорители, коих после этого боя осталось семь, подошли ко мне, и один из них, с одним наполовину обломанным рогом, прорычал:

— Ты нам помог, князь Хельги. Этот ничтожный Рувик сказал, что ты шёл сюда за нами. И, придя, помог, убив гоблина-шамана. Мы благодарны, мы готовы вступить в твоё войско. Без князя мы не так сильны, а быть слабым — позор. Прими нас.

— Добро пожаловать, — киваю я. — Впереди много битв, в которых нас ждут кровь и слава.

Разоритель кивнул и этим ограничился. Не шибко разговорчивый парень. Впрочем, это уже нюансы. Гораздо важнее то, что я получил аж два сообщения. Первое уведомляло, что к моему войску присоединились семь демонов-разорителей, второе же... Неожиданно, но всё равно приятно.

*«Вами выполнено скрытое задание „Помощь детям Инферно”. Вы получаете 1500 опыта».*

И сразу же...

*«Получен новый уровень!*

*Ваш текущий уровень: 3.*

*Сила: + 1!*

*Выберите навык, который хотите изучить: „Атака” или „Восстановление маны”».*

И разве тут могут быть сомнения? Естественно, надо выбирать «Восстановление маны» — навык, для любого мага являющийся одним из наиболее важных. Не возьму сейчас — жди, пока ещё раз попадётся!

Отлично. Было восстановление по одной единице в час вне Заклинательного покоя, теперь аж десять единиц. В рейдах и походах — незаменимое умение для мага. А вот что не отлично — так это выбранный лимит на развитие до исхода дня. Ага, вот такая засада от создателей мира «Лендлорды». Ежедневно можно поднимать лишь два уровня и никак не более. То есть до полуночи все сражения, в которых я ещё, возможно, буду участвовать, не дадут ничего, помимо трофеев. Значит, остаток дня и вечер лучше посвятить пути, но в бои постараться не ввязываться.

Да, насчёт трофеев. У меня шаман не отмародёрённый лежит. И не только шаман. Отдаю приказ разорителям обыскать тела гоблинов на предмет трофеев. Поручать это дело бесам... Спасибо, я уже представляю их способности. Не сопрут так поломают. Или потеряют.

Здравствуй, труп шамана! И чем хорошим ты со мной поделишься? Чуток золота... в кошель, в безразмерный. Драгоценные камни, две мерные единицы, в отдельных маленьких мешочках на поясе. Наверняка для каких-то шаманских дел покойничку требовались. О как, уже и ресурсами обрастать начинаю, щоб так и дальше было.

Ожерелье. Да не простое, а артефактное. Снимаю его с гоблинской шеи и внимательно смотрю, ожидая реакции системы. А вот и она.

*«Ожерелье шамана-ученика. + 1 устойчивость к откату, + 1 сила магии».*

Не густо, но и не пусто. Ограничений по классу вроде нет, поэтому одеваю это не бог весть какое украшение из нанизанных вперемишку на кожаный шнурок волчьих, медвежьих и даже гоблинских клыков на себя.

Хлам. Тоже хлам, пустышка. О, бубен!

*«Походный шаманский бубен ученика. Ограничение: гоблины, орки. + 10 % к силе заклятий магии разума. Возможность раз в сутки накладывать заклятия „Берсерк” и „Ужас”».*

Использовать в принципе невозможно, зато продать — да. И думаю, что товар не залежится, хоть и предназначен исключительно для зеленошкурых. Или даже не продавать. Зря я, что ли, умение артефакторики выбрал? А для него нужны либо исходные материалы, либо уже готовые артефакты, которые можно перестраивать под свой вкус. Тогда материалы

тоже требуются, но в куда меньшем количестве.

В любом случае бубен — в сумку, пусть там полежит, благо и весит мало. Осталось обратить внимание на скудные трофеи, собранные разорителями с обычных гоблинов. Их оружие — только посмеяться, о броне и говорить нечего, ибо не считать же за таковую потрёпанные шкуры. Так что чуток золота, а больше с них и взять нечего.

Но исходом сражения я доволен. Опыт, поднятые уровни, пара артефактов, один из которых мной уже используется. Да и семь разорителей дают существенный плюс к находящемуся под моим командованием отряду. Одни бесы — это просто несерьёзно для уважающего себя демона. Потери же незначительные — два бесёнка таки нарвались, подставились под удары гоблинских каменюк. Ещё несколько было ранено, их уровень жизни был... далёк от идеала. Значит, этих конкретных бесят надо до поры держать в арьергарде, чтобы зря не положить. Хотя и читал, что бесы — типичное «мясо» в войсках Инферно, но мне эти дурные создания чем-то симпатичны. Да и вообще не в моих принципах заваливать врага трупами своих бойцов.

Теперь наш отряд был куда больше похож именно на отряд, а не на беспорядочную толпу. В центре, составляя ядро, находились я и семёрка разорителей, впереди, смешно подпрыгивала пятёрка бесов, остальные здоровые крылатые недомерки двигались по бокам, исполняя, пусть и хреновато, роль фланговых дозоров. Ну а подранки тащились в арьергарде. Шума, конечно, всё равно хватало, но я заметил, что малые группы бесят галдят не так громко, как собранные в единую могучую горластую кучу.

Смеркалось, а наш отряд так же топал по лестным тропам, распугивая мелкую живность и, к счастью, не натыкаясь на кого-то крупного и опасного. Останавливались лишь на полчаса — перекусить по-быстрому. Разносолов, вестимо, не водилось. Бесы хоть и прожорливые создания, но сегодня успели налопаться от пуза той самой оленьей тушей, которую харчили в момент нашего с ними знакомства. Разорители мрачно поглощали полоски мяса, извлечённые из заплечных мешков. Понимаю, эти демоны свежатину предпочитают. Ничего, пока на запасах поживут, а потом и этот вопрос решим.

Сам я тоже перекусил тем, что было в данных в момент моего появления в этом мире запасах. Хлеб, полоски сушёного мяса, вода. Богатством выбора, скажем так, не баловали. Дескать, хочешь чего получше, приложи соответствующие усилия. Понимаю эту логику. Вот и делаю всё от меня зависящее для скорейшего захвата источника силы.

Снова в путь. И когда я посчитал, что мы подошли достаточно близко к деревне, приказал отряду остановиться. Бесам же был дан отдельный приказ — заткнуться, хотя бы на время. Естественно, полностью это не было выполнено, но постоянный гвалт сменился на отдельные приглушённые возгласы. И то хлеб.

Нужно высылать разведчиков. И, как ни печально, придётся отрядить на эту роль мелких крылатых пакостников. Больше просто некого. Ну не разорителей же посылать, право слово! Эти тяжёлые, в чешуйчатой броне туши просто не смогут передвигаться незаметно. Да и заметить их большие рогатые силуэты довольно просто. Если же заметят, то или паника поднимется, или боевые группы выдвинутся с целью найти и уничтожить «проклятых порождений Инферно».

Выход, однако, был. Ведь если бес один, то и шума от него мало. Не с кем переругиваться! Так что были посланы разведчики-одиночки, которым были даны чёткие инструкции, что именно высматривать и как себя вести при возникновении той или иной ситуации. Оставалось лишь надеяться, что хотя бы часть информации задержится в голове,

где гуляет ветер.

Полетели разведчики. «Веером» полетели, то есть так, чтобы охватить довольно большую область. Оставалось лишь ожидать их возвращения. Бездельничать не получалось, эмоциональный подъём и крайне яркие впечатления от нового мира заставляли действовать. А раз так, то стоило ещё немного потренироваться, на сей раз не в одиночку, а со спарринг-партнёром. Заодно проверю, как разорители справляются со своим оружием.

Хорошо справляются, пусть даже их стиль рассчитан большей частью на грубую силу. Но тем больше возможностей потренировать скользящие блоки и уворачивание от их размашистых рубящих ударов. Награда в виде капнувшей единички ловкости тому подтверждение. Хотел было проверить вариант двое против одного, но, пока раздумывал над этим, стали возвращаться посланные на разведку бесы. И новости были... неоднозначные.

Двое из них, независимо друг от друга, обнаружили ту самую человеческую деревню. Это было плюсом. Но не обошлось и без минуса — в этой деревне находились вооружённые люди. Плюс внутри минуса — вооружённые люди были явно враждебно настроены по отношению к местным жителям, да и выглядели иначе. Разная одежда, более смуглая кожа, иной разрез глаз.

Достаточные подсказки для того, чтобы развеять даже тень загадки. Номады, чтоб их, они же кочевники. Типичные степняки, опирающиеся на многочисленные конные войска, а на вершине развития, да и то в побочной, нигерской ветке — на наездников на слонах. Здесь слонов не было, имелись лишь обычные, ничем не выделяющиеся, по словам бесят, люди. Однако это ещё надо уточнить.

Ещё три беса вернулись по большому счёту ни с чем, а вот последний порадовал известием. Он сумел найти нескольких людей. Они прятались неподалёку от деревни, и среди них не было ни одного из тех, кого можно было назвать воином. Значит, туда мне первым делом и стоит наведаться. Именно мне в сопровождении максимум пары бесов. Хотя нет, одного беса, сил моих нет слушать гвалт, который начинается, будь их хотя бы пара. Брать же с собой разорителей точно не собираюсь, потому как пугать до мокрых штанов источники ценной информации совсем не хочется. Хватит с них меня, тоже... не слишком похожего на человека. Но я-то хоть частично похож, особенно в темноте. Так что один бес, показывающий дорогу, и точка.

Темно, как у негра в... Хорошо ещё, что демоническая кровь позволяет худо-бедно видеть, хотя до полноценного ночного зрения всё же не дотягивает. Близо, но не совсем то. Ну, да это лучше, чем ничего, как говорила монахиня, найдя в огороде огурец.

Бес показывал дорогу, я следовал за ним. Никакой спешки, минимум шума. Идти было недолго, поэтому ходьба по ночным перелескам не успела наскучить.

— Вон там, хозяин Хельги, — пискнул бес, тыкая пальцем в сторону небольшой рощицы. — Они были там.

— Да и сейчас должны быть, — усмехнулся я, завидев слабенький отблеск света. — Похоже, разожгли костёр в яме, да только не слишком хорошо получилось, заметить можно. А ты молчи, приказ тебе такой.

Бес сокрушённо вздохнул. Молчать он, как и все его сородичи, ну очень не любил. Но один бес — это не орава, в подобном случае вполне реально заставить крылатую тварюшку соблюдать режим тишины. Если напоминать об этом каждые четверть часа, а то и почаще.

