

ВТОРОЙ ТРОН.

Глава 1 ДВЕ БОЧКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

Ну какая свадьба без драки? Даже императорская. *Арх* поспорил с *Хардгиром*, что завалит его с полпинка безо всякой магии, гном натурально обиделся, *Аллья* тотчас назначила меня судьёй и вся наша весёлая компания отправилась на ристалище. Под ристалищем подразумевалась главная площадь перед дворцовыми казармами, перестройкой оных под дворец займется моя сестрица-императрица, наверное, ну и скипетр ей в руки...

Ко мне в присяжные тут же напросились Толстый и Тонкий – так я для себя обозначила первую парочку кандидатов в женихи – одному покровительствовал Сихорг, ответственный за изящество или примитивизм военных стратегий – ещё не разобралась, а другому более понятный Аркбор – босс кузнецов, гончаров и рудокопов – почти всех ремесел, связанных с недрами, кроме ювелирных дел, к сожалению, а то бы выпросила себе в подарок алмазик каратиков этак в десять. Забыла, кому именно из божеств достался тонкий, а кому толстый Верховный Жрец, да какая разница – оба скоро опостылят – слишком предсказуемы!

Хардгир игриво переложил секиру с руки на руку и двинулся на *Арха*, зачем-то нацепившего на нос очки и вообще не озаботившимся каким-либо оружием. *Фатум* с самым серьезным выражением лица фиксировал ставки на обрывке чьих-то верительных грамот, похоже, друзья знают, что делают, может, и мне поставить чуток? Тьфу, я же судейская коллегия, мне не положено!

Шутки шутками, а удар гном нанес отменный, сверху-вниз-наискосок, только архидемон исчез с его траектории и капитан императорской гвардии по инерции стал заваливаться набок и удержался бы, кабы соперник не помог ему толчком ладони в нужном направлении. Гном плюхнулся на пятую точку и возопил к правосудию:

– А как же насчёт "без магии"?

– А я передумал!

– Тогда ты проиграл!

– Все кроме схватки, согласен! *Фатум*, верни всем поставленные на нас деньги!

– Как это кроме схватки? Да без магии я тебя располовинил бы!

– А на земле сейчас кто сидит? Ваше величество, рассудите, кто из нас прав? Если схватки без магии не было, как я мог её проиграть? А с магией была и я её определенно выиграл!

– Но договаривались ведь без магии!

– Договаривались! Но я передумал! Не бросать же на полпути начатое!

В общем, я засчитала *Арху* техническое поражение, только *Хардгир* не понял, что это такое – техническое!

– Это когда на поединок не приходят, например.

– Но он же пришёл!

– *Хардгир*, остынь, считай, что ты выиграл без боя, понятно?

– Когда это я от боя отказывался, ваше

величество? Никогда такого не было!

– Ладно, будете соревноваться дальше. И без магии, и без ристалища – кто больше выпьет! Не пива и не водки с коньяком, и лучше не сейчас – откуда я знаю, кто меньше принял, а условия должны быть равные! Согласны на сейчас? Отлично! Ждите, я быстро!

Перемещение к *Селле* и обратно заняло полминуты, Владычица Мрака Подземного и без Оракула догадалась, зачем я к ней пожаловала: шамбертен 77 года, эльфийский, заинтриговал он меня тогда не на шутку...

– Считаю это моим подарком к коронации, ну ты и транжира, однако! Погреб не дам, обойдётесь парой бочек!

Зато какие бочки! И хотя их появление на площади спорщиков не шокировало – гнома гигантской бочкой не удивишь, *Арха* тем паче, первый же глоток содержимого оных привёл в состояние шока обоих:

– НЕССА, ТЫ ГДЕ ЭТО ДОБЫЛА БОЧКАМИ? Если мы это выпьем одни, вся гвардия на Хардгира обидится! И выберет другого командира, не в такой степени жадного. *Алля*, попробуй, я без тебя этого пить не стану! Хардгир, как насчет ничьи?

– Мастер *Архонт*, у меня нет возражений! Гвардия мне действительно не простит ни одного лишнего глотка. Мессир Оракул, вы можете предсказать мою судьбу, если я выпью этот божественный нектар один?

– Так, отведаем... Однако! Господа и дамы, извещаю всех официально, что один галлон этого эльфо́ва винца стоил бы шесть сотен золотых как

минимум, но ещё не родился эльф, человек или гном, который стал бы его продавать вместо того, чтобы употребить лично! Императрица *Несса* угощает даром, поэтому тот, кто откажется помочь осушить эти бочки нынешним днём, вечером и ночью, будет объявлен её личным врагом и моим тоже за неуважение! *Несса*, тебе случайно не нужен придворный астролог? Готов работать бесплатно за еду и питьё, еда всё равно какая, а вот питьё что-нибудь похожее и желательно каждый день!

Желающих записаться во враги не оказалось, а у реликтового напитка оказалось интересное свойство – он не пьянил, только голову делал лёгкой, а ноги на подъём – тяжелыми и мне пришлось даже задействовать магию полёта, чтобы приземлить себя в свои покои, но выспаться нормально мне, увы, не дали. Лишь только настал рассвет первого дня существования сестринской ветви династии Лох, мой чуткий сон был прерван негромким стуком в потайную дверь, предназначенную для бегства на самый крайний случай. Учитывая, что никто из чужих об этом знать не мог, я совершенно спокойно впустила к себе в спальню престранного гостя. Невысокого роста, незнакомой расы и не безоружного. И даже не любовника-сумасброда, решившегося на объяснение делом, а не словом. Вряд ли на первое свидание с предметом своей страсти ходят с парными кукри с причудливыми клеймами создавшего их мастера на клинках. Да и стиль боя был у него весьма практичный – быстрое отвлекающее движение левой и прямой удар в сердце правой – красиво, быстро, эффектно!

– У меня место шефа тайной полиции вакантно – не хотите попробоваться – вежливо спросила я приштиленного собственными ножами к полу убийцу. А

может, воришку? Больно мелкий. А рукава своего одеяния он зря пытается оторвать от пола – *не дергайся! А то ладони проткну и будет бо-бо! Работа пыльная, но двести золотых в месяц того стоят, а? Ты как в тайные подземелья проник, чудик?*

– Ты уничтожила мой народ, презренная гарпия, убей меня сейчас или я отомщу. Лучше убей. Или умрёшь сама.

– Не могу я умереть, извиняй, а что это был за народ? Я много кого поубивала здесь, горгулов вот помню, а твоих нет, запомятовала чтой-то!

– Ты взяла сокровища моего народа с трупа нашего принца, последнего принца. Теперь мой народ исчезает. Только смерть убийцы *Оллона* даст нам шанс на выживание.

– И как связан этот ваш шанс с моей смертью? И кто тот добрый советчик, наставивший вас, гремлинов, на путь спасения?

– Почему гремлинов? Каких ещё там гремлинов? Брауни мы!

– А почему в принцах у брауни гремлины? И откуда у домовых вообще принцы?

– Гарпия безмозглая! Не домовые мы! Мастеровые! А *Оллон* греmlin только по бабке с отцовской стороны, дед его, значит, на принцессе греmlinской женился и его из рода изгнали!

– Греmlinского? Ясное дело, принцесса и нищий!

– Да не греmlinского! Сгинули все гремлины куда-то, а бабка его с дедом *Оллона* осталась. Его за то и изгнали, а он как отделился, стал себя королём величать,

и сын его тоже, а *Оллон*, он, значит, принцем назывался. Признали мы его отца за короля нашенского, а деда евовного никто не признавал. Вредный он был, заносчивый.

– А принцесса что? Померла что-ли?

– Ушла она. Отца *Оллона* родила, вскормила своим молоком и сразу ушла. За родичами, наверное. А дед искать их отправился и пропал, туды ему и дорога. А отца Оллонова *Митриам* воспитал, первожрец наш. Он и *Оллона* в дальний путь отправил за наследством бабкиным, и провожатого дал в охранники, первенца своего. Ты, подлая, сначала его и убила?

– В принцах у вас гремлин, в первожрецах гоблин. Смешной вы народец! Сами что, ничего не умеете? И с чего это вдруг вы вымираете? Жили без принцев и жрецов ведь? Ну и дальше живите! *Оллона* вашего не убивала я, его ваш провожатый из-за наследства и умертвил. Кинжалом в спину, подлее некуда! Только далось чужое ему в руки вместе с проклятием посмертным. А я как убийцу упокоила, камушки Оллоновы себе взяла по праву и без проклятия – нет на мне крови народца брауни, клянусь *Селлой*, покровительницей Династий! Жрица я её Верховная, не видишь? Проклясть вас что-ли, чтобы поверилось?

– Так мы и так уже прокляты, матушка! Спаси нас! Может, твое проклятие посильнее будет и снимет наше? Митриам тебя убить повелел прежде, чем сам дух испустил. Сказал, пока жива убийца рода, будем помирать и стал первым. А потом по всем домам по покойнику каждое полнолуние. Прямо лунная чума какая-то! Оборони, матушка!

– Оборони? И как это? Я тебя сейчас отшпилю от

пола, а ты ножичками своими и пырнёшь на всякий случай, вдруг да поможет? Сам кто таков будешь, не похож ты на мастерового!

– *Хорри* я, младший, старосты Хорранки, деревни нашей, единственный сын и наследник. Только пока искал тебя, батяня и помереть мог! Два полнолуния прошло уже, третье скоро, а в деревне почитай, треть уже покойнички! Выручай, матушка!

– Ножичками махать где выучился?

– Сызмальства к *Олону* приставлен служить, он и упражнялся со мной, да и охранник его, *Ассор*, тоже учил, только с собой не взяли – мал и глуп – так и сказали.

Кабы имя его не было годным для моей личной магии, сдала бы молодчика страже и все дела, те его дальше к Императору, а потом пусть Держава решает, где смерть Хорранки спрятана и какого Кощея он ко мне притащился. Только светить историю с камушками ой как не хочется – копнёт САС поглубже и прощай, Арканна! Но пока брауни со своими проблемами в моей юрисдикции, лишнего шума можно и избежать!

– То, что глуп, это простительно – род твой при смерти, умничать некогда, тем более, что в ближайшее полнолуние и тебе может повезти откинуться, а оно через неделю, кстати. Кому Хорранку отпишешь в завещании?

– Оборони, матушка! Тебе отпишу!

– Ещё чего! И лет тебе, сынок, сколько? Я брауни первый раз вижу, на мой взгляд шестнадцать или двадцать будет! Если вы в среднем сто живёте.

– Мы меньше тысячи не живём, а мне сто

девянносто ужо!

– Так вот, гарный хлопец, не гожусь я тебе в матушки, по вашим меркам мне двести пятьдесят пять всего. Короче, ничего не обещаю, но помочь берусь, только вот переодеть тебя надо и определить в своё окружение. Телохранителем пойдёшь служить? Иначе извини, ножички отобрать придётся. Платой же тебе жизнь, мною оставленная, будет, так что выбирай, как хочешь помереть – сейчас, потом от проклятия или, если нам повезёт его развеять, от собственной глупости или старости естественным путём.

– На всё согласный я, спаси только!

– На всё не согласная я – смотри у меня, неслух! Телохранителем будешь? Тогда клянись своей деревней, что-ли!

– Клянусь Хорранкой, буду оберегать вашу жизнь и днём, и ночью, госпожа! Спаси нас только!

– Посвящаю тебя в моего величества личные охранники, в дневное время рядом, как верный пёс, в ночное же время у двери сторожить будешь. Спать позволяю в свободное от охраны время, есть и пить тогда же. Ничего и ни у кого не брать, кто бы не хотел мне передать. Ни с кем в беседы не вступать, кроме меня, для остальных ты немой. Но не глухой, что важное услышишь, наедине доложишь. Фрейлин моих не трогать, это когда они будут. Да, исключение из правил – Император *Несс*, Императрица *Лионелла*, оракул *Фатум*, архидемон *Архонт*, королева *Алля* и лорд *Астер* Деарранополисские, а также Старейшина *Гарпагон Хоббс*, глава Правления Гномьего Банка, для контакта со мной твоего разрешения не спрашивают, но за сопровождающих лиц ты можешь справиться о

поручительстве, к императорской чете это не относится. Уяснил?

– Не, мы, брауни, в этих тонкостях не мастеровые, но зато я старательный, госпожа...

– *Хорри*, ты такой красивый мальчик-с-пальчик, такой блазнительный, зачем тебе головушку ломать, давай полюбовничком у меня будешь, никто нам тогда и слова не скажет, и не спросит, кто ты и откуда, вот, я с тебя сейчас сниму эту грязную одежду и мы ляжем в уютную постельку, ты мне пёрышки погладишь, вот, я и ножички уже твои убрала...

На лице брауни стали нарастать смущение и растерянность от внезапно свалившегося "счастья", что, собственно, мне и требовалось:

– Или лучше в охранники?

– У-ф-ф! Лучше в охранники, госпожа. Я всё запомнил, госпожа! Днём как верный пёс, ночью у дверей! Фрейлин не трогать! Его императорское величество и вашу сестру пропускать беспрепятственно! Господина оракула и архидемона, господина *Хоббса*, её величество королеву *Алью* и милорда главного ящера тоже!

– А простачком перед другими прикидывайся! *Митриама* посмертное проклятие принца достало вместе с сыном, – сам бы *Ассор* до гнусного убийства не додумался. А вот как оно на деревню перешло, не ведаю, – и времени у нас в обрез, неделя всего, – а ты тут паясничаешь! И я для тебя не госпожа, а "ваше императорское величество"!

– Уяснил, госпожа ваше императорское величество!

– При других так не ляпни, олух!

– Слушаюсь, ваше императорское величество!

Эх, дать бы ему по башке скипетром Нессовым для принятия клятвы императорской семьёй – даже на свадьбе толком не погуляла, опять срочно чужое гуано разгрести! А принятие присяг и клятв, скорее всего, достигается рунным набором, производным от имени "Иттан". Проверяю в тестовом режиме – так и есть, обратная комбинация освобождает от клятвы. Жаль, а я-то надеялась, что это телепорт межконтинентальный будет. Хм-м! И как мне до своего полцарства добираться? Лесом, горами и морем-окияном? Создаю доброму Генератору Претензий нежное послание: *"В связи с выполнением функций НПС в качестве Императрицы Меркурионов прошу организовать доступ к стационарному порталу переноса жителей и грузов в прямом и обратном межконтинентальном направлении в рамках логики игрового сценария, своим ходом не попрусь, даже не надейтесь!"* На всякий случай снабжаю клязу личным и служебным номером, как и в своём первом игровом обращении, когда маскировала чит-код.

Получив вежливое: *"Ваше обращение зарегистрировано САС под номером №..."* и перечитав его ещё раз, загораюсь свежей идеей. Скрепив клятву Хоррна на верность своей магией и отправив его с дежурным гвардейцем переодеться в гномьи кладовые, иду будить Оракула. Оказывается, он и не ложился даже, а всё ещё продолжал смаковать мой шамбертен в компании с новенькой эльфийкой. Игроком. Жрицей. Зовут *Сцинтиэлла*. Если имя реальное, как у *Лионеллы*, то наш Генератор Сценариев определённо сбрендил на экзотике. Сладкая парочка ещё сидела за столом:

– Ваше императорское величество! За ваше многомудрррое пррравление...

– *Фат*, ты мне нужен трезвый и срочно. Причём как мужчина – конфиденциально! Дорогая, останьтесь, это не то, что обычно думают, я имела в виду ранг Оракула.

– Ваше веллличество, я даже и не смелла пррредполлагать, пррстите... Я сейчас.

Опрокинув в себя флакон зеленоватого зелья, эльфийка перестала заниматься регулировкой зрения не в фокусе, мгновенно приведя его в норму. Потом передала ещё один флакон *Фатуму*, который тот осушил с явным неудовольствием:

– Ты мне такое сладкое похмелье испортила!

– Я уже ощутила его сладость в момент покушения на свою особу. Все рефлексy полностью работоспособны, – резче, чётче, ритмичнее, если ты об этом.

– Очень смешно. Стоп! Какое ещё покушение? Леди *Сцинтиэлла*, не уходите, императрица просто шутит.

– Не уходите, правда, мне может понадобится любая помощь. Я вижу, у вас тридцатый уровень, – прекрасно! И зелье это зелёное варили сами?

– Совершенно верно, ваше императорское величество! Я алхимик по базовой профессии.

Спустя несколько минут жрица, получив заказ на длинный список зелий, отправилась готовиться к походу на Хорранку, а я, как бы тоже собираясь уходить, обратилась к *Фатуму* самым небрежным тоном:

– *Арх* говорил, что ты предлагал ему пять миллионов после вывода сорока пяти, помнишь? Жаль, что сделка с народом фейри накрылась, но есть один способ...

– У меня уже пятьдесят пять.

– Плюс десять лямов меньше, чем за месяц? *Фат*, кажется, мы поторопились расстаться, ты мне снова нравишься, особенно размер материальной части!

– *Несса*, кроме шуток, я раздумал счета обналичивать, всё равно здесь сижу. А десять лямов – это комиссия за сделку на сто. Несс как-то заключил в посмертие одно племя вместе с родовой сокровищницей, он ещё их нибелунгами обозвал. Ну, а Хоббс предложил мне уговорить Императора переселить их в своё банковское хранилище. Я получил с этого десять лямов, Душу Мьеллорна, твой ножичек из Радужного Набора и ещё кое-что по мелочи – нибелунги отдарились за снятие проклятия. А что за способ?

– Вот номер моего обращения в САС по поводу портала на второй континент. Пишешь своё обращение на ту же тему: «В связи с необходимостью исполнять обязанности Оракула на обоих континентах прошу обеспечить в рамках игрового сценария возможность перемещения стационарным порталом, привязанным к Долине Ясности». Дошло?

– А оно мне надо? Одного континента хватает за глаза, чтоб ещё и второй окучивать. Не дошло.

– Укажешь в верхнем углу канцелярское: «В дополнение к обращению в САС за номером таким-то от игрока *Нессы*». И всё.

– Что всё?

– Получишь регистрацию обращения в САС, отдашь его номер *Арху*, а тот состряпает своё с такой же канцелярщиной, только с двумя номерами – твоим и моим.

– А ему-то портал зачем? САС пошлёт его куда подалее и...

Лицо *Фатума* стало проясняться под действием лучей внезапно обретённой истины:

– ...и ответит как положено – по полной канцелярской форме девять-ноль-три-два: «В ответ на ваше обращение за номером, который его, связанным дополнительно с номерами обращений, которые твой и мой, а дальше неважно... Здорово! Ссылки на мой номер обращения в САС будут уже в его логах, а не моих, где тени событий исчезают каждый полдень. Я иду с этим номером в ВБА и связываю счета Гномьего Банка с реалом. Дорогая, я в полном восторге от нашего с *Архом* тройничка!

Изменившееся выражение лица подошедшей к нам в этот момент (под руку с демонологом) *Аллы* словами было не передать!

– Могу я узнать подробности, дорогой, о чём они сейчас тут толковали? *Несса*, я же твоя подруга, как ты могла?

– Гарпия, опять твои глупые розыгрыши? Любимая, клянусь, я без понятия! И что за хмырь с похоронной рожей дежурит у твоих личных покоев?

– Не уходи от темы, дорогой! Ты ходил в её личные покои? В спальню! Что между вами было вчера?

– Да я от тебя вообще ни на шаг этой ночью! Когда бы я успел?

– Успел куда? На тройничок?

– *Аллья*, успокойся. У *Фатума* своеобразная финансовая терминология, вот и вырвалось. Мессир Оракул, если вы сейчас же не перестанете ржать, как конь или как единорог, то наша сделка, увы, не состоится – *Арха* прибьют на почве ревности и получить нужный тебе отказ не удастся.

– Какой к демонам отказ? *Фатум*, прекращай своё разводилово, это уже не смешно! Не предлагал ты мне никаких тройничков!

Теперь от смеха присела уже я! И вот как после этого вести серьёзные дела? Особенно если учесть, что последнюю реплику услышала так кстати вернувшаяся *Сцинтиэлла*, включившая нам чат-режим:

– А у вас всегда так весело? Или только когда свадьбы?

– Арх, знакомься, это *Сцинтиэлла*, Верховная жрица солнечных эльфов. Её номер в списке невест был самый счастливый – тринадцатый!

– Поэтому я особенно и не напрягалась по поводу русалки. *Несса*, я могу на «ты» когда мы вне игры?

– Конечно, а ничего, что я твое имя укоротила?

– Ничего, хотя для меня привычнее *Элла*, но *Сцинти* тоже сойдёт.

– В чате можешь называть меня *Лорой*, а то совсем отвыкну.

– Согласна, а вы действительно того... ну в смысле втроем...

Общее троекратное «нет» получилось у нас чересчур уж дружным на мой взгляд, – точнее, на мой

слух!

– Ладно, проехали, хотя на одном форуме на эту тему...

– Сцинти, не смущай нашего Оракула, я ручаюсь за его моральный облик!

– А я за аморальный, *Сцинти*, вам какой больше нравится?

– *Несса*, *Арх*, завязывайте с подколками. *Элла*, простите, мне надо перекинуться парой слов с архидемоном, не выключайте пока чат.

Когда парни отошли, эльфийка уточнила сразу:

– Никому не хочу перебегать дорогу и если ты с *Фатумом*... Он отзывался о тебе слишком бережно для простого знакомства, даже давнего.

– *Сцинти*, я не с ним, а пока разберусь со вторым тронem, ты вполне успеешь укрепить свои позиции, если для тебя всё так важно.

– Хочешь отказаться от трона?

– Если найду преемника, предпочту статус Верховной Жрицы. К тому же *Фатум* оракул и в императоры не годится из-за реформы, будь она неладна.

– А по-моему прикольно – впервые игра пересеклась с реалом. Я имею в виду продолжение игровой династии в детях.

– А по-моему страшно. Мы и так слишком погружены в вирт, а если его сценарии начнут совмещаться с жизнью, да ещё через семью... Давай о другом.

– Тебя хотели убить? За что?

– Не получилось бы. *Несс* дал понять, что ГС даёт членам императорской семьи как НПС абсолютную защиту – у него самого шкала опыта на пределе, например. А у меня иначе.

– Почему? Это же невероятная мощь!

– Предпочитаю играть без форы и наш ГС это учитывает, знает, что НПС-бонуса такого рода я не приму.

– Гордость?

– Есть немного. Но если наш ГС мужского пола, то, скорее, это стержневость. И к тому же в некоторой степени я стала неуязвимой ещё до коронации – проверять никому не советую. Объяснить не могу, извини, – это особенности моего класса.

– *Лора*, если можешь, расскажи об императоре. Он же тебя бросил ради неё. И на свадьбе вы так целовались...

– Не могу. *Сцинти*, это личное. Очень личное. Лионелла – моя младшая сестрёнка и я это приняла. Император сделал выбор и я это тоже приняла с короной. И поцелуй действительно получился прощальным. Всё, больше комментариев не будет!

– Просто ты выглядела...

– Знаю, как полная дура. Поверь, выглядеть дурой иногда очень выгодная вещь!

– Если ты о высшем титуле, то да. Мессир *Фатум*, вам долго ещё? Разрешаю включить игру самим, когда договоритесь.

– А мы уже! Несса, сколько я тебе должен за

идею, если дело выгорит?

– Не меньше, чем хотел отдать *Арху* раньше и не меньше, чем обещал ему сейчас.

– Замётано. *Элла*, вы не в курсе, но мы, похоже, закрыли одну неприятную техническую проблему с моим аккаунтом. Возвращаемся в игру, за это надо выпить! *Арх*, я готов сам всё объяснить *Алье*.

– Ещё чего! *Несса* эту кашу заварила, ей и расхлёбывать!

– У меня других заморочек хватает! Брауни спасать нужно, причём срочно. *Арх*, тебя королева фейри всё равно с нами не отпустит, останешься сам и она успокоится. *Фатум*, с тебя пророчество для *Хоррна*, моего телохранителя. Дальше как хочешь. *Сцинти*, составишь мне компанию в небольшом путешествии? Если два жреца за мной увяжутся, а они настырные, будешь их от меня отвлекать.

– Только у меня условие – никаких тройничков!

– *Несса*, пророчество дам только в Долине Ясности, до неё я с вами, а после нет. Справишься? Впрочем, я попрошу стадо дать проводника, астральная защита вам не помешает. Управляющее меню – Игра!

– *Фатум*, а покататься на нём можно будет? Всегда мечтала покататься на единороге!

– Не знаю, *Элла*, как сама договоришься... Ваше императорское величество...

Фатум с *Архом* поклонились, *Сцинти* и *Алья* присели в реверансе – только мне этикет разрешал никак не реагировать на *Несса*, но я не стала этого подчёркивать, изобразив лёгкий книксен.

– Доброе утро, большой брат!

– Не такое уж оно для тебя оказалось и доброе! Дамы и господа, надеюсь, праздничные торжества вам понравились и мне очень жаль, что вы так быстро их покидаете! *Арх*, к тебе это не относится – *Лионелла* хотела обсудить с королевой *Альей* некоторые аспекты правления в Деарранополисе, так что ты нам понадобишься вместе с лордом *Астером*! *Фатум*, вместе с *Нессой* от Тёмного Стада отправится мой кровный брат *Рожек*, что же касается Светлого, то моя четырнадцатая сестра *Сцинтиэлла* выберет себе спутника сама. Да, и если выберете правильно, он вас обязательно покатает. Несса, если понадобится помощь семьи, разрешаю два раза использовать силу Радужного Набора. Нет, он останется здесь, – напишешь мне в чате текст прошения, а остальное – моя забота.

– А если нам понадобится срочно? И почему не три раза?

– Срочно? Как с шамбертеном 77 года? Это и был твой третий раз, я убедил *Селлу* зачесть его как просьбу, так что подарок на коронацию всё ещё за ней. Уверяю – так срочно не понадобится! Заодно обещаю отмазать вашу шайку-лейку от гнева местных трактирщиков, – вы настолько испортили гостям вкус, что их лучшие вина никто не заказывал. Поэтому вынужден просто взять и выкупить всё, что планировалось ими реализовать на торжествах. *Несса*, я тебе правда завидую – ты просто магнит для приключений на одно место и как его выдержит второй трон, не представляю!

После чего степенно удалился, прихватив *Арха* с *Альей*. И ведь как всё рассчитал: если бы они успели узнать, куда и почему я собралась, то дела фейри были бы отложены на неопределённый срок – подруга бы

меня ни за что не оставила!

– Он ролеплейщик, что-ли? От его харизмы у меня мороз по коже! Честно, когда я тусовалась в Арканне-главной, то была на приёме у императорской четы Терриона – по ощущениям очень похоже!

– Вот потому я и иду другим путём, – абсолютные игровые возможности мне не по душе – жуть, что могла бы натворить! *Фатум*, ты, кажется, выпить предлагал, ну и где?

– Расхотелось. Хотя насчёт трактирщиков он прав, свадебный бизнес мы им обломали по полной, надо отчасти возместить убытки мастеру *Хоббсу*.

Таверна "Гном и корона" управлялась личным кланом банкира и считалась в Стромхольде лучшей, – *Фатум* заказал в дорогу бочонок красного, дорожных хлебцев, копчёный кабаний окорок и много чего ещё, мы же со *Сцинтией* ограничились бокалом тёмного пива и парой рюмок можжевелевой настойки и я уже более обстоятельно рассказала о проблемах брауни со смертью *Оллона*, умолчав, разумеется, о своем читерстве как первооснове всего сценария в целом.

– *Несса*, я убеждён, что это всё Дьюри со своими фокусами – таких совпадений просто не бывает – ты осталась буквально в чём мать родила и на тебе – высшие самоцветы на тарелочке с голубой каёмочкой. Интересно, раз эта история получила продолжение, то ему ещё от нас что-то надо?

– От нас? Ты то здесь причём?

– Не причём. Но мимо меня в Хорранку дороги нет – я же Оракул, разрешать от уз тёмного прошлого на пути к светлому будущему моя прямая обязанность. Ваш

с *Хоррном* первый шаг даже просчитывать не нужно, он очевиден. Почерк Дьюри ни с чьим не перепутаешь!

– *Сцинти*, оставь нас на пять минут, хорошо?

– Всё равно собиралась носик попудрить, так что секретничайте!

– *Фатум*, если будешь заказывать новую капсулу, не отдавай старую, скажи, что сам утилизируешь, денег дай, сколько бы не запросили.

– А зачем мне две?

– На память о нашей старой доброй Арканне без *Несса*. Просто сделай так, хорошо? И никому не говори о моей просьбе, только *Арх*, если надумает апгрейд, пусть сделает также, ладно? Будет артачиться, скажи, что у меня женская прихоть такая в лунные дни. Поверь, если здесь действительно как-то замешан Дьюри, это необходимо.

– Умеешь заинтриговать, загадочная моя леди. А вот и женишки твои подтянулись – отфутболить или пусть с нами идут?

– Эти пойдут и без приглашения. Императорский титул – стимул хоть куда!

– Тогда надо ещё еды подкупать, надеюсь, одного бочонка для питья будет достаточно. Скажи *Элле*, пусть купальник захватит, а сама как хочешь.

– Хочу и поэтому берём два!

– Два купальника?

– Два бочонка вина плюс все приключения на мою императорскую...э-э..., на моё седалище для второго трона!

Глава 2

О РЕАЛЬНОМ МИРЕ НЕРЕАЛЬНОЙ МАГИИ.

Без сюжетных тупиков не бывает сюжетных поворотов.

Каждая игра – это сервера! Много серверов, локализованных географически – Европа, Азия, Америки, Австралия. Австралиец легко может играть на американских или евразийских серверах, а вот Корпорация не может приписать сотрудников европейских серверов к азиатским. Капсула и сервер – одно! В автономном режиме капсула не функционирует даже в люкс-версии Арканна, исторически их серверное пространство общее с родительской компанией. А что происходит при поглощении одной Игровой Корпорации другой? Правильно, объединение серверных пространств, при этом пространство поглощаемой игры может быть либо стёрто, либо нет – изменяется принадлежность серверов, а стирать их зачем? Не обязательно. Доходнее все оставить как есть, добавить игрокам поглощаемой игры плюшек и включить их в источник прибыли напрямую, без затрат на реорганизацию в целом. Но для Корпорации, принимающей новое, проблем полно – их решает Протокол логического слияния, процедуры протокола направлены на объединение внутренней игровой логики различных изначально систем с целью возможности интеграции одной игры в другую при соответствующем глобальном обновлении. Глобальным обновление является для второй игры, первая обычно обходится локальным обновлением – новый континент появился или со старых теперь можно в космос летать – но бывает и общее глобальное обновление. Разумеется, если игра рентабельна, зачем её обновлять, а если нет?

MMORPG (*массовая многопользовательская ролевая игра* – курсив в скобках здесь и далее прим.(примечание) автора) с неполным, а потом полным погружением *Real World Magic* (сокращённо *RWM*) родилась в Швейцарии, только не на альпийских лугах, а в недрах банковских хранилищ и подземных бункеров серверных устройств. Создатели *RWM* удачно защитили себя от юридических происков Планетона одним слоганом: *"Мы всех щедрее в мире, за час игры дарим четыре!"* – Планетон не успел сразу прорегламентировать в игровых пространствах фактор времени и *RWM* запатентовал себя раньше. Используя без какой-либо оплаты любые названия, какие нравятся, юридический отдел швейцарцев выигрывал все процессы одной и той же фразой: *"Наше пространство-время не ваше, отделите игровое время от игрового пространства, и мы заплатим!"* Не хуже, чем у Эзопа: *"Отделите морскую воду от воды рек, в него впадающих, и я вылью море."* Стандарты Планетона, распространившиеся на все отношения игрового времени к реальному, кроме 4:1 и охватившие оставшиеся игры, где это соотношение не имеет значимости, в случае с *RWM* соблюдались там исключительно на бесплатных добровольных началах, а предложение выкупить патент принималось с условием: *"Мы вам наш патент, а вы нам все ваши баиш на баиш."* И поскольку физически швейцарские сервера всех игр – это половина европейских, ломать копыта игровая монополия не стала, тем более, что правила *Real World Magic* как игры Планетону и его дочкам были не конкурентны – слишком уж экзотичны, на любителя! И вдруг грянула сенсация – руководства Компаний договорились об объединении, *RWM* подписала Соглашение о разработке Протокола Слияния, патенты

на временные парадоксы по согласию сторон аннулированы, а все игровые термины *RWM* были признаны правомочными. Цена сделки не афишировалась, но сумма в 10 миллиардов швейцарских франков предполагалась прессой как минимальная.

Теперь о названии, – вы видели где-нибудь реальное учебное заведение "Школа Хогвартс"? *Real Magic* – что может быть глупее, что в магии реального? В магии ничего, *Real* относится здесь только к *World*. Потому что по правилам *RWM* нельзя просмотреть не только содержимое рюкзака (невидимый пространственный карман), но и информацию о статях и прочих характеристиках геймера. Даже по его желанию. Но он может рассказать о них, причём врать разрешается. Чтобы сорвать рейд внеклановой группы, можно подсунуть им "танка" – подлость как средство достижения клановой цели не осуждается. Награда засланному казачку – приём в ряды соратников, но даже внутри клана просмотр статив (*характеристик персонажа*) невозможен, – нужная кнопка отсутствует, а сам игрок, естественно, этой возможностью обладает, только без скриншотов.

При планировании рейда Лидер опирается на личный опыт взаимодействия с товарищами, однако одинаковых алгоритмов роста возможностей не существует из-за неограниченного (ничем, кроме опыта игры) числа вторичных характеристик, наравне с которыми рассматриваются и профессии. Эффект косвенного влияния просчитать невозможно. Например, Скрытность и Удача влияют на способность идентификации тайников через Интеллект, но тайник на болоте будет легче обнаружен при влиянии параметра Выносливости, в лесу – Ловкости, на равнинах – Силы

плюс существуют климатические зоны, где все иначе – понимание достигается практическим опытом и только опытом, – отсюда буква *R* в названии. Нетрудно догадаться, какая в игре валюта взаимодействует с реалом: 100 медяков = 1 серебряной монете = 300 швейцарских франков, 100 серебра = 1 золотой монете = 27000 швейцарских франков (+10% менялам, то есть Банку). При этом серебро на медь и медь на серебро размениваются внутри сто к одному, только золото и медь в реал выводить запрещено. Месторождений золота нет в принципе, на хитрый вопрос, откуда оно вообще в *RWM* взялось, следует честный и простой ответ – философский камень, квестов на его поиск полно и золото дураков, накопленное на впаривании таких квестов нубам ничем не хуже рождённого в алхимических колбах Управляющей Корпорации. Всучить такой квест – как заточка якоря на кораблях – любимое развлечение для морских волков!

Итак, основная игровая валюта – серебро, разрешается ввести 1 золотой на игрока извне, вывод не ограничен. Аккаунты уникальны, чтобы создать новый, стираешь старый, но вводить можно только 1 золотой, если он весь был потерян с первым аккаунтом, больше игроку добавить себе денег извне уже нельзя, операции купли-продажи по неестественным ценам блокируются администраторами.

Атаки на НПС влекут штрафы репутации, если игрок вступил в клан, чтобы опустить его рейтинг, намеренно убив стражника – за это репутация с городом у клана обнуляется, у всех членов клана тоже, то клан-лидер подает протест и репутация восстанавливается, если только мотивом игрока не была месть за обнуление персонажа друга или подруги. В этом случае ответчик-игрок указывает ник обнуленного персонажа и клан, его

обнуливший, запрашиваются архивные логи (*записи игровых событий*) и ценой за восстановление репутации становятся уже материальные потребности ответчика, которые он обязан озвучить при рассмотрении дела. При отказе это сделать 10 золотых штрафа взыскиваются с игрока юристами клана в реале – пошёл на конфликт, получаешь конфликт. Абсурдные требования приравниваются к отказу их изложить, поэтому репутационные процессы – дело не безопасное!

Обнуление – это снижение уровня до первого путем непрерывных убийств игрока в точке возрождения. Рост до уровня начала обнуления затруднён вдвойне, при двойном обнулении – втройне, при тройном – вчетверо, после 4-х обнулений – шестикратно, при пятикратном и далее обнулении – восьмикратно. Для двукратного обнуления убитый игрок включается в группу наставником обучения, паровозится (*рост игровых характеристик с помощью группы*) обратно до уровня начала обнуления или выше и снова обнуляется.

Как заманить игрока на этот страшный паровоз? Клановые правила наставничества согласия обучаемого не требуют, после решения Совета клана о многократном обнулении выйти из клана нельзя, тебя вышвырнут и так с занесением в его официальный агросписок (*так называемый чёрный список клана или список врагов клана – любой член клана обязан тебя убить при встрече или при невозможности сообщить о твоём нахождении*).

А если надо обнулить игрока вне клана? Проще всего затащить его в союзный клан и там опустить согласно взаимности союзных обязательств – в этом случае обнуляемый попадает уже в два агросписка

обоих кланов. Но к чему это всё здесь излагается? Для сюжетного поворота!

Арканна как правопреемник Планетона получила в наследство и разработку Протокола Слияния с *RWM*. Дело это долгое, началось давно, закончилось недавно, а Арканн уже две на едином серверном пространстве.

Из диалога старых знакомых

– Что у нас там по миру Реальной Магии?

– Карамболь, Алессандро, карамболь нам в лузу, он как собаке пятая нога нужен же, а Большой Луи упёрся рогом: "У вас игровые пространства локализованы сценариями, Вам проще аккаунты цеплять." Хотя он ни черта не смыслит в этом, а здесь прав – ему сейчас Террион множить надо и проецировать туда *RWM*, а нам только капсулы заменить и подключить их как гирлянду на ёлке.

– А с масштабом времени как?

– Оставим как есть пока, но здесь я с Луи согласен – надо менять постепенно, не сразу, проект поэтапного обновления подготовлен, игроки возражать не должны – там на уровне нижних кодов баг какой-то всеобщий, – дальше 120-го уровня подняться ну никак, клан-лидеры имеют 150-й за счёт мощности клана только, а не игры. Короче, локацию 200-го уровня никакой рейд пройти не может, при смерти опыт сбрасывается больше, чем приобретается, а до 150-го уровня локи (*сокращение от локация – прим. автора*) все уже выбраны, число игроков растёт, для новых заданий программистам приходится влезать в реструктурирование начальных локаций, а это чревато.

– И чем же, все так делают, и ничего.

– Нижний уровень RWM Витольд творил – помнишь такого?

– Как не помнить, кадр жесткий был, методы Луиджи в сочетании с твоими талантами плюс безумные идеи реконструкции человека Игрой, он ведь и эдемитам (см. *Рождение династии, глава 4 – прим. автора*) киберпространство ваял.

– И не только эдемитам, Львам Ислама тоже, и Валькириям Одина, – не знаю, кто из них именно его грохнул, но перед смертью он финализировал альфа-тестирование RWM, деньги ему перевели – как сейчас помню – 600 миллионов CHF одним платежом, контроль транзакции был на госуровне, только снять деньги он не успел – начались процессы против эдемитов, Валькирий и Львов готовили с ними под одну гребёнку, – хоронить нечего было, наши ещё шутили – оцифровал себя, наверное.

– В каждой шутке есть доля шутки. Денежки то тью-тью. Растворились. Никто их не снимал со счета, а исчезли в момент бета-тестирования банковских структур RWM. Так что если он туда "оцифровался", он и снял, больше некому. Или посмертно сумел такую штуку своему счету в банке завещать. А баг с уровнями снять можно?

– Сначала найти его надо. Витольд был профи – если бы деньги не перевели, баг (*ошибка программного кода, ведущая к нарушению логики игровых событий – прим. автора*) развитие игры заблокирует. Поэтому в регламентах глупость прописал – структуру начальных локаций не менять. Спрятал там свою подстраховку! Если управляющая компания это правило нарушит, с него и взятки гладки. Вот они и решились рушить теперь – хозяева игры сменились – им и расхлёбывать!

– Ну-ка, посмотрим! Да, авиакатастрофа случилась до того, как деньги упали на его счета. И что, много начальных локаций расширили?

– Запускают пробный шар в польском секторе, согласие Луиджи подмахнул не глядя, а проверять последствия предлагает нам.

– Просчитал он тебя, Отто, – знал, что не откажешься с Витольдом заочно потягаться. Ладно, я подпишу бумаги о разделе сфер влияния в *Real World*, – Евразия нам, остальное Луи, в случае чего отвечать перед геймерами вместе будем, – не отвертится.

– Я уже дал указание скопировать все среднеевропейские сервера в резерв, если что, выплатим неустойки и вернём раскуроченную локу на место.

Из переписки новых и незнакомых

Папка Спам пользователя *RWM* с ником Сайол:

"Слышь, ты где, забей на обнуление, там просто надо в клан любой вступить, агро само спадет, понарошку всё было, мне уровень дали, готов проставиться, ну извини, что-ли, забыл предупредить."

"Анджей, привет, ты чего не пишешь, жду тебя на нашем месте в кафешке, а насчёт союза наших миролюбов с волками я правда не в курсах была, честно, готова искупить хорошим поведением."

"Предки переживают, сунулись к тебе, а там гастробайтеры какие-то, капсулу куда дел, – спрашивают меня, а я не в теме, ну заканчивай тупить, игра есть игра, там зелёных очков не раздают и

изумрудных городов не бывает, да и Яцек из волков клянется, что он тут не при делах."

"Ты что, универ бросил, мне вчера Магда между делом шепнула, это ты так мстишь мне за мой клан...ну и дурачок, я же люблю тебя, я в игре редко бываю, Анджи, ну зачем ты так?"

"Дома тебя нет, телефон молчит, в игре тебя убивают сразу, ты что, мазохист? Обнуление понарошку было, мне Макс сказал, тебе теперь перса лучше поменять, вступишь в любой клан, агролисты учебных лок сами очищаются, ты гайд почитай, пишу ниже его адрес в инете."

"Ты козел что-ли, в спам меня загнал? Ну и подыхай на респауне, молодняк уже ставки делает, кто тебя быстрее грохнет, рекорд пока 4 секунды, могу и сам врезать, поднять его до одной, я попросил тебя на второй уровень поднять, там почта включается – это твой последний шанс узреть истину – ты ничего не крал, подстава всегда делается, чтобы другим nepовадно было, Яцек у миролюбов также обнулится, потом порыдал, потом вступил в клан к лютикам и из агро система его вычеркнула – этот алгоритм договорной, дурень, а Яцека сразу на 55 уровень провели и шмот подкинули в компенсацию морального ущерба, только старого перса грохни, чтобы штраф роста обнулить."

"Ты <НЕЦЕНЗУРНО> правда что-ли в спам меня кинул, у тебя же личка только на 10-ом уровне включится, туда тебя паровозить никто не будет – с данжами начальными щас непросто."

"<НЕЦЕНЗУРНО><НЕЦЕНЗУРНО><НЕЦЕНЗУРНО>."

"Анджей, между нами всё кончено, Яцек мне встретаться предложил и я согласилась, ну и гад же ты!"

Глава 3 ОДИНОКИЙ БАГГЕР.

В этот раз удалось даже доползти до канализационной решетки – стрела сняла 12ХП (*хит-пойнтов, число живучести игрока*) с жизни, осталось 8 из 20-ти.

– А давай его крысам скормим?

– Давай. Как съедят – он на точку возрождения вернется, а мы его до 10 жизни опустим и опять к крысам – фильтры боли у него на 40%, пусть порадуется.

Подонки из "Лютоволка" выломали решетки и пропихнули мою тушку в канализационный сток.

...(это не трюк, а метка системного сообщения – прим. автора) Падение. Выбито 5ХП, осталось 3ХП. Укус Серой Крысы. Остался 1ХП. Укус Серой Крысы. Вы умерли и переноситесь в точку Возрождения. Внимание. В черте города точка возрождения для игрока с уровнем менее 10 не может быть изменена ради вашей безопасности...

... "Уважаемый игрок Сайол! Решение о вашем обнулении принято в соответствии с внутриигровыми правилами клановой политики. Ваша апелляция была отклонена. Решение о внесении Вас в официальный черный список клана "Лютоволк" и союзного ему клана "Миропорядок" принято единогласно всеми членами Совета кланов в установленном порядке, процессуальных нарушений не зафиксировано. Вы можете оплатить исключение из черного списка, переведя на счет управляющей компании штраф 10 золотых за 1 список, итого 20 золотых. Великий Гуру, рассмотрев ваши логи, логи кланов, логи локации, предлагает вам смену персонажа, согласно п. 2.6 договора на эксплуатацию капсулы первые три перерегистрации бесплатны. Торопитесь! До конца действия акции осталось 8 месяцев, не теряйте игровое время даром. В связи с отключением опции "Почта" на первом уровне сообщение отправлено бегущей строкой через интерфейс нижнего уровня программирования. Интерфейс уровня программных кодов(бегущая строка) активирован"...

Наверное, надо. Но я решил подышать 8 месяцев львом, чем жить гиеной или шакалом. Мне не оставили выбора, меня обнуляют сразу по возрождению, уровень боли давно уже за 40%, хотя цифры характеристик говорят 40. Я отключил протоколы событий и отключил режим дневниковых записей, – там все равно одни и те же уроны и смерть. Четыре игровых месяца это 120 дней, 20 из которых меня убивают по 16 раз на день (игровой день в реале равен 4 игровым дням, время возврата 6 часов, за четыре игровых дня персонаж возрождается 16 раз – примечание автора). Сегодня для разнообразия стали отправлять на корм крысам.

Перед глазами пелена, красный туман – так всегда накануне смерти, когда очков здоровья меньше пяти. Клань поставили сменные посты у места возрождения после игровой смерти, ученикам клана дают задание – убивать меня при первом шаге на свободу. Я привык, мои 20 ХП жизни сносятся с 2-3-х стрел или от пары ударов дубиной или мечом. Камнями могут тоже забросать для разнообразия. Сейчас решили крыс мною кормить, а боль у меня на все 100% реальная, я сравнивал, – дал себя укусить настоящей крысе, – бешенства пока нет. У меня нет. А у убийц есть. Смешно, но мне уже без разницы, что я там украл, у кого украл, я ли украл – у таких подонков надо красть много, чтобы сдохли в бедности. Подонков надо множить на ноль, сдирать с них живьем кожу и заворачивать в нее обратной стороной, прокачивая навыки швейного дела. Всех. Сразу. Без жалости. Меня уже и доктора осматривали, – медицинская проверка капсулы заложила – спрашивали, не питаю ли я ненависти к обидчикам. Нет, не питаю. Ненависть надо питать к живым людям, а не к их игровым куклам. А капсулу-стукача продам за бесценок, буду в залах типовые арендовать. Там медицинские проверки на минимальном уровне. Ого! Интересное достижение на бегущей строке:

...Живой Групп. Вы умерли в Игре рекордное число раз, время респауна сокращено вдвое, ваш возврат в игру произойдет в 23.54 по Гринвичу...

Значит, есть шанс, что патрули молодняка из кланов Лютоволка или Миропорядка меня упустят. А куда бежать? К крысам, больше некуда. Серая городская крыса – тварь особенная. Жизни у нее 6, магии нет, есть

умение – болезненный укус, сносит 2ХП вместо одного, шанс умения где-то 12%. Возрождается после смерти через 30 секунд, это рекорд местной книги Гинесса. Новички здесь бывают, но вглубь не заходят – зачем? Тайников нет, заданий на отрисовку карты нет – она сама высвечивается сразу после первого же задания со шкурами Крыс, переводящего на второй уровень. В общем, меня не ждали, часовых на задание по моему обнулению не оставили, вот сломанная решетка, падение вниз, потеря 5ХП, убийство 2-х крыс ученическим посошком друида и вход в лабиринт. А с лутом что делать? Продать не удастся, мясо съесть можно, шкуру и хвост – на обнуление. Есть такая галочка в настройках – обнулить лут. На самом деле ничто не исчезает бесследно – стоимость лута делится и начисляется на счет игрока. Даже стотысячные доли не исчезают, а копятся. Почему опцией никто не пользуется? Стоимость лута определяется не пойми как, у скорняков сто шкур крыс стоят медяк, а набить медяк тысячью крыс не получается, да и двумя тысячами тоже – кланы уже проверяли.

– Шеф, его нет.

– Кого?

– Которого молодым нулить надо. Они его на респе 12 часов ждали – не возвращается.

– Значит, бросил играть наконец. Если зарегистрируется новым персом – встретить хлебом-солью, принять в клан и провести до 60 уровня.

– Не понял.

– А чего не понял. Его только слегка уму-разуму поучить хотели, ничего он там не крал из хранилища, на 12-ом уровне только портянку вахтёра можно украсть, там же заклинание "Заслон Данжа" стоит. Это

исключение и чёрные списки – цирк был, в списке он условно, у Волков тоже. Есть такая регламентированная возможность в клановой воспитательной политике.

– Но суд же был и апелляция была.

– Гайды читать нужно внимательнее. Решение суда стартовой локации не имеет силы нигде, кроме той же стартовой локи. Но здесь это объясняют после "исключения" из агросписка, которое происходит сразу после входа в наш или союзный клан. Да вообще в любой из кланов. Это давно уже проверенная стратегия RWM против одиночек.

– Так чего парню этого не подсказали в реале?

– Это ты у друзей его спроси, он от них, похоже, стеной бойкота сразу отгородился, контакты оборвал, из универа или где он там учился, документы забрал, играет с арендованных капсул, наверное, потому что личную, которую папа купил, продал за треть цены, когда еще с квартиры съехал. Да из-за бабы какой-то там ещё шорох был, ну это как обычно промеж друзей бывает. Мне лично процедура продления на него чёрного списка поднадоела – раз в месяц Совет Клана собирать из-за пустяка, но правила есть правила, – не продлил, платишь штраф из казны клана! Лютоволки уже претензию новым боссам отправили с просьбой упростить формальности.

– Парня жалко.

– Жалко у пчёлки в тулове снизу. Мне в клане реальные пацаны нужны, а не розы-мимозы. Ладно, найди его в реале и объясни – так мол, и так, вступишь в любой клан, агро с тебя само и сбросится, – всё, вали отсюда, и так у меня времени вагон отнял...

Локация: Городская Канализация

Странно, карта пропала. Свернул в коридор, а она исчезла. И темнота, как в данжах. Что это здесь за проход, интересно? Второй уровень канализации с боссом-крысоматкой? Вероятно, в игре появилось задание на этот коридор – принести хвост черной крысы – обычно они серые.

...Ахтунг! У Вас открылась характеристика Ночное видение. Возможно улучшение до уровня Ночное зрение, Зрение ночных рас, Зрение ночных тварей (только для друидов). Уровень прогресса новой характеристики – 2%...

Это ж надо было так приколоться – при генерации игрока-друида включить опцию "Смешной интерфейс общения". Эти смешинки сначала были забавны, потом обрыдли, но отменить всё можно только на 10-м уровне. Я сразу и отменил, а обнуление вернуло. Пятая крыса убита, лут обнулён автоматически, проход всё длится и длится, змеёй вьётся, кольцами, судя по карте, я движусь к центру гигантской спирали. Зелий жизни у меня нет, но есть регенерация, причем очень мощная – 2ХП за 5 секунд, а обычная была 2 за 80 секунд, кажется. Логов ведь не оставил, а почтовый и справочный интерфейсы включаются только на втором уровне.

...Программная модель 1065-D восстановлена в списке активных с ником Сай. Условный класс друид. Ветка развития – Отшельник. Опция обнуления лута активна до конца сессии теста данжа "Крысиный Король". Установлено лимитирование урона, лимитирование энергопотери, лимитирование прочности инвентаря. Число неуничтожимых единиц 2.

Регенерация параметров согласно протоколу тестирования 1065-D-013. Поправка Системы. Альфа-тестер с ником Сай переведён на второй уровень тестирования. При отсутствии тестеров 2 уровня будет осуществлён перевод на третий уровень тестирования. Альфа –тестер с ником Сай переведён на третий уровень тестирования. При отсутствии тестеров 3 уровня будет осуществлён перевод на четвертый уровень тестирования...

Сообщение скользило бегущей строкой перед глазами. Что такое бета-тестер, мне известно – агент администрации. А вот об альфа-тестировании первый раз слышу, то есть вижу.

...Альфа-тестер с ником Сай переведён на динамический интеллектуальный уровень тестирования. Результаты теста будут перенаправляться в сектора моделирования игровых ситуаций напрямую специально выделенным каналом связи. Канал связи обнаружен и активирован. Программа-тестер Сайол интегрирована в игровую модель RWM. Поправка Системы. Игровая модель RWM отлична от реализованной. Производится совмещение игровой модели RWM с действующей. Уровень допуска недостаточен. Производится перемещение действующей игровой модели в игровую модель RWM. Ресурса недостаточно. Задействуется зеркальный ресурс 1 уровня. Ресурса недостаточно. Задействуется зеркальный ресурс 2 уровня. Ресурса недостаточно...

Монотонная строка с номерами ресурсов лениво тянулась перед глазами. Получается, что меня приняли за программный тестер и запустили какую-то странную

процедуру слияния. Как бы при слиянии наших цифровых Вселенных не получился Большой Взрыв.

...Задействуется зеркальный ресурс 388 уровня. Перемещение завершено. Производится свёртывание действующей модели с функцией тестирования. Имя функционала – Сай (официальное имя Сайол) прописано на нижнем программном уровне. Процедуры тестирования отлажены. Свёртывание модели завершено. Производится подключение к программным модулям старших уровней...

Бегущая строка исчезла. Интерфейс принял оконный вид и радостно сообщил:

...Караул! Тебя хочет сожрать Крысиный Король! Спасайся, пока цел...

Крысиный король был энергичен и толст. Удар хвостом и укус. Прочность вещей потекла к нулю и остановилась на двойке. Жизнь упала бы в ноль, если бы не двойка. Мана утекла к Королю, кроме двойки в показателях. Боль. Снова боль, но меньше чем всегда. А может привычнее. Перекат. Встать! Удар по крысеру. Прочность пососка 2/20. Это был не бой, а сплошная боль. Удары через вспышки укусов, перекаты и подъёмы после падений. В конце концов победила дружба – я потерял сознание, а Крыс, решив, что я труп, пошёл на заслуженный отдых. Очнувшись, я увидел новое сообщение:

...Открыта характеристика Мёртвая Обманка. Вы не дышите и не шевелитесь. Ваше тело коченеет и обдает врага холодом. Враг уходит, но вы живы.

Умение не работает против вампиров и каннибалов, драконов и виверн, морских акул и все существ, способных использовать ваш труп как пищу. Прогресс характеристики 5%...

Странно, а я слышал, что крысы вполне могут употребить человека в пищу. Слабый у меня удар, сила на двойке, а для роста уровня мне надо набрать его 6 раз из-за штрафа пятикратного обнуления. Дальше "легче" – с 3-его уровня по 12-й обнуление четырёхкратное! Что ж, снова в бой, покой нам только снится. Через четверо суток боя с Крысом и болью победил я. Сначала тело перестало слушаться боли. Потом я стал замечать вокруг врага сетку с желтыми, красными и нет, не зелёными, а синими ячейками, и не все сразу три, а то одну, то другую и то ненадолго, фрагментами. Правда, сначала открылась характеристика:

...Мёртвое Зрение. На грани жизни и смерти друиды и шаманы видят то, что не видят смотрящие со стороны жизни на смерть, но что очевидно для смотрящих со стороны смерти на жизнь. Прогресс характеристики 2.5%. Ограничения по уровню: 15...

Теперь кое-что ясно. Моя регенерация жизни и маны не обнулилась, ее сжали, как пружину, отобранные уровни, и она усилилась – игровая механика в буквальном смысле, закон Гука в действии. А игровая механика вещь тонкая, она влияет на мои игровые возможности через базовые параметры (Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость, Харизма) как через провода, по которым течёт ток. А течёт он от источника – сочетания вторичных характеристик, они же, подобно звёздам в гороскопе – как сложились, так и влияют. Отсюда моя новая тактика боя неуничтожимым

посохом: я бью не плашмя, а колю тупым концом не абы куда, а в узлы синей сетки, когда её вижу. Пелена перед глазами даже помогала – Крыс как туманное облако в авоське. Почему синей? Потому что красные и желтые перепробовал уже. Так или иначе, тычки в синие узлы обездвиживали Крыса, сначала на мгновения, потом на секунды, в которые я бил по нему посохом плашмя, потом снова тычок в синий узел и так далее. Только техника ударов отлаживалась медленно. Третьего уровня я достиг, убив босса дважды, четвёртого уровня уже четырежды, пятого уровня почему-то на десятом убийстве, шестого – на двадцатом, седьмого – на двадцать пятом. Все вторичные характеристики уперлись в лимит 10%, а должно быть пять! А вот скорость убийства повысилась: первый раз я "умирал" не знаю сколько раз, второй раз – 16, третий – 18, четвертый – 9, седьмой – 4, а потом уже как на конвейере – 1 или 2 раза. Сетки стал видеть отчетливо. Появились и прокачались до упора характеристики Атлетика и Акробатика, связанные, ясное дело, с Силой и Ловкостью. А потом меня осенило: число убийств босса растет, потому что мой уровень по факту приблизился к его уровню. Босс 25-го уровня, я фактически на 17-ом, хотя формально на седьмом. Стоп, а почему на семнадцатом? Меня 4 раза обнуляли с 12-ого до первого – это минус 44 и еще разок со второго зачем-то, получается минус 45, то есть сила сжатия пружины больше 12, но меньше 45!

Предположим, сила пружины отсчитывается от среднего, тогда $7+45/2=30$, это если оптимистично округлять в большую сторону. Я на седьмом, а влияние вторичных характеристик как на тридцатом! Вот почему лимит 10, а не 5! Умения у всех будут прогрессировать по игровой механике как обычно, по динамике текущего

уровня, а у меня по динамике среднего уровня, считая от моего плюс 45! Вопрос: а провода не перегорят? Куда излишки сбрасываться будут? Ответ: куда альфа-тестеру заблагорассудится – сейчас в рост уровней.

Рано или поздно игровая механика перекося исправит, а пока обнуление – это бензин, а альфа-тестирование – движок, все здесь ездят на лошадаках, а я буду кататься на авто – кто будет первый? Даже если админы прищучат, так ведь мой баг с обнулением – это всем багам баг, он и без тестирования сможет внутри кланов суперменов растить, да за такую инфу... Надо изучать и использовать, пока не прищучили, чтобы потом было чем торговаться за жизнь. Жизнь баггера-одиночки.

Глава 4 ОТШЕЛЬНИК.

...Поздравляем! Ваш начальный до падения уровень восстановлен. Штрафные санкции на рост персонажа отменены. Вы желаете, чтобы ваши достижения фиксировались в Зале Славы? В случае положительного ответа штрафной режим "Инкогнито" будет отменён. Внимание! При отключении штрафной режим "Инкогнито" включается автоматически при потере больше чем половины уровней. Ваш текущий уровень – 12. Ты чё, опух? У тебя в инкогните и почты, и доступа к гайдам не будет, и чата тоже...