Как ни старайся передвигаться бесшумно, всё равно наступает момент, когда необходимо заявить о своём присутствии. Вот как сейчас. Подобраться к пятерым людям

ярко выраженной крестьянской принадлежности не было сложным делом, особенно учитывая тот факт, что трое из них были женщинами среднего возраста, четвёртый — пацаном лет десяти — двенадцати и лишь один являлся мужиком лет сорока — пятидесяти, точнее сказать я бы не взялся. Все они сидели рядом с костерком, разведённым в яме и прикрытым для маскировки. Прикрыт огонь был плохо, и вообще не пойму, зачем они его разожгли. Ах вот оно что, ужин готовили. Какие-то коренья, которые, видимо, сырыми жрать не станешь.

— Я пришёл с миром.

Мой голос заставил их вскочить, а единственный мужчина потянулся за... оружием. Хотя какое оружие — примотанное к палке лезвие косы? Горе, а не оружие, тем паче в крестьянских руках.

— Кто здесь?

— Кто да кто... демон в меховом пальто, — усмехнулся я, выходя на свет. Поскольку было темно, то в слабом освещении меня вполне можно было принять за человека. — Я вижу, вашу деревню чужаки захватили, так?

— Ну так, значит. — Мужик хоть и зыркал в мою сторону с большой подозрительностью, но ответил. Понимал, видимо, что человек с мечом на поясе и арбалетом за спиной, задумай недоброе, мог спокойно его прирезать. — А вам-то чего с того, господин?

— Шёл мимо, увидел деревню, занятую кочевниками. Вот и подумалось, что моя над вами власть будет куда более приличным выбором. Хотя можете наслаждаться жизнью с этими... Сколько успеете. Как я слышал, они часть порежут, часть с собой угонят, им рабы нужны.

Тут женщины заголосили вполголоса, явно опасаясь громкими криками привлечь внимание со стороны. Пацанёнок же и вовсе заревел, зашмыгал носом. Понятно, наверняка у каждого там родичи остались.

— Ну, эта... — поскрёб рукой в бороде мужик. — Так и есть, господин, имечка вашего не ведаю. Налетели, часть мужиков побили, старосту с сыновьями, у кого оружие было, первым делом, значит. Девочек и баб насильничали. Теперь всё добро выгребают. Мы вот сбежали.

А ну, цыц! — шикнул я на голосащих. Окрик, как и следовало ожидать, подействовал. Здесь у простого народа чётко прописаны в сознании подчинение и покорность вышестоящим. Удобный нюанс, как ни крути. — Много там этих кочевников?

— Два или три раза по десять, — поскрипев мозгами, сообщил мужик.

— Чем вооружены, были ли среди них маги или шаманы?

— Колдунов не было, ваша милость. Совсем не было. А так они конные, с сабельками и маленькими круглыми щитами. Десяток с луками, а ещё с пяток особо злобные. С большими кнутами. Взглянешь на такого, кровь стынет и колени трясутся!

Хм... Исходя из того, что я читал о фракции номадов в мире «Лендлорды», ничего особенного нам не угрожало. Простейшие вариации бойцов, то есть обычные наездники, из которых десятков лучников и, как я полагаю, с десятков обычных. Плюс эти, «с кнутами и страшные», похожие по описанию на так называемых надсмотрщиков за рабами. Умеют нагонять страх, то есть, если по здешним реалиям, серьёзно понижать мораль у объектов своего внимания.

Реально ли с ними справиться моими скромными силами? Ну если переть в лоб, то

гарантированы нехилые потери. Поскольку же я не любитель простых и высокорискованных решений, то пойду несколько иным путём. Но сначала...

— Хочешь, чтобы я освободил твоих односельчан, а кочевников перебил?

— Да, господин!

— Но вы же один. Или?..

— Или. У меня есть достаточно воинов, чтобы перерезать кочевников. А вот и один из них. Эй, образина крылатая, иди сюда!

Радостный писк — и вот подпрыгивающий и хлопающий кожистыми крылышками бесёнок появляется из темноты, заставляя онеметь крестьян-беглецов. Понимаю. Увидеть хоть и простенькую, но демоническую тварюшку они точно не ожидали. Но увидев, не могли не понять, что и я, кхм, явно не простой человек. Люди демонами не повелевают. А те, кто всё же это делает, в лучшем случае... уже не совсем люди.

— Я... всё равно... прошу вас, господин, помочь нашим родным. Мы готовы пойти под вашу руку. У нас даже развалины замка рядом есть. Говорят, при дедах наших там могучий рыцарь правил.

*«Доступно новое задание. „Освободить деревню Малые Дубки от кочевников”. Необходимо освободить деревню до того, как разграбившие имущество крестьян и захватившие её жителей кочевники-людокрады угонят крестьян в рабство.*

*Срок выполнения: 29 часов.*

*Награда: жители деревни признают вашу власть над собой. Вы получите доступ к руинам древнего замка с источником силы.*

*Штраф за опоздание: деревня Малые Дубки окажется безлюдной. Немногие выжившие разбредутся кто куда. Вам достанется источник силы, но без расположенного рядом поселения».*

Принимаю, само собой. Без источника силы ни о каком полноценном развитии и речи не идёт. Приняв же, начинаю расспрашивать крестьянина, зовущегося Ктором, об особенностях расположения деревни, о путях, которыми можно к ней подобраться. Особенно о тайных, навскидку не заметных тропках.

Разговор получился долгим, сложным, но кое-что узнать всё же удалось. По крайней мере, теперь я знал, откуда лучше всего подходить, в какие места с тактической точки зрения соваться стоит, а в какие не очень. Само собой, с тактикой Ктор и близко знаком не был, но нарисовать прутиком на земле деревню и подходы к ней таки сподобился. Немаловажным было и знание о том, что большая часть кочевников должна быть не в самом боеспособном состоянии из-за выпивки, излюбленной ими дурман-травы и наличествующего в деревне женского населения. По крайней мере, они почти сразу после захвата стали отрываться на полную катушку.

Распространённые слабости, спору нет. Но не воспользоваться ими было бы огромной глупостью. Если большая часть номадов спит, бухает или трахается, то мне и лучше. Главное, побыстрее вырезать караульных, по возможности с минимумом шума. Тогда и шанс застать большую часть противника «со спущенными портками» повышается. Но особенно радует, что номады без магической поддержки. Не придётся ожидать по-настоящему серьёзной и неожиданной пакости в виде цепных молний или низвергающихся с неба пламенеющих булыжников.

Приказав беглецам сидеть и не высовываться, я в сопровождении беса вернулся к своему небольшому войску с почти что сложившимся планом атаки на захваченную деревню. Перво-



наперво дал однозначный приказ: убивать только тех людей, которые смуглые и с узкими глазами, остальных не трогать! Особенно важно было донести сей факт до куцега разума бесят. Ну да вроде справился. Надеюсь на это.

План был довольно прост. Выйти к деревне с той стороны, с которой несколько её домов почти примыкали к лесу, казавшемуся непроходимым. На деле же там были две тропинки, по которым реально было пройти без шума и пыли. Вот ими мои бойцы и должны воспользоваться. Но первым делом всё равно пойду я в сопровождении двух разорителей. Попытаюсь по-тихому угробить побольше кочевников. А как только завяжется бой и его отзвуки донесутся до моего маленького войска, ломанутся и остальные демоны, включая толпу бесов.

Да, на сей раз я не забыл переназначить точку перерождения. Вот теперь, случись что, возрожусь не на месте своего первого появления в этом мире, а прямо здесь. Вроде и на некотором отдалении от деревни, но и не настолько далеко, чтобы пилить к месту сражения многие часы. Готово. Оставалось только подождать полуночи, тогда можно и начинать. Почему такой точный срок? Ну так тот самый ежедневный лимит развития, будь он неладен. Я категорически не желал терять пункты опыта в никуда. А их ожидалось весьма немалое количество, при удачном для меня раскладе, конечно. Сидим ждём... Благо недолго осталось.

Полночь. И сразу же отдаю приказ на выдвижение в заданную точку. Выбрана она была таким образом, чтобы и на достаточном расстоянии от крайних домов деревни — а то услышат ещё моих неугомонных бесят, — но в то же время и не очень далеко. Сам же, выбрав двух разорителей из показавшихся мне более умелыми, вновь напоминаю им о том, что надо делать, а что, наоборот, делать категорически не рекомендуется. С этой публикой лучше лишний раз перестраховаться, ведь нормально развитый мозг встречается лишь у демонов высокого ранга, то есть у суккуб или дьяволов. Разорители к интеллектуалам, увы, не относятся. Вообще. Тут более подходит шаблон действий под названием «Халк крушить!».

Хочу поскорее получить нормальных, умных, способных понимать сложные речевые обороты подчинённых. Ну и что с того, что подобные индивиды, как говорилось в наставлениях о демонической расе, будут пытаться плести интриги? Лучше умные интриганы, чем дубоголовые. Но опять же всё упирается в получение источника и развитие собственного замка. И для этого надо одержать победу здесь и сейчас.

Ночь. Светятся лишь огоньки в окнах деревенских домов да факелы вне оных. Если факел движется, значит, это караульные перемещаются, пытаюсь изображать активную деятельность. Пытаясь, да... Сильно сомневаюсь, что они действительно ожидают нападения, понимая, что поблизости нет других поселений. В таком случае службу несут с некоторой прохладцей, дожидаясь скорейшей смены. Ведь сменившись, можно позабавиться с захваченными женщинами, да и дурманную травку, столь популярную у номадов, никто не отменял.

А вот и караульные, числом двое, которых, незнамо по какой причине, занесло сюда, в эту часть деревни. Впрочем, это довольно разумно с их стороны — проверять, не появился ли кто со стороны леса. Было бы разумно, если б ожидали магического удара.

«Стрела тьмы» попадает в одного из них, а арбалетный болт в шею второго. Слава богам и собственной предусмотрительности, что сила магии была с самого начала поднята до солидного значения. Отсюда и повышенная убойность заклятия, убивающего низкоуровневых

противников с одного раза. Тут правки не требуется. Ну а вонзившийся в лоб второго караульного арбалетный болт... Пусть это и игровой мир — по крайней мере, создаваемый таким образом изначально, — но обычный воин-кочевник, лишённый магии и даже защитных амулетов, получив пронзивший мозг подарочек, просто обязан лечь и помереть. Так должно было быть. И так стало. Теперь надо оттащить безжизненные тела куда-нибудь в укромное место. Но перетаскиванием тел пусть разорители займутся, грубая работа, как раз по их профилю. Напоминаю этим низшим демонам о необходимости избегать шума, после чего пытаюсь понять, где остальные караульные и сколько их здесь вообще?