Инкогнито оставляем, смешной режим отключаем, странно, была же вкладка "Настройки интерфейса". Вот подлость-то! Чтобы этот интерфейс настроить, его включить надо, а у меня инкогнито всё

режет, но общения с внешним миром мне не надо, друзей у меня нет, да и не было, как оказалось, любовь мне мерещилась, но от неё я вылечился ещё на суде клана, когда оглашали показания свидетелей и свидетельницы. Да и вообще в памяти о суде смутно всё, не интересно уже давно.

А тест-режим – это вещь! Лут снова обнуляется в деньги, но тут чудеса спонсорства – у меня уже 1 серебром и 40 медью за 48 шкур Крысиного Короля с прочим лутом, который я даже не вижу, – галочка с опции обнуления лута вообще не снимается, да и сам не хочу, – боюсь, что тестовый режим отключится. Единственный минус – дебафф (*отрицательное влияние на характеристики персонажа – прим. автора*) Крысиная Вонь:

...Крысиная Вонь. Вы пропали дохлыми крысами так, что уровень характеристики Харизма снижен на 200%...

Харизма у меня была 10, 200% дебаффа – это минус двадцать. Итого минус десять. Как у расы Тролль на старте. Торговцы слушать не станут, ну и ладно, Игроки будут реагировать как в вагоне метро на бомжа – плевать!

...Салют, чувачок! Тут тебе бонусом за вонь предлагают ранг Отшельник из ветки магов. Он для друидов и жрецов только, шаманы, сам понимаешь, не одиноки, они с глюками общаются, ха-ха-ха! Вы можете получить ранг Отшельник, позволяющий Игроку класса Друид или Жрец игнорировать любые штрафы на характеристику Харизма. Для принятия ранга Отшельник вы должны ограничить свои игровые

возможности выбором одного из Обетов Друида-отшельника (вариативно)...

Из нескольких вариантов я выбрал "Одиночная игра" – отказ от Игры не то, что даже в составе клана, но и вообще в составе группы, сразу после выбора ветка управления групповыми опциями в интерфейсе испарилась, а цифра 200% в параметре характеристики Крысиная Вонь посерела, следовательно, штрафа больше не будет, даже если до 1000% её довести. Ну-ка, посмотрим на себя в зеркале статусов:

...Сайол (Друид-12, ранг Отшельник). Сила 14, Ловкость 14, Выносливость 20, Интеллект 12, Мудрость 5, Харизма 10. Атлетика 20, Акробатика 20, Скрытность 5, Ночное Зрение 10, Мертвое Зрение 10, Мертвая Обманка 10, Знание Трав 5, Знание Животных 5, Подчинение Животных 5, Рост Жизни 5...

Управляющая Компания. Центральный Европейский Офис.

– Господин Дьюри, мы получили санкцию на расконсервацию локации Крысиный Ход, квест стартовал, уже девяносто игроков получили задание на черных крыс, но ищут их за городом.

– Можно взглянуть на логи локации?

– К сожалению, до первого закрытия квеста это невозможно, пока ещё записи логов не существует. Но как только первый квест закроют...

– Что с заменой календаря?

– Решение принимают Руководства Кланов, для этого требуется Сбор...

– Для этого им не Сбор требуется, господин Дьюри, а взятка, – цену набивают.

– Никаких парламентских дебатов! Ввести опцию выбора каждому игроку на ближайший месяц, потом ещё два предложения и в случае отказа платный переход. Летоисчисление на переходные три месяца отменить. Знаю, ваши календарные изыски с астрологией завязаны, поэтому все переходные дни будут днями месяца Огненного Кролика – все 90 дней, потом запустите отсчёт с начальной точки – Стальной Крысы. А еще лучше запутайте так: месяц и стихия случайно, номер месяца – это номер повтора в рандоме, так что за 40-м месяцем Водного Тигра вполне может наступить 30-й месяц Древесного Дракона, надобность в летоисчислении исчезнет, все даты до реформы пишите "до нашей эры", а календари с перечнем прошедших месяцев сделайте дорогим товаром, кланам приобретение обязательно, игрокам нет. Претензии – Президенту. За 90 реальных дней календарная реформа должна быть завершена – работайте!

– А если кто откажется?

– Отсечь игровые процессы на отдельный сервер и пусть играют по старым правилам, но переход на новые даже за деньги запретить. Только через перерегистрацию.

– Мы готовимся к слиянию с Арканной? На новом континенте?

– Нет, сейчас об этом говорить ещё рано. Но главный секрет открою – переход станет стимулом к игровому росту и будет индивидуален, по крайней мере в Арканну Люкс точно.

Локация: Лес серебряных бликов

Кролики здесь ого-го! 22-й уровень, зубастые и нападают тройками. Локация ранга 20-35, при выборе точки привязки из известных выбрал именно её и перенёсся сразу на выходе из Крысиного Хода. В реале просмотрел сайт *РИМ* – ищут чёрных крыс где угодно, кроме городской локи. Здесь можно в луте серебряную монету поднять, только мало кому удавалось пока – лично я не встречал! Предложение о переходе на новый календарь принял сразу, так что все дни теперь стали кроличьи и плодятся местные мобы как кролики, потому что кролики и есть. На плоскогорье Огненных Змей тоже самое, но это локация ранга 250, туда ещё никто не забредал. Кроликов тестирую по схеме прыжок-удар, когда начинают убивать, прикидываюсь мёртвым и восстанавливаюсь, потом снова прыжки-удары. Постепенно мобы начинают "одеваться" сетками, после чего *Мёртвое Зрение* сначала упирается в 20% предел, потом превращается в *Мёртвое Видение* 5% и растёт медленнее. *Атлетика* и *Акробатика* не модифицировались, остальные характеристики на бой с кролями не влияют, но тоже растут. Как друид я могу подчинить себе одного моба, но ушастые старше меня по уровню. Пока. Схема тестирования локации с Крысом повторяется, но спокойнее – игроков мало, не все осознали прелести нового календаря и ждут решения клан-лидеров. На 4-й день первые кролики пали под серией правильных ударов, чередуемых с нужными для этого прыжками и я углубился в Лес. На 45-ом мобе подрос уровень и темп продвижения возрос. На 15-ом уровне суммарная стоимость обнулённых кроличьих шкур довела мое благосостояние до двух серебряных монет, а ещё день спустя я получил приз:

...Вы не можете обнулить предмет Серебряная монета. Ваш игровой банковский счёт увеличен на 1 единицу серебра. Поздравляем! Вы первый игрок, получивший приз индивидуально, для регистрации достижения в Зале Славы отключите штрафной режим "Инкогнито"... Классно, мужик, ищи ещё! Найдёшь вторую – дадут профессию "Скорняк" или "Повар"...

А она мне нужна? Профессия? Лут я обнуляю, качать её нечем. А вторую монету найти нереально.

...Вы не можете обнулить предмет Серебряная монета. Ваш игровой банковский счёт увеличен на 1 единицу серебра. Поздравляем! Вы нашли вторую призовую монету за один сеанс прохождения локации! Вам предлагается на выбор бонусная характеристика: Повар, Скорняк, Прыгун, Экзотическое Оружие. После выбора с Вашего игрового счёта будет списано 2 единицы серебра...

А ведь отказаться нельзя! Выбираю, разумеется, Оружие и сразу теряю 2 призовые монеты:

...Выберите первое оружие: парные кукри, духовая трубка, сюржикен...

Выбрав духовую трубку, получаю умение *Дротик*, нахожу похожее на тростник растение, срезаю его, потом нахожу колючее растение, нарезаю шипов, читаю характеристики урона – как у учебного посоха, только с дистанции. О платных умениях я был наслышан, но получаю впервые, интересно будет потренироваться с ним в реале и посмотреть, будет ли

прогресс здесь, в Игре. Интересно, а в золотых локациях какое умение дают за 60 тысяч франков?

**Варшава. Игровой комплекс "Виктория".
Летнее кафе.**

– Вы господин Анджей Поленский?

– Возможно.

– Я представитель клана *Миропорядок*, меня зовут...

– Я не Анджей Поленский...

– Не глумитесь, юноша...

– Вали отсюда, пока живой, я за тебя, а лучше за весь твой клан готов и 100 лет в исправительной капсуле играть, понял? Там за аккаунт государство платит.

– Это у вас, что, трубка плеватьная, что-ли? Не смешите меня, да вы спятили, что-ли?

– Следующий дротик в глаз, потом второй, слепой ты в полиции долго будешь фоторобот составлять!

– Послушайте, молодой человек, вы не понимаете, а-а-а!

– Я сегодня не очень точен, надо было правее брать, но на третий раз не промахнусь! Не доводи до греха, уматывай, после вашего приговора меня любой адвокат отмажет, у меня в капсуле брак был с калибровкой уровня боли – минус 36, вы меня долго убивали на 76%, а ты сейчас только глазик потеряешь, подумаешь...

– Но почему вы не обратились в сервисный центр?

– Ты ещё здесь?

Ну, с калибровкой я ему соврал, но зато как он побегал! Хотя с уровнем боли у меня очень просто – на пределе выносливости, и настройки системы не влияют – я и 40% ставил, и 5% – без разницы. Так что может и не соврал, только 76% или 96% – не представляю, да и не могу уже играть без боли – сеток не вижу, ни синих, ни красных, ни жёлтых, а без них моба мне не убить. А из столицы уезжать пора.

– Шеф, я нашёл игрока Сайол, но он не стал меня слушать.

– Не понял.

– Сначала сказал, что он это он, потом узнал, откуда я, сказал, что он не он, потом послал меня, даже не выслушав ничего про агролист.

– А мне теперь что, каждый месяц за него платить? Волки получили ответ на свою петицию – формальности устранены, после обновления ежемесячно собирать Совет больше не надо, решение об исключении из агрописки могу принять и я, но только в случае личного обращения обнуляемого игрока в любой форме, если же бывший рекрут клана остается в штрафсписке, то клан платит за него Администрации 100 медных монет в месяц. Десять процентов получает на свой счёт штрафник, правда, если снимет с себя обнуление, а это невозможно. Для ввода обновления в силу Администрации нужно согласие ещё 10 игровых кланов, но у Волков есть друзья в Азии и Южной Америке – кворум наберём уже на следующей неделе. Поэтому просьба Сайола об исключении из агрописки нашего клана и клана Лютоволк должна лежать у меня на столе к понедельнику – установите у точки респауна круглосуточное наблюдение, дайте сообщение о награде за информацию о его местонахождении. Какой у него

там класс? Друид? Организуйте поиск в лесных локациях ранга 5-20. Да, бабу его ещё найдите, она из нашего клана, кстати, именно она и "уговорила" его вступить в Миропорядок – её ник найдёте в материалах заседания товарищеского суда...

Из бухгалтерских отчётов кланов Лютоволк и Миропорядок

*...Месяц Огненного Кролика
Расходы*

*Списание 1 единицы серебра за активную
позицию 1 агросписка клана...*

Локация ранга 30-55 Гиблые торфяники Баскервилей

*...Открыта характеристика Заметить
Ловушку. Уровень прогресса 1%...*

В моём случае ловушка – это очередная топь. Посох работает слегой – петляю и петляю по болоту, змеи покусили изрядно – здесь их шесть видов, три ядовитые, три всё равно больно кусают, сносятся с двух ударов в голову после попадания шипа в глаз. Легко ли попасть змее шипом в глаз? Нелегко, но ещё труднее догнать и добить – трясина змее не преграда, – половину шипов уже растерял. Игроков здесь нет, потому что сюда нет заданий, а без квеста змей кормить охотников нет. Лут никакой – даже медяка не добавил к 70-ти. После кроликов были волки и гиены, летучие мыши-вампиры и скелетоны. Именно скелетоны, а не скелеты, – так было написано в никах. С паршивых овец упало 20 медяков за первое место в агролистах, теперь

понятно, почему меня в Варшаве тот хлыщ искал – бухгалтер, наверное, медяк сэкономить хотел родному клану. В игре сейчас порядка 60 кланов в центральноевропейском секторе, если каждый раскрутить на агролист – это хомячьи мечты такие! Ну вот, замечтался и угодил в трясины – а если не задохнусь? Как выберусь, когда засосёт?

...Вы можете в режиме тестирования использовать функцию тайм-стоп. Для активации выхода из тупиковой игровой ситуации, не связанной с режимом боя, носитель функционала может быть перемещён в точку возврата. Желаете активировать тайм-стоп?...

Желаю, конечно, а точка возврата – это первый шаг в трясины оказался. Поэтому активировать пришлось ещё один раз, потом ради интереса решил утонуть ещё, чтобы проверить, не изменится ли точка?

...Открыта характеристика Заметить Тайник. Уровень прогресса 5%... Пиастры, пиастры! 15 человек на сундук мертвеца – йо-хо-хо! И бутылка рому! Тащи его на поверхность, Ихтиандр...

Тащить – это хорошо, только точка возврата сместится на один дюйм вперёд и тайм-стоп уже не поможет. Поэтому использую верёвку из рюкзака (входит в стартовый набор игрока), привязав её к посоху, воткнутому поглубже в торфяной грунт.

...Открыта характеристика Нырять, уровень прогресса 0.5%. Открыта характеристика Заметить Тайник. Вы не можете обнулить предмет

Чётки Ночи, входящие в состав сетевого набора. Предмет из набора может быть обнулён только в полном составе сета. Характеристики сетевого набора станут доступны после обнаружения следующего сетевого предмета...

Амулет как амулет. Повышает уровень *Ночного Видения* на один ранг, было 25% *Ночного Видения*, стало 25% *Ночного Зрения*, а насчёт сетовых предметов – это самые охраняемые тайны любого клана, – геймер, подаривший в клановое хранилище сетовый предмет, получает резкий рост в статусе, а собрать сетовый набор самому, без клана, в одиночку, – нереально. Слишком велик разброс этих предметов по локациям различных уровней. При торгах же на аукционе клан будет покупать предмет обязательно, даже если в хранилище нет следующего из набора – чтобы врагам не достался. Или чтобы друзьям потом не завидовать. Кроме того, сетовые наборы универсальны – они не привязываются к классу, у воина мои чётки добавили бы уровень у другой характеристики.

Обследовав так все предыдущие грязевые ванны и прокачав *Нырляльщика* до 5%, не нашёл ничего, кроме тела мёртвого рыбака, потому что инструменты профессии (удочка) автоматически не обнуляются, нужно подтверждение, которое я не дал и сразу получил характеристику Рыбалка 2.5%. Теперь не нужно нырять в трясину – удочкой можно проверить, если глубина позволяет. А ночью на меня напали Призраки Топей, mobs 30 уровня и если это была отработка за чётки, то достались они мне упорным и монотонным трудом – мой уровень с 16-го стал 21-ый. Последний я поднял на *Чёрном Умертвиш*, боссе данжа, который по-рыцарски вступил со мной в схватку один на один. Линий

Мёртвого Видения на нежити не было – цветных, а чёрно-белых хватало, но понять сразу, которые именно содержат точки уязвимости, не удавалось долго. К тому же босс имел вампирские наклонности и *Мёртвая Обманка* от дегустации моей оболочки его не останавливала, поэтому в новый бой я вступал практически сразу после короткой паузы. Однако опыт предыдущих нудных схваток помогал и, наконец, нужная последовательность уклонений и ударов была найдена.

...Чётки Ночи крадут одно умение Ночной твари: вампиризм. При нанесении урона вам возвращается часть очков жизни. Прогресс умения 2%. Ограничения: Чётки Ночи должны быть в рюкзаке. Можно украсть на уровне игрока ещё – 2 из 3-х умений...

А вот это круто. Скрытые масштабирующиеся свойства сетовых предметов – загадки. Открыть одно из них – достижение редкое, понадобилось долгое игровое время, чтобы вообще узнать о возможности их существования. Скрытое свойство сохраняется при использовании предмета игроком другого класса и при продаже может повысить цену предмета минимум вдвое. Но продавать чётки я не стану – найти или купить что-либо похожее невозможно. Находка такого предмета – это досрочная победа в споре с Максом и Яцеком на прогресс после одного реального года игры. Подставив меня под обнуление, они нарушили условия пари, а без обнуления я бы этих чёток не нашёл. Сложно всё...

Поймал несколько рыбин, получив массу впечатлений и странный квест: "*Верните медную серьгу владелице.*" Серьга нашлась в брюхе у рыбы, а заводь,

где я её поймал, оказалась вблизи деревни, среди жителей которой владелицы так и не оказалось. Ни торговец, ни кузнец ничего не ведали и я решил зайти с другого конца, вернувшись к останкам владельца удочки, которые уже похоронил как положено. Бинго! Владелец оказался владелицей и как только я положил серьгу на могилку, квест закрылся наполовину – у рыбачки было две сережки, одну она утопила, а вторую – потеряла неизвестно где, но рядом с деревней. Пришлось перенести останки девушки на деревенское кладбище, после чего я был атакован призраками бывших ухажёров этой ветреной особы, да ещё проклят местной ведьмой, которой поверженные призраки поведали о мне как "убийце" себя в посмертии, а её любимой доченьки – при жизни. То, что доченька пропала давным-давно, ведьму не озаботило – Проклятие нанесло серьёзный вред *Харизме*, после чего я получил в деревне квест на убийство самой ведьмы, ибо ранг Отшельника избавлял меня от любых минусов к репутации.

В боевой форме ведьма приняла вид Пумы с очень сильным ударом *Кошачьей Лапой* и арсеналом мелких пакостей – *Метка Хищника* (совсем не та, которая реально кошачья), *Боевой Рёв* (реально кошачий), *Теневой Прыжок* (в сочетании с ударом обеими лапами), *Видеть Истинное* – последнее умение превосходило мою *Мёртвую Обманку* и неизвестно, чем закончился простой вроде бы квест, если бы Чётки не украли у Пумы *Ловкое Уклонение* – следующую по *Ловкости* характеристику, которая была классовой для шаманов и друидов и, заменив мне *Акробатику*, сделала меня подвижнее ведьмы в кошачьей ипостаси, точнее в ударах посохом, а когда *Мёртвое Видение* расчертило ауру пумы оранжевыми и фиолетовыми линиями,

привело к итоговой победе и закрытию квеста. Наградой стал 1 серебряный, возможность изготавливать дротики из когтей и зубов животных при помощи ножей, *Ритуальный Нож* для жертвоприношений, годящийся для изготовления дротиков и профессии *Скорняка* больше дорожного ножа (и любого другого), профессия *Скорняк* стоимостью в два серебряных, активировав которую я получил возможность грубой обработки шкур для одеяний (плащи, накидки). Пума не была пумой, поэтому шкуры не оставила, зато в обиталище ведьмы нашлась квестовая серёжка, – она и завершила мои приключения в этой "безвестовой" локации, подняв на 25-й уровень.

Глава 5

ТЕНИ ВИТОЛЬДА.

Рано или поздно всё закончится. Динамика роста игрока, шагающего шире кланов, не может остаться незамеченной. Что же движет меня дальше и дальше? Не знаю. Я стал делать вне капсулы зарисовки боевых схем и движений, всматривался в людей в метро, надеясь увидеть цветные линии, но реал – это реал, а игра – это игра. Пересечения игры с реальностью случайны, закономерности в связях не существует, но я её ищу и ищу, правда тщетно. Полусон, полуявь, пустая бегущая строка интерфейса программных кодов сгущается в буквы: *"Не терзай себя. Я создал этот тест для себя, его найдут и уничтожат, но я уже мёртв, потому что моей дорогой идёшь ты, а не я, тебя же не уничтожат."*

А если сотрут память? *"Не терзайся. Разве память можно стереть полностью? Ты повзрослел, и это необратимо. Я видел твою боль, я знаю твою*

ненависть. Её причины умерли, но разве она умерла? Ты ненавидишь уже ради самой ненависти, а не против тех, кто её вызвал из глубин твоего Я. Ты и ненависть – одно, даже если тебя заставят простить, а тебя могут только заставить, ведь прощать ты не умеешь. Жалеть – ещё умеешь, прощать – уже нет."

Или мне это кажется?

– *Я нашёл игрока, которого ведёт Витольд. Правила САС будут применены к нему как к взломщику базового программного модуля.*

– *А он взламывал?*

– *Нет, просто случайно активировался скрытый скрипт и...*

– *У Витольда и случайно?*

– *Такое нельзя предусмотреть.*

– *Отто, я тебе доверяю, но лучше парня не трогать, заключим с ним сделку, это всегда срабатывало.*

– *Только полный доступ к его памяти позволит мне обезвредить альфа-тестер.*

– *Это же не совсем законно.*

– *Совсем законно никогда и не бывало.*

Корпорация "Арканна" объявляет о вхождении в свой мир капсул *Real Word Magic* без существенного изменения её правил. Снимаются ограничения на общий ввод денег персонажа при его перерегистрации, стоимость аккаунтов не меняется, а если игровая логика *RWM* приведёт вас в миры *Арканны*, арендная плата останется прежней и вы будете платить за игру в *Арканне* втрое меньше! Защита личных характеристик игрока от взлома гарантируется! Если же невозможное случится, вы получите миллион швейцарских франков

компенсации! Страховка бесплатна и подключается к любому типу аккаунта...

– Дорогой, ты в порядке?

– Не хотел тебя волновать, дорогая, в твоём положении. Анджей заключён в исправительную капсулу, его приговорили к полному стиранию памяти и внедряют на её место ложную. Вот бумаги о неразглашении, мы должны их подписать. Мы никогда не были знакомы с Анджеем Поленским, понимаешь?

– А его родители как же?

– Пан и пани Поленские участвуют в программе реабилитации, они просили меня... Нас вместе, и Максимилиана тоже, – не вмешиваться, от этого зависит душевное здоровье Анджея.

– Но почему?

– Не знаю, Макс говорит, что пришлось затронуть участки реальной, а не игровой памяти, Анджей сейчас как овощ, но его вылечат. Ему даже играть можно будет, правда, с ним всё будет в порядке.

– Ненавижу. Вас и ваши игры, ненавижу...

– Дорогая, успокойся, тебе нельзя волноваться так, это надо подписать, а потом Поленские уедут скоро. В Бразилию или Южную Африку. Корпорация оплатит переезд, когда Анджея подлечат. И у нас всё будет хорошо, ну не плачь, пожалуйста, ты ни в чём не виновата перед ним, мы же не знали, что так глупо получится...

Я шахтёр, мне нравится работать руками, добывая руду простым трудом. Мне нравится вечером сидеть у походного котелка и беседовать с товарищами по заключению. Они умеют мечтать и беседовать о своих мечтах. Их мечты просты и понятны – деньги,

чтобы покупать дорогие вещи и красивых женщин. Я тоже мечтаю с ними, я говорю на понятном нам всеобщем языке сладких грёз, потому что мечты должны оставаться мечтами. Без мечты здесь не выжить – пыль рудников забивает лёгкие кашлем, грязь, темнота штолен и изнуряющий труд на износ. Труд бесполезный и бессмысленный, но занимающий время, время нашего Исправления. Сколько я здесь? Память подсказывает, что год и скоро освобождение, только для меня мир тюремной капсулы 3007589456 ложный, отчего – сам не ведаю! Мою память под инфоскопом изучают каждый месяц и отсылают начальству отчёты. А она подбрасывает множество образов, слишком много образов и слишком быстро, чтобы я согласился считать тюремный мир явью, а не сном. Но я соглашаюсь с назойливой памятью, я всегда с ней соглашаюсь из жалости. Я ещё умею жалеть, но уже не умею... Не помню, чего я там не умею "уже". И где это "там" – тоже!

– Медицинское заключение о Поленском? Так, ну что ж, в принципе никаких отклонений, можно подавать на досрочное.

– Слишком гладкие кривые, как с учебника срисовано. Подавайте на досрочное, хотя Анджею его не полагается. Личное указание руководства. Необходимо время для проникновения ложной памяти в уровни подсознания. А он у нас всего шестую неделю.

– А в шахтах он год, техники что-то напортачили при подключении, так что его подсознание уже отпрессовано ложной памятью – из ушей скоро потечёт! Если руководство узнает, оно нас самих в эти капсулы закатает, а с техников всё как с гусей вода, свалят на сбой этой ружляди и привет!

– Тогда никаких проблем, раз свой срок он отбыл. Приложим к отчётам чёрный ящик капсулы и спишем её за выслугой лет. А яйцеголовые умники пусть разбираются, тянуть ему новый или хватит.

– Тухлое дело, тух-ло-е! Никто в него не полезет, себе дорожке станет – ложную память внедрять на реальном слое – это Освенцим какой-то, все правозащитники взвоют стаей, коли узнают. Ты бумаги о неразглашении подписывал?

– А то! Ставлю бутылку виски, что наверху этого Поленского только рады будут с глаз долой сбагрить куда подальше.

– Неужели правда в Бразилию, обещали ведь оплатить.

– Деньги сразу выделили по Программе реабилитации, я даже номер счёта видел, только счёт этот пустой уже наверняка, ну кто проверит, в Бразилию он поехал или в Гданьск? Да никто! А родители любые бумаги подмахнут, не читая. Первый раз, что-ли, так разводят?

– Ты ничего мне такого не говорил, а я ничего такого не слышал.

– Яволь! А виски куплю заранее!

– Доктор Дьюри, вы просили сообщать в любое время – Анджей Поленский освобождён досрочно, но срок отбыл полностью. Поленские переехали к родственникам в Канаду.

– Что-то я не понял, как он отбыл весь срок и пошёл на досрочное?

– До полугода все освобождения досрочные, а у него капсула масштаб времени изменила случайно.

– Протокол экспертизы капсулы есть?

– Нет, чёрный ящик отправили с бумагами на освобождение и потеряли где-то в центральном архиве, может, не в ту папку сунули.

– И что Поленский. В Игре?

– Нет. Устроился лодочником в парке развлечений. Сторожем ещё ночью подрабатывает, дома почти не бывает.

– А почему в Канаду?

– Денег не было, Поленские продали квартиру в Варшаве и еле хватило на переезд.

– Расследуйте факт кражи денег из Реабилитационного Фонда.

– Расследовали уже. По документам Поленские отбыли в ЮАР, потом в Бразилию, а потом вернулись в Варшаву. Ностальгия. Все выделенные Фондом деньги израсходованы, есть расписка Поленских в их получении.

– И к ней ещё билеты приколоты на всю семью – до ЮАР, до Бразилии и обратно до Польши.

– Приколоты, там всё чисто.

– Джузеппе, Вы сейчас из меня дурака зачем делаете как из Вас уже сделали? Проверьте коды билетов по базам авиалиний, когда выявите подлог, подавайте в суд.

– В деле уже была справка о подлинности кодов авиабилетов.

– Хорошо, повторяю ещё раз – лично проверьте коды авиабилетов и когда выявите подлог, подавайте в суд.

– А дела уже нет в архиве. Есть акт о списании и уничтожении. Босс, да дались вам эти поляки...

– Вон отсюда! Ты уволен!

– Господин Президент, отчёты по Арканне и секторам RWM. Да, и этот поляк, который игру

вскрыл, уже на свободе. Живет в зоне нашей юрисдикции, но не играет.

– Досталось пацану от Отто, никогда не видел, чтобы Дьюри так лютовал. Ещё бы – наш гений игру вскрыть не сумел, а какой-то хлюпик вскрыл. Там и красть было нечего, друзья парня обнулили, невеста подставила под топор – он и использовал свой шанс, чтобы подняться. Только потерянное вернул, обжился малость – и опять под каток. Читал я его дело, читал, и справки кое-какие навёл, с этой RWM не всё так гладко, как наш отдел маркетинга малюет. Вот что, хочу я нашим оппонентам свинью подложить – организуйте лотерею с главным призом – капсулой RWM, добавьте платиновый аккаунт на два года и 100 монет на стартовом счёте, подбросьте ещё призов разных для массовки, ясно? С рекламным отделом я свяжусь, пусть курируют акцию совместно с вами. Я хочу, чтобы парень вернулся туда, откуда Дьюри его извёл.

– Понятно, только пацан все Игры навсегда, похоже, забросил.

– Пошлите лучшую бригаду психологов, с родителями побеседуйте, билетики лотереи подарите всем членам семьи, даже на собаку или кошку выделите, если они есть. Только так, чтобы это не выглядело подозрительным – организуйте городскую акцию по распространению лотереи, а семью Поленских краешком как бы случайно зацепите. Лотерею назовите – Дары Дедушки Витольда, в конце концов RWM Витольд Лисицки создавал, кореш мой давний, мир праху его. Да, и семье пацана, чтоб на жизнь хватало, деньжат добавьте. Или работу им организуйте денежную, поляки – они нация гордая, подачку могут и не взять.

– Сделаем в лучшем виде, босс.

Глава 6 ВОЗВРАЩЕНИЕ.

...Выберите игровое имя...

Играть сызнова с репутацией взломщика программных кодов? В контракте прописаны регулярные проверки на инфоскопе и прочие контрольные мероприятия полиции *Корпорации Арканна*, дочкой которой стала теперь *RWM*, но дарёному коню, как говорится, в зубы не смотрят. Хотя конь хоть куда – двухгодовой платиновый аккаунт, серьёзная и на всех членов семьи медицинская страховка, 100 серебряных денежных единиц на счёте, случайная бонусная характеристика на старте и много ещё чего по мелочи плюс капсула последней модели с потенциальной возможностью интеграции в *Арканну*. Один из главных призов рождественской лотереи "*Дары Дедушки Витольда*" достался нашему попугаю.