Вроде «блуждающих огоньков» больше нет. Зато есть, хм, стационарные. Вот только где просто факелы, а где факелы с караульными в придачу, нам предстоит выяснить.

Выяснили. Три поста — парный и два одиночных. Вот только первый из них видел второй; второй, соответственно, третий; третий же краем глаза мог отслеживать первый. Очень удачное расположение. Так что снять одного значило одновременно потревожить остальных.

Что ж, с нейтрализацией караульных пришлось распрощаться. Хватит и того, что удалось ликвидировать ту пару, что обходила деревню. Уже плюс. Но это же означало, что следует спешить. Не получая известий от сгинувшей парочки, остальные скоро могут и должны насторожиться.

В нынешнем положении оставалось только попытаться проникнуть в один из обитаемых домов, после чего вынести находящиеся внутри кочевников, после чего... Зависит от того, что обнаружим внутри. Но для такого варианта надо выбрать дом с минимумом находящихся внутри. Ошибиться я не опасался — местных жителей наверняка согнали в амбар, конюшню или какой-нибудь большой сарай, приставив охрану. Кто ж только что захваченных рабов отпустит по домам?

Один, два... четыре. Освещены четыре дома и две хозяйственные постройки. Четыре дома и надо проверить. Первый... много голосов раздаётся изнутри. Ещё один я сразу отмёл — слишком хорошо просматривался караульными. Вот третий порадовал возможностью незаметно подобраться с одной стороны. Окна там широкие и обычные, то есть без стёкол. Логично, ну откуда у крестьян такая роскошь по здешним меркам? Подкрасться, прислушаться. Ага, внутри кто-то есть, но вроде не слишком большое количество. Женские приглушённые крики. Хм, такие могут быть, если кого-то лицом в подушку и насилуют. Уж слишком не похожи стоны на те, которые звучат при обоюдном желании. А ещё переговаривающиеся мужские голоса. Двое... Нет, пожалуй трое.

Благослови боги, или лучше, с учётом моего нынешнего положения, верховные лорды Инферно во главе с самим архидемоном, глупость человеческую. А заодно широкое окно. В него можно для начала осторожно, одним глазком заглянуть, убедиться о творящемся внутри, после чего, оставаясь незамеченным, принять решение о дальнейших действиях.

Итак, что имеем? В комнате трое подлежащих ликвидации объектов и одна девица, которая ни при чём. Один пользуется эту самую девицу, и настолько увлечён процессом, что восприятие происходящего однозначно снижено. Второй витает в облаках... облаках дыма из трубки, в которой явно не табак, судя по сладковатому запаху. Опий, анаша или ещё что-то, не суть важно. Один чёрт — дурман-трава. Если вдруг что и увидит, на первых порах вполне может принять за галлюцинации. Жаль, что третий вполне в сознании, оружие при нём, да и не выглядит он пьяным или обкуренным. Что ж, тебе первым и помирать.

Встаю в полный рост, и сразу же в оконный проём летит уже зарекомендовавшая себя

«Стрела тьмы». В другой руке обнажённый клинок... Запрыгнуть в дом через оконный проём — дело пары мгновений. И тут же колющий удар в спину сосредоточенно пыхтящего над девицей насильника. Короткий крик, кровь. Для подстраховки добавляю удар кинжалом, который уже в левой руке. Как говорится, если бить, то с гарантией, пусть даже твой противник вроде как не блещет высоким уровнем и тем паче защитой. Тут уж, действительно, «пойман со спущенными портками».

— Шайтан! — изумлённый возглас со стороны курильщика дурмана. — Сгинь, нечистый. Сгинь, я тебе приказываю! Ахмад сын Хафиза не боится тебя!

Поднимается с лавки, пошатываясь, а руки ищут отсутствующее на поясе оружие. Оно стоит в углу — как сабля в ножнах, так и лук со стрелами. И сдаётся мне, что не судьба местному наркоше до них добраться. Сократить дистанцию, нанести рубящий удар, что должен вскрыть не защищённую бронёй грудную клетку, затем обратный удар, но скорее уже режущий. И завершающая точка — колющий в шею. Это я удачно зашёл! У врага минус три, у меня же лишь небольшая потеря маны. Теперь можно и...

— А-а-а! Помогите-е!

Дура! Это я про идиотку, которую только что насильовали, а затем по весомым причинам — что может быть весомее смерти — перестали. И ведь не кровь её напугала, не навалившаяся инертная масса трупа. О нет, она верещала из-за того, что увидела меня, моё лицо, сложенные за спиной крылья. Демона она, извольте ли видеть, испугалась! Да так, что стала орать, аки автомобильная сигнализация, зовя на помощь. Кого она, дебилка недоделанная, зовёт-то? Тех, кто напал на её родную деревню, часть народу перебил, а остальных в рабство собирает угнать? Ну не дура ли! Или при виде демона остатки и так невеликих мозгов мигом отключаются?

Затыкать бесполезно, наверняка успели услышать. И сейчас припрутся выяснять, что случилось. Не с пустыми руками, что характерно. А значит...

— Один сюда, другой к отряду, — приказываю пока находящимся за окном разорителям. — Приказываю атаковать тех, кто будет сюда ломиться. Быстро!

Вот и отлично. Один из двух демонов-разорителей здесь, другой на всех парах мчится к ожидающему начала шума отряду. Надеюсь, успеет к ним раньше или хотя бы перехватит по дороге. Тогда получится по максимуму использовать теперешнюю ситуацию.

Дверь запереть на крепкий засов. Для обзора же имеется небольшая прорезь, через которую с трудом, но можно что-то различить. В частности, то, что к этому дому направляются... факелы. И их однозначно кто-то держит. Но до чего же режут уши непрекращающиеся женские крики!

— Да заткнись ты! — рывкаю на прикрывшуюся какой-то тряпкой девицу. — Иначе отдам вот этому большому рогатому парню на потеху!

— А-а-а... Ой!

И как отрезало. Да уж, не понять мне некоторых представительниц прекрасного пола. Никак не понять.

Дверь сразу не выбить, но мне, находясь внутри, ничего не сделать полезного. Окна в этом плане куда полезнее. Хорошо, что в этом домике их всего два, не считая одного маленького, в которое только подросток или хрупкая девушка пролезут. Потому отправляю разорителя караулить то окно, через которое мы сюда проникли, сам же бросаюсь ко второму.

Много кочевников прётся сюда, привлечённых криками? Беглого взгляда хватило, чтобы

понять — немало, но наверняка не все, должны остаться на своих местах караульные. Да и главарю этой шайки резона суетиться нет. Так что всё идёт почти по намеченному плану. Но для начала стоит добавить огоньку!

Смещаюсь так, чтобы было видно приближающихся людей и... Магия рулит! Единственное доступное мне на данный момент боевое заклятие вновь уменьшает число врагов на одну штуку. Равно как и мои запасы маны, но тут уж ничего не поделаешь.

— Там колдун! — слышен чей-то крик.

— Лучники! Готовьте огненные стрелы. Сжечь дом.

— Но там Ахмад!

— Салех с Бадри тоже!

— Они мертвы, дети ишака, — отзывается тот же голос, который озвучил приказ об огненных стрелах. — Были бы они живы, колдун нечестивые чары не бросил бы. Воины, закройте щитами стрелков. Стреляйте по любой тени!

Похоже, я ошибся, и предводитель этой оравы здесь. И дурацкими его приказы не назвать. Лишь в одном он ошибся, да и то из-за незнания ситуации. Пытаться выкурить демонов огнём — не самое умное решение. Вот и разоритель, на что не великого ума демон, откровенно ржёт, услышав подобное. Инферно — мир, где везде огонь, реки лавы, извергающиеся вулканы и пять багровых солнц, прожаривающих всё это с орбит. Только просвещать его я точно не собираюсь. Хотя поговорить, чтобы потянуть время, — это можно.

— А ты забавный, порождение большой любви шелудивого верблюда и неразборчивой в любовных связях особи рода людского, твоей мамы. Не боишься, что коварный колдун сейчас вызовет огненный дождь или превратит землю в смертоносную болотную топь?

Давай же, колдун, — звучит в ответ насмешливый голос. — Вы, продавшиеся шайтану, похваляетесь только тогда, когда не можете навредить! Мог бы — давно нас убил. Сюда уже несут просмолённую паклю. Скоро этот дом станет твоей могилой. Или иди сюда, я надену на тебя цепь, отрежу язык и продам мудрым старцам! Они найдут тебе применение.

Откат давно прошёл, можно снова использовать магию. На мгновение появляюсь в оконном проеме, выпускаю очередную «Стрелу тьмы» и ухожу обратно. Под прикрытие толстых брёвен, из которых сложен дом. Попал? Однозначно, капнувший опыт тому подтверждением, равно как и злобные крики. Ну да, от магии простая броня не защищает.

Вот только и две стрелы, которые в меня воткнулись, тоже радости не принесли. Одна в предплечье, вторая повыше, в правое плечо. Больно! И скакнувшее вниз здоровье напоминает о том, что увлекаться всё же не стоит. Что у нас там? Ага, «Здоровье: 103/210». Неплохо ковырнули, весьма даже неплохо. Само собой, показывать это я не собираюсь, но сам факт уязвимости родимого организма заставляет взгрустнуть.

Зато у меня есть ещё одна козырная карта. Которой однозначно следует воспользоваться, дабы как следует огорчить этих степняков. Я о выбранном классовом навыке под названием Врата Инферно. Он ведь позволяет призвать дополнительные 10 % от находящихся в моём подчинении демонических воинов сроком на 5 минут. Правда, следующий призыв реально будет осуществить лишь через двенадцать часов, но сейчас ситуация самая подходящая. Выбрать место, глядя через узкую щёлку, активировать. И вот из образовавшейся огненной арки выпрыгивает злобный разоритель, а за ним вылетает пара бесов, противно вереща. Те самые десять процентов. Больше никак призвать не получилось бы.

Впрочем, даже столь малые силы самим фактом своего неожиданного появления навели шороху! Разоритель уже кому-то голову с плеч снёс. Бесы трезубцами шустро тыкают кого

попало и куда достанут. Крики, сумятица. Жаль только, что не все степняки отвлеклись на призванных из Инферно гостей.

— Поджигай!

Хм. Похоже, решили обойтись без зажигательных стрел, просто плеснув какой-то горючей жидкости — масла или подогретой до жидкого состояния смолы — на стену дома и поднеся огонёк. Запах разгорающегося костра ни с чем не спутать. Ну да, масло! Смолу долго разогревать, ничего удивительного, что маслом воспользовались. А призванных через Врата уже успели прикончить. Жаль. Интересно когда...

Яростный рёв разорителей и противное верещание бесов стали райской музыкой для моих ушей. И уверен, появление уже не призванных, а подвластных именно мне демонов оказалось крайне неприятным сюрпризом для кочевников. А раз их внимание оказалось отвлечено, надо этим воспользоваться.

К ангельской матери дверной засов! Пинок по двери, та открывается с громким скрипом, на который сейчас всем плевать. И почти сразу, выскочив за порог и на всякий случай метнувшись влево с целью сбить прицел возможным стрелкам, кастую «Вспышку». В центр построения вражеского отряда. Ошеломление на несколько секунд — именно то, чего сейчас и не хватало для разорителей и особенно прыгучих бесят.

Ай да затейники! Один из них — и есть у меня подозрение, что это «самый умный бес» по имени Рувик — в высоком прыжке пролетает над головами номадов, орошая их... отходами жизнедеятельности. Аккурат из-под своего хвоста. Судя по крикам омерзения, обгаженным это **ОЧЕНЬ** не понравилось. Химическая атака, млин! Но ведь работает, отвлекая внимание и так не проморгавшихся от воздействия дезориентирующего заклятия.

Кто-то уже убегает. Из арбалета его. Не совсем куда целил, но и в ногу тоже неплохо. Трупом ему от моего выстрела не стать, но бегать затруднительно с простреленной-то ляжкой.

Сообщение о поднятом уровне. Потом посмотрю, сейчас есть дела куда более неотложные. Например, эти два вооружённых саблями воина-щитовика, которые метнулись в мою сторону с целью дотянуться перед смертью до того, кого, я полагаю, считают главным виновником своих несчастий. Справедливо считают, но это уже их проблемы, а никак не мои.

Тут не требуется побеждать этих двоих, достаточно лишь притормозить. Ведь бой нами выигран, враги убиты либо рассеяны, сейчас идёт добивание остатков. А эти двое... Так и у меня сейчас собственный демон-охранник. Да, тот самый, который был со мной в доме. И он уже сцепился с одним из нападающих, полностью отвлекая его на себя. Что ж, с одним проблем возникнуть не должно.

Твою мать! Этот долбаный кочевник прёт на меня! Блокирую удар кинжалом, ловя вражеский клинок в усы-клинколомы, которыми украшена замысловатая гарда моего оружия. Сломать, увы, не вышло, но вырвать клинок врагу будет непросто. И мечом ему в бок, прямо в стык между нашитыми на кожанку роговыми пластинами. Хрипит, но пытается соскочить с клинка. И ему это удаётся. Неимоверным усилием вырывает из ловушки свой клинок, пытается вновь перейти в атаку. Но тут сразу три беса атакуют смертника, тыкая его трезубцами, полосуюя когтями и просто наскокивая, пытаясь сбить с ног.

Конец? Пожалуй, так оно и есть. Если кто из врагов и уцелел, то или удрал, или лежит в беспомощности. Кстати, насчёт последних надо бы отдать приказ. Пленники — это источники информации. Демоны сию истину не хуже других понимают.

Ну а я... Я получил то, что хотел. Вот тому и подтверждение. Сообщение пришло о выполненном задании.

*«Задание „Освободить деревню Малые Дубки от кочевников” выполнено. Вы становитесь хозяином этих земель и можете использовать находящийся здесь источник силы. После основания замка не забудьте установить уровень налогов для жителей подвластных земель».*

Так, ещё и опыт. И уровень! Сразу два получаю за минувшую битву и выполненное задание по освобождению деревни. Приятно? Несомненно. Остаётся решить, чем же я буду ближайший день заниматься? Сидеть на месте не получится, а суточный лимит уровней снова выбран. Вот такая забавная шуточка получается. Ну да это нормально, дел если сам не найду, то они меня отыщут. Жизнь такая.

Вкус победы неповторим — это очевидная истина, о которой многие частенько забывают. Может, потому, что страдают какими-то вариациями комплекса неполноценности или же, измученные извращённой пропагандой вкупе с пропагандонами, стесняются выражать искреннюю радость по поводу успеха, которого добились. Да и чёрт с ними! Мне подобные терзания чужды по определению, а уж порадоваться собственному успеху и вовсе со всем нашим удовольствием.

Единственное, что немного омрачало общую радужную картину, — понесённые в сражении с кочевниками потери. Три разорителя и пять бесов. Учитывая, что трупов противника было заметно более двадцати, — неплохой размен, а всё равно лёгкая печаль присутствует. Люблю я победы без жертв, чего уж там скрывать. Но это, как правило, идеал, к которому можно стремиться, но достичь почти нереально.

Отдав разорителям приказ собрать трофеи, бесам патрулировать окрестности деревни и обеим группам не трогать местных жителей, я, в сопровождении увязавшегося за мной Рувика, двинулся к руинам замка. Откладывать это важное дело никоим образом не рекомендовалось. Ведь чем раньше я возьму источник под свой контроль, тем раньше начнётся строительство. А времени на оное без особых помех — те самые три недели. Да и то, по прочитанным мной материалам, вполне возможны атаки и до истечения этих трёх недель «начального периода», только будут они со стороны местных, а не игроков. Это, как понимаете, всяко легче, потому как запредельной угрозы быть не может. Расклад изначально заложен так, чтобы имелись неплохие шансы отбиться и даже разбить противника, если всё делать нормально, а не через задницу.

Руины в свете факела выглядят особенно мрачно и величественно. Перстень на пальце мигает алым светом тем сильнее, чем ближе я подхожу к собственно источнику. Магическая природа сего шедевра ювелирного искусства подсказывает мне, куда именно идти. Так, идём вот сюда, в этот пролом, затем повернуть в какой-то закуток. Вот плита, к которой нужно приложить перстень, чтобы завладеть источником силы. Это я и делаю, после чего вспыхивает яркий свет, на пару мгновений осветивший пространство. Готово! Источник силы отныне под моей властью.

Осталось достать книгу и прочитать заклятие, не относящееся ни к одной из обычных школ магии, заклятие «Постройка замка». Сейчас оно было единственным таковым, но после постройки центра моей власти в мире «Лендлорды» должны были появиться и иные, весьма полезные. Пока же...

Забыл. Но глянул на соответствующую страницу и сразу же вспомнил. Две с половиной тысячи золотых у меня с собой, а вот десять мер дерева и столько же камня требовалось перетащить поближе к источнику. Разумеется, если они вообще есть. Вроде должны быть, потому как в Малых Дубках я видел запасы древесины да и несколько каменных блоков. Плюс эти долбаные руины тоже могли, по моему искреннему убеждению, предоставить часть камней.

— Рувик!

— Да, хозяин князь Хельги! — почесал пузо бес. — Рувик слушает.

— В деревне есть запас леса и немного камня для строительства. От вашего мелкого племени толку в переноске тяжестей чуть, поэтому пусть разорители прикажут мужикам



принести брёвна и камень сюда. Двое разорителей пусть следят за этим.

— Рувик понял, Рувик летит!

Летит он, ага. Скорее безуспешно пытается, ведь единственный настоящий полёт у этого шкодливого бесёнка был тогда, когда его прежний хозяин в естественном душевном порыве пнул ногой под зад, да так, что тот пулей вылетел в окно. Летел, как говорится, недалеко, но с громкими воплями.

Я же, пока организуется доставка имеющихся стройматериалов, обойду руины, поищу камень, пригодный для строительства, а не случайные обломки. Хорошо хоть, по беглым прикидкам, леса вполне достаточно. Вообще же надо незамедлительно озаботиться розыском лесопилки, каменоломни и разного вида шахт, добывающих кристаллы, драгоценные камни, серу, ртуть и... золото. Это необходимо как для построения нужных зданий, так и для найма войск. И не только найма, но и оплаты уже нанятых бойцов. Лишь первую неделю бесы служат за гроши по дури своей, а разорители и вовсе бесплатно в благодарность за помощь. А потом им надо будет платить. «Лендлорды» — мир с составляющей не только военной, но частично и экономической. Будешь тупоголовым воякой, забывающим о важности экономики, — никакие внешние вливания средств не спасут.

У меня золото имелось. При планируемом максимальном вводе по пять тысяч золота в день — сумма в деньгах покинутого мной мира, пяти тысячам золота соответствующая, была весьма внушительной — я давал себе возможность не трястись над каждой монеткой. На первых порах это было и вовсе очень солидным подспорьем. Вместе с тем я понимал, что эта поддержка не будет вечной — через некоторое время денежные ресурсы, в которые я перевёл своё имущество в том мире, подойдут к концу. Зато они помогут более уверенно стать на ноги здесь, в мире «Лендлорды», который отныне мой новый дом.

Сейчас у меня более шести тысяч... точнее, шесть тысяч двести пятнадцать золотых. Плюс сегодня тоже можно будет перевести некоторую сумму со счёта, если сочту нужным. Нормально. Более чем.

Обходя руины в поисках чего-то полезного, я не забывал о том, что получил два новых уровня. На единичку поднялись сила и ментальная выносливость, что было логично. Я же не только клинком махал, но и довольно усердно колдовал. Выбор же навыков вновь заставил призадуматься... насчёт откровенной бредовости выбора в некоторых случаях. «Зоркость» и «Навигация», извольте ли видеть! Последняя увеличивала скорость перемещения по воде, первая увеличивала радиус видимости в целом. Я вроде бы и так на зрение не особо жаловался, а морские путешествия покамест даже и рядом не стояли. Нет, в качестве халявы я с удовольствием взял бы «Зоркость», но ведь это награда за получение уровня. Эх, не повезло! Взял я всё-таки «Зоркость», от неё сейчас был хоть какой-то прок.

Хорошо, что второй выбор был достойным: «Дипломатия» и «Мастер магии огня». Естественно, я выбрал магический навык, дающий прибавку к силе заклятий огненной стихии на несколько процентов. Сейчас это мало что значит, зато на высоких уровнях, при появлении огненных заклятий массового действия, легко накрывающих большую часть вражеской армии, эти проценты усиления обернутся немалым числом трупов в войске противника.