Проблема повторяемости имён в *RWM* отсутствует – хоть стандартные назначай всем игрокам, глобальное обновление затронуло только календарь, до 10-го уровня выбор имени не имеет значения – всё фиксируется окончательно в момент перехода на 11-й. Мера разумная, зачем с неудобоваримым именем бегать, тут практика всё и решает. Хотя один чел, отыгравший брутального варвара, выбрал себе нежное имя *Незабудка*, а когда спрашивали: "*Зачем?*", доставал секиру и мрачно отвечал: "*Чтобы помнили...*". Потом клан себе собрал нехилый.

Игра не ладилась. Расу и пол переменять до фиксации имени нельзя, а игровой класс сколько угодно.

Поиграл и друидами – светлый назывался просто друидом, а тёмный не тёмным, а Чёрным, – и воинами разными, и стрелком-следопытом попробовался – не моё. Расу выбрал самую простую и понятную – человек, в женском обличии рождаться не захотел, вдруг да выдадут замуж и придётся заново региться (*регистрировать игрового персонажа – прим. автора*). Может, обновление какой-нибудь новый подкласс нарисовало? Увы, всё строго по трём веткам развития и четырём линейкам становления – воин, маг, рейнджер, атака, защита, поддержка и микст. Становление, которое не явно атакующее, защитное или поддержки, руководства по *RWM* относят к миксту, чтобы не перемудрить с классификацией. Жречество стандартно относится к линейке магов поддержки, а монахи, к примеру, – микстовые воины с примерно одинаковым потенциалом ближнего и дистанционного боя. Нет, в Шао-Линь я не хочу, в македонскую фалангу не хочу, к стрелкам – ну это слишком уж банально для платинового аккаунта... Опаньки! Нашёл-таки экзота – монах, но не воин, а маг. Кстати, *Экзот* – вполне подходящее имечко для моего перса (*игрового персонажа – прим. автора*), ветка его выглядит так: *Маги – Жрецы – Монахи Ордена*. И кабы ещё на воинской ветке по соседству такие же *Монахи Ордена* были, вопросов у меня не возникало бы – развиваешься, создаёшь или вступаешь в Орден, а там ты либо жрец, либо боец. И на ветке рейнджеров то же самое – ну не предусмотрен в *RWM* монах Тук из отряда Робин Гуда! Смотрю гайд (*руководство в помощь новичкам – прим. автора*) по выбору игрового класса – *Монах Ордена* – игровой класс ветки магов, жреческий подкласс, ранг божественности неизвестен, может проявиться в процессе развития персонажа. Вызываю

статистическую вкладку – немало таких, но никто ни ранга божественности не выявил, ни Ордена не создал. Статистика Орденов – пустая и это необычно – неужели никто, никогда, ничего и никого не нашёл? Значит, я буду первый, если повезёт!

...Экзот (Монах Ордена-11), Сила 8, Ловкость 12, Выносливость 10, Мудрость 6, Интеллект 12, Харизма 10, Акробатика 2.5%, Атлетика 1.5%, Травология 3.5%, Подчинение 5% (бонус платинового аккаунта), Скрытность 2%, Тайное Знание 1.5%...

Слабовато, конечно. Лишние свойства перса, набранные в других классах и позорящие имидж всеми уважаемого будущего мага-основателя Первого Ордена (*Карманная Кража*, например) система уничтожила, раскидав процент прогресса случайным образом по оставшимся характеристикам. Требования обязательной к развитию профессии для персонажа можно и к 25-му уровню закрыть, при неудаче присваивается профессия *Повар* с 5% прогресса. Выделять профессии в отдельный ранг статуса при глобальном обновлении не стали – их оставили как характеристику общего вида. *Тайное Знание* получают все ветки магов с разной степенью прогресса, у меня полтора процента, у боевых магов обычно сразу 5%. Обновление заменило качественный рост характеристик простым правилом – 100% на 500-ом уровне, предел до 25-го уровня – 5%, 50-го уровня – 10%, 75-го уровня – 15%, 125-го уровня – 25%, 175-го уровня – 35%, 250-го уровня – 50% и так далее. Самый старший сейчас уровень игрока по статистике в целом – 156-й у воинов. Выше 500-го уровня игровая механика неведома даже интернету, клановый рейд среднего уровня 115 способен одолеть

группу монстров от 100 до 125 ранга или завалить босса 150-го, если очень повезёт. Изучая статьи по прогрессу игроков после *обновления Дьюри* – это официальное название – не могу не согласиться с тем, что он налицо, но и не возражаю пессимистам, указывающим на то, что локации ранга 1-150 задействуют лишь 10% игрового пространства, 150-200 – 15%, 200-250 – 25%, а остальное распределение неизвестно. Прогнозы аналитиков утверждают, что даже при десятикратном увеличении числа пользователей освоение локаций 250-го ранга и открытие высших по рангу произойдет не ранее, чем через полтора-два года.

Оружие выбрал стандартное для магов и отчасти стандартное для монахов, – обычно монах бьёт кулаком или пяткой, я же приноровился сражаться *Гибкой Тростью* – купил в лавке торговца за 5 единиц серебра.

...Гибкая Трость. Разновидность посоха с пониженным дробящим уроном.

Материал – дерево. Прочность 35/40. Урон 6-8...

Мой коронный удар стал такой – согнуть слегка трость дугой и отпустить, хлестнув свободным концом. Скоро я получил сообщение об открытии новой характеристики боя *Щелчок* – с уроном в два раза выше ударного. Начиная схватку с этого приёма, получаю иногда преимущество *Ошеломление* – дебафф, замедляющий осознанные действия противника на две-три секунды. Гораздо удобней стандартного боевого умения двуручных посохов – *Подсечки* с дебаффом *Опрокидывания*, действующим только на двуногих. Одиночная игра в *Лесной Чаще* потихоньку подняла меня на 12-й уровень, потом вступил в группу к таким же новичкам для Похода на Босса. Боссом чащи

оказался *Богомол из богомолов*, который сразу снёс нашего танка, не успевшего достать щит. Памятуя о противодействии кланов самостоятельности и незалежности отдельных игроков, не удивлюсь, если узнаю, что будущий рекрут клана и не собирался этот щит вообще доставать. Получив очень болезненный шлепок конечностью мерзкого насекомого, отправившего меня на грань жизни и смерти (осталось 20ХП из 120), ткнул тварь тростью, получил урон от Стрёмота (минус 5ХП), прыгнул вперёд, уворачиваясь перекатом, и погибнул героем, успев "щёлкнуть" тростью. *Щелчок* наложил эффект ошеломления и лучники успели повредить сочленение одной из лап или ног – что там у богомолато? Босс потерял подвижность, у стрелков прошли крыты по второй конечности, после чего всё решил матч *Урон от Стрёмота – Урон от Стрел*, в котором победу одержала наша команда смертников. А самое весёлое, что весь лут (*добыча победителей – прим. автора*) ушёл лидеру группы – тому самому "танку", который нас кинул. Зато очки опыта Игра распределяла в зависимости от личного участия – больше всего досталось рейнджерам и мне за удар, ставший ключом к победе, а рейд-лидеру – ноль пропорционально вкладу. За эту схватку я получил достижение *Последняя Жертва* и повысил уровень. Видео схватки стало популярным, после его публикации кидалу ни в какой клан уже не взяли, зато приняли всех остальных. Мы долго спорили, какое предложение лучше и вступили в "*Стрелы Запада*" (*далее в тексте без кавычек – прим. автора*), потому что его Устав позволял продолжать играть в режиме свободного поиска, если только нам не объявлена война. Причём война именно *Стрелам Запада*, а не союзникам. Никаких предписаний сдачи личного имущества в хранилище клана – всё строго на

добровольных началах. Никаких приказов типа "Собирать болотный хвощ для опохмела клан-лидера в течение месяца" и тому подобной чепухи, никаких потуг "Войти в первую десятку третьей сотни рейтинга через месяц". Единственное требование – разбор полётов после удачного или неудачного рейда и обмен опытом с кланом – как положительным, так и отрицательным. А для изучения накопленного кланового опыта следует выполнять клановые задания – на мой взгляд всё честно.

– Данные инфоскопии Поленского обработаны?

– Да, господин Дьюри.

– И каково заключение?

– Никаких отклонений, более того, флуктуационные влияния событий, сходных со стёртыми, должны существовать, а их нет.

– Умеете же вы всё запутать – когда он пытается вспомнить стёртые навыки, болевой порог должен изменяться и создавать дискомфорт, так?

– Совершенно верно, только он ничего не пытается вспомнить, взгляните на кривую долговременной памяти, она практически прямая, и ещё одна странность...

– Говорите!

– Победа над боссом локации – из всех возможных вариантов только один давал шансы на победу.

– Может, парню просто повезло?

– Да, но он знал, что делает, а не импровизировал, – взгляните на активность мозга: полная безмятежность даже в момент смерти. Мы сравнивали показатели элитных игроков в аналогичной ситуации, в сравнении с нашим подопечным самый

хладнокровный из них выглядит неврастеником. Это ненормально. Даже искусственный интеллект генерирует пики вот в этих зонах, а у Анджея обратная картинка.

– Что-нибудь ещё?

– Мы отправили графики активности мышечной памяти профессору Стайну и тот пришёл в ярость – решил, что это шутка – смотрите, эти функции экстраполируются элементарным образом, Стайн прислал будущие показатели на неделю вперёд и они совпали с фактическими с погрешностью в стомиллионную долю процента. И продолжают совпадать, мы провели дальнейшую экстраполяцию на год и пока отклонений нет.

– Невероятно.

– Ему безразличны семейные дела, он не интересуется женщинами, индифферентен к мнению о себе мужчин, не пьёт, не курит, избегает любых конфликтов, даже в тюрьме он был коммуникабельнее. Его "болезнь" хуже игровой зависимости – там виртуальные миры путают с нормальным, а Поленски ничего не принимает ни за игру, ни за реальность – эмоционально он всё одинаково игнорирует.

– Ваши рекомендации?

– От смерти лекарства нет, а ваш Поленский – зомбифицированная личность, увольте меня от рецептов оживления мертвецов!

– Сандро, мне нужен совет. Динамика RWM падает, всплеск роста показателей игроков иссякает. Я предлагаю переписать Игру.

– Чтобы переписать Игру, Отто, надо знать, что именно переписывать. Никто не раскрыл секретов

её творца, только один прикоснулся и ты его ликвидировал.

– Осуждаешь?

– А смысл?

– Бета-тестирование невозможно, перескочить через ранг в движении по локациям нельзя – где тут секреты? Через месяц все игроки упрутся лбом в предел 175, а был он 120 и что дальше? Репутационные квесты с населением бесполезны для роста, искины НПС примитивны – всё надо менять!

– Если изменить всё, игра потеряет R в наименовании, ведь первое изменение коснётся снятия ограничений с просмотра инвентаря, так?

– Да, так! Это нормально – видеть статьи и инвентарь, как без этого планировать стратегию?

– А если игра стратегически не клановая? Витольд Лисицки не любил шумных компаний.

– И бесшумных тоже, он никаких не любил.

– Тем не менее кланы, обеспечивая защищённость игрока, препятствуют его личностному росту, а в игре нет никаких других стимулов – деньги, репутация, – всё очень скудно как будто бы нарочно, не находишь?

– В одиночку игрок не пробьётся дальше третьего уровня сложности локаций, его съедят мобы (агрессивная живая фауна плюс вся нежить – прим. автора).

– Я не сказал, что в одиночку, я сказал – вне клана, цели клана никогда не могут стать личными для геймера, поэтому я и предполагаю, что RWM – простор для гениев одиночной игры. Формальные кланы, не сдерживающие своими правилами – вот компромиссное решение и обрати внимание, как быстро Анджей вступил туда!

– Такие кланы, как Стрелы Запада, распадутся через месяц.

– И соберутся в новые с другими именами. Я против дальнейших модификаций Системы, думаю, скоро ситуация с замыслами щедрого "Дедушки Витольда" прояснится. Нет, спорить я не намерен, для меня этот факт очевиден уже сейчас, а ты ослеплён ненавистью к прошлому.

– У меня есть для этого все основания!

– Я уверен, что Витольд реализовал здесь свой модус вивенди, а не наш, мы не способны постичь его, различие же между мною и тобою в том, что я и не пытаюсь постичь, а ты всё время дёргаешься. Расслабься, Отто, отдохни от ответственности за спасение мира от абсолютного зла.

– Но Лисицки был его инкарнацией в творчестве виртуальных миров. Этого нельзя ни понять, ни простить. И забывать тоже нельзя!

– Послушай, дружище, я редко вещаю гласом кардинала, оглашающим папскую буллу, но одну непростую истину в своей Борьбе Супермена ты упускаешь – **зло в мире творится потому, что его можно и не творить, добро же потому, что не делать его невозможно.**

Из наблюдений рядового геймера

Странный парень этот Экс, а как его ещё называть? Не Зотом и не Экзом – неудобно, вот и зовём Эксом. Ему без разницы, ему похоже всё фиолетово, – он даже гайды на свой класс не смотрел. В том бою с богомолем записи показали, что дебафф *Ошеломление* прошёл 2 раза, а в википедии написано, что в отличие от *Оглушения* ошеломление может сработать только с

первого удара. При приёме в клан его спросили, откуда взялся второй раз, он задумался – сразу видно, что впервые слышит об ограничении – и ответил просто: "*Удары были разные, у меня два разных способа ударить и система засчитала их как первые*". После выкладки инфы (*информации – прим. автора*) в общий доступ статус клана в рейтинге поднялся на три пункта, и статус *Экса* в клане тоже. Только мы сейчас к 20-му уровню подошли, а он всё на 15-ом, потому что в каждом бою независимо от числа мобов и их мощности бросается на них с тросточкой и погибает через 10 секунд. Недавно стаю из 8 волков связал боем, а когда улетел на перерождение, волки те ещё минуту не могли на нас сосредоточиться, опешив, наверное, от такой наглости. В итоге система ставит ему высшую оценку, но почти весь прирост опыта срезается смертью. У нас не принято свой адрес в реале светить, а тут *Альма* с ним пококотничала малость, так её бойфренд на *Экса* и наехал – мол, найду в реале и отрихтую фейс, а *Эйс* как отрезал: "Из Оттавы я!" – оба отвалили сразу, не летать же через океан ему морду бить или на свиданку. Теперь шутники бойфренду всё деньги на билет предлагают – он озверел уже в натуре, не понимает доброй шутки – кто ж ему столько денег даст?

Луг не берёт, свою долю сдаёт за гроши в хранилище, все очки вкладывает в *Ловкость*, наверное, и не имеет с этого никакой прибыли, хоть бы *Выносливость* качал, чтоб подольше не умирать. В группу его берут охотно, с его участием не проиграно ни одной схватки, на ролеплейщика тоже не тянет, если только не отыгрывать смертника. Станный он, *Экс* этот, натурально экзот.

...Экзот (Монах Ордена-16), Сила 15, Ловкость 15, Выносливость 15, Мудрость 13, Интеллект 13, Харизма 15, Акробатика 3.0%, Атлетика 2.5%, Травология 4.0%, Подчинение 5% (бонус платинового аккаунта), Скрытность 2.5%, Тайное Знание 2.0%...

Необычно удерживать низкий уровень *Интеллекта* и *Мудрости* у адепта ветки магов, но я намерен и дальше изображать монаха-воина, иначе включится линейка поддержки – лечение и снятие дебаффов, благословения, а я не желаю! Тащу себя на микстовую стезю, а она всё не появляется! Моя стратегия – как можно дольше сохранять способность разностороннего развития, чтобы развилки у путей моих были, а не сплошь колея. Умираю да, часто, но группа всегда побеждает и в уровнях не падаю, вещи мне не нужны, денег на замену простых сандалий и тканевой одежды хватает. Вместо шлема или шляпы – головная повязка, ну и пояс есть с пятью слотами для зелий. Зелья не использую, мне вполне достаточно помощи лекарей, без неё я больше 5 секунд против монстров не выстою.

Боевых умений два – *Щелчок* и *Тычок*, оба приёма дают *Ошеломление*, но нечасто, в бою я ищу гармонию прыжков, уклонений и ударов, чтобы каскад их оставался единым движением, а не простым набором случайных действий. Никто не замечает, что я бьюсь вслепую – фиксирую положение группы врагов, врезаюсь в них, уклоняюсь от первых ударов, наношу свои, со стороны всё и так выглядит самоубийством, но иначе проникнуться духом схватки никак! А удары посохом плашмя в гуще мобов всё равно невозможны, разве только против одиночного босса.

Постоянно воспроизвожу в памяти мельчайшие детали своих действий в бою, сопоставляю с ними внешние видеозаписи, осознания единства пока нет, но терпение и труд, как говорится, кого хочешь в порошок сотрут. Вне капсулы об игре стараюсь не думать – здесь другие правила, стараюсь их не нарушать, была бы моя воля – жил бы невидимкой, но не получается, то психологи пытаются, то домашние, проще всего общаться с попугаем – он один не настаивает на принадлежности к родной фамилии и вытекающих отсюда обязательств – сначала надо было привести в дом хорошую девушку, чтобы жениться, потом просто девушку, чтобы жениться, а сейчас согласны даже на нехорошую, лишь бы женился. Психологов тоже настораживает отсутствие какой-либо реакции на брак: я не протестую, не соглашаюсь, я элементарно не вожу домой девушек и к ним в дом ни ногой. Обычно пациентов наблюдает один доктор, а у меня всё время новые, только вопросы у них одинаковые. Я же существую только в бою, когда вслепую нахожу нужные движения, в остальное время жите мое не бытие.

Глава 7 **УТЕРЯННОЕ ЗНАНИЕ.**

...Вы получили 120 единиц урона ядом, вы отравлены, регенерация 5ХП/мин, отравление минус 25ХП/мин...

Первый босс с дистанционным уроном *Плевок Ядом*. Попал в меня, жизни осталось на минуту, так что успею. Уклонение, тычок, уклонение, удар плашмя, уклонение, прыжок в сторону, удар плашмя, щелчок, прошло лечение, скачок назад, перекаат вправо, прыжок с

ударом плашмя, падение с перекатом, прошло лечение, щелчок тростью, уклонение, несмотря на фильтры боли в одну десятую, для сохранения темпа приходится вкладывать всё больше ярости. Нет, ярость не является игровой характеристикой, она единственное моё реальное ощущение сейчас, чем сильнее действие яда, тем мощнее ярость, успею ли ещё ударить?

...Осталось 20ХП из 225, в зоне влияния обнаружен объект подчинения, для активации используйте Книгу Магии. Включить линейку магических умений? Линейка включена по умолчанию, для активации Подчинения выберите объект. Объект Змеиное Яйцо захвачен как единственный, Подчинение будет активировано по умолчанию через 9,8,7,6,5,4,3,2,1... Вы умерли и перенесены на точку возрождения "Болотный тотем"...

Не всё же побеждать, через три минуты и шесть часов респайна вся группа изучала запись боя с Великим Змеем у пенька, символизирующего болотный тотем. Босс Плевками Яда вывел из боя лучников, лекарей и обоих танков именно в такой последовательности, что наводило на мысль о повышенном интеллекте твари, о чём мы сразу и накропали в отчёте, тут же отправив его руководству. И были немедленно отозваны на базу для встречи с клан-лидером номер 2 (заместитель номера 1, служба внутренней безопасности клана и внешняя разведка).

- Здорово, орлы!
- Здравия желаем, Мастер!
- Молодцы, сразу видно правильный подход к дисциплине, дисциплина должна быть всегда, особенно

тогда, когда она на ... не нужна, в общем так, отчёт я изучил, видео просмотрел, только один вопрос: каков был уровень босса?

– По рангу локации не меньше 25, но не выше 35.

– А по уровню интеллекта, о котором вы в отчёте написали?

– Трудно сказать, не с кем сравнивать, он у нас первый.

– Логично. В общем, сегодня вы подарили нашему клану вечный союз с *Пионерами Запада*, они этого Босса где только не искали, к болоту, где вы с ним столкнулись, он не имеет никакого отношения. *Великий Змей* – такая же легенда для магов, как *Философский Камень* для алхимиков. За всю историю Игры, мастер *Экс*, вы восьмой, кто смог продержаться в прямом обмене ударами с ним больше минуты.

– Меня подлечивали товарищи.

– И стреляли товарищи тоже, только ни одна стрела не попала в цель – *Аура Величия* мешала. Она и тебе не должна была дать его стукнуть, а в логах боя чёрным по белому – 3 *Ошеломления* и 24 единицы урона по Змею. Известный всем боец *Незабудка* на первом месте – 72 очка урона на 110-м уровне, а ты 24 на 16-ом. Сейчас он на 140-м и направляется к нам для подписания договора, три разведгруппы *Пионеров* уже на болотном тотеме и подтвердили факт присутствия самого реликтового босса *RWM*. Думай, что в твоей тактике такого, что позволило пробить *Ауру Величия*.

– Я вёл бой в обычной манере.

– Твоя манера известна – *Последняя Жертва* не в первый и не в последний раз, думай ещё, что именно нового было в этом бою?

– Третье ошеломление, у меня его генерируют два типа удара, теперь появился третий, который

плашмя, других я не использовал. При *Ошеломлении* проходил урон, три раза по 8 в среднем.

– Парни, вы наблюдали бой со стороны, что-нибудь заметили необычное? *Альма*, ты первая, хоть и не парень, – женский глаз порой видит невидимое мужскому. Кстати, обязательств по неразглашению я на вас не накладываю, – догадываетесь, почему?

– Никто не поверит!

– И ещё поржут после того, как змея в локе не обнаружат!

– А видео?

– Подделка. *Пионеры* первые в нас камень и кинут, хотя сейчас полклана уже там.

– А зачем им *Змей*?

– Кабы ведать! Но они единственный клан с двумя редкими профессиями – *Астрология* и *Гадание*, первая бонусом с платины кому-то досталась, а вторая давно. Уже дважды с их помощью выходили на супербосса, но в первый раз мудрый змей досрочно уклонился от схватки, а во второй – победил с явным преимуществом. Сегодня победит по очкам, наверное, а в следующий раз кто знает? Итак, *Альма*, что заметила странного?

– Странного у *Экса*? Да он весь из себя чудик и когда ведёт бой, мобы словно сомневаются – бить или не бить, вот и сейчас *Змей* как будто ждал его смерти от яда и дождался. А танков он хвостом снёс с трёх ударов, вы же видели сами. А *Экса* не стал так мочить.

– Точно, Мастер, как будто он его оценивал, а потому решил не добивать.

– Твоё мнение, герой?

– Если мы сейчас в домино режемся, то у меня пусто-пусто.

А ведь вру, у меня ещё шесть-шесть есть! Про подчинение *Змеиного Яйца* я и забыл! Бонусные плюшки платинового аккаунта как кот в мешке – в википедии нашлось три толкования характеристики *Подчинение* и наиболее подходящей для жреца-мага, коим я являюсь, считал подчинение алтарей выбранному божеству-покровителю или полученному по ходу игры иному рангу божественности – понятий в высшей степени неопределённых опытом или хранимых в секрете от игрового сообщества. Подчинение мертвяков воле некроманта не моя ветка, подчинение живого моба воле шамана или друида в бою тоже не моя, а моё *Подчинение* оказалось присвоением потенциального пета (*питомца – прим. автора*) и в википедии об этом ни слова, что даёт мне формальное право помалкивать. Я даже инвентарь не просматривал, так что неизвестно, успел ли до смерти подчинить себе легендарную плюшку, за которой и охотится самый сильный клан европейского сектора *RWM*. Да и факт наличия у меня платины я не засвечивал – мало ли в Оттаве участников лотереи было?

– Хотя нет, как вы думаете, Мастер, *Великий Змей* – он змей или змеюка? Что, если *Пионеры* не за шкурой на сапоги охотятся, а за потомством? Для чего боссу высшего уровня мелькать в нижних локациях? Чтобы кладку от врагов легче защитить было!

– Идея хороша, *Экс*, только если бы у *Великого Змея* было потомство, они, Великие, размножились как лемминги, чего не наблюдается.

– Не подумал!

– Всем премия по 5 серебрянных – отдыхайте! *Экс*, не удивлюсь, если предложат переход к себе. Почитай пока их Устав, подумай, решение за тобой, но

сам понимаешь, если останешься, одним козырем в нашей клановой колоде будет больше и мы этого не забудем. Свободны!

Сначала отправился по магазинам менять пришедшие в негодность шмотки, посетовал на отсутствие достойной замены для трости, которой осталось жить 10 пунктов прочности, а потом решил открыть вкладку *Игровые Предметы* окна инвентаря:

...Змеиное Яйцо. Для привязки требуется 200 пунктов энергии...

Пяти пунктов не хватает, подожду до следующего уровня. И никакой связи с легендой, философским камнем и *Великим Змеем*. Может, он чужой кладкой лакомился, а тут мы нарисовались. Последнее яйцо я от пожирания и спас, а мой хомяк (*житель внутреннего зоопарка игрока, символизирующий жадность, когда хапаешь – в отличие от душащей жабы, символизирующей жадность, когда не отдаёшь нахапанного – прим. автора*) уже разлакомился – легендарка на халяву!

...на просторах Real Word обнаружен и повержен Великий Змей, мегабосс неизвестной локации недоступного ранга. Разведка "Пионеров Запада" обнаружила его... Видео боя доступно за 5 единиц серебра... Решающий удар бойца Незабудки выводит клан на первое место в мировом рейтинге. Лидеры кланов "Ха-Шень" и "Зеро" отправили свои поздравления лучшему из кланов Запада... Первый шаг к Утерянным Знаниям сделан...

Под утерянным знанием подразумевается решение задачи, как подняться на 500-й уровень. Достижение *Пионеров* изменило нейтральное отношение НПС к игрокам, в магазинах стали появляться необычные предметы, привезённые неведомыми "караванными" и "морскими" путями. Заменял свою трость на похожую. Устав пионеров изучать не стал, предложения о переходе так и не поступило. Увеличившееся число квестов "*поди-отнеси и обратно*" позволило частично погасить падение опыта после схватки с мегабоссом, после чего наша БГ (боевая группа) решила податься в *Медные Шахты*, локацию с мертвяками ранга 25-40. Выбор оказался удачным, скелеты проигрывали живым мобам в скорости, что позволяло мне не умирать в бою – пока я связывал двух или трёх противников в узких коридорах, товарищи выбивали самого опасного скелета (жреца или стрелка), я отходил в тыл и восстанавливался, потом снова атаковал, пока восстанавливалась группа. Меди в шахтах мы не нашли, я поднял уровень и выровнял по нему число Харизмы, прочие статы подравнялись и всегда будут на 2 меньше.

...Экзот (Монах Ордена-17), Сила 15, Ловкость 15, Выносливость 15, Мудрость 15, Интеллект 15, Харизма 17...

Соратники впереди меня на 4-5 уровней, но за младшего не держат. Отправив в клан отчёт по скелетам, получили обратно вопрос – а где босс локации? Поручили его отыскать, – найдём, будем первые, – пока никто не преуспел. Привязавшись к лужайке у входа в штольни, разбили лагерь – время возрождения мобов 12 часов – успеем побродить. Сон в игре возможен, только

я редко им пользуюсь, что нас и спасло – не всех, *Альму* и *Шена Невидимка* успел отправить на перерождение прямо по месту смерти. Мудровать я не стал, врезав по пустоте на уровне роста, пока группа приходила в себя от сна и шока, пропустил град ударов, понизивших жизнь до 40 из 235, после чего уяснил положение врага, закрыл глаза и провёл коронную серию щелчков, тычков, уклонений и перекатов, завершив всё *Мощным Ударом* по хребту твари – хребет должен быть обязательно, а когда *Фердок* (следопыт 22 уровня) догадался плеснуть кипятком из котелка туда, куда я бил, раздался леденящий душу вой, не наложивший никаких дебаффов, в *Невидимку* полетели стрелы (практически в упор), после чего мы потеряли танка, которого попытался пройти враг, чтобы вырваться из кольца, но смерть не была напрасной – фантом буквально насадился на меч, после чего эффект невидимости стал с него спадать и мы яростно добились этот студенистый плод фантазии разработчиков локаций *Игры* – прим. автора). Предсмертный вопль наложил на нас дебафф *Оцепенение*, но не настолько долго, чтобы тварь успела уползти в штольни – мы бы её и там достали, половину бойцов положила на месте, мразь. Странно, если этот студень-призрак и есть босс, что он снаружи штолен делал? Покурить вышел? И с чего ему на нас нападать в зоне респауна, вот загадка-то! Нельзя по правилам! Отчёт вышел бурный и без видео схватки – только труп монстра сфотокали и не очень удивились вызову в Ставку, когда пройдет 6 часов времени до возвращения погибших.

– Как объясняете нападение на себя в точке привязки?

– Убитый монстр был боссом, не был убит рейдом, для него запретной зоной является предшествующая точка респауна.

– А почему кроме вас этого босса никто не выявил?

– Так невидимый он, и нападает только на спящих, иначе не объяснить.

– А спать вы, выходит, первые догадались?

– Выходит, что так.

– А тебе, *Экс*, чего не спалось?

– Засыпаю медленно.

– Если тварь считывает альфа-ритмы мозга для определения состояния сна, то ты должен был спать с её точки зрения.

– Голодная была. Её ведь не спросишь.

– Объявляю всем взыскание за халатность – видео должно в бою включено не менее, чем с двух ракурсов, понятно?

– Так точно, Мастер.