С-сволочь! Ногу ушиб о какой-то подвернувшийся камень. Больно! Выругавшись, я решил было двигаться дальше, но тут взгляд упал на очередной пролом в стене. И внутри были те самые ресурсы. Тут же высветилось сообщение, что я нашёл три меры дерева и семь

мер камня. Вот теперь я точно уверен, что с учётом ресурсов, имеющихся в деревне, на строительство замка хватит. Деревенские же не обеднеют, брёвна ещё нарубят, а камень... Что-то не видел я в Малых Дубках каменных зданий. И вообще, их тут от рабской участи спасли, поэтому это так, малой частью их благодарности будет.

Спустя час с небольшим к руинам перетащили имеющиеся в деревне запасы брёвен и камня. Всего, вкуче с найденным мной, оказалось шестнадцать мер дерева и двенадцать камня. Итого — хватит! Прочитав заклинание постройки замка, я с удовлетворением отметил, что необходимая для строительства часть ресурсов словно растаяла в воздухе, а область вокруг источника силы окуталась серебристым мерцанием. Именно там будет центр замка. Через двенадцать часов, конечно, именно столько времени займёт процесс строительства с помощью «передовых магических технологий».

Я возвращаюсь в Малые Дубки, чтобы, заняв один из домов, перекусить тем, что у деревенских найдётся, после чего поспать. Устал, вымотался. Хорошо, что тут, как мне опять же говорили, достаточно спать часов шесть для полного восстановления сил. Вот и проверим. Подавив зевок, я приказал паре разорителей охранять место строительства, припахав в помощь пятёрку бесов. Ну и смены назначил раз в четыре часа. Понимал, что бойцы тоже не блещут бодростью, как и я сам.

Дальнейшее запомнилось не слишком хорошо. Собранные с кочевников трофеи я вообще посмотрел одним глазком, лишь перебросил золото в кошель да удостоверился, что артефактов у этой своры не водилось даже в помине. Затем ввалился в один из вроде пустых домов, меланхолично сжевал что-то вроде каши с мясом и, последним усилием воли приказав не забывать о патрулировании и смены патрульных, рухнул на лежанку, едва успев снять сапоги и перевязь с оружием.

Просыпаться было легко и приятно. И это несмотря на то, что таймер был выставлен на шесть часов, по прошествии которых пронзительные трели будильника заставили открыть глаза и отключить эти богопротивные и демононеугодные звуки.

Хорошо! Я чувствовал себя полностью отдохнувшим, готовым к новым делам, и вообще так великолепно я уже давным-давно себя не ощущал. Встав с лежанки, натянув сапоги и вооружившись, я хотел было озадачить кого-то из местных доставкой завтрака, но наткнулся на то, что на периферии взгляда мигал значок о пришедших личных сообщениях. А личные сообщения могли писать лишь те трое моих друзей, которые знали о моём пребывании в «Лендлордах». Посмотрим, чего мне там пишут. Наверняка хотят поинтересоваться об исчезнувшей панельке, которая позволяла в любой момент выйти из игрового мира. О панельке, которой... не было. Не было! Есть! Получилось. Действительно получилось, на полном серьёзе. Страховки ради я попробовал задействовать ту область, где она раньше была. Ноль эффекта. Поискать в других меню? Тоже пусто. Ф-фух, значит, переселение из одного мира в другой состоялось. И об этом точно должны узнать все трое, кто не может не порадоваться такой новости.

Сначала надо выглянуть в окно. Удостовериться, что всё в порядке. Выглянул. Удостоверился. Разоритель, порывающийся на крутившуюся вокруг парочку бесов, был лучшим свидетельством того, что никаких неприятностей не наблюдается. Если охрана столь благостна, то и обстановка в Малых Дубках соответствующая. Да и виднеющиеся крестьяне, передвигающиеся по деревне пусть и с опаской, но свободно, тому подтверждение.

Временно позабыв о завтраке, я открыл три пришедших сообщения. Алекс, тот самый, который первый здесь оказался, поздравлял с появлением тут и желал скорейшего

окончательного сюда переселения. Федя Динамит был более многословен, завалив советами о том, что, по его мнению, способствовало скорейшему переходу разума из одного мира в другой. Советы были своеобразные, но зато от всей души. Что до Елены, девушка опять-таки желала успеха и сообщала, что если всё сложится так, как задумывала, то присоединится к нам дней через восемь — десять.

Улыбнувшись, я поспешил отправить всем троим сообщение, что не просто оказался в мире «Лендлорды», но уже и переселился сюда окончательно и бесповоротно. На всякий случай напоминал, по какому пути развития собираюсь идти, отмечая, что всегда буду рад полезным советам. Плюс отправил координаты своего нынешнего местонахождения. Хотелось с самого начала узнать, на каком расстоянии от друзей находятся мои владения. Вдруг повезёт, и окажусь не слишком далеко от них. Ну да, понимаю, что шанс на это минимален. Но до чего же хочется надеяться на лучшее!

Почему вдруг я упомянул о минимальных шансах? Да просто новоприбывающих располагают на окраинах этого мира, который покамест продолжает своё расширение, либо в местах, довольно далеко отстоящих от тех, кто был более развит в сравнении с только что в нём появившимся. А учитывая количество новых игроков, сами понимаете... Плюс ко всему, это в игровых мирах, созданных по принципам RPG, порой стараются группировать игроков родом из одной страны. Здесь же посчитали, что пусть всё будет схоже с реальностью. Исключительно случай. Может, соседи окажутся не просто из одной страны, но и из одного города. А может, всё будет совсем наоборот и поблизости окажутся крайне тебе неприятные персоны. Исключительно воля случая... или богов. Это уж как кому нравится.

Отправив сообщения, я не ожидал немедленного ответа, однако почти сразу откликнулся Динамит, его сообщения посыпались одно за другим, короткие, но эмоциональные. Много и самые разные. Поздравления с тем, что и я ухитрился «проскользнуть» из того мира в этот. Сожаления по поводу того, что мы с ним далеко не соседи. Досада, что ни черта по демонам и выбранной в качестве вторичной ветви тёмного темплара посоветовать не может. Оно и понятно, ведь он выбрал в качестве аватара человека-мага, то есть погряз в сооружении разного вида големов и призыве элементалей.

А ещё мой друг напоминал, что будет стремиться достигнуть того уровня развития своего владения — весьма и весьма высокого, к слову, — когда можно будет хотя бы задуматься о возможности выбраться куда-либо в дальние края, при этом не получая «в награду» крайне высокий риск потери собственных владений. Ведь никто из соседей-конкурентов не будет ждать, пока один из слабых соседей съездит за тридевять земель в гости к друзьям и вернётся обратно. Сразу же накинутся с целью кто разграбить, а кто и вовсе захватить. Зато если будут верные заместители и до зубов вооружённая армия, то...

Пожалуй, именно эта мысль заставила меня вспомнить о том, что дела сами собой не сделаются, и усилием воли отвлечься от беседы с другом. Впрочем, тот не просто понял, но и посоветовал ближайšie пару-тройку дней отвлекаться по минимуму, да и потом до истечения трёхнедельного начального периода ни в коем случае не сбавлять темп. Дескать, сам бы рад был этому правилу следовать, да вот искушений слишком много. И распрощался, ещё раз пожелав удачи.

Знаю я эти его искушения! Фёдор у нас всегда был большим ценителем прекрасной половины человечества. Массовым ценителем, если точнее. Количество для него, увы и ах, было важнее качества. А тут, в «Лендлордах», он явно дорвался до каких-нибудь эльфиечек или готичных вампирш. С него станется. Хорошо ещё, что признал некоторую, скажем так,

несвоевременность чересчур сильного на девушек отвлечения в эти дни. Значит, есть надежда, что сумеет не просто кое-как закрепиться в своих владениях, но выстроит неплохую оборону и соберёт мощное войско.

Ну что, Олег, а ныне князь Инферно Хельги, пора на выход! Пришло время явить собственную персону деревенским жителям не в свете факелов, а ярким солнечным днём. Пусть привыкают, что они теперь под властью жуткого демона, у которого даже крылья имеются, никак на ангельские не смахивающие. Жуткий демон, ха! Аж самому смешно! Особенно учитывая тот факт, что сначала налоги собираюсь на минимум выставить. Ибо глупо с ходу придавливать население, покамест совсем немногочисленное. В этих Малых Дубках, как я вчера успел посмотреть, осталось менее восьми десятков жителей. Да и потом налогами сильно придавливать не намерен, неэффективно это, если смотреть дальше, чем на неделю-другую вперёд.

Выхожу из дома, и тут же раздаётся приветственный рык разорителя и верещание парочки бесов. Ага, докладывают о том, что ночь и утро прошли спокойно, замок строится, никаких проблем не возникло. Зато есть вопросы, которые требуют моего вмешательства. Во-первых, надо что-то решать с захваченными лошадьми кочевников. Во-вторых, как оказалось, мои бойцы не всех врагов поубивали. Двое, хоть и раненые, сидят в погребе одного из домов, ждут, когда я уделю им внимание. В-третьих, деревенские просились со мной поговорить насчёт нового старосты и, собственно, будущего Малых Дубков под моей властью. Что ж, пора начинать привыкать к роли правителя. Только сначала позавтракать надо, а то организм подаёт недвусмысленные сигналы.

— Сначала пусть в этот дом лёгкий завтрак кто-нибудь из крестьян принесёт. Затем представители деревенских сюда подходят. На свежем воздухе с ними и поговорю. А лошади... Нам они не нужны, не так ли?

Ухмылка разорителя, хихиканье бесов. Боятся простые лошади демонов. Это же не схожие с конями существа под названием кошмары. Вот те — да, на тех демоны охотно катаются, если смогут взять злобную тварь под свой контроль.

— Пусть крестьяне их себе забирают. Ездить там или пахать, сами пусть с применением разбираются.

— Понятно.

— Вот и хорошо. Тогда я обратно в дом, а вы насчёт завтрака поторопите. Сами, вижу, пропитанием уже озаботились.

Это был не вопрос, а утверждение. Перемазанная в крови морда одного из бесов доказывала, что голодными мои войска точно не были. Наверняка лошадь-другую уже того, слопали. Демоны — существа прожорливые. И это, к слову, надобно учитывать. То есть озаботиться постоянными поставками в замок большого количества мяса. Именно мяса, потому как кормить их травкой... тебя же первого и сожрут, не оценив вегетарианские веяния.

Хм, я и сам не вегетарианец, хотя жить исключительно на мясной диете не намерен. Вот и сегодня отдал должное простому, но неплохому завтраку, принесённому забавно пугающей демонического облика нового владельца женщиной лет тридцати: хлеб, какой-то травяной настой, мёд. И хватит, потому как наедаться с утра вообще не в моём стиле.

К тому моменту, когда я, подкрепившись, вновь вышел на крыльцо, на некотором отдалении от дома собралась немалая часть обитателей деревни. Среди них я почти сразу разглядел Ктора, того самого мужика, которого застал вчера в лесу. Увидев меня, крестьяне

загалдели было, но я поднял руку в жесте, привлекающем внимание, и громко произнёс:

— Вы хотели узнать насчёт своего будущего? Понимаю. Могу сказать сразу: оно по любому будет лучше, чем было бы, угони вас кочевники в свои степи. Остальное же во многом зависит от вас. Вот, например, лошади, которых вы получили. Получили?

— Да.

— А кому столько?

Ага, пошло-поехало. Сейчас, если пустить всё на самотёк, начнётся делёжка во всей своей сомнительной красе.

— Тихо! Вам нужен новый староста. И им будет... Ктор. Если увижу, что не справляется, назначу другого. Налогами вас придавливать не стану, но и бездельничать не позволю. Иначе увидите такого демона, которым вас жрецы пугали. Молчите, значит, ясно. Ктор, подойди сюда!

Только свеженазначенный староста, на лице которого читалось безмерное удивление, двинулся было в мою сторону, как толпа словно забурлила. Бурление — это не есть хорошо. Примерно так бурлит болото, булькая и исторгая из себя лопающиеся пузыри болотного газа, источающие отвратный гнилостный запах.

Вот и тут «пузырь» лопнул, прорвавшись на поверхность, исторгнув из себя толстого невысокого человечка в одеянии, похожим на жреческое. А жрецы в людских поселениях известно какие в большинстве своём. Церковь света, единому своему Богу поклоняющаяся и ненавидящая всех других, но демонов особенно. По уровню ненависти у этих святош с порождениями Инферно могут соперничать разве что те самые тёмные темплары, поклоняющиеся чтимым в древние времена тёмным божествам.

— Отродье нечестивого мира, извращённого волею тебе подобных демонов! — неожиданно звучным голосом взвыл этот коротышка, простирая руку в мою сторону. — Проникая в наш благословенный светом мир, вы несёте лишь смерть и страдания!.. Внемлите мне, добрые люди, обратите души свои к всеблагому свету! Уходите с этой земли, которая отныне осквернена, пока нет на вас греха великого. Иначе души ваши будут погублены, а тело осквернится, принося муки вечные после смерти лютой! Я взываю...

Тут святоша заткнулся, от негодования глотая воздух. Ну как же, в чём-то я его даже понимаю. Вышел весь из себя такой фанатичный, наверняка готовясь принять участь мученика пред Богом, начал пламенную речь, обличающую богомерзкое демоническое отродье. Рассчитывал, наверное, на классические, по его представлениям, действия злобного демона. Вместо этого же...

Вместо этого рядом со святошей нарисовался «очень умный Рувик». Во всей своей похабной красе. Этот мелкий пакостник явно примерял на себя ампула шута. Нарочно или бессознательно, тут уж не скажу, но результат был впечатляющим. Как только святоша выполз из толпы и начал толкать свою одухотворённую речь, Рувик тоже проявил творческие таланты. Само собой, в привычной извращённой манере.

Жрец Церкви света был в рясе? Бесёнок тоже нацепил на себя её подобие. Ситцевое, в весёлый цветочек. Наверняка оторвал кусок от платья какой-то деревенской молодухи.

Символ веры у жреца на груди? Рувик же умный, он и это не забудет, мать его этак и ещё раз так! Кусок надкусанной колбасы на верёвочке не желаете ли? И как только святоша прикладывался к своему символу веры, Рувик откусывал кусок от своего, кхм, «символа». Причём после каждого откусывания блаженно закатывал глаза, гладил себя по пузу и довольно облизывался.

Мало того, это чудо в ситцевой в цветочек «рясе» и с колбасой на верёвочке в качестве украшения ещё и довольно точно пародировало все движения жреца света. Рувик воздевал ручки к небу, изображал гнев на физиономии, грозил кулаками. И выглядело это куда более запоминающимся, поскольку жрец стоял к крестьянам спиной, обличая меня, а бесёнок повернулся лицом к толпе. А в толпе были не только взрослые, но и подростки обоих полов. Много ли им для смеха надо? Конечно, они зажимали рот, но удержаться от хохота не могли. Глядя на них, и у некоторой части взрослых не получалось удержаться от ухмылки. И вообще, эмоции в толпе передаются очень быстро. Не только злоба или страх, но и смех, порой распространяющийся ещё быстрее.

Жаль. Действительно жаль, что святоша не окончательно вошёл в раж и таки заметил кривляющегося в унисон его проповеди беса, тем самым прервав столь замечательное представление. Но и того, что уже случилось, было достаточно. Поэтому я заявил:

— Знаешь, жрец, даже мой бесёнок, как я погляжу, убедительнее тебя выступает. М-да, обмелъчали жрецы света, если их риторикой даже не блещущий умишком бес одолеть способен. Ты вызываешь скуку. Он — хотя бы смех. Поэтому...

— Ну давай, порождение Инферно, прикажи меня разорвать своим демонам! — истово взвыл фанатик. — Я с радостью приму смерть во имя веры!

Смерть? Ну нет, этим я создам придурку ореол мученика и, возможно, поселю определённые иллюзии в душах зависимых от меня жителей Малых Дубков. О нет, с тобой всё будет совсем иначе.

— Насмешил. Интересно, почему ты, жрец, так яро не взывал, например, насчёт того, чтобы эти вот крестьяне дали должный отпор кочевникам? И где ты вообще был, толстопузенький? Молчишь? Может, кто другой скажет?

— В подполе у мамки сидел! — раздался спустя несколько мгновений звонкий мальчишеский голос. — А потом уже вылез, косоглазому ханёнку до земли кланялся!

— Иди сюда, паренёк! — поманил я пальцем пацана лет тринадцати. — Иди, не бойся. А вы двое, — взгляд в сторону парочки разорителей, — взять этого жреца. Но осторожно, не калеча. Убежит ещё... в подпол.

Отдельные смешки, куда большее число улыбок. Сдаётся мне, святоша ещё сильнее «просел» в авторитете. Ну а меня серьёзно заинтересовали слова парнишки о «поклонах ханёнку». Любопытство же следует удовлетворять, особенно если это никакого труда не составляет.

Потрепав подошедшего ко мне оробевшего подростка по вихрастой голове и убедившись, что два мрачных демона-разорителя крепко держат проклинаящего их святошу, я попросил паренька:

— А теперь расскажи всем нам, почему, с какой целью жрец кланялся главному из тех людей, которые напали на вас и многих убили, а остальных в рабство угнать собирались? Ну же, не робей, этот маленький толстый дядя в похожем на женское платье наряде ничего сделать не может. Он может только кричать и ругаться, а это пустые звуки. Да ты и сам погляди.

Тот поглядел. И видимо, проникся, потому как невысокий и полный святоша, которого держали здоровенные демоны, выглядел на их фоне особенно убого. Думаю, это стало последней каплей. Пацан заговорил уже совсем осознанно:

— Он с этим... кого вы убили... договаривался.

— О чём? — Максимум спокойствия в голосе, это необходимо. И самую малость

сочувствия, но так, чтобы этот паренёк уловил. — Может, просил освободить вас, напоминал о гневе Церкви света?

— Н-нет. Он просил позволить отправиться вместе с нами туда, к тем, кто...

— Успокойся. А разве его и так не собирались вместе с вами отправить?

— Не, — замотал головой паренёк. — Степняки жрецов из империи света не угонят. Убить иногда могут, но и то редко. А он хотел с нами... говорил, что свет учит покорности, и мы не убежим.

— Думаю, этого достаточно. Обычный лицемерный ублюдок, как и все жрецы этой Церкви. Помереть от руки «жестокоего демона» готов, чтобы предстать перед своим Богом в облике мученика. А вот защищать единоверцев от других врагов... Нет, лучше он сам их в ошейник покрепче «нарядит». Главное, чтобы вера сохранилась. А рабы там или нет, то, видимо, свету безразлично. Ну уж жрецам его точно. А посему... — Пауза. Недобрая такая. Видимо, далеко не все деревенские знали об этом. А кто знал и молчал, тот просто не рисковал высовываться. — Знаешь, жрец, — улыбнувшись, обратился я к толстячку, — я ведь действительно не собираюсь тебя убивать. Тебя просто выпорют. Прилюдно. И пороть будет вот этот очаровательный бесёнок, который так роскошно изображал тут балаган. Потом тебе дадут добротного пинка под толстую жреческую задницу и отправят восвояси. И если окрестные волки не позарятся на двуногую ходячую падаль, вернёшься к своим сородичам. Расскажешь, как тебя прилюдно... бес порол. Ну или придумаешь что-то героическое. Может, я даже о том услышу, ведь магия князей Инферно такая демоническая.

Откровенный хохот. Святоша был полностью морально уничтожен. Не знаю, может, он даже принял мои последние слова за правду, хотя я напропалаю врал. Но кто знает, ведь тут мир магии, а она, как известно, границ толком и не имеет.

Дальше была полная комедия. Рувик оторвался по полной, охаживая жреца Церкви света плёткой по заднице. И сия экзекуция происходила у всех на виду. Душевно так, с примитивными шуточками в типично бесячем духе.

Я же внимательно читал полученное сообщение о первом приобретённом в мире «Лендлорды» достижении. И было оно своеобразным.

*«Вами получено достижение „Враг Церкви света“. Все демоны ненавидимы владыкой света, но некоторые устаиваются его личного внимания. Поздравляем, а может, и сочувствуем: вы отныне в их числе. Унизив верного слугу света и отвернув от него недавних верных последователей, вы вызвали неудовольствие Бога. Пока это лишь мимолётное внимание, но если и дальше продолжите идти тем же путём... Берегитесь!*

*Теперь к вам охотнее будут присоединяться отступники от веры во владыку света (вероятность: + 5 %) и вольные демоны (вероятность: + 10 %).*»

Опасно, но в то же время перспективно. По мне, так стоит усиливать ненависть врагов ради увеличения шанса присоединить к себе близких по крови и духу воинов. Поэтому я рискну. Снова, как только представится подходящий случай.