– Ваше счастье, что видео невидимки бесполезно. Тем более ночью! *Экзот*, спляшешь с посохом как тогда, остальные действуют по зафиксированной в отчете схеме боя, труп твари наложим контуром, а потом проявим, делайте что и как хотите, но видео реконструкции должно быть у меня завтра, сопроводим его текстом: "*Ошеломлённые нападением на точке возрождения, никто не догадался включить камеры, видео реконструкции боя с загадочным Боссом-Невидимкой Медных Шахт...*" ну и так далее, вопросы есть?

– Никак нет, Мастер!

– Успеете до полудня, сниму взыскание – работать! Да, *Альма*, когда тебя будут "убивать", успеи крикнуть: "*Мальчики, спасите!*" для антуражу, – незачем

засвечивать причины пробуждения *Экса* и как он одновременно спал и не спал – я не понимаю, он не понимает, а монстра не допросишь, поняла?

– Поняла. Но он мне будет должен!

БГ (дружно): "*Авиабилет в Оттаву туда и обратно?*"

– Идиоты! *Экс*, можно и без обратного.

– А без "туда" сойдёт?

– Уйду я от вас!

Первый месяц игры я завершил на двадцать втором уровне, динамика роста нашей группы в сравнении с прочими в клане всегда в первой десятке. Замешательство монстров после нестандартных действий смертника получило научное название *крэйзи-эффекта*, википедия пополнилась термином *крэйзи-стратегия*, топовые кланы, применившие её первыми как плановое тактическое действие, резко рванули в темпе роста, а о создателях метода – малых игровых группах не просто забыли, а с пеной у рта доказывали, что для них *крэйзи* неприемлема в принципе. Видно, из теоретиков получаются лучшие учителя, а из практиков – лучшие ученики, ну так тому и быть! Число очков энергии возросло до 300 и я решился на привязку змеиного яйца, о котором опять подзабыл.

...Вам доступен фамилиар Мудрый Полоз. Реликт. Ограничения: магический класс Жрецы, Монахи Ордена, Подчинение 5% для уровня 0-25, прирост линейный +5% на 25 уровней. Текущий уровень 0 (яйцо). Для перехода на первый уровень требуется 210 ЭП. Расходы на содержание: постоянное снижение уровня маны на $N/2$ ЭП, N – чётный уровень питомца больше 50, постоянное снижение уровня маны на 25 для уровня

1-50. Особые свойства: приоритетный рост любой характеристики или блокировка роста любой характеристики в пользу остальных. Особые свойства: невидимка для окружающих (только тату). Реликтовые свойства: скрыто, зависят от направления роста владельца. Вы можете иметь одного фамилиара, при замене на второго первый погибает.

Таких фамилиаров не меняют, потому что их в природе не бывает. Есть не просит, вопросов татушка не вызовет, управление же ростом вторичных характеристик –это супер! Случайно они еле растут. Из предложенных вариантов выбираю снегиря и маленькая птичка появляется на запястье левой руки. Выбираю приоритетный рост *Акробатики* – скачу как горный козёл, а она всё тормозит. Скоро я понял, что после установки любого приоритета открытие новых характеристик прекращается, но в компенсацию их потерянный начальный процент прогресса, должный проявиться при открытии, плюсуется к текущему проценту приоритетной. Что тоже хорошо, у некоторых до сотни всего открыто, а прогресс ничтожен. Хотя за предел, установленный текущим уровнем, не перепрыгнуть.

– Я не понимаю, Сольди, ты знал?

– Знал. В бразильском секторе девять квестов подобного рода выполняются полгода, но не пройдены. Пока. Пионеры Запада получили кинжал, Анджей – фамилиара, "Птица Симвург" – уникальную примочку к кузнечному делу.

– То есть альфа-тест был ложной тревогой? Но я уверен, что...

– Ты не мог действовать иначе. Проблема в том, что твоя реакция легко просчитывалась и тогда, когда этот альфа-тест создавался. То, что не смог Витольд, своими руками доделал ты сам, сотворив Экзота.

– Объясни.

– Воздействовать на слои реальной памяти запрещено было всегда. Но медицинская методика сформировалась после убийства Лисицки. Он предвидел её и создал закладку – альфа-тест. При помощи зверского инструмента, отточенного в мирах Львов, Валькирий и эдемитов – боли – он завершил на мальчишке свои изыски по модификации личности. Ты ликвидировал альфа-тест и выбил карт-блани на реконструкцию памяти. Обнаружив мешанину слоев, ты принял её структуру за случайную, а это был результат шокотерапии "доктора" Витольда – тени его извращенного подсознания, имплантированные в слои личности Анджея, причём совершенно добровольно – так уж трагически сложились обстоятельства его игры. При полном стирании памяти тени пропали, но если провести аналогию с негативом, то белое стало чёрным, а чёрное – белым, только негатив непростой – сотни оттенков. И незавершённая искусственная структура стала естественной, насколько это возможно в чудовищном методе. Я смотрел данные инфоскопии и прочих исследований – наукообразный бред, "...экстраполяция мышечной активности...", только завтра гибрид человека с альфа-тестом сгенерирует новые, вот будет им радость нобелевская! И ты сам заварил эту кашу, проявив и закрепив в живом человеке – помнишь своё выражение – инкарнацию зла виртуальной реальности! Только Витольд был знаком и предсказуем, а Экзот? Он обыкновенный, немного замкнут, но марафонский забег по рудникам – год в

шесть недель не мог пройти бесследно. А кто его туда определил? Ты, Отто! Я, кстати, разыскал чёрный ящик "бракованной" капсулы. Изменение настроек произошло в момент начального погружения при синхронизации с "неизвестной флуктуацией, источник не локализован". Этот импульс наверняка был сгенерирован личностью Витольда, имплантированной в Анджея – тот ведь прекрасно разбирался в тюремных алгоритмах погружения в вирт.

– Это невозможно!

– Было невозможно.

– Но если ты всё знал, почему...

– Я что, сумасшедший? В такое – поверить! Я предполагал, но по кусочкам, а сейчас после этого – Сольди кивнул на заключения "экспертов", пазл сложился. Но это были хорошие новости, а теперь плохие.

– Что может быть хуже?

– Суди сам. Вытесняя личность Поленского в слои памяти Сайола, альфа-скрипт избавлялся от "лишних деталей", внедряя их в искины мобов и боссов локаций. Осколки личности реального человека внедрены в память Игры, рождаются, умирают, снова рождаются и самое страшное – они помнят целое даже в образе Экса.

– Ты шутишь? Это совсем не смешно!

– Вот данные тестирования крэизи-стратегий в ряде игр, эффекта изменения реакции мобов не зафиксировано. Если произвести тщательный анализ внутри RWM – эффект тем заметнее, чем ближе действия смертников к алгоритму Поленского. Игра его запоминает. Вот распечатки протоколов, нужные участки помечены маркером. Будешь проверять?

– Буду.

- Не думаю, что это тоже задумал Лисицки, скорее всего – побочный эффект.
- Да какая теперь разница!
- Да, это X-фактор, бомба замедленного действия с неизвестным видом взрывчатки, а Анджей+Экс – детонатор неизвестной конструкции.

Глава 8 РАСПАД.

Мои приятели играют в основном вечером и ночью. Разница во времени с Варшавой сместила и моё время соответственно, но я всё равно здесь непрерывно, отдыхая только на шестичасовом интервале возвращения после смерти. Всё изменилось тогда, когда по количеству смертей я вошёл в первую сотню рейтинга геймеров-самоубийц:

...Время респауна уменьшено на треть, пока вы в числе 100 самых убиваемых игроков сектора. При вхождении в первую десятку рейтинга время респауна будет зафиксировано окончательно...

Одна из модификаций обновления Дьюри. Осталось понять, какой сектор имеется ввиду – канадский или польский? Изучение статистики польского показало, что до 10-ой строчки я не дотяну, а вот держаться на плаву в первой сотне мне вполне по силам, 101-я строчка отстоит от меня на 1 балл, но она неактивна уже полгода, а 102-я отстала на 26 баллов.

Фамилиар позволил к 25-му уровню поднять до упора *Атлетику* и *Акробатику*, у *Тайного Знания* полпроцента до пяти осталось, новых магических умений не появилось, зато в бою я уверенно держусь

уже минуту против любого противника. Бонусные очки характеристик (12 вместо 6) распределил как обычно, – два раза по одному очку везде, *Харизма* теперь 26, остальные – 24. Питомца поднял до 12-го уровня, затратив $200+10*11=310$ ЭП для перехода с 10 на 11-й, а после регенерации маны – 320ЭП для перехода с 11-ого на 12-й, больше не получится – 320 пунктов энергии мой предел с учетом подкормки полоза. Торможу развитие *Травологии* и *Скрытности*, получив практически сразу недостающие полпроцента к *Тайному Знанию* и теперь с нетерпением жду нового умения, которое определит линейку развития. Только бы не поддержки!

...Вы получили новую характеристику Повар, прогресс 4.5%...

Вот откуда полпроцента срезались! Обязательная профессия, требование основ законодательства для игр с полным погружением, навязывается на 25-ом уровне, если не появилась раньше. Даже Полоз отключить её обретение не смог, а жаль.

...Бонус платинового аккаунта. Вы можете заменить базовую профессию Повар 5% до перехода на 26-й уровень: Скорняк 2.5%, Аптекарь 2.5%, Резчик по дереву 2.5%, Чеканщик по металлу 2.5%, Вышивка 2.5%...

Дождавшись прироста прогресса *Повара* 0.5% при сборе трав (при блокировании *Травологии*) и игре в прятки с мобами (при блокировке *Скрытности*), меняю его на *Скорняка* 2.5%. И, наконец-то, 5% *Тайного Знания* выбрали мне микстовую характеристику развития мага:

...Урон льдом 1.5%. К любому типу удара оружием добавляется холодный урон 5 единиц. Вероятность замораживания цели на 2 с – 1.5%...

Маги с развитием по линейке поддержки получают первым умением либо *Лечение*, либо *Купол Исцеления*. Маги атакующей линейки – огненный или ядовитый урон, а маги защитной или микстовой модели – урон холодом или астральный. Вряд ли я маг защиты – это другая ветка, не жреческая, хотя было бы экстравагантно для моей манеры боя, не имеющей к защите никакого касательства! Теперь изменяем способ модификации с блокировки на преимущественное развитие урона льдом и выбранной профессии. Снова сбор трав и игра в прятки. Когда мои соклановцы застали меня за сбором лютиков, не обошлось без подколок:

– *Экс*, зачем лютики, слышь, *Альма* розы любит!

– Всё в порядке, *Шен*, лютики – это куриная слепота, она оценит!

– Ага, оценит парализующей стрелой в живот. Привет, *Альма*! А *Экс* тебе букетик собирает... Мимозы не было, так что чем богаты!

– *Экс*, привет, это мне цветочки? Ты так галантен! А в Баскервильских топях, говорят, кувшинки красивые есть, нарвёшь? Тоже жёлтенькие.

– Ага, и змейки к ним ещё разные. Травологию качаю, не видите? Да, респаун у меня теперь не шесть, а четыре! Достижение словил.

– Давно пора уже, смертник.

– А давайте в топи махнём.

– Там одни змеи, деревня без заданий и кладбище.

– Так, все собираем лютики, сдаём в клан, берём на обмен противоядие и айда туда, прорвёмся!

Через пару часов мы брели по унылым торфяникам, неумело отмахиваясь от юрких змеек. Кувшинки были, но лезть в вонючую жижу, рискуя провалиться в трясины – увольте! Запасы антидота извёл наполовину, но наловчился щёлкать гадов по головам. Если проходило замораживание, змею удавалось добить и снять с неё кожу умением *Скорняк*. Иногда к лулу добавлялся змеиный зуб, может, ядовитый наконечник стрелы из него в клане сделают? Неподалёку от деревни наткнулись на болотного босса – мертвяк оказался, точнее, *Умертвие*. Не невидимое, и на том спасибо, только снесло мне жизнь практически мгновенно, успел ткнуть его один раз, зато с заморозкой, дальше дело опыта. Опыта у группы еле хватило, четыре смерти, Альма и оба танка уцелели и написали в личку (*окно внутриигрового чата – прим. автора*), что ждут нас в деревенской таверне. Вернувшись раньше всех, посетил место битвы, забрал добычу и по дороге к таверне угодил в болотную яму – дождь начал накрапывать, вот видимость и упала. Получив прирост *Скорняка* от неведомой характеристики, стал купаться в соседних ямах и...

...Обнаружены останки... Вы нашли предмет профессии – Удочка. Желаете открыть характеристику Рыбалка?...

На всякий случай сбрасываю в настройках полоза преимущественный рост и отвечаю согласием, тут же

открывается *Рыбалка 5%* и *Ныряльщик 2%*. Блокирую в настройках фамилиара развитие обеих и начинаю нырять во все ямы подряд, шуганув оттуда змей. Если топь слишком глубокая, выбираюсь при помощи трости и удилища. Забросив удочку в очередную яму, получаю первый улов и медную серёжку с заданием на поиск владельца. Поскольку я в группе, сразу получаю в чате привет от соратников:

– Ты там что, кувшинки мне собираешь? Польщена.

– Экс, ты молоток! Здесь квестов никто не брал, мы опять первые!

– Давай, подтягивайся, через 15 минут разбор полётов.

Надо для прикола пару кувшинок *Альме* принести. Или вон ту лилию. Когда на меня напали четыре змеи сразу, опять прошла заморозка, иначе не отбился бы. Там прогресс умения уже 4%, но морожу чаще. А *Удачи* у меня нет, между прочим. Просто везение? Забрасываю удочку, стараясь подцепить лилию.

...открыта характеристика Удача 1.5%. Открыта характеристика Заметить Тайник 1.5%. Вы активировали ядовитую ловушку. Получен урон ядом 200 единиц. Вы отравлены! Регенерация 10 ХП/мин, отравление минус 20 ХП/мин. Примите противоядие или умрёте! Вы нашли амулет Чётки Ночи, входящий в состав сетевого набора. Характеристики сетевого набора станут доступны после обнаружения следующего сетевого предмета... Четки Ночи Монаха Ордена. Прогресс характеристики Тайное Знание

формируется по границам ранга 10-15% вместо ранга 0-5% и так далее. Текущее значение 10%. Ограничения: амулет должен быть в инвентаре Игрока...

Антидот извёл весь, отравление сравнялось с регенерацией – не умру! На разбор полётов опоздал уже, прихожу в себя от шока! У меня ранг развития характеристик ограничен 5%, до 50-го уровня будет 10%, а 15% – это предел до 75 уровня! Вот была бы подлость, если бы чётки выбрали *Травологию!*

– Экс, ты где? Почему жизнь на нуле почти?

– Кувшинки искал, вот и нашел несколько змей сразу! Противоядие кончилось, но до таверны дотяну. Если бы не холодный урон с заморозкой, ждали бы меня ещё 4 часа. *Альма*, извини, нашёл только одну лилию. Ты лилии любишь?

– А какие у неё лепестки? Белые?

– А какие ещё бывают? Белые, конечно, хотя нет, чёрные прожилки – изнутри!

– Народ, наш везунчик ещё и *Лилию Миледи* нашёл! Тащи её сюда, это 20 серебряных как минимум, если продавать! Она редкая! *Травологию* проверь!

– На пределе, так что бесполезно.

Квест с серьгой прошли чётко. Не обнаружив в деревне владельца, отыскали на деревенском кладбище пустую могилку, приложив к ней серьгу и получив квест на вторую серёжку! Перенесли останки рыбачки на кладбище и грохнули местных призраков. Из деревни нас выгнали из-за проклятия ведьмы, наложившего штраф на *Харизму*, после чего пришлось выносить ведьму, которая кошкой (пумой) металась между нами, получая от каждого что-нибудь своё, – я одарил холодом

и парой ошеломлений, Альма – множественным выстрелом в упор, танки – ударами щитов, маги – замедлением, видео сняли со всех ракурсов, так что лидер будет доволен. После смерти проклятие спало, но доходов от деревенских не получили, разве что бесплатное пиво в таверне (только первая кружка). Угостив ей всех местных пьяниц, получили скидки на ремонт у кузнеца и портного, отнесли серёжку на кладбище и закрыли задание.

Получил знаковый 26-й уровень, пустил в преимущественный рост *Тайное Знание* и *Удачу*, удача вообще вещь для мага редкая, она больше ворам подходит. Украсть предмет из инвентаря вор не может, карманная кража у игрока ворует деньги, но немного – 5-6 медяков в худшем случае. А вот находить тайники и ловушки – прерогатива класса Вор, за что и ценят. Нам в группе вор не помешал бы, только рейтинг у нас низковат, не пойдёт никто! Бонус в *Тайном Знании* сказался не сразу, но очень кстати:

...Вы открыли классовое умение Тотем 5%. Шаманы и Жрецы могут наложить на место сражения заклинание, снимающее с членов отряда все негативные эффекты или заклинание, накладывающее случайные положительные эффекты. Расход 75ЭП/мин. Можно использовать только один вид заклинания в режиме боя...

Четыре минуты очищения от всех дебаффов! В этих песках они оказались манной небесной! Местные ифриты были бойцами, а пери – магессами, обладавшими астральным уроном и *Окаменением*. В теории три ифрита связывают нас боем, две пери обращают танков в камень, ненадолго выключая их из

борьбы. После чего удар наносится по лекарям и магам, потом по лучникам, а на десерт по очнувшимся от каменного стояка танкам. Оставшись вдвоём против пятёрки духов, щитоносцы держатся недолго – *Окаменение* накладывается повторно и рейд-группа вайпится (*погибает – прим. автора*). Моя атака в лоб лишь откладывает смерть рейда – я получаю окаменение первый, вот и вся разница. Изучив бой в теории, мы решили проверить наш анализ на практике, она всё подтвердила, десертом духи пустыни меня и выбрали, обращая в статую Командора аж четыре раза!

...Чётки Ночи крадут умение пери: Окаменение, прогресс 5%... Расход маны 75ЭП/мин. Ограничения: Чётки Ночи должны быть в рюкзаке. Можно украсть на уровне игрока ещё 4 из 5-ти умений...

Хороша примочка, если убегать от схватки! Уничтожить врага в форме камня нельзя, но можно за минуту ловушку перед ним поставить – вор бы нам сейчас не помешал! А потом я получил умение *Тотем* и мы уравнили шансы: за четыре минуты одна пери погибала, иногда даже с ифритом и мы дожимали победу, пока *Шен* не сообразил выносить сначала ифритов – две магессы и один ифрит всегда нам проигрывали! Боссом локации оказался *Песчаный Марид* – уникам, владевший способностью обращать пески в зыбучие. Регенерации маны на повторный каст (*активация заклинания из Книги Магии словом и(или) жестом – прим. автора*) *Тотема* не хватало, зелья подарили всего две минуты, но мы успели победить буквально в последнюю секунду – лучников и магов затянуло уже по пояс, ещё чуть-чуть и нам бы хана! Я

уже был готов засветить факт кражи умения у пери, но обошлось.

Отчёт о бое сдавать было некому – увы, клан только что распался, однако по правилам исключать его из списка нельзя, пока хоть один игрок в нём числится. Старшие подались к *Пионерам*, младшие разбежались кто куда. Платить клановые взносы мы не обязаны еще полгода (до конца контрактного срока), потом либо выход, либо новый клан. В принципе, если останется наша великолепная семёрка, я смогу оплатить ещё один контрактный сезон на всех, приняв статус лидера, а зачем? Нам бы ещё одного вора и будет комплект: Белоснежка-Альма и семь хуманов не гномов!

Народ разбежался по домам, а я решил дожать 27-ой уровень на ифритах. Применил *Тотем*, накладывающий благословения и сплясал на костях врагов танец смерти: мана с живучестью повысились вдвое! Окаменив сразу двух ифритов, убивал магесс, потом одного ифрита, потом оставшихся. Если проходило *Окаменение* на меня, просто ждал, когда спадёт – урона-то я не получал! Удары пропускал редко, враги мешали друг другу, я и пользовался сумятицей – рисковал, конечно, но зато набрался наглости и, дойдя до *Марида*, атаковал его на одном кураже, выбрав опять благословляющий Тотем!

Выбор оказался лучшим, потому что босс локации не стал применять на мне массовое защитное умение *Зыбучие Пески*, ограничившись дебаффом ослепления *Запорошить Глаза*, которое мои чётки слямзили на четвёртой минуте боя накануне поражения. Моего, конечно, слишком мощная у песчаника была атака. Наложив *Окаменение* и переведя дух, выпив все оставшиеся зелья жизни, применяю новое умение на его первоисточнике и обрушиваю на *Марида* град ударов.

Ослеплённый, он отвечал также мощно, как прежде, только попасть не мог. Холод и заморозка по капле выпивали жизнь врага, энергии зелий хватило ещё на десять ослеплений – *Тотем* я уже не использовал, азарт схватки и клокодавшая внутри ярость словно выплескивались через посох невидимым потоком и вдруг – вспышка и темнота:

...ваш игровой процесс остановлен на основании п.3.6 договора "внеплановая инспекция". Игрок Экзот, вы подозреваетесь в очередном взломе игры, логи вашей последней сессии направляются на анализ в Службу Администрирования Системы (САС). Принудительное сканирование памяти...

А пусть сканируют, не нарушал я ни-че-го.

...ваш игровой процесс восстановлен, в связи с принудительным сканированием памяти рекомендуем прервать игру на сутки. Ввиду невозможности фиксации игрового события в Зале Славы, Администрация предлагает ничейный исход...

Ни за что! Отказ! Какая ничья, когда мы победили!

...в случае фиксации события победы игрока 28-го уровня над боссом локации 60 ранга у вас могут возникнуть проблемы, решение которых возможно только путём предоставления информации о закрытом инвентаре и имеющихся в вашем распоряжении экстраординарных возможностях, предоставленных Игрой. Администрация предлагает компромиссное решение, не выходящее за рамки игровой механики –

Песчаный Марид, босс локации ранга 40-60, применяет для спасения жизни умение уникального ранга и избегает поражения, при этом вы получаете очки опыта в количестве не менее, чем за победу над ним, однако ваша победа как событие не отражается в логах локации "Зыбучие пески"...

Мало! Отказ!

...В дополнение к вышеизложенному предлагается кража уникального умения Чётками Ночи...

Кот в мешке! Отказ!

... Зеркало Хаоса. Прогресс 10%. Отражение смертельного урона на противника с переносом (спасением) члена группы на точку возрождения. Накладывается до начала боя один раз, число игроков определяется энергетическим резервом, требует 100 пунктов энергии на игрока. При победе затраченные очки энергии не возвращаются...

Подтверждаю сделку! Если после поражения хоть один член группы выживает, штрафы за смерть идут в половинном размере. Запрет в бою порталной магии (кроме автопереноса после гибели) делал это правило чисто теоретическим, но не в данном случае. Беру!

...Администрация Игры благодарит за проявленное понимание, в ближайшее время будут разработаны механизмы, исключаяющие возможность повторения данной ситуации, одиночная победа будет

возможна только в локации ранга, превышающей уровень игрока на 10-12 единиц, учитывайте это в планировании собственных действий. На ваш счёт начисленно 100 серебряных монет за выявленную ошибку программного кода высшего уровня... Бонус платинового аккаунта: ваша мана увеличена на 100. Бонус платинового аккаунта: ваша живучесть увеличена на 100. Премимальный бонус Корпорации: 10 дополнительных очков характеристик...

А вот последним они меня умаслили! Не 12, а 10! Как раз, чтобы выровнять числа характеристик *Сила*, *Ловкость*, *Выносливость*, *Мудрость*, *Интеллект* с числом характеристики *Харизма*! С учетом того, что победа перевела меня на 30-ый уровень, выгляжу я так:

...Экзот (Монах Ордена-30), Сила 31, Ловкость 31, Выносливость 31, Мудрость 31, Интеллект 31, Харизма 31...

Все статы стали одинаковыми – на единичку больше номера уровня! Равенство – самая нерекондуемая форма распределения, а мне нравится!

Однако применить новое суперумение не вышло – вмешались внешние факторы: *Альма* покидает игру из-за замужества, остальные из-за учёбы на последнем курсе универа, маги переметнулись к приятелям в какой-то клан – не прошло и пары недель, как группа распалась физически. Прощались неловко, как будто виноваты в чём-то, думаю, это роспуск клана дал импульс, по инерции народ погонял вместе своих персов, а потом аут!

Мне не всё равно, а что поделаешь! У нас была общая цель – исследование труднопроходимых локаций

ради наилучшей динамики роста, подобрать контингент с такой направленностью сходу не пройдёт, нужно взаимное доверие, время притирки друг к другу – случайные попутчики здесь не помощники. Для поиска соратников я оплатил временный статус клан-лидера, потеряв 100 единиц серебра – все игроки уже покинули *Стрелы Запада* и по окончании срока продления статуса (3 месяца) у меня два выхода – платить ещё один золотой за следующие три месяца или потерять уже уплаченный, вернувшись к статусу свободного геймера.

Можно ли в *RWM* зарабатывать? Сложно сказать. Для этого нужна характеристика *Торговля*, а она отдельным игрокам не выдаётся – только уполномоченным представителям кланов. Вот сейчас она у меня формально может быть открыта, а что я могу продать? Изучив ассортимент кланового хранилища, послал всё на обнуление, получив вобщак первые 6 медяков. Оставил только шкуры животных, из которых можно шить Плащи и Накидки. Нужен навык *Портного*. У меня его нет, я скорняк, могу только шкур ещё добавить. Для возможности продажи через аукцион плащ должен иметь стандартные статьи (*характеристики – прим. автора*). В *RWM* стандарты просты – ассортимент одеяний огромен, однако простые (условный обобщающий термин) плащи дают от 5 до 10 единиц защиты от всех видов урона, украшенные – на 5 больше простых, а зачарованные – вдвое больше украшенных. Зачарованные вещи у НПС не продаются, можно ли зачаровать украшенный плащ у магов? Можно, *Зачарование* (одежды, оружия, бижутерии – не имеет значения) открывается у магов защиты (всегда) и микста (не всегда) уже на 20-м уровне с прогрессом 1.0%. И никто не знает, как его поднять! У умения так называемая нелинейная модель роста – сколько плащи

не чаруй, даже полпроцента Система не накинёт, а убьёшь Царевну-Лягушку вместо того, чтобы поцеловать – получишь прирост 10% сразу. Это шутка такая насчёт лягушки, статистика роста этой профессии выложена на всех секторах игры с указанием опробованных вариантов прокачки: ни в одном секторе выше 1.5% (получено бонусной генерацией) прогресса не наблюдается, а если и наблюдается, то это большой-большой секрет. Так вот, *Зачарование* требует 500 пунктов энергии и при прогрессе 1% каждый сотый плащ чаруется. Маги берут 50 медяков за каст, зачаровался плащ с первой попытки – повезло, зачаровался на сотой – плати 5000 медяков, – не повезло. Так что дешевле купить два украшенных плаща за 10 серебрянных, чем играть в лотерею с зачарованием. Партия из 10 зачарованных плащей (штучный товар в межклановой торговле не обменивается) в зависимости от шкуры (кролик и крыса дешевле медведя и льва) вполне может стоить от 25 до 100 серебром, только для этого нужен цех из 100 магов, 20 скорняков и 10 портных, причём прокачка скорняка и портного должна быть предельной. Износ плаща – 15-25 боёв, ремонт не предусмотрен, можно только обнулить за медяк. Ситуация с доспехами воинов аналогична – там цепочка ремесленников до мага иная и срок службы побольше – возможен ремонт. То же самое с обувью и головными уборами!