Процедура публичного сечения жреца закончилась, он пинками был выпровожден до ближайшей дороги. Я же, дожидаясь момента, когда завершится строительство замка, выпытывал у назначенного старостой Ктора, известно ли ему что-то об окрестностях. Более всего интересовали, конечно, источники ресурсов, то есть лесопилки, каменоломни и шахты. Ну не могли крестьяне хоть что-то не знать об этом! И верно, кое-что Ктору было ведомо. Этим немногим он делился со мной, даже не думая запираяться.

Да, лесопилка была поблизости от деревни. Да, она стояла на хорошем месте. И нет,



никто из деревенских даже не думал туда соваться. Почему? По той причине, что всё вокруг было облюбовано сатирами, устроившими там местечко для обильных ночных — да и дневных тоже, чего греха таить — возлияний. Примерно по той же причине была покинута и каменоломня. Только там были не сатиры, а зомби. Засыпало там рабочих несколько лет тому назад, плохой смертью они умерли. Вот и поднялись в виде безмозглой злобной нежити, нападающей и рвущей в клочья случайных путников.

Зомби, сатиры. Приятно, когда заранее знаешь врагов своих. Ещё лучше, если место их обитания известно и не придётся плутать по окрестностям в поиске столь необходимых источников дерева и камня.

Воодушевившись было первоначальным успехом, я хотел вытянуть из нового старосты ещё что-нибудь полезное, но обломался в полный рост. Больше ничего дельного он не сказал, лишь смутные слухи. Поэтому отправил его заниматься делами деревни, сам же решил обратить внимание на ещё один... нет, аж целых два источника информации. Тех, которые сидели в одном из подвалов, будучи связанными по рукам и ногам. Была чёткая уверенность, что они мне расскажут абсолютно всё, чего только смогут. Тут, главное, отделить истину от сказок. Ведь те же разорители могут не просто убивать, а делать процесс умирания очень долгим и мучительным. Демоны, что с них взять?!

Сообщение. Два сообщения. Одно от Алекса, второе о том, что закончено строительство замка, точнее, его основы. А это значило, что первым делом мне нужно посетить сердце своих владений. Первый раз.

Увидел свой замок я издалека, и впечатление он произвёл самое хорошее. Остроконечные башенки, экзотический, но напоминающий о готике стиль. Правда, пока и сам он был скорее игрушечный, и толковых укреплений не было, но я понимал, что это лишь самый первый этап. Замок будет усовершенствоваться, становиться обширнее, расти в высоту и глубину. Да, в глубину, потому как у замка Инферно немалая часть помещений находится под землёй. И укрепления непременно появятся, равно как и огненный ров вокруг, и стреляющие сгустками магического огня боевые башни. Да много чего изменится. Нужно только время, ресурсы и желание развиваться.

А пока... Пока внутри должны находиться лишь три помещения: Склад ресурсов, Заклинательный покой и Сердце замка.

Вдобавок нельзя не заметить знамя, развевающееся над самой высокой башенкой. То самое, которое я выбрал при генерации аватара. На чёрном фоне изображена серебряная, украшенная изумрудами чаша, из которой рвались наружу языки багрового пламени. По мне, так неплохой герб для одного из князей Инферно. Символизирующий.

Сам не заметил, как дошёл до воплощённого в камне символа своей власти здесь. Приказав сопровождающим меня разорителю и бесам подождать, открываю дверь — не нужно никаких ключей, строение ведь магическое, само опознаёт владельца, что отдельно радуется — и захожу внутрь.

Склад почти пуст, в нём лишь шесть мер древесины и две камня. Тут же оставляю носимые до поры с собой кристалл и два мешочка драгоценных камней. На самом деле это помещение куда больше, чем может показаться на первый взгляд. Особые чары, позволяющие запихнуть сюда ресурсов раз в дцать больше, чем занимает ВИДИМЫЙ объём. Ну да вникать в это пока недосуг, да и особого смысла нет.

Выхожу из склада и, сделав несколько шагов, оказываюсь у другой двери. Сердце этого строения... Довольно большая и весьма уютная комната. Ага, отдельная благодарность

купленному доступу высшего уровня. Не было бы его, имелась бы лишь довольно аскетичная обстановка с почти голыми каменными стенами, столом, на котором находится макет самого замка и окрестностей, а также кроватью и парой грубых стульев. Сейчас же обстановка оказалась действительно уютной, радующей глаз.

Кровать, стол с макетом замка и парой стульев, само собой, тоже присутствовали, но в ином варианте. Мебель красного дерева, атласная обивка и покрывало, искусная резьба по дереву опять же. Стены украшены гобеленами, в небольших нишах — декоративные доспехи, на крючьях висят экзотического вида мечи и топоры. Пол паркетный. Ну и всякая меблировка по мелочи вроде прикроватного столика, нескольких пока ещё пустых полок и прочего. Для меня это важно, я тут как-никак жить собрался, а не мимо проходил. Право слово, это стоило определённой суммы.

Но сначала, приблизившись к столу с макетом, я активировал режим постройки новых зданий. Выбор присутствовал, и довольно широкий, но сейчас мне нужно наращивать «мускулы». И для начала необходимо построить простейшее здание для призыва воинов в «линейке» Инферно — «Котёл бесов». Полтысячи золотом вычитаются из имеющейся на счете суммы, но я вижу, как выделяется место под строящееся здание и начинается процесс строительства. Ровно через двенадцать часов я смогу нанять полтора десятка мелких красных пакостников.

В Заклинательном покое тоже необходимо кое-что важное сделать. Для начала — грамотно распределить его мощност. Ну и где ты, третья и покамест последняя комната в замке? Ага, вот ты где притаилась! Сейчас мы и тебя... изучим.

Красиво! Именно это ощущение у меня возникло, едва я открыл дверь и шагнул внутрь Заклинательного покоя. Прямо из каменного пола бил фонтан, состоящий не из воды, а из концентрированной магической энергии. Тут обстановка была более деловая, в стиле рабочего кабинета и одновременно библиотеки. Отсюда и меблировка: книжные шкафы, секретер, столики с какими-то механизмами и толстостенными колбами. Прямо обитель алхимика в некоторой степени. И картины на стенах под стать, посвящённые магии, алхимии, но с учётом того, что замок демонический. Ну да, куда без этого!

Сейчас мне предстояло настроить распределение ресурсов Заклинательного покоя. По умолчанию треть шла на изучение заклинаний тех школ магии, к которым у меня был доступ. Вторая треть усиливала возможности самого покоя, то есть развивала источник магической энергии. В далёком будущем это должно было позволить совершенствоваться в сторону более быстрого изучения новых и улучшения уже известных заклятий, а также более быстрого восполнения маны его хозяину, то есть мне. Собственно на выработку маны была направлена последняя треть мощности. Жаль, что получать её можно было, лишь находясь внутри стен замка. За их пределами восстановление шло обычным порядком и никак иначе.

Впрочем, не было толку вздыхать по невозможному. Шестидесят процентов мощности я переключил на расшифровку заклятий, а по двадцать на усиления Заклинательного покоя и выработку маны. Думаю, для начала это будет неплохим выбором. В дальнейшем же посмотрим, ведь поправить распределение мощности можно в любой момент.

Готово. Теперь надо на сообщение Алекса ответить.

«Благодарствую за поздравления и пожелания. Ты сам там как?»

Не ожидал быстрого ответа, но он пришёл. Видимо, у нашего некроманта поневоле выдалась пауза в нелёгких битвах за выживание и укрепление собственного феода.

«Хорошо. Набег на мой замок провалился. Они не знали о костяных драконах! Теперь я

им покажу позы рака во всём их разнообразии».

«Им? Против тебя заключили союз сразу несколько игроков?»

«Нет, игрок и местный. Не из сильных и тем более не из числа входящих в здешние супергосударства. Так, шелупонь. Поэтому за меня не беспокойся. Твои успехи как?»

«Только что отстроил базовую часть замка, — с гордостью за собственные успехи написал я. — А сейчас только второй день!»

«Раз построил основу замка, обязательно прикупи то, что некоторые называют тактическими заклинаниями. Они позволяют быстрее и надёжнее управлять войсками и владениями в целом».

«Неприменно это сделаю».

«Об экономике ты и так не забудешь, знаю я тебя. Не буду отвлекать от дел, сейчас ты должен быть ими завален. Но скоро вновь напишу! Удостоверюсь, что у тебя всё нормально и развитие идёт в верном направлении. Я же тут первым из нас оказался. Нахватался житейского опыта. Удачи, Олег!»

Разговор закончился. Короткий, но вполне себе содержательный. Насчёт же необходимости прислушаться к полученным советам я даже не спорил. Одно дело — читать различные справочные документы и форумные статьи. Совсем другое — прислушиваться к опыту человека, который оказался в мире «Лендлорды» не как гость, а как постоянный обитатель. К тому же — и это очень важно — человека, которому ты полностью доверяешь.

Тактические, хм, заклинания. Назвать их так лично я бы не решился, скорее это полезные управляющие инструменты с некоторой магической составляющей. Это и улучшенная по сравнению с базовым вариантом идентификация артефактов, рун и прочих крайне нужных в хозяйстве вещей, и возможность удалённого управления войсками, и многое другое. Важными были возможности подчинённых тебе командиров передавать сигнал тревоги. Хоть и не полноценное послание, но достаточно для того, чтобы ты понял — необходимо задействовать другой инструмент, а именно — удалённый контроль собственных войск. И всё в этом духе.

Как ни крути, а тактические заклинания являлись крайне необходимыми инструментами. К тому же их можно было купить как за здешнее золото, так и за средства, находящиеся на счете в прежнем мире. Последний вариант я и решил задействовать, приобретя все тактические заклинания оптом. Совсем бесполезных среди них просто не было, все они пригодятся если и не сейчас, то в ближайшем будущем.

Удар по финансам был ощутимым. Вот только никаких душевных терзаний я не испытывал. Даже незримый, но страшный зверь под названием жаба молчал себе в тряпочку, не думая издавать противное кваканье. Деньги были потрачены не впустую.

Мысли невольно соскользнули в другое русло. Алекс, чтоб его, напомнил ещё об одной интересной особенности этого мира. Помимо нас, игроков просто и «скользящих», были и местные. Причём не просто местные, которые не шибко отличались от нас по возможностям, но и куда более опасные их разновидности. Империя света людей, Золотой каганат кочевников и негров, Вольная степь зеленокожих и прочие нехилые структуры. Они формально являлись нейтральными, не проявляя агрессии за пределами своих «зон интересов», а если и сварились, то исключительно друг с другом. Но многим из нас, особенно «проскользнувшим» в этот мир, они внушали опасения.

С чего бы вдруг, если они нейтральны? Да с того, что уровни их нынешнего развития были для нас откровенно заоблачными. Уж не знаю, сколько времени понадобится для

достижения такого же прогресса, но точно не один год. Отсюда и опасения. А ну как они перестанут быть нейтральными? Что тогда делать будем? Во-от! Лично для меня это было ещё большим стимулом для скорейшего совершенствования как себя любимого, так и подвластных земель. Ведь, как говорят умные люди, «путь в тысячу миль начинается с первого шага».

Собственно, первый шаг я уже сделал, раз стою не посреди леса, а в личном замке. И собираюсь сделать второй, обеспечив свои владения ресурсами для дальнейшего их развития. Для начала деревом и камнем. Впрочем, сначала нужно ещё одно дельце завершить. То самое, с пленниками, которые меня явно заждались. Посмотрим, что они собой представляют, а главное, что у них за душой имеется. Как пел один из любимых моих исполнителей, «...даже в самом пустом из самых пустых есть двойное дно». Исходя из этого и будем действовать.

Пленники были не в самом хорошем состоянии. Кое-как перевязанные раны, множество синяков и кровоподтёков, да и кормить их никто особо не собирался. Оно и понятно, никакой любви к косоглазым «сынам степей» местные не питали. Да и я относился к подобному народцу без тени приязни. Поэтому и приказал, вытащив их из погреба, лишь облить водой из вёдер, чтобы малость привести в относительно пристойный вид. Да и допрос вёлся на свежем воздухе. Право слово, не хотелось один из деревенских домов кровищей поганить. А то, что она будет, я считал вполне вероятным.

Поскольку срок «выдержки в подвале» был маловат, степняки явно не были надломлены и хорохорились. Хотя их запал был куда меньше, чем мог бы быть. Как-никак вокруг были не абы кто, а пользующиеся мрачной известностью порождения Инферно, сроду не замеченные в гуманизме. И умеющие развязывать языки даже самым несговорчивым пленникам.

Жаль. Не этих двух степных клоунов, а того, что замок у меня в самом начале развития. Ведь у Инферно предусмотрено столь полезное в таких ситуациях усовершенствование, как пыточные камеры с уже готовым обученным персоналом. Ну да ничего, можно и подручными средствами справиться. Уверен, тут и дилетантских знаний одного не шибко скромного князя будет более чем достаточно. Хотя хочется обойтись без лишней крови, я ведь не сторонник всякого рода «чернухи». Больше всего меня устроит быстрое получение информации от пленников и столь же быстрая их ликвидация. Ну да, с гуманизмом и всепрощением у меня плохо, то есть совсем никак.

Но пленники в ответ на вопросы молчали. Что ж, придётся по-плохому.

— Гарминт, будь любезен, убеди этого... человека рассказать то, чего я хочу от него услышать, — вежливо обратился я к одному из разорителей. — И, во имя лавовых рек Инферно, будь осторожнее. Он не должен умереть прежде, чем расскажет всё, интересное для меня.

— Да, князь!

Мне начинают нравиться эти массивные, с бронированной чешуйчатой шкурой воины. Пусть с соображалкой у них не очень, зато простые команды выполняют чётко, следуя им от и до. Инициативы, правда, ожидать не приходится, но кто её ждёт от демонов нижних уровней иерархии? Уж точно не я. Да и к интригам с целью подсесть, а потом пробраться на освободившееся в результате смуты место правителя не смогут. Тот самый недостаток ума мешает.

Ну да, с демонами, при всех их плюсах, стоит держать ухо остро. Обожают интриговать, власть для них — самый притягивающий наркотик, а развитый мозг — даже очень развитый у высших демонов — делает управление ими очень непростой задачей. Зато если сумеешь внушить им, что служить тебе куда выгоднее, чем пытаться пробраться на твоё место правителя... О, тогда тебе откроются воистину безграничные возможности. Кстати, кое-что для предотвращения возможных смут я предпринял с самого начала. Оставалось грамотно разыграть нужную комбинацию, для чего...

Я непроизвольно поморщился от истошного вопля степняка, которым вплотную занялся Гарминт. И ведь вопль этот раздаётся не в полную силу, а сквозь кляп. Эх его разбирает-то! А ведь разоритель только начал работать, успев лишь частично оскопить раскосого степняка, больше всего похожего на чукмека с базара.

И тут второй, которого пока даже не успели тронуть, заорал ещё громче! Но так как в пасти этого кляпа отсутствовал, то крик был куда более осмысленный:

— Я всё скажу, всё! Только прекрати это, шайтан! Прекрати-и!

— Гарминт! Пока хватит, — приказал я разорителю. — А ты перестань орать, как ишак поутру, переходи к сути.

— К чему?

— На вопросы отвечай, болван! — скривился я, хотя рад был уже тому, что сдвоенные вопли утихли. Лишь первый, что с кляпом, тихо постанывал. — Кто вас послал, кто был за главного в вашем отряде, могут ли появиться новые твои соплеменники на моей земле? И учти, если мне на мгновение покажется, будто ты что-то утаиваешь, тогда орать с кляпом во рту будешь ты, а отвечать твой дружок, уже без кляпа. Понял? Это хорошо. Тогда начинай говорить.

Главное, выбрать верную мотивацию. Давно ведь умными людьми замечено, что восточные народы, которые привыкли к жестокости ради устрашения, крайне чувствительны, когда её применяют к ним. А поскольку менталитет кочевников-номадов при создании мира «Лендлорды» основывался на тех самых степняках с земель восточных, то это облегчало мою задачу. Вот я и пользовался методиками, выработанными моими далёкими пращурами.

Оказалось, что обрушившийся на Малые Дубки отряд был в этаким «свободном поиске» с целью разведать новые земли и оценить, какую добычу и сколько рабов реально получить. Вёл же отряд один из сыновей хана от третьей жены. Хан был так себе, не представляющий собой ничего особенного по здешним меркам. Да и сынок этот не пользовался у него большой любовью, тем паче что было их под два десятка в настоящий момент. Проблема была в том, что хан Бахмут аль-Баграм не мог не отреагировать на гибель одного из сыновей. Это привело бы к насмешкам со стороны соседей.

Помешать доведению до него сведений о гибели сына было, увы, нереально. Ведь несколько степняков во время ночного боя таки сумели ускользнуть. Гнаться за ними, да ещё конными, было неперспективно, да и не ставил я тогда такой задачи. И это привело к тому, что следовало ожидать нового визита кочевников, теперь уже с куда большими силами. Когда? Дня четыре выжившие в ночном бою будут скакать до рубежей ханских владений, не щадя лошадей, затем несколько дней на сбор «карательного отряда», после чего возвращение, явно не с огромной скоростью. На третьей неделе, как я полагаю. То есть времени на подготовку должно быть достаточно.

Что ж, удалось узнать нечто полезное. По идее можно было избавиться от пленников, но я понимал, что как из них можно выкачать толику полезной информации, так и использовать в дальнейшем во благо себе. Каким именно образом? Тут должна помочь ещё одна, пока не отстроенная конструкция, потенциально могущая возникнуть в замке под управлением князя Инферно.

Жертвенник, однако. Бросаешь на жертвенный алтарь разумное, но не окончательно измученное пытками существо, в результате получаешь добрую толику маны. Полезно и даже незаменимо во время осады замка, даёт возможность колдовать почти непрерывно. С учётом отката, конечно. Ну а я человек, вернее, уже демон хозяйственный. Отсюда и приказ:

— Перевязать, после чего обратно в погреб. Кормить, следить, чтобы не сдохли и не самоубились. Потом переведу в замковую темницу, когда она будет построена. Вопросы?

Вопросов не было как у разорителей с бесами, так и у крестьян, которым предстояло

держат у себя этих вот... Правда, они получили за это несколько монет, так что всё почестному. Да и для меня не напряжно, финансы пока не собирались петь жалобные романсы.

А вот сейчас пора прогуляться к каменоломне и лесопилке. Не в одиночку, но и не оставляя замок без защиты. Поэтому я решил поступить следующим образом. Всех четырёх разорителей оставить охранять замок, равно как и большую часть бесов, с собой же взять лишь пятерых крылатых бедствий. Но не Рувика! Риск довольно большой, а этот паразит умеет иногда повеселить. Не хочу лишаться такого оригинального экземпляра бесячьей породы.

Итак, попробуем сегодня повоевать не силой, а смекалкой, хитростью и неожиданными тактическими ходами. И начать лучше всего с откровенно тупых зомби. И ещё не забыть перед отправлением установить точку воскрешения в собственном замке. Так лучше всего будет.

Уже двигаясь по лесным тропам к каменоломне, я отметил один интересный нюанс. Бесы-то малость присмирели. В меру своих возможностей, конечно, но и это было прогрессом. Некоторое время я размышлял о причинах подобного, пока до меня не дошло. Ведь раньше я был по сути одиночкой, а теперь стал хозяином источника силы и выстроенного на его месте замка. И произошло это очень быстро, и суток не прошло с того момента, как бесы вступили в моё войско. Поэтому они и стараются вести себя поприличнее. Хотя для бесов это понятие весьма относительное. Ну да лучше так, чем никак.

Дорога до каменоломни событиями не изобиловала и была недолгой. Неудивительно, ведь и каменоломня, и лесопилка были расположены поблизости от деревни. После того, как я их захвачу, на них должны будут работать лесорубы и каменотёсы, которых предстоит набрать из жителей моей деревни. А численность подвластной мне сейчас деревни невелика. Вот в том числе и поэтому, предвидя возможные сложности, я выбрал второй доступной для развития ветвь тёмного темплара. Людскую ветвь. Слишком хорошо помнил, что одна из первых построек — «Прибежище отступников», позволяющее нанимать довольно большое количество крестьян в неделю. По сути они ничем не отличаются от своих «светлых» аналогов, за исключением того, что были вынуждены спасаться из обжитых мест из-за страха быть сожжёнными жрецами Церкви света.

[Купить полную версию книги](#)

---

---

notes
-------





Эффект «скольжение» и история его развития изложены в книгах автора «Техномаг» и «Техномаг. Тени Скарлайга».