Но вернёмся к нашим плащам. Для 1 единицы требуется 10 единиц шкур мелких животных или 5 единиц шкур не мелких, но и не крупных, или одна единица крупного, даже если это мамонт, а не медведь. Если вы полагаете, что сшить 10 шкур крыс в один плащ можно всегда, то это не так: *Портной* с 10% навыком пошьёт 10 плащей в худшем случае из 100 шкур, при

этом сеанс работы должен быть непрерывным и при неудаче теряются все 10 шкур сразу, обрезков не бывает. Поэтому при найме сразу оговаривается цена плаща в шкурах и проверить, 10% или 20% навыка у партнёра нельзя – статьи закрыты. Не нравится – ищи другого портного. Среднего размера шкуры в промышленных масштабах (стадами мобов) не попадаются, крупные тем паче. А если учесть, что *Скорняк* с 10% навыком профессии из 100 тушек заготовит всего 10 шкурок, посчитайте количество аспирина на головную боль производства *Зачарованных Плащей* при уровне игрока ниже 50! А после 100-го уровня такой мелочёвкой игрок и сам заниматься не станет. Но цеха по производству одежды и доспехов внутри кланов всё же существуют – как исправительные штрафные учреждения для геймеров 50-100-го уровней, а если сильно проштрафился, то и до 50-го. И нет ни одного серьёзного клана, лидер которого на переговорах появится без зачарованного плаща из шкуры необычного животного, добытого бойцами в недавнем рейде. Плащи из давних рейдов жалуются помощникам лидера с барского плеча и служат негласным атрибутом статуса внутри клана. Поэтому, открыв *Рунное Зачарование* на 30-м уровне с прогрессом 0.05% (редкий, но не уникальный случай, наблюдался в Бразилии, где много-много диких обезьян-поставщиков средних шкур) и подняв питомца до 34-го (это уже четвертый диапазон) уровня, я поставил нелинейное умение на преимущественный рост за счёт линейных, связав блокировкой три характеристики – *Травологию*, *Скрытность* и *Ныряльщик*. Почему повезло с рунным вариантом чарования? У меня *Удача* 10% и *Тайное Знание* 15% плюс ровные статьи всех базовых характеристик – такое сочетание "звёзд" любой

алгоритм генерации "гороскопа" зацепит! Потом собирал травки, купался в водоёмах, шкур набирал с нулевым эффектом – поползло диковинное умение вверх, но как же медленно! Полпроцента за сутки игры, быстрее никак! Через два дня Система заинтересовалась, желаю ли я зафиксировать высшее достижение 1.5% в статистической массе *RWM*, я отказался. Если бы не прецедент с Маридом, администрация непременно проигнорировала бы моё нежелание отметить в Зале Славы всей Игры, а не сектора, а так ограничилась просьбой об анонимной публикации достижения даже без указания моего уровня и места игры. На что получила повторный отказ, только шило больно большое растёт, утаишь ли его в мешке? К тому же при открытии умения оно в статистическую обработку попало автоматически с указанием континента (Европа) и не осталось незамеченным – все кланы предложили доходное место на полном обеспечении расходным материалом без взысканий за порчу имущества. И это понятно – для каста рунное зачарование требует 250 пунктов энергии, а не 500. Последние три дня из намеченных 20-ти прогресс роста объявил забастовку, но на 22 день скачком упёрся в предел. Я потерял месяц, поднявшись лишь до 31 уровня, зато сшил из мелких шкур 5 украшенных плащей. Шкуры взял в бою у летучих-мышей вампиров из одного из пройденных когда-то подземелий. *Тотем-плюс* (с благословением) давал способность видеть в темноте, пусть и не как днём, но контурно. Живучесть и регенерация повышенные, уровень *Акробатики* на пределе, *Урон Холодом* тоже, влияние удачи с атлетикой тоже помогало, в итоге после каждой зачистки я получал две-три шкуры на плащи, а за десять дней – 300, что и позволило сшить 5 украшенных плащей по цене 50

серебряных за плащ. Кастюю *Рунное Зачарование* и получаю *Зачарованный Плащ Нетопыря* на четвертом касте. Теперь понятно, почему редкая профессия востребована – нерядовая вещица:

...материал – кожа, защита 25, прочность 50/50 (при падении менее 25 доступно Восстановление 5%, расход энергии 100 пунктов). Особое свойство: Вампиризм Дракулы, прогресс 5%: в бою 5% урона по врагу трансформируется в ХП или ЭП...

Такую вещь можно и за 1 золотой на аукционе выставить, только любая клановая разведка по шкурке нетопыря легко определит, кто продавец. Поэтому выставляю на продажу плащи из крыс и кроликов – шкуры покупал мелкими партиями, заказывая на аукционе, на 30 плащей потратил в итоге 25 серебром, продаю же 10 по 75 – разошлись на ура! Отследить такую закупку – маловероятно, а две оставшиеся партии пусть на складе побудут – реализую через месяц-полтора. Клановая характеристика *Торговля* открылась на прогрессе 25% сразу (как у игроков 100 уровня). Уровень клана *Стрелы Запада* сейчас средний и равен моему, то есть тридцать первый.

Первый бонус от обновки я получил в лавке НПС, где покупал очередную гибкую трость:

– Прошу прощения, магистр, не соблаговолите ли принять одно поручение? О цене договоримся, в накладе не останетесь!

Продавец жестом пригласил пройти в подсобное помещение, убедился, что никто не подслушивает, и только после этого продолжил:

– Я вижу, рунное искусство восстаёт из Великой Тени, не беспокойтесь, мало кто сейчас читает магические орнаменты – ваш плащ расшит невидимыми рунами *Тар* и *Орт*, первая хранит сам плащ, вторая – вас. Но есть места, где за вашу жизнь не дадут и медного гроша, появившись вы там в таком плаще – дети ночи не любят собственной смерти, предпочитая убивать сами. Я предлагаю вам навестить такое место – его обитатели никогда не обнаружат себя, но ваш плащ... Он заставит их напасть, надеюсь, вы не робкого десятка, мой юный друг?

Задание на квест от НПС-торговца? Невероятно! Мне надо навестить одну пещеру, перебить её обитателей и принести пергаментный свиток, остальную добычу могу оставить себе. Награда – неизвестно, что меня не очень устраивает, ну, *Удача 10%*, помогай!

– По рукам, уважаемый, считайте, что пергамент уже ваш! У вас прекрасный вкус, я имею в виду вашу жилетку – отменный пошив! Всегда мечтал изучить швейное мастерство – приобщить себя к художникам, создающим из простой шерстяной ткани такое полотно! неброско, но удивительно изящно!

– Вы правы, магистр, работа отменная, хотя как торговец я видел и получше, только мне не по карману! Пожалуй, я замолвлю за вас словечко в городской гильдии, насчёт ученичества не уверен, а вот заказ на пошив сделать завсегда сможете!

Получив сообщение о корректировке награды за квест, объявляю сбор поисковой группы и ухожу

отдыхать. Вернувшись, обнаруживаю полное отсутствие интереса посетить незнакомую локацию, кроме пары снисходительно наглых предложений поделиться с чужим кланом информацией в обмен на бойцов. Посылаю халавщиков предельно вежливо: *"Клан Стрелы Запада, временным лидером которого я являюсь, вполне в состоянии обеспечить рейд, сбор поисковой группы объявлен как потенциальный рекрутский набор, участие игроков посторонних кланов в нём не предусматривалось!"*

И практически сразу получил официальное клановое приглашение от старого знакомого – нашего бывшего зама по разведке, игрока с ником *Эллиот*, отыгрывающим за Вора. Интересно, какой у него теперь уровень? Был 115-й, сейчас уже 120-й. Окинув меня взглядом, сразу отметил:

– Зря засветил плащик, ох, зря!

– Традиция вождей! Не хотите обратно к нам?

– К вам одним? Ха! Как был рисковым, так и остался! Твои условия?

– Похожий плащик и место Первого. Нужны верные соратники для глубокого поиска продвижения по Игре – подбор кадров за вами. И никаких вопросов – где взял, что взял и почему не мы? Фартовый я! Раскрыл ошибку программы высшего уровня сложности и получил нехилый премиальный бонус! Кланам моя плюшка ни к чему, а одному как раз! По рукам?

– Думаешь, мне так душно в первом топ-клане, что предлагаешь снова чистым воздухом подышать? Договор о союзе Стрел с Пионерами на прежних условиях подтвердишь?

– Не вопрос!

– Тогда по рукам! Сколько надо бойцов и куда идти? А насчёт плаща запомнил и остальное тоже!

Видать, первый из кланов Запада буксует на распутье – не все ветераны хотят перемен, особенно под рукой у пришлых. Молодняк рвётся покорять вершины, которые ещё отыскать надо – куда их дешёвый энтузиазм девать? Лидеры дружат друг против друга – террариум! А пустых амбиций столько, что только космический вакуум ими и заполнять! Так что бодрый тон нашего Шелленберга меня не обманул – сложно ему в пионерском лагере. А плащ пусть любой из четырёх выбирает. После квеста с пергаментом, где все пять со мной понадобятся!

– Эл, ты в своем уме? Обратной дороги не будет!

– Паренёк – непростой! Личное дело его почитал – ничего особенного, кроме того, что липа. Проплатил более высокий уровень секретности – дали настоящее, только и оно липа! А копать глубже опасно, могут одну лопату отобрать, а другую вручить – в исправительной капсуле.

– Не понимаю! Соскочишь с экспресса – не догонишь! Никогда не догонишь! Впрочем, дело твоё, если решил, позволь хоть с "друзей" твоих мзду здесь поиметь за то, что "выгоняю"!

– Не устал ещё интриговать? Всех денег не заработаешь и даже не украдёшь. Делай, как хочешь, только про мой процент не забудь!

– Вот теперь узнаю брата Колю!

– Ты не понял. Мой процент кинешь на клановый счёт, номер ты помнишь. Прощай. Увидимся, конечно, но не так, как бывало. Первый в *Стрелах* теперь я!

– Ну-ну! Попутного в спину!

- Пинка?
- Ветра, Эл, пока – ветра!

Глава 9 ВЗЛЁТ.

Под эгидой *Эла* – разрешено уже так обращаться в приватной обстановке, боевая группа собралась скоро. Рейд-лидером *Эллиот* пошёл сам, я единственный вагон на паровозе – мой уровень меньше среднего на полтинник. Выдав *Элу* четыре плаща, объясняю особенность квеста, на них завязанную и почему на мне пятый. Про квестодателя помалкиваю – многие знания к большой печали из-за зависти!

- Ещё сделать такие сможешь?
- За месяц! Раньше столько шкурок не набить!
- Адресок мага за тобой – потом поговорим!

Итак, твоя доля – только свиток?

– И шкуры мобов, остальное ваше! Перед боем наложу на вас благословение, если сработает – поймёте какое, не сработает – без вопросов. Имею в арсенале очищающее дебаффы умение, но без зелий больше пяти минут не удержу. Накладывается на место боя. В последний раз помогло избежать *Зыбучих Песков*.

– У *Марида*? Держи зелья и не экономь там. Так, если *Экс* наложит *Очищение*, вы на эту тему не думаете пять минут. Если полезет на рожон – не удерживайте, бесполезно! Подлечивайте только. *Экс*, до пещеры ни с кем не связываешься, без тебя не войдём. В путь!

Это была славная охота! Мне досталось 43 малых шкурки местных нетопырей и четыре уровня. И пергамент. И редчайшее умение: *Сфера Отрицания*. Оно обратило мой тотем-минус (с баффами очищения)

на тотем-плюс (с баффами усиления), что здорово позабавило команду при разборе схватки с финальным боссом – мощный был старик! *Старый Вампир* 110-го уровня! Только со *Сферой* он не угадал – получившая внезапное усиление группа снесла его ещё до того, как он успел наложить *Контроль Разума* на наших стрелков – неприятно было бы получить от них залп в спину! После того, как *Эллиот* обошёл все тайники и обезвредил ловушки, я получил добро на поиск оставшегося лута, если найду! Обшарил зал с видимым тщанием – нет смысла после Вора искать здесь что-то! Двигаясь по зачищенным коридорам, натываюсь в боковом отроге на термальную грязевую ванну. Дух от неё тяжелый, выпиваю универсальное противоядие и забрасываю удочку. Получаю 500 огненного урона от ловушки и открываю Тайник. Хорошие у *Эла* зелья! Мне бы раньше такие – плюс сто очков жизни сразу. Получаю в личку укор от рейд-лидера:

– В следующий раз зови, а то жди тебя шесть часов из восьми!

– А что у нас через восемь?

– Лока переродится и идти её еще раз никто не хочет, кроме тебя.

– У меня до респауна уже четыре часа!

– Давно пора, смертник! Всё равно зови, думаешь я в каждый рейд с тобой ходить буду? Нашёл что ценное?

– Тайник.

– Ну и молодец! Забирай себе и дуй домой, все уже потопали. Интересная штука с Тотемом прошла, первый раз вижу! И часто такое случается? Улыбка госпожи Удачи?

– Постоянно!

– Счастливчик!

А то! Второй сетовой предмет, интересно, они все по тайникам в ямах с грязью разбросаны?

...Крылья Ночи Монаха Ордена. Сандалии. Прочность: неуничтожимые. Защита 25, при наличии второго сетевого предмета 50 (+25 за Чётки). Чётки Ночи Монаха Ордена... Число украденных умений: 4 из 9 (+4 за Сандалии). Свойства оставшихся 4-х предметов проявятся при нахождении. Полный состав набора: чётки, сандалии, одеяние, головная повязка, посох ночи, плащ. Бонус набора: уникальное умение класса, +100% регенерация жизни, +100% регенерация энергии, +500 пунктов энергии, +500 очков жизни...

Такой набор продавать – миллион начальная цена. И место заместителя клан-Лидера по ничегониделанью в любом секторе. Кроме нашего. Какой смысл Элу покупать набор, который уже и так в клане? Но сама идея у хомяка моего какова, а? Мощная! Разумеется, информация в статистику анонимно упала с задержкой в одни сутки (я разрешил только с этим условием) и произвела фурор. Европейский клан четвертым в истории собрал два предмета из одного набора, его бонусные статьи вот, смотрите – не жалко! Реакция оказалась вполне предсказуема: кто посмел? Собирать! Сет! Ату его! Ну-ну! Если Эл не заподозрил, то другие и подавно! Разумеется, сандалии в рюкзаке и не надеты. И пока они в рюкзаке, та обувь, которая на мне, не изнашивается! А явным набор станет только после полной примерки на хозяине!

Тут же в сети появились "выгоднейшие" предложения о продаже третьего предмета: только или

не указано какого, или перебраны все варианты – забавно! Насчёт жреческого класса никто не угадал, в основном "обнаруживались" мечи и щиты со шлемами.

– Проклятье! Знаю, что его "везение" от Витольда, а доказать не могу. Третий предмет из сета получает! А ведь это средство обмена между секторами! И кланами!

– Откуда третий, пока только второй!

– В портновской гильдии на складе возникли товары, привезённые вчера "ханьским" караваном. Не для продажи – для внутреннего НПС-пользования! Для выдачи квестов! И там одеяние. Может, не заметит?

– Отто, если не заметит сейчас, то потом обязательно – у него же намечается бизнес с портновским цехом с прицелом на профессию высшего ранга. Только с чего ты решил, что везение – его личная привилегия? Я считаю, это скрытая механика преимущественного роста отдельного игрока, не работающего на клан.

– Опять ты за своё...

Передав пергамент торговцу, получил от него записку к старшему в портновской гильдии. Всегда запертая для геймеров дверь открылась и я оказался в мастерской. Встретили прохладно, поинтересовались, чего надо. Передал записку, 43 шкурки продвинутых нетопырей и попросил сшить три плаща, украшенных вышивкой. Заплатив 30 серебрянных, вернулся за заказом через неделю – прекрасная работа! Наложил зачарование, получил похожий на мой плащик, только вдвое прочнее и с 10% регенерацией жизни, второй такой же, а третий с 10% регенерацией энергии. Сказалось качество работы цеховых мастеров и шкур,

разумеется! И 51-й уровень – *Эллиот* приказал подняться до 100 за месяц, а я что, против? Особенно когда тебя везут старшие товарищи. А дальше начались чудеса на виражах! Я имею ввиду последствия шока старейшины портновской гильдии:

– Простите, Мастер, не признал сначала! Вы же без гильдейского значка, ну как же так! Обязательно носите! Нет значка? Но это невозможно, впрочем, если вы путешествуете инкогнито, моё ли это дело? Возьмите ваши деньги обратно! Нет? Ну мне так неловко перед вами, – так опростоволоситься! А ведь коллега предупреждал, только не поверил я ему – великое искусство вернулось! И не в столице, а у нас в захолустье! Тогда вот, возьмите ещё один плащ из этих шкурок, не огорчайте меня отказом!

Зачаровал четвёртый, на этот раз опять с хаотическим выбором регенерации жизни или маны в бою и тут же отдал обратно, разливаясь соловьём о необходимости достойной награды за истинное мастерство портных и вышивальщиц, которое увидел впервые и был потрясён, был поражён, был очарован! После чего мне предложили в ответный дар на выбор любую вещь из ханских товаров, прибывших на прошлой неделе, очень редких, только для своих! Выслушав длинный список имён лордов и леди, которые уже приобщились к ханской моде, я с видимым воодушевлением перебирал одеяния из шёлка, хвалил их лёгкость, интересовался сравнительной ценой – играл на репутацию: если не дали профессии, хоть цену на будущий пошив сброшу!

– Простите, господа, но лорд Уффинг просит заменить сию серую хламиду на более яркую, она совершенно не подходит ни к его гардеробу, ни к гардеробу лорда Фарра, презентовавшего ему эту невзрачную вещь вместе с вполне подходящими!

– Конечно, только во избежание недоразумений с выбором достойного высокого лорда предмета из ханьской коллекции, не соблаговолит ли он сам уделить ничтожным мастерам немного своего времени, это было бы такой честью для наших работников и работниц!

– Работниц? Хм-м! Пожалуй, мне удастся убедить милорда навестить вас, скажем, завтра, – ближе к вечеру!

– Ах, какая радость! Мы непременно подготовим всё лучшее для милорда!

Через полчаса сокрушений о качестве выбранной мною в качестве подарка *"недостойной высокого лорда вещи"*, я с облегчением покинул словоохотливого старейшину, пока он не додумался добавить для компенсации *"ущерба"* пары-тройки вышивальщиц на выбор. И это считается *"низким уровнем искусственного интеллекта НПС базовых игровых локаций?"* Эксперты явно ошиблись – мастерство диалога высочайшее! Впрочем, до сегодняшнего дня я с ними сам соглашался! А завтра игровое сообщество потрясёт информация о третьем сетовом предмете из европейского набора и если у *Эллиота* и были свои подозрения на мой счёт, то им должно развеяться: не был я в рейдах ни вчера, ни сегодня и завтра вряд ли буду – после такой бомбы ему будет не до рейдов, анализировать надо: раз не я, то кто?

*...Одеяние Ночи Монаха Ордена. Защита 50.
Прочность 100/100, Восстановление, прогресс 10% с*

уровня выше 50% прочности (-10=40% за Сандалии, -10=30% за Чётки) ...Сандалии. Прочность: неуничтожимые. Защита 25, при наличии второго сетевого предмета 50 (за Чётки), при наличии третьего сетевого предмета 75 (за Одеяние). Чётки Ночи Монаха Ордена... Число украденных умений: 4 из 9 (+4 за Сандалии), 4 из 12(+3 за Одеяние). Свойства оставшихся 3-х предметов проявятся при нахождении. Бонус первой половины набора: +100 ЭП. Полный состав набора: чётки, сандалии, одеяние, головная повязка, посох ночи, плащ. Бонус полного набора: уникальное умение класса, +100% регенерация жизни, +100% регенерация энергии, +500 пунктов энергии, +500 очков жизни...

Бонус в сто энергопунктов позволил поднять питомца до предельного сейчас 75 уровня, только сначала пришлось развить *Подчинение* до 15%. Ставлю все умения на блокировку роста, кроме одного. Сначала поднял *Тайное Знание* до 25% и *Рунное Зачарование* до 15%, а потом по очереди все остальные. А новые возможности проявляться не спешили – в боях я участвовал минимально, работая в группе магом поддержки, в бою вполне хватало и тотемов, причём всё чаще рейд-лидер давал указание на его плюсовую модификацию – которая усиливает игроков. *Сфера Отрицания* оказалась вторым вариантом усиления – когда противник накладывал особо мощные дебаффы, а я их обращал на пользу или развеивал, – несмотря на высокую энергоёмкость, такая тактика всегда срабатывала на быструю победу. И если до того состав паровозящей меня группы сменялся каждые три-четыре схватки, то после первого применения умения старого вампира сотоварищи единогласно решили двигаться

дальше на постоянной основе, чем здорово удивили шефа!

– Наконец-то! Первый прок от твоей прокачки! А то я уже думал забросить это гиблое дело!

Ну, положим, насчёт первого прока шеф преуменьшил! Одной из форм оплаты за участие в клановых рейдах традиционными стали плоды эксплуатации рунного зачарования. Не каждому бойцу, конечно, но частенько. *Эллиот* достаточно быстро вычислил, что неизвестный кудесник-маг и я суть одно и не преминул припахать для пользы клана. В финансовом плане *Стрелы Запада* серьёзно продвинулись на рынке плащей из кроличьих, заячьих и крысиных шкур – мои связи в портновской гильдии сильно понижали их себестоимость, поэтому я не особо удивился, когда *Эл* уведомил меня о контракте на поставку тысячи зачарованных плащей *Пионерам*. Заработал я прилично, но сколько золота прилипло к чужим рукам по пути с нашего склада на их? Думаю, не меньше!

Помимо шкурного (и в буквальном смысле тоже) интереса, я добился-таки чести ученичества в городской гильдии. Внушительный контракт на пошив тысячи предметов оказался весомей всех дифирамбов забытому искусству в захолустье! Скоро к моим профессиональным умениям добавились *Северная Вышивка* и *Искусный Портной*, которые я быстро поднял до верхнего уровня прогресса 15%.

Не миновала меня и лечилка – *Купол Исцеления*, обычное заклинание для магов защитного направления и лучшее для моего микстового. Впрочем, цепочка усиления купола различными аурами со временем

изменит моё мнение о ценности целительства лично для меня. На 99-ом уровне шеф удивил меня выпускным экзаменом:

– Так, *Экс*, дальше 99-го уровня поднимать не принято, поэтому халявные рейды прекращаются. Свой сотый ты должен добыть сам, согласен?

– Где и когда?

– *Лес Теней*. Локация ранга 125-150. Твоя задача – карта вот этой части. Снаряжение и зелья на твой вкус – бери любые. Провала задания не прощу – это твой основной стимул.

– А кто-нибудь раньше этот подвиг совершал?

– Ищешь ещё один стимул? Совершал. Рейд БГ "*Гепардов*" из 70-ти бойцов прочесал там всё за одни сутки, но вернулись только двое. Вопросы, жалобы, предложения?

– Жалобы? Полно, но выскажу их после и сразу.

Нет, мертвецов здесь нет. Призраков тоже нет. Название лока получила от быстроты перемещения игрока в призрачное состояние. Только три дня спустя я прорвался в искомую зону, не упав в уровнях только из-за *Зеркала Хаоса*. Однако уяснил: победные реляции топ-кланов о прохождении 150-х рангов локаций и готовящемся штурме 200-х – блеф! Хотя бы потому, что забыли указать 175-е. Игровая механика мгновенно вернула мне чувство реальности и вылечила последствия головокружения от успехов быстрого роста! В непрерывных боях с дроу и пигмеями я выучился искусству ждать. Ждать завершения боя не суперударом, а преимуществом выигрышной стратегии во времени. В первом бою с богомолем ситуация была похожей – кто первый нанесёт урон с дистанции, тот и

выиграл. Только тогда борьба длилась четыре минуты, а сейчас по 15-20 минут. Вся энергия тратилась на тотем-минус и исцеление. Вся живучесть – на последовательное сокращение списка врагов до нуля. Вся ловкость – на уклонение, а весь опыт – на тактику выживания под градом отравленных дротиков и стрел. Дистанционного урона у меня нет, но если бы он и был, я бы не успевал. Не успевал бы выпустить нужное для победы число стрел или скастовать нужное количество молний. Меня бы наспиговали смертью на второй минуте неподвижности, поэтому я сам стал смертью – смертью очень подвижной.

Моим компасом стала позабытая ярость. Она нарастала не спеша, но когда наступал предел, направляла меня к необходимой по алгоритму победы жертве. Арсенал ударов пополнился *Щелчком с лёта* и *Тычком с лёта*, сбрасывавшим стрелка вниз с дерева при ошеломлении или заморозке. Больше 7-8 соперников одолеть не получалось, но я всё равно сражался на удачу и против десятерых – и в одном случае из пяти удача не подводила. Лут поставил на автообнуление, кроме тайников, конечно. Только ни одного не нашёл. В неизвестной зоне задания стало проще – пигмеев заменила *Осиная Стража*, лучников дроу сменили бойцы ближнего боя, *Лесные Братья*! Пусть они жалили резче и били больнее, мне стало проще, град дротиков и стрел вымотал все нервы! После сдачи карты Лидеру тот устало спросил:

– *Экс*, ты по жизни такой же безбашенный? Все задания на слух выполняешь или в журнал иногда заглядываешь? Кто тебя просил в бои местного значения вступать? Никто не посылает в разведку танковый корпус, равно как и уничтожение танковых соединений

противника не входит в задачу разведчика-одиночки. Для этого существуют диверсионные группы!

– А как бы я уровень поднял до сотни?

– Идиот! Сотый уровень – плата клана *Стрелы Запада* за карту, задание это клановое, а теперь я ничего тебе дать не могу, ты его сам поднял! Это выпускное задание обучения было! Под обучением я подразумеваю паровоз с 30-го уровня до 99-го.

– А я думал, что поднять самому надо.

– В локации 150-го ранга? Ты в своём уме? Ну, ладно, не в своём, а меня почему за такого же держишь? Я формально объявить тебя выпускником не могу теперь! Если уровень не мною присвоен, значит, провалил ты экзамен!

– По новой надо идти? На переэкзаменовку?

– Ещё чего! Первый раз он же и последний! Выгоню тебя из клана и сразу приму обратно! Уже в ранге обучившегося – сотка то у тебя есть! А где ты её добыл, у нас или с осами жалясь в *Лесу Теней*, имеешь ли статус выпускника или не имеешь – клану без разницы! Я в крючкотворстве местечковом всех собак уже поел! Подпишешь две бумажонки – сначала о приёме в клан, знаю я тебя! Зазеваешься – и ты у "*Гепардов*" или опять свободный художник! Так, теперь ознакомься с приказом об отчислении за провал экзаменационного задания. Сутки должны пройти, так что в нём позавчерашняя дата. Позавчера полной карты у тебя ведь не было! Поздравляю, магистр! Вы прошли собеседование успешно и достойны вступить в тесные ряды клана *Стрелы Запада*. Носите это звание с честью! С тебя поляна! Я предпочитаю виски, остальные обойдутся пивом и русской водкой! Здесь, не в реале – тогда и поведаетесь всем своим, как с ветряными мельницами воевал, уникам...

Глава 10 ЯСНОСТЬ НЕ СОСРЕДОТОЧИЛАСЬ.

Несса

Казалось бы, наконец наша Арканна открылась для игроков, радоваться нужно, а нет, всё время сравниваю – то *Эллу* с *Алльей*, то жрецов с домовёнком и делаю это бессознательно. Для большой компании дороги не так опасны, как для одиночки, но я инстинктивно просчитываю, откуда ждать нападения и первый, в ком я уверена на двести процентов в случае чего – это *Хоррн*. Он НПС, с ним понятнее и легче, его действия адекватны. *Фатум* прикрывает тылы, *Сцинтия* рядом, брауни осторожно идёт первым, а мои "женихи" дурачатся, шутят не по делу, – потрясающе беспечны, у них что, точка возрождения есть? В итоге не выдерживаю и спрашиваю в лоб:

– Парни, а где у вас респаун, если что?

– Обычно в ближайшем населённом пункте, мы же жрецы.

– А "обычно" – это где здесь, проверили?

– В старой Арканне проверяли, а здесь также, наверное, а что, неужели не в Стромхольде?

– Не хочу вас пугать, ребятки, но точка респауна здесь там же, где и Всемирный банк Арканны. У *Фатума* её нет – игровыми сценариями не предусмотрена. Посохом владеете?

Фат хмыкнул, наблюдая реакцию "великих бойцов" на необходимость проверки с моей стороны.

– У меня тридцать первый уровень навыка.

– А у меня сорок пятый.

Навык владения даётся вместе с оружием и растёт в спаррингах – в учебных медленнее, в боевых быстрее. Кроме того, лучше оставлять себе возможность работы с разным оружием, для меня формальный уровень сейчас 40 для лука и 42 – для посоха. Но эти цифры, по которым Арканна-главная определяет вероятность победы на арене, ничего не значат: мобы и НПС подобного показателя не имеют. Я тренировалась с *Иттаном* и *Аллеей* и моё умение стало столь же естественно, как у них. Всё как в жизни. Хороший наставник заставляет учиться самому, а не баллы навыка поднимать амулетами или облачением. А высший, гроссмейстерский опыт, я получила в изнурительных бдениях в тестовом режиме в ранге Наставницы Храма лунных теней. Если перевести его уровень в баллы навыка владения, получится сбой программного кода, поэтому и непереволим он, тем более, что я имею смешанный НПС-статус высшего разряда. Поэтому через двадцать секунд после начала "проверки" оба жреца оказались чувствительно битыми и безоружными. *Хорри* с парными кукри продержался на десять секунд дольше, хотя короткий меч боевому посоху не соперник. А вот *Сцинтиэлла* удивила – проиграв схватку, она не совершила ни одной принципиальной погрешности, выложившись в рамках своего умения полностью, даже чуть больше.

– *Несса*, ты монстр. Я против тебя мальчик – *Фатум* убрал эльфийский меч в ножны, аккуратно блокировав все мои выпады – а атаковать Леди не в моих правилах, к тому же предсказать итог я и без гадального шара сумею – отобьёшь мне пальцы на руках. А против двуручника этой двойной петлёй тоже можно ответить?

– Вот ещё, я же женщина всё-таки, какая сила у мужика и какая у меня? Уклонение и удар по рукам – другое дело.

– Да, пожалуй, это сработает, а если я напролом?

– Тогда я острым концом обманно по ногам, а на самом деле тупым сбоку в висок, но ты ведь тоже не лыком шит, поставишь прямой блок, потом пару шагов назад и всё сначала. Двуручник и посох – самое нудное противостояние, а если без ошибок, то вечное.

– Несса, как же так? У него меч железный, а посох из дерева.

– *Элла*, магически укреплённое дерево и бензопилой не возьмёшь, только лазерным лезвием, да и то потому, что джедаи как игровой класс не предусмотрены. Теперь о стратегии вероятных стычек – *Сцинтиэлла* кастует замедление на врагов, жрецы только печат, я использую посох или лук, *Фатум* – делай, что хочешь, главное – береги пони с провизией, после боя кушать очень хочется!

– А если нападут двое с двуручниками?

– Тогда придётся их сразу убить, чтоб не путались под ногами.

– Посохом?

– Посохом и магией, а если не выйдет, улечу и всё! У меня же крылья есть!

– А мы?

– Будете сдерживать вражеский натиск, пока не спасусь, – я же императрица, мне помирать не положено. Ну, и награжу потом. Посмертно!

Вытянувшиеся лица жрецов удручают – никакого

чувства юмора, *Сцинтиэлла* и *Фатум* уже еле сдерживаются, а до женихов всё никак не дойдёт, – нет, с НПС проще!

– Не пугай соратников, до Долины Средоточия Ясности сильных мобов не будет, давайте лучше перекусим слегка и снова в путь.

Элла

Говорят, история Рима протекала бы иначе, если бы в одну из Пунических войн Ганнибал не остановился с армией в Капуе. Отдых плохо повлиял на боевой дух карфагенских войск и римляне получили шанс, которым впоследствии и воспользовались!

Мы отдыхаем четвёртый час всего, а Нессовы женихи, похоже, с нами уже не пойдут никуда – общество помощниц Оракула, сивилл, им вполне по вкусу. Знакомство с *Рожеком* состоялось полчаса назад, к единорогу совершенно бесплатно прилагалась девочка лет 14-ти, от которой теперь не отходит наш проводник-брауни. *Нея*, кажется. Так вот, она сразу сказала *Фатуму*, что без неё никуда не пойдёт *Рожек*, а без *Рожека* никуда не пойдём мы, потому что так просил передать братик. *Фатум* хмуро кивнул и ушёл в святилище, *Лора* за ним, а я осталась осмысливать, каким образом эти переговоры состоялись. Если *Несс* написал *Фату* в чате, тогда понятно, если он написал в чате *Нее*, то нет. Ну не *Рожеку* же он в чате написал о *Нее*.

– *Какая ты смешная, сестрёнка.*

Обращиваюсь – никого, только наш пони мирно пасётся с буланой лошадкой чуть побольше его ростом.

Играя за эльфа, всегда изучаешь аномалии, связанные с классом. История родича, который шёл по лесу и услышал голос от стоявшего неподалёку дерева, – классическая и вошла во все учебники психологии. Родич не стал смотреть записи игрового журнала, в котором должен был отразиться диалог и тоже поздоровался.

– Я мьеллорн, а ты?

– Я эльф, давай дружить!

– Давай!

По счастью, рядом был другой игрок, который уведомил САС о нештатной ситуации, родичу помогли сразу, он даже дальше за эльфа играл. А у меня что-то похожее? В дневнике диалога нет. Неужели родич не был на самом деле болен?

– Если он с мьеллорном разговаривал, то наверняка был. Мьеллорны ещё в прошлую эпоху исчезли. Так наша память говорит. А ты опять смешная.

Наша память? Говорит? Включаю режим чата и внимательно перечитываю записи журнала – никаких голосов.

– Ты в порядке? Лорка сейчас подойдёт и вам пора в путь.

– А что в пророчестве?

– Может, выйдешь из чата?

– Боюсь.

– Понятно. Управляющее меню. Игра. *Сцинтия*, ну нельзя же так пугать *Эллу*. Режим чата! Нет, *Сцинтиэлла*, у меня не двоится в глазах и с тобой тоже

всё в порядке. Допустим, искусственный интеллект должен ввести в игру фактор общения с братьями меньшими – выборочно! Каким способом это проще всего сделать?

– Ты понимаешь язык единорогов? Его можно изучить?

– Нет. Наоборот, единороги понимают меня, не изучая эльфийского языка. И человеческого тоже.

– Мыслесвязь?

– Телепатия. Выборочная в твоём случае, полнее – для меня. Я пастух обоих стад!

– А почему журнал не отражает нашей беседы?

– Журнал отражает диалоги. Словами. Не мыслями. Привыкай.

– Не понимаю.

– Поэтому *Сцинтia* и считает тебя смешной. Она выбрала себе сестру по духу не только из-за схожести имён! *Рожек* и *Несс* стали братьями по крови на грани жизни и смерти. Однако важнее фактор самого родства, а не дух или кровь. *Несс* может говорить с братом также, как ты с сестрой. И меня это радует.

– Почему?

– Арканна Нессов приняла тебя! Статистика, увы, такова, что после свадебных торжеств геймеры жрецы и жрицы либо покинули игру, либо потихоньку покидают. Завтра ваши спутники будут общаться со мною, тобою и императрицей, даже с императором, – только в зеркальной проекции событий. Их игра начнёт мягко угасать и они вернуться на главные сервера с ложной памятью. О тебе, обо мне, о Хорранке – как в тумане будут помнить, а о приятном времяпровождении с сивиллами – гораздо чётче! Арканна не приняла их и безболезненно удаляет. Несса не берёт их с собой, не

зови. В этом случае с вами тоже пойдут их отражения, которые быстро угаснут.

– Откуда ты это знаешь?

– Их нет с вами дальше, я же оракул как-никак! Управляющее меню! Игра! *Сцинтия*, *Элла* – знакомьтесь! Скрепляю ваше Родство!

У-ф-ф! Отлегло от сердца. В журнале появилась соответствующая запись, значит, не схожу я с ума в этом сумасшедшем доме!

– А *Несс*? Он знал заранее? Он тоже оракул?

– У него есть *Держава*, артефакт, если *Лорик* пожелает, расскажет. Сама не спрашивай, тема щекотливая и весьма! В том числе и для меня. *Сцинтия*, ты не против покатаь сестрёнку?

– Против. Но я яблоки люблю.

– Попрошайка!

– *Фатум*, она не попрошайка. Она объясняет, почему. Пойдём, *Сцинтия*, угощу просто так, успеем ещё накататься!

Может, звёзды так сложились – благоприятно флирту? У нас в универе читают курс – сравнительные стратегии игр – для аналитиков виртуальной реальности. Есть одна дурная игрушка, где полностью отсутствует логика в развитии – слишком много факторов влияния и сделано это нарочно. В неё никто бы и не играл, кабы не таинственное исчезновение огромной суммы денег, канувшей туда бесследно! Так вот, есть там календарь, причём не солнечный или лунный астрономический, а сугубо астрологический. Месяцы следуют в порядке годов китайского гороскопа и называются также. А после недавней реформы

пропало и летоисчисление – номера месяцев и их названия выбираются абсолютно случайно, при повторе за первым месяцем огненного дракона может последовать второй месяц огненного дракона, или первый месяц деревянной козы, или четвёртый месяц стальной крысы при условии, что три месяца стальной крысы уже было! Ну и так далее – номера годов не нужны, каждый месяц сам по себе уникален! Если раньше хоть какой-то порядок был, то теперь и он смешался! Влияние восточного гороскопа на игроков в теории (согласно правилам администрации) должно происходить по понятиям западного: трём классам воина, мага и рейнджера ставится в соответствие астрологический термин треугольника свойств, а четырём направлениям развития – понятие квадрата качеств! На этом наукообразии и заканчивается, потому что ни один нормальный астроном или астролог устойчивых закономерностей влияния на способности не выявил, а ненормальные все гипотезы уже перебрали с одинаковым эффектом прогнозирования – случайные рекомендации гороскопов случайно совпадают со случайными событиями! Фанатов этой тупой боёвки (игра заточена в основном на сражения с мобами) обозвали *плащевиками*. Потому что из характеристик геймера доступны только три – класс игрока, уровень игрока и какой у него плащ. Остальное не просто скрыто, а недоступно, разве что со слов самого геймера. Кланов там подсаживают игроков, игроки опускают репутацию кланов с местными НПС, а внутри самих кланов – друг друга, сражаясь за *плащевой статус*! Весёлое местечко! А у нас здесь безо всяких гороскопов сезон флирта как настал после императорской свадьбы, так и не закончится никак: наш пони увязался за моей новообретённой сестрой по духу *Сцинтией*, *Хорри* не

отходит от *Неи*, жрецы развлекают сивилл, *Фатум* проявляет интерес ко мне, но и с *Нессой* у него нежная дружба осталась, не просто же так он её то *Лоркой*, то *Лориком* зовёт! *Несса* же себе на уме, но ей мужа искать нужно – в общем, любопытно здесь и весьма!

Глава 11 КОНТРАБАНДИСТЫ.

После клановой попойки стал уважаемым человеком! Самый простой и частый из тостов был: "*Ты меня уважаешь?*", а потом такой же ответный. Науважались мы хорошо, а если серьёзно, соратники впечатлились моей тактикой слепой ярости. *Эл* заметил, что это будущая характеристика боя обороты набирает, проявится скоро. Плащи все раздарил, даже себе не оставил и за подхалимаж это не приняли. В подарок получил добротный посох, на который потом наложил РЗ (рунное зачарование) и много полезных в хозяйстве зелий с вместительным поясом.

Испортив пять шкур *Болотных Друмов*, соорудил себе наконец первый плащ, от и до своими руками сшитый, получил с него добротную защиту от ядов и отправился по местам боевой славы (*Лес Теней*) в свободный поиск, поставив себе задачу выполнить экзаменационное задание как положено. Но не сразу. Сначала стимулировал открытие умения *Засада* – оно похуже *Маскировки* при игре в прятки, но его легко спровоцировать, чтобы появилось. После этого жить стало легче – атакуя из укрытий малые группы, применял *Сферу*, обязательно получал усиление, а дальше, прикрывая себя куполом исцеления, убивал рядовых пигмеев и дроу, выключая окаменением нерядовых. Если бы я был не один, система увеличила

бы число противников и затруднила бы прохождение, а так, обследовав не спеша все укромные уголки и закоулки локации, наткнулся на скрытую ключевую точку – зону, пригодную для отдыха и свободную от нападений местной фауны. Обычно они наружные, а эта была небольшой пещеркой с двумя гротами и бездонным водоемом в форме правильного овала внутри. И рыба в нём ловилась! Сомневаюсь, что "Гепарды" о ней знали, иначе не было бы у них таких потерь при зачистке. Она позволила мне заняться сбором местных трав в больших объёмах днём и охотой на кротов ночью, шкурка его считалась малой, а объект охоты он одиночный, стаями не бегают. Помимо шкурок получал когти, ожерельями из которых щеголяли пигмеи-шаманы. Вместо плаща получил в итоге Накидку, дающую небольшой бонус к *Скрытности* (только здесь) и *Маскировке* (здесь и не только). Лучше бы наоборот! А что если надеть обновку и начать прятаться – вдруг *Маскировка* откроется? Для ветки магов умение очень редкое, я и получить его не пытался – методы работали только у рейнджеров! И пусть через неделю, но добился же успеха, хотя прокачивать чужое умение оказалось столь же трудно, как в свое время зачарование – не хотело оно расти постепенно, получалось только малыми скачками.

...Вы открыли новое магическое умение Теневая поступь, прогресс 2.5%. Ограничения: только маги, скрытность 25%, маскировка 25%, прогресс нелинейный...

Сто первый уровень я получил неделю назад, закончил прогресс *Тайного Знания* и *Удачи*, *Скрытности*, *Засады* и *Маскировки* с *Травологией*.

Удержавшись от соблазна продвинуть ввысь новое качество, сосредоточился на прогрессе обнаружения тайников, акробатики, атлетики, сферы отрицания и купола исцеления, заблокировав остальные. Получив девять возможностей блокировки умений, сосредоточился на росте *Ныряльщика* и *Рыбалки* (благо пруд под рукой), потом поднял по очереди подчинение, тотем, окаменение, скорняка, портного и зачарование. Для роста последнего буквально обнырялся в пруду и нашел тайник с сетовым предметом – *Нефритовой Спицей*. Как я достиг дна бездонного пруда? Никак, тайник был на стенках и обнаружился систематическим поиском по спирали – нырять так нырять. Сравнивая динамику прогресса умений, отметил для себя, что она замедлилась, соотношение девять блокировок плюс два преимущественных роста мало чем отличалось от соотношения десять плюс один и восемь плюс три, поэтому решил не ждать достижения предела редкой профессии, оставив рост и на зачаровании, и на теневой поступи.

Покинув гостеприимный грот, отправился в гости к *Осам* и *Лесным братьям*. Неделя нападений из засады, сто второй уровень и терпение. *Теневая поступь* подросла до пяти процентов. Через неделю сто третий уровень и шесть процентов. Через две недели сто пятый и семь с половиной процентов. За месяц отсутствия поднакопилось долгов по портновским обязанностям и пришлось вернуться в клан. Лидер отругал и сразу простил все грехи, узнав о пещере. Это же шанс на прохождение данжа клановым рейдом, причём собрать боевую группу можно максимально скрытно от всех.

На общем игровом ресурсе среди мусорных предложений наткнулся на понятное только мне: *храбрый портняжка из Китая потерял свой*

инструмент, нашедшему похожий предлагается сменить шило на любое мыло: есть особое, помогающее от ночных вшей, ещё есть зонтик от лунных ожогов и медная лампа без сварливого джинна.

Моя Нефритовая Спица может быть обменена на Головную Повязку набора Ночи – иносказание про ночных вшей и инструмент храброго портняжки очевидны только для владельцев указанных предметов! Подивившись мастерству восточного слога и богатству хранилищ неизвестного клана (интересно, что такое зонтик и лампа), отправляюсь в лавку приятеля-торговца и интересуюсь, не будет ли в ближайшее время караванов в Ханьские земли. Узнав все необходимые сведения и договорившись об услуге (обошлась мне в целый золотой), передаю *Нефритовую Спицу* и публикую следующее сообщение в день её отправки на восток: *костяные спицы не годятся для зелёного сукна, ими только блох с него ночами гонять, чтобы заезжие купцы остались довольны покупкой.* Надеюсь, сочетание зелёного *нефритового* цвета и слова "*спица*" вкупе с указанием товара на обмен (блохи=вши + слово *ночью*) предельно ясно для аналитиков из китайского сектора.

Через несколько дней статистика мировых достижений обновилась информацией о том, что некий азиатский клан первым добыл четвёртый сетовый предмет из восьми, а спустя ещё немного – неизвестный европейский клан собрал четыре таких предмета из шести. Я же в ожидании чуда не выпускал из рук иглы, сшивая плащи, украшая плащи вышивкой и чаруя плащи. И только получив свободу от обязанностей директора швейного комбината, смог обрести свою сетовую головную повязку, заглянув по поводу расчётов клана *Стрелы Запада* и портновской гильдии в нужную мне лавку. Конспирация, конспирация и ещё раз

конспирация! А побочным эффектом тайной операции стал скачок нелинейного умения *Теневая поступь* на 10% сразу, сейчас его прогресс стал 18% и интуиция подсказывает, что даже фамилиар не поможет поднять эту цифру больше, чем на два процента – плюшки кончились!

Трудна стезя цеховика! Так хорошо скрыл свой портняжный и караванный бизнес, что столкнулся с местной братвой. При посещении благодетеля-торговца, распахнувшего мне туда двери, услышал сзади (а в лавке пусто было, когда входил) шёпот: «*Этот?*» Торговый партнёр кивнул головой мне за спину и я благоразумно отпрыгнул в сторону с разворотом. Две сумрачного вида личности. С ножичками. Стражника убьёшь – репутация в ноль, жители города от атак геймеров защищены иммунитетом, а эти двое "горожан", судя по их бандитским рожам, тоже упадут в репутации, ежели меня не укокошат.

– Вы кто такие?

– Мытари мы. Негоже иметь дела с ханьским товаром без пошлины.

– Каким ещё товаром?

– Кое-что передал, кое-что получил, а наш процент где?

– Сколько?

– Десять золотых.

– А почему не сто?

– А почему сто?

– Я товара на тысячу передал и на десять тысяч получил! Ваш процент – сто!

– Так, ну-ка это, погодь за дверью, нам тут кое с кем, это – перетереть надо!

И посмотрели на торговца. С нехорошим таким прищуром посмотрели.

– Помилуйте, мастер, какие тысячи? Товара там на два золотых было!

– На два? А второй откуда взялся? С покупателя снял? Господа мытари, пусть будет два. Вот ваш процент – два серебряных, потрудитесь получить и квитанцию пожалуйста – налоги, они учета и контроля требуют!

Ошалевшие от моего бурного согласия «мытари» постепенно осмысливали непреложный факт, что ни ста, ни десяти, ни двух золотых с меня уже не получишь. Ситуация разрешилась бы дракой, кабы не новый персонаж. Невысокий, с невзрачным лицом, в неприметной одежде, однако по лёгкому щелчку пальцев оба сборщика пошлин испарились из комнаты, прихватив с собой и лавочника.

– Шутка хороша, но дело есть дело. С плащей прибыль имеете, дела непонятные с ханьской империей имеете, не на десять тысяч, конечно, но золотого не пожалели.

– Как не пожалел? Пожалел, да другим путём либо также, либо дороже.

– Так мы готовы помочь. Не за сто золотых, но и не за горсть серебряных. За разумную долю. Двадцать процентов, десять под залог до, остальное после. И главное – что за товар, кому товар, зачем товар – нас не касается. Мы грузчики. Получили – загрузили. Отвезли – разгрузили. И обратно также. Договорились?

– Не вопрос. Только товар у меня особого рода, – для моего покупателя он цены не имеет, а другие –

посредники – какую цену мне не дай, потом вдесятеро больше с него взять могут. Выходит, ни мне посредники не нужны, ни покупателю моему. Он на обмен такой же товар нужный только мне и даёт! Нет у нас цены, с которой пятая часть ваша.

– Не вопрос. Есть у нас оценщик. Какую цену скажет, с той пятую часть и отдадите. А с нашей стороны – гарантия доставки и защита от надувательства. Вы сейчас свой товар получили какой хотели – повезло! Первый раз всегда везёт. А если обманут?

– Разумно. Только с товара, который на обмен, я пятой доли цены не оплачиваю. Захотите процент с той стороны снять – меня не касается. Вы товар нужный мне привозите – и всё! А вот если товар не мой и везти не ко мне – отдельная тема! Тут я тоже посредник.

– Полагаю, будет приятно иметь с вами дело. Договоримся!

– Договоримся! Прямо сейчас! Мои – пять процентов!

– Два!

– Четыре!

– Три!

– Три так три! Полагаю, будет приятно иметь с вами дело. А насчёт плащей как?

– Двадцать процентов!

– Мы сейчас обсуждаем один куш с большой и последней сделки или небольшой куш с их большого числа?

– Пятнадцать!

– Пять!

– Невозможно! Есть определенные традиции. Не могу я брать с вас пять процентов, и десять не могу – пятнадцать!

– Хорошо. Пока пусть пятнадцать! Но если у вас ещё из таких как я объявится кто-то, то с него двадцать и не меньше. А если с него пятнадцать, то с меня уже десять! Ну а если с него десять, то с меня, не обессудьте, пять!

– Понял, а если с него пять, то вы освобождаетесь от наших пошлин. Но пока вы такой один, с вас пятнадцать процентов, за два последних месяца вы заключили сделок со старейшиной портновской гильдии на триста шестьдесят серебряных, оставьте у хозяина лавки 24 серебряных плюс шесть за просрочку, итого с вас тридцать серебряных.

– Двадцать восемь, два я уже вашим мытарям уплатил.

– Двадцать девять, один они уже считай потратили. Да или нет?

– Да.

Передав лавочнику тридцать серебряных (один в компенсацию его помятого вида), получил, наконец, желаемое:

Головная Повязка Монаха Ордена. Защита 25. Неуничтожимая. Живучесть +200ХП (За Одеяние, Чётки и Сандалии) ...Одеяние Ночи Монаха Ордена. Защита 50. Прочность 100/100, Восстановление, прогресс 10% с уровня выше 50% прочности (-10=40% за Сандалии, -10=30% за Четки, -10=20% за Повязку) ...Сандалии. Прочность: неуничтожимые. Защита 25, при наличии второго сетевого предмета 50 (за Чётки), при наличии третьего сетевого предмета 75 (за Одеяние), при наличии четвёртого сетевого предмета 100 (за Повязку). Чётки Ночи Монаха Ордена... Число украденных умений: 4 из 9 (+4 за

Сандалии), 4 из 12(+3 за Одеяние), 4 из 14(+2 за Повязку). Свойства оставшихся 2-х предметов проявятся при нахождении. Бонус первой половины набора: +100 ЭП. Полный состав набора: чётки, сандалии, одеяние, головная повязка, посох ночи, плащ. Бонус полного набора: уникальное умение класса, +100% регенерация жизни, +100% регенерация энергии, +500 пунктов энергии, +500 очков жизни...

...Экзот (Монах Ордена-105), Сила 106, Ловкость 106, Выносливость 106, Мудрость 106, Интеллект 106, Харизма 106...Тайное Знание 35%, Теневая Поступь 18%, Рунное Зачарование 25%, 25%: акробатика, атлетика, травология, подчинение, скрытность, засада, маскировка, удача, обнаружение тайников, рыбалка, скорняк, искусный портной, северная вышивка, ныряльщик, купол исцеления, сфера отрицания (четки), окаменение (четки), восстановление (прочность сетовых предметов), запорошить глаза (четки), зеркало хаоса (четки), тотем (вариативно), урон льдом (с шансом заморозки)...

После окончания в высшей степени занимательной беседы с мафиози состоялась не менее занятная в нашей штаб-квартире!

- В рейды чего не ходишь?
- Так плащами был завален по уши!
- Совмещать надо, разбавлять! Да и клану убытков меньше. Народу у нас – кот чихнул, – двадцать пять бойцов, со мной двадцать шесть, а из тебя ну какой боец – одно разорение!

– А я думал, наоборот, одна прибыль. Плащи ведь не за так отдаем, и вещи не за так чаруем. Откуда разорение?

– А я не о деньгах. Не хлебом единым жив клан! Вот смотри, статистика *Стрел Запада*. Группового зала Славы официально не существует – кланы распадаются часто, сбегаются, разбегаются, названия плодят – какие уж тут достижения. И репутация с базовой локацией как флюгер – морду стражнику набил и она в минус. Вот ты плащи вышивал-чаровал, а репутация с базой на 5 пунктов из 15 и упала. За такое обычно строго! Но вот ведь фокус – у нас новая строчка появилась: плюс пять пунктов репутации с *Ночной Гильдией*. Аккурат тогда же, когда минус пять с *Городской Стражей*. Пять лет играю, а ночную гильдию ни видом не видывал, ни слыхом о ней не слыхивал! Твоих рук дело?

– Есть такое.

– О как! Не отпираемся! Как повышать будешь? Ещё плюс десять и нас из города погонят!

– А если не повышать?

– А если без если? Репутация не спрашивает, повышаться или нет.

– А взятки градоначальникам бывают?

– Взятки? Не бывают. Подарки бывают. На День Города, который у нас через 12 дней. Сделаем правильный подарок – пять пунктов вернём обратно. Сейчас первый месяц водяной змеи, нужен плащ из кожи соответствующей твари.

– *Друм болотный* подойдёт?

– Не змея, хотя ядом перенасыщен. А какие статьи?

Передаю свой почти убитый плащ для просмотра.

– Защита от яда? Градоначальнику в самый раз! Ты это, информируй что ли, какая шкурка что даёт, а ещё лучше пополняй хранилище, пополняй!

– А мой процент где?

– Вот теперь вижу, что в натуре местную братву отыскал – поднабрался от неё дурных манер! Держи, это подписной лист на назначение тебя завхозом. Такая должность утверждается у нас подписями "за" всех членов клана. И не утверждаешься в должности тогда, когда двое и больше против. Нас 27, 26 уже "за", твое мнение юридически несущественно. Один золотой в реальный месяц, деньги на внешний счёт, комиссия банку за счёт клана, с налогами государству разбирайся сам, но вот адрес нашего юридического отдела в случае затруднений. Реквизиты внешнего счёта заполнишь в интерфейсе капсулы, опция скрытая и не для всех. Обязанности как сейчас, ничего сверхнового, только энтузиазма побольше! Хорошо растёшь, *Экс*! И это не предел, я в тебя верю!

– Премияльные бывают?

– Когда будет с чего, не обижу.

– Например, когда градоначальнику понравится плащ.

– Не будет. Твой косяк, сам и исправляешь.

– За такой косяк "*Гепарды*", например...

– Стоп. *Экс*, не серди меня. Я человек щедрый потому, что справедливый. И скупой по той же причине. Будет прибыль от братвы, получишь своё, а пока я её не вижу даже в перспективе!

– А я не о деньгах. Консультация нужна. Авансом.

– Ты бумагу-то о вступлении в должность завизируй. По рангу ты теперь *Номер Третий* в клане, а по факту *Номер Второй* после меня! Говори, чего надо.

– Сеты. Почему их так никто и не собрал до сих пор?

– Потому что грызня кругом. Гайды смотрел? Сетовый набор бывает из шести или восьми предметов, больше инвентарь цеплять не позволяет. А если даже и позволяет, то всё равно десять нельзя. Два предмета у мобов или в тайниках сектора вообще. Два в секторе у соседей. Два у неписей квестами достаются, причем тоже у соседей. Если предметов восемь, то плюс один в твоём секторе, а плюс второй неизвестно где.

– Ясно. Делиться надо!

– А никто не хочет из-за липового завещания!

– ???

– В игре где-то осело 600 миллионов франков создателя *RWM*, его гонорар за работу под ключ. Когда создались первые кланы, какой-то урод пустил слух, что тот, кто первый сет соберёт, тот и получит к ним доступ. Якобы по завещанию самого В. Лисицки.

– Бред!

– Бред! В гайдах и правилах об этом ни словечка! На первом и последнем всеобщем форуме все лидеры всех кланов из всех секторов приняли резолюцию, что это – бред и попытка вбить клин в будущее межсекториальное сотрудничество!

– Но про себя каждый решил: "*А вдруг?*" Вот дураки-то!

– И я о том же! Но уже год как есть на сайте *RWM* ресурс, где анонимно выставлены лоты на обмен! "*Не доставайся ты никому*" – хорошо, а 600 миллионов лучше!

– И как, идёт обмен?

– Судя по статистике, идёт. У 14-ти кланов по три предмета собраны же! Как-то они соседний секториальный получили ведь? Не иначе, чем через обмен! А откуда интерес – если что сетовое поднял, клану большая польза будет!

– Да любой клан-лидер то же скажет! А если я сам захочу сетовый набор собрать, клану пользы что, меньше будет? Выскажите свое личное мнение, не лидера.

– Пожалуй, что и больше. Как только выяснится, что шестьсот лямов за первый набор враньё, произойдёт скачок на рынке обмена, сеты начнут собираться, игроки усиливаться, ну и кланы с ними! А твой будет первый такой! Дерзай и собирай!

– Дался вам этот сетовый набор! Если на рынке обмена произойдёт скачок, тогда наш потенциал негласных межсекториальных связей через *Ночную Гильдию*...

– Выльется в чёрный рынок сетовых предметов – да, это Клондайк, только Аляску открыть осталось. Убедил! А я всё гадаю – к чему воздух перемалываем в пустой беседе? Будет тебе премия за ночников и плащ чохом! Бери людей – и к *Друму*, у него респаун большой, 12 часов. *Номеру Третьему* мое согласие на рейд не требуется, но я его даю – действуй!

Мерзкая тварь этот друм! Если выносить его с антидотом, то цена шкуры выше золотого руна выйдет, а без антидота каждый удар помимо 100 входящего урона добавляет 200 ядом без отравления – иначе пройти невозможно в принципе! За сделку с *ночной гильдией* нелинейная *Теневая поступь* получила прогресс 5% и стала 23%, до 25% я её поднять эксплуатацией полоза обязан – одиннадцать блокировок плюс она одна на рост

всего двух процентов – обязан поднять. Ещё бы понять, что она такое. Некогда было пробовать на вкус! И сейчас не до неё! Всю ману бросаю на окаменение, а оно слабенькое! Чуть-чуть ребята успевают оклематься, как эта дрянь опять всех опускает и снова окаменение. Энергии хватает, но таким темпами два часа нужно, чтобы друм сдох. Тем не менее не меняю ни стратегии, ни тактики – терпение и ещё раз терпение. Против урона ядом ничего лучше я пока не придумал. Пришлось менять составы групп – бойцы больше двух заходов терпеть не готовы, так что сегодня пара шкур, завтра ещё пара, ко дню города десять и набъём с моей помощью. Набили. Чётки очнулись от затяжного сна и украли у босса его единственное умение:

*Ядовитый Урон. Прогресс 15%. Вы добавляете к удару посохом урон ядом без отравления с вероятностью прогресса умения. Нелинейное.
Мощность урона равна мощности удара.*

Пусть будет нелинейное. Всё равно хорошо. Урон холодом есть с заморозкой 25%, только каждый четвёртый удар никогда не морозило – всё враздробь. Я догнал-таки и до 25% *Теневой поступи* и угомонился с ростом прогрессивок. Уровень остался сто пятый как и был – таковы издержки высокоуровневого рейда. Изготовив 2 плаща (повезло), чарую их и презентую Лидеру оба.

– Зачем два?

– Так у градоначальника найдётся, кому подарить. Жене хотя-бы.

– Тогда уж любовнице, чтобы жена не отравила. Попробуем подарить два.

Подарили, – репутация поднялась на необходимые пять пунктов, а важнее всего именно результат! Потери неизбежны, думаю, не зря всё же подстраховались!

Премия в 50 серебряных и будущая зарплата на внешнем счету помогла разрешить напряжённость в семье – мужчина в доме и не работает! Родственникам о моих проблемах с законом и здоровьем сообщать не стали – переехали и переехали, не на вашу же шею. А теперь с моим заработком и косые взгляды бросать в нас перестанут, хотя, скорее всего, не перестанут – ни черта не делает, в игрушки играет, за что ему такие деньги? Но это не мои проблемы. На всякий случай вывел ещё 50 серебром с личного счёта, как будто месяц уже работаю. Мама завела было речь о женитьбе, но тут неожиданно вмешался отец: *"Нашёл там работу – найдёт и невесту, все сейчас в капсулах знакомятся. В наше время капсул не было, но вспомни – как мы встретились?"* Спасибо, батя, в игре мне сейчас не до невесты, но передышку получил. И где это они встретились? Потом, всё потом!

Теневая поступь оказалась сногшибательным небоевым умением! Не из ранга невидимости с маскировкой, а из ранга отвода глаз. Требуя 400 энергопунктов, оно срабатывало в одном случае из четырёх, но если срабатывало – пока я не касался кого-либо или пока не обращался с вопросом лично, меня не замечали. Видели как будто боковым зрением, вскользь и совершенно не беспокоились на этот счёт. Никаких ограничений по времени, никаких расходов на поддержание активности. В бою неактивно. Воровское

умение высокого ранга. Позволило осматривать содержимое складов у торговцев, убранство комнат лордов и леди, если успевал проскользнуть за ними в дом!

Так я и нашёл чужую сетовую вещь: в оружейной коллекции градоначальника между дикарским копьём и отполированным до зеркального блеска щитом:

...Вы нашли предмет, входящий в состав сетевого набора. Характеристики сетевого набора станут доступны после обнаружения следующего сетевого предмета. Посох Молний. Прочность 100. Урон 50. Файербол 10%. Желаете переместить сетевой предмет в инвентарь? Предупреждение: с вероятностью 20% свойства 4 предметов сетевого набора в вашем инвентаре будут заблокированы активацией пятого предмета нового набора? 9,8,7...

Нет! Стоп отсчёт! Отказ! Вот зачем мне его брать? Ради 50 очков урона и молнии? Рисковать с таким трудом поднятой до 15 очков репутацией? Исключено. Да если бы у меня не было сетевых предметов в рюкзаке, игровая механика уже посчитала меня вором, хотя не проверишь. Теоретически можно: выбросить из инвентаря четки, снять сандалии, повязку и одеяние, взять посох молний, одеть повязку, сандалии и одеяние, подобрать четки и скастовать поступь. Если сразу повяжут, отберут и посох, и сетевые предметы из набора Ночи, если не сразу, то посох молний и репутацию с городом, если же не повяжут, то объявят в розыск и вора, и посох. Невыгодно ни с какой стороны, как не крути. Жаба и хомяк – молчать! Будет, будет вам

посох, зачем же самому красть? На то ночная гильдия есть!

Свои рейды по чужим домам я затеял не для оттачивания *Теневой Поступи*. Чего её нелинейную оттачивать – острее 25% не станет! Началось всё с шифровки: «*Меняю Перекладину Южного Креста на Маску Зорро!*» А вот к ней вторая: «*А Полярной Звезды в обмен на Кладбищенскую Лошадь нету?*» И, наконец, венец моей работы на ресурсах обмена сетовых предметов: "*Меняю Уздечку Синей Бороды на Цепи Прометея.*"

Цепи – зашифровано "цепочка" или "ожерелье". Или колье. Цепи Прометея – с магией огня или молний, молнии – атрибут Зевса-громовержца, покаравшего Прометея за то, что он даровал людям огонь. Я искал сетовое *Ожерелье Молний* или *Огня*. Обыскивал дамские покои (в отсутствии леди) и комнаты ювелиров. Когда забирался в дома, находил сначала место, а потом выбирал удобное время, чтобы никого! И в итоге случайно нашёл *Посох Молний*. Это же не амулет! *Цепи Прометея* – не ожерелье молний, символизирующие Зевса-громовержца, – это сам гнев греческих богов, приковавший к скале – сами молнии, оружие Зевса!

Что такое *Уздечка Синей Бороды*? Не представляю, но это предмет, который нужен владельцам *Маски Зорро*, за которую отдадут *Перекладину Южного Креста*! Почему? Потому что в тексте одна противоположность (полярная звезда) скомбинирована с другой (кладбищенская лошадь). Синяя Борода отправлял своих жён на кладбище и лошадь указывает на его уздечку так же, как Полярная звезда указывает на Южный крест! Вот общая расшифровка трёх предложений на обменном сайте согласно датам появления сообщений – третье

появилось раньше первых двух, а второе – сразу после первого:

Третье: "Меняю Уздечку на Посох Молний."

Первое: "Меняю Посох Ночи на Маску Зорро."

Второе: "Меняю Маску Зорро на Перекладину Креста."

Южный Крест – созвездие, видимое ночью. Поэтому не его перекладина предположительно указывает на сетовой предмет – Посох Ночи. Если Z (знак Зорро) повернуть, как перекладину креста, то получится N – символ тайны, загадочности. Маска и сама указывает на тайну, загадочность. Предполагаю, что место предмета в инвентаре связано с глазами или головой.

А что есть *Уздечка Синей Бороды*? Либо шейный амулет на рост *Харизмы*, либо лассо (экзотическое оружие) – гадать не берусь – увижу в процессе обмена!

А чем заинтересовать *Ночников*? Двойной оплатой товара на мену! Мафиози выслушал, мафиози понял, мафиози согласился на кражу Посоха, но не согласился с двойной формой оплаты, заломив тройную. Я возразил, что это грабёж, что на нескольких обменах и наварить можно больше, напомнил про свой процент за две наводки и упёрся в среднюю цифру – 50% оценки товара. Товар оценили в 4 золотых, один из которых еле еле наскрёб по сусекам и своим, и клановым. Со скрипом договорился и об отсрочке второго платежа, отказавшись от комиссионных.

– Ладно! Хотя мы не банк и в долг денег не даём!
Запомните это на будущее, коллега!

– И правильно! Давайте отложим сделку– никуда этот посох из коллекции не уйдёт, наверное, а если и так, то никто никому ничего не будет должен! Проехали и забыли, пойду другим путём, а когда добуду его через год-другой, первым делом свяжусь с вами!

– Мы не можем столько ждать!

– А я о чём? Надо ковать железо, пока горячо, время – деньги! А вы тут вид делаете, что одолжением одариваете!

– А разве нет?

– Нет. При совместной работе моя выгода – ваша выгода, так что считайте, что самому себе золотой и одалживаете. Хорошо, пусть не себе, но нашему общему делу, за которое городская стража по шерсти не погладит!

– За стражу не волнуйтесь – золотой, которые вы мне отдадите, ей и предназначен.

Публикую первое сообщение сразу после кражи в мэрии (партнёры вынесли всю коллекцию, а потом стража регулярно "нападала на след", возвращая её мэру частями): *"Наступивший месяц Деревянного Угря благоприятствует цирюльникам – только сейчас привозные товары для них не дороже местных"*. Если кто ищет посох из набора молний, упоминание деревянного угря (электрического) достаточно прозрачный намёк.

Получив в обмен на *Посох Молний Сапфировую Диадему* – не угадал я ни с шеей, ни с лассо, опубликовал второе сообщение: *"На этой неделе Страшила и Волшебница страны Оз не откроют магазина в Изумрудном Городе, пусть западные купцы им помогут"*. Опять указание на торговцев из-за рубежа, Страшила – намёк на ум или голову, Оз – на набор

волшебницы, не изумруд означает другой драгоценный камень – сапфир, например.

Получив в обмен на диадему *Знак Некронга* (так вот ещё почему лошадь кладбищенская была) – шейный амулет, свойствами аналогичный моим чёткам, отправляю главное для себя сообщение: *"Обмен экваториальных верстовых столбов из белой слоновой кости на чёрную. Лучшая кость со слоновьих кладбищ: спешите купить только на этой неделе!"* Кладбища – намёк на некромантов, экваториальные – на границу северного и южного полушарий, ассоциирующихся с созвездиями Южного Креста и Полярной Звездой.

Сообщение о продвижении европейского клана до пятого предмета из шести возможных вынудила континентальных лидеров собраться на всеобщую сходку на тему: *"Признавайся кто – мы всё простим!"* Эл вернулся оттуда весёлый донельзя, сказал: *"Ты бы видел, какие они слюни по поводу шестисот лимонов пускали – одно загляденье! Но мы им сета не отдадим, а?"*, и непонятно было, шутит или нет.

– Шеф, а давайте их обломаем малость – завещание, мол, только на восьмисетовые наборы составлено!

– Не прокатит! Но когда набор проявится, эту идею обязательно подкинем – они ждать будут, а мы – чёрный рынок налаживать. Теперь о рынке – ребята набили тебе пять сотен волчьих шкур – ругались, как сапожники, но приказы не обсуждают. Шьёшь плащи и отправляем их по твоим каналам одной партией, пусть будет убыток – нужно связи развивать. Свою зарплату получишь авансом – игровыми или реалом?

– Игровыми.

Отдав 100 серебра мафии досрочно, нашёл плащей – вышло 135 даже. Сто превратил в зачарованные и отправил их с караваном за долю в реализации, поручив с неё снять 15% пошлины сразу. Доход клана в семь золотых порадовал, знал бы, отправил больше. Шеф занялся подтягиванием ранга клана к диапазону 125-140, потому что на 125-ом уровне падает бонус сотни – не 6, как на 25-ом, а 12 дополнительных очков характеристик. Самое трудное здесь поднять поддержку – защита, микст и атака продвигаются легче, наши трое магов и лекарей сейчас на 112-м, а я, увы, застряну на 105-ом, имея особое задание – нетопыриные плащи в локации со *Старым Вампиром*, откуда начал когда-то своё восхождение к вершинам. Пять я уже заготовил из клановых запасов, остальные набиваю боем и тут же шью. Посох сетевого набора оказался на уровне – моя атака стала достойна сильнейших:

Посох Ночи Монаха Ордена. Прочность: неуничтожимый. Урон 300 за 5 сетовых предметов, при наличии плаща 500. Головная Повязка Монаха Ордена. Защита 25. Неуничтожимая. Живучесть +250ХП за 5 сетовых предметов, при наличии плаща +500. Одеяние Ночи Монаха Ордена. Защита 50. Прочность 100/100, Восстановление, прогресс 25% с уровня выше 10% прочности за 5 сетовых предметов, при наличии плаща ниже 10% неуничтожимые. Сандалии. Прочность: неуничтожимые. Защита 125 за 5 сетовых предметов, при наличии плаща 250. Чётки Ночи Монаха Ордена. Число украденных умений: 5 из 15(без возможности замены) за 5 сетовых предметов, при наличии плаща 10(без возможности замены) + 5(с возможностью замены). Бонус первой половины набора:

+100 ЭП. Полный состав набора: чётки, сандалии, одежда, головная повязка, посох ночи, плащ паучьего шелка. Свойства плаща проявятся при обретении. Бонус полного набора: уникальное умение класса, +100% регенерация жизни, +100% регенерация энергии, +500 пунктов энергии, +500 очков жизни...

Обретение плаща – не обязательно его нахождение. Нужно искусство ткача и паучий шёлк. Плащ – единственный предмет инвентаря, характеристики которого явные, поэтому, если его можно было бы взять с боем у боссов или в тайниках, информация бы проявилась. Кроме того, до пятого предмета набора материал плаща не уточнялся, значит, его надо соткать, добыв шёлк. Элементарно.

Итак, 300 урона посохом плюс столько же ядом каждый шестой удар в среднем. Нетопыридохнут как мухи, *Старый Вампир* не мог взять меня под контроль разума из-за *Сферы Отрицания*, поэтому бьюсь удар в удар, его мощная регенерация гасится ядовитым уроном, так что всё решает искусство схватки. Я уклоняюсь от прямых ударов шпагой, отвечая щелчками и тычками – даже слёту, как в *Лесу Теней*. Тактика боя сложная, заставляла работать с полной выкладкой. Тем более, что я не возражал бы против кражи умения регенерировать. Отвлёкшись на сложную связку движений, не успеваю скастовать новую *Сферу Отрицания* и голова пустеет:

– Ты! Был первый! Снова! Здесь! Зачем?

Вампир убрал шпагу в ножны и тело снова повинуется, но убивать опустившего оружие? Поэтому честно отвечаю:

- *Регенерация Жизни* и шкуры мышек на плащи!
- Верни мне *Свиток*, человек.
- Не могу, отдал торговцу!
- Глупец, не ты – торговец! Обещай не творить зла здесь, пока не найдёшь *Свиток*, положи его там, откуда взял.
- А если не найду? Что за *Свиток*?
- Не знаю. Поручение *Хозяина Ночи*. Я – Хранитель. Не сохранил. Позор хуже смерти, умереть не могу! Не сможешь вернуть *Свиток* – найди мою Смерть и получишь, что ищешь. Сделка, человек Ночи?
- Сделка, но мне нужны ещё шкурки для плащей.
- Когда уйдёшь, уговор вступит в силу. Возьми как залог сделки.

*...Плащ Хозяина Ночи. Квестовый. Нельзя
купить, продать, потерять, передать, подарить.
Прочность: нет. Регенерация Жизни 100%...*

Добывать мышек стало неловко. На 10 плащей хватит, остальные 10 возьму в локации меньшего ранга. У шефа есть еще новый, а мне с регенерацией уже не нужен. Выйдя из пещеры, увидел на земле стопку шкурок – 50 штук. И в голове как бы послышался шёпот: *уговор!* Изготовил ровно 21 плащ, удивляясь странному повороту сюжета с пергаментом.

Глава 12 НЕНАВИСТЬ.

**Из претензии боевой группы клана
"Нордлинги" администрации**

...неизвестное заклинание класса "Заслон" перекрыло доступ в данж ранга 105-115 "Мертвое Подземелье" локации "Плоскогорье скальдов" на границе северного и центрального европейского сектора, при попытке проникновения в пустовавшую ранее пещеру система выдаёт сообщение: "Ограничено заданием на прохождение", возможна ошибка программного кода, в связи с чем...

...в ответ на ваше обращение сообщаем, что при анализе логов локации и данжа ошибок программного кода не выявлено, заклинание "Заслон" данжа "Мертвое Подземелье" наложено в соответствии с игровым процессом (заданием) и может быть снято только после выполнения его условий, в связи с чем...

– Экс, кроме тебя бучи поднять никто не мог, тебя за плащами для повышения регенерации послали, а ты игровой процесс ломаешь, нордлинги уже весь сектор достали: делитесь заданием, с каких пор данжи к игрокам приписаны и так далее.

– Дался им этот данж, без наших плащей он для них пустой всё равно, а сливать им информацию – с какого перепуга? Мы нарыли сами и они пусть сами копают.

– А почему наши бойцы заслон пройти не могут?

– Потому что и я не могу. Пока квест не пойду сдавать.

– Кому?

– Вампиру Старому.

Эллиот поперхнулся кофе и переспросил:

– То есть ты, гаденыш мелкий, наловчился у боссов квесты брать, а до тебя этого никому не удавалось, и я узнаю об этом мимоходом?

– У вас своих забот мало? Какая разница, если миссия невыполнима?

– Да если эту инфу слить, аналитики топ-кланов повесятся. Ох как охота шепнуть об этом бойскаутам, а то загордились, понимаешь: договора со всеми союзниками разорвали, половину данжей на месяц вперёд застолбили – поднимают всех персов до 150-ти, чтобы штурмовать высоту 175, а потом 200.

– Замучаются лекарей качать.

– Уже замучились, но фюреры приказали – выполняй! Да что лекари – элите своей поставили задачу взять 176. Вот и набирают теперь метры миллиметрами.

– Успехи есть?

– *Незабудка* и компания подняли было 172-й да срезались обратно на 171-й. Там удар моба средний уже 500 урона приносит, а у босса за тысячу зашкаливает. Вот я и мыслю, а зачем бои на износ вести, если крутые квесты есть.

– Это вы после "успехов" нашего кача анализ делаете?

– Попытка не пытка была. Зато свои пределы ведаем – маги упёрлись в 115, лекари в 112, бойцы в 123, один я поднялся было этажом выше, а теперь опять 127-й, небоевой у меня класс.

– Намёк понял. Только с вампиром дело новое, – выгорит, не выгорит, а скучать нашим бойцам не след, предлагаю рекрутов набирать и тащить их до 70-ти. Наберем молодняка человек пятнадцать, не больше – пусть равняются на элиту и растут в новую гвардию под присмотром старой.

– Тут ты, пожалуй, прав. Нужны мальчишки на побегушках, неудобно ветеранов по социалкам гонять, только если сами попросятся.

– И шкурки пусть собирают. Не царское это дело крыс с кроликами бить.

– Я бы тоже не возражал против стад слоновых, но не водятся ведь!

– А овцы с козами водятся?

– Связи с населением с уклоном в животноводство? Пробовали, не проходит.

– А разведение не домашнего скота? Куница, соболь, бобр, ондатра, нутрия?

– Увы, искали уже. Да и не в отсутствии зверья дело! В *РИМ* нет собственности на землю, нельзя кусок локации фермой объявить или рыбным хозяйством – либо боевая локация с данжами, либо город с мэрией или деревня со старостой. Упрощено до предела.

– Ладно. Шкуры на плащи и накидки мы добываем, а ткани? Одежий тканевых полно, включая натуральный шёлк, а где сырьевая база и фабрики? Где льняные поля и джутовые пальмы?

– Лишнее это. Тканевые одеяния ничем от меховых не отличаются, НПС продают ткани и кожи, игроки – шкуры и кожи.

– Но профессия *Ткач* существует?

– У игроков не встречал. Обменная статистика товаров сектора пряжу не показывает, в китайском секторе может и есть прядильщики шёлка, – поспрашиваю.

– Поспрашивайте.

Только меня потом не пытайте, откуда я знаю, что нету – не отвечу. Судя по легендам, вопрос о ткачестве в 600 лимонов упирается.

- *Экс*, неужели ты?
- *Альма*, тебя что, муж на волю отпустил?
- Себя он отпустил, развёлся и побогаче женился.
- То есть ты бедная и свободная?
- У нас контракт был составлен не в его пользу.

Ты скажи, где все наши, никого не могу найти!

– Мне не докладываются. Клан распался, я удержал формальный статус, *Эллиот* вернулся и возглавил, меня пропаровозили – новая у нас команда.

– Мировой прикид, где нарыл?

Эту накидку изваял себе из шкурок *Фурии Пупырчатой* – есть такой лягух в болотном царстве 70-го ранга. На каждом шагу трясины и уворачиваться от их прыжков нужно – жабы вешают сильное отравление кожным паралитическим ядом – если застываешь, не хуже окаменения работает, только убивает. Эффект шкурки после рунного зачарования повеселил даже *Эла* – штраф на *Харизму* 50% при общении с противоположным полом! Для чего ношу? А я всякие теперь одеваю и иду в лавку торговца, чтобы он, разглядев нужную руну, квестовый разговор опять завёл.

– Пупырчатые жабы? С параличом? Клёво! А к вам можно?

– Это Первый решает, сейчас спрошу в чате: "*Шеф, тут Альма вернулась из замужества и просится обратно*". Ответ пришел мгновенно: "*Балласт. Но у нас два капитана, два корабля, мне балласт не нужен, сам решай, ты Лидер или где?*"

– Он против, ещё завхоз есть, тоже власть имеет. Спросить?

– Кладовщицей не пойду, знаю я ваших "завхозов".

– А чего из клана выходила? Осталась бы тогда, проблем бы не было.

– Так я из игры вообще уходила!

– А аккаунт оставила зачем?

– Не успела! Забыла! *Экс*, ты прямо как Номер Два допрашиваешь!

– Если Третий тебя примет, то Вторым номером у нас Первый, а он побольше выспросит, – всё, вплоть до подробностей развода, свадьбы и первой брачной ночи, а понадобится – и про добрачные уточнит!

– И что? Мне скрывать нечего, вся на виду! Нравлюсь?

– Такая красотка и не нравится? Кладовщицей ко мне пойдёшь? У нас женского полу нет, вот обзавидуются!

– Тьфу на тебя! Рейнджер я.

– А я маг, и ничего, завхозом подрабатываю.

– *Экс*, так ты не шутил, что ли?

– Это смотря насчёт чего. Насчёт приёма в клан – беру под личную ответственность, потому что Первый против! Не против тебя, а против того, чтобы за тебя отвечать. Я тебя привожу, я за тебя и отвечаю. Так что, если ты рейнджер, а не кладовщица, доказывать это надо будет не мне, а клану. *Эллиот* тебя знает, я тебя знаю, а для остальных ты будешь выглядеть именно кладовщицей, личной помощницей Номера Три по учёту постельного белья. И развеивать мифов не стану, единственное, что в моих силах, не поддерживать их "особым" отношением! Рекрутский набор кандидатов закончен два дня назад, завтра первые паровозы пойдут, явишься к *Рональду* и скажешь, что направлена в его группу, ну и о себе там расскажешь, как начинали

вместе, как ушла, почему вернулась. Одна просьба – ври, что хочешь, только меня не впутывай – любила его, потом с горя замуж и опять люблю.

– А если так и есть?

– Не переигрывай, а топустишь слезу, все утешать как кинутся, не до рейда будет! *Альма*, ну какая любовь, я в Оттаве, ты в Гданьске, между нами целый океан!

– И целое море моих горьких слёз!

– Балтийское? Так вот откуда там янтарь взялся! А я думал, это слёзы дочки морского царя были! Слушай, а почему он жёлтый? Она что, как и ты, желчью плакала?

– Это осколки её дворца были! Ты сказки перепутал.

– Шехеризады не было для сказочных ночей!

– Сам виноват, я к тебе душою и телом, а ты меня к какому-то *Рональду* на войну!

– Не на войну, а на бронепоезд – поднимать тебя будем! Прения окончены. Устав не поменялся – через три дня на собеседование к Лидеру, кланхран в свободном доступе – кладёшь шкуры, берёшь потребное. Для первого рейда сойдёт и то, что на тебе. Давай лук, снимай накидку и сапожки, одеяние потом, я всё зачарую.

– Держи... Ух ты! Потрясена! Ну, я побежала?

– Свободна, рекрут! Кругом, шагом марш! Рад, что ты с нами. Не пожалеешь.

Не лгу. Не хватало мне нашей прошлой бесшабашности. Игра изменилась, злее стала. Теперь будет партнёр по ностальгии. Партнёрша. А ведь могли и заслать к нам! Идеальный шпион. Мата Хари!

Жабья накидка на торговца не повлияла, мои прямые расспросы упирались в пустоту – НПС не реагировал адекватно, впрочем, остался самый радикальный вариант – Плащ Хозяина Ночи – а почему бы и нет? В сочетании с надетыми сетовыми предметами набора Ночи! Сработало: лавочник побелел, как полотно, рухнул на колени и запричитал:

– Смилуйтесь, господин!

– Пергамент где?

– Нету! Рассыпался в прах, когда раскрыл! Я ничего и понять не успел, а он того, сгинул.

– А что понять хотел? И главное, что успел увидеть?

– Паук. Чёрный. Паутина. И руна *Эрк*. А потом...

– Стоп. Что потом, уже известно. Сначала – паук.

– Знак Хозяина. В углу сверху справа.

– Так, теперь – паутина.

– Посередине. Большая. И из неё руна *Эрк*, а потом...

– Стоп. Руна. Из неё – это как?

– Не знаю. Сначала паутина, а потом...

– Ты опять? *Эрк* – что значит, если вышить её чарованием?

– Невозможно, господин! Сам хотел узнать, раскрыл свиток, а потом...

Зациклился. Все мои попытки вытащить хоть какую-нибудь зацепку сводились к рассыпавшемуся в прах пергаменту. Последняя попытка:

– А на моём плаще есть руны?

– Она, господин! Руна *Эрк*! Не губите, я не хотел, я только одним глазком, раскрыл его, а потом...

Бесполезно выяснять, почему я – господин! Свитка нет, нужна смерть старого вампира, о чем и доложил шефу.

– Руны? Оригинально! Но не мой профиль однозначно! А насчёт смерти надо подумать – не чесноком же его кормить. Работай, если понадобится мастерство вора – рассчитывай на меня. И о шёлке – в азиатском секторе всё есть – и шелкопряд, и шёлк, и его обработка вышивкой с чарованием. Профессии ткача или прядильщицы нет. Всё как у нас с обычными типами тканей. В индийском секторе с хлопком аналогично. Стандартное правило. Неявное. Как у тебя с *Альмой*? Встречаетесь?

И почему я не удивлён? Потому что только ленивый не полюбопытствовал, как у меня с *Альмой*. А ведь просил меня не впутывать! По-хорошему просил. Впутала. И очень скоро я узнал, зачем.

Кабинет инфоскопии памяти

– Господин Поленский, вас не утомляет необходимость регулярных обследований? Обычно наши подопечные настаивают на своём праве ограничения подобного рода вмешательства в их жизнь.

– Я подписал все бумаги сразу после освобождения.

– И тем не менее у вас есть все основания для возражений, а вы ни разу не высказали вполне естественной для нормального человека реакции неудовольствия.

– Меня не беспокоит ваше, как вы изволили выразиться, вмешательство, потому что оно ничем мне не угрожает. Даже если вы пожелаете стереть мою память ещё раз, не выйдет!

– Вы уверены? Повторное вмешательство инфоскопа технически возможно, только после него...

– Стану овощем?

Нет, диалог этот воображаемый. Разделив восприятие надвое, я вежливо отвечал доктору одной половинкой Я, а вторая половинка гневалась, унижала собеседника презрением и наслаждалась интеллектуальным превосходством. Зачем? Чтобы уяснить, видит ли инфоскоп разделение. Не видит и не должен. О работе с памятью известно и много, и мало. Известно, что за ощущения игрока в виртуальной реальности отвечает одна потоковая проекция на мозг, а за нормальную жизнь иная. Поэтому вмешательство в слой игровой памяти возможно вплоть до стирания и полной замены. Второй метод используется для лечения психозависимости, первый – для наказания взломщиков игровых кодов. Ко мне применили оба. Извлекли реальную память, отфильтровали и вернули на место, заменив провалы ложными воспоминаниями, а стёртую игровую память заменили новой – тюремной.

В результате у меня разделение личности типа шизы, а я ей пользуюсь: разные "Я" под контролем, получается, у меня ещё одно "Я" в надсознании? Не получается, потому что надсознания не существует и мой доктор – если его спросить – согласится. Подсознание, надсознание – термины не моя епархия – я рядовой пользователь аномалии. Боюсь ли я стать овощем? Тоже нет, потому что в несуществующем измерении надсознания хранятся копии обоих моих

сознаний, а понадобится – и больше! И они будут реагировать на уничтожение, возвращая стёртое на место в автоматическом режиме. Я проверял, взаимодействуя с инфоскопом во время сеансов – "случайные" фокусировки луча стирали, а "закономерная" способность восстанавливала точки сканируемой памяти, при этом ни чёрный, ни белый ящик капсулы моего вмешательства не фиксировали. Давно я так умею? Сколько себя помню, хотя это всё искусственные воспоминания.

Впрочем, страхи насчет овощей абстрактны. Есть ещё права человека, включая и связанные с виртуальностью – повторное вмешательство в мою личность ни при каких обстоятельствах не разрешается.

А в игре проще – никаких сверхспособностей, как все, так и я. Возможно, со стороны моё различие восприятия игрового и нормального мира выглядит как начальная стадия психозависимости, поэтому доктор и изменил привычный маршрут вопросов с ответами:

– Господин Поленский, в нашей программе медицинских мероприятий существует контрольная процедура, предписываемая Всемирной Организацией Здравоохранения. Скажу сразу, что я был против её активации без необходимых показаний! И я зафиксировал своё особое мнение официально, поэтому прошу без претензий. Процедура уже введена в действие, знакомьтесь: официальный наблюдатель ВОЗ Центрального Европейского Сектора *Real World Magic* пани Анна Скольски. Прошу вас, мадемуазель.

Лицо. Не такое, как в Игре, но вполне узнаваемое. При генерации перса программа слегка корректирует разрез глаз, лицевой угол, потом гармонизирует новую внешность, сохраняющую

неуловимое сходство с прежней. Мнимая "кладовщица" нашла способ пересечь океан за счет работодателя – Всемирной Организации Здравоохранения.

– Удивлён?

– Мне всё равно. Но мама будет рада.

– Причём тут мама?

– Меня в клане утомили вопросами, встречаемся ли мы в реале. А дома – нет ли у меня девушки в игре. Поселишься у нас – убью двух зайцев. Спать у меня будешь, секс не обязателен. Но в клане поблажек не жди – у нас соглашение.

– Анджей Поленский, мои полномочия...

– Засунешь обратно, откуда вынула. Для диагноза "Психозависимость" нужны объективные данные черного и белого ящиков капсулы, копии которых не только ВОЗ имеет, но и отдел спецрасследований САС. Увы, доктор, шило у него слишком длинное, а мешок обычный.

– Фу, как грубо.

– Я не мальчик-зайчик, а ЗК номер 3007589456. Ты не девочка-припевочка, а гниль с плесенью – агент Корпорации. Не люблю дятлов, хотя птички полезные, короедов всяких уничтожают, вредителей...

– Ты не понял. Мы не работаем на Корпорацию...

– Вы её подстилка и вас пользуют с удовольствием богатого клиента. Будем называть вещи своими именами – ВОЗ функционирует на пожертвования благотворительных фондов, которые на кармане у Алессандро Сольди со дня основания. Фондов, а не ВОЗ. Я допускаю, что при рождении эта почтенная организация обладала безупречной репутацией, однако после мемуаров о критериях психозависимости капсул Планетона (см. главу 4

Предназначения Лоха – прим. автора) – пани Альма, не пудрите мне мозги.

– Пани Анна. Анджей, давайте договоримся: я делаю свою работу, а вы оказываете мне содействие в рамках заключенных с Корпорацией медицинских соглашений.

– Пан доктор, Анна Скольски – медик?

– Нет, но характер нашего сотрудничества с ВОЗ предусматривает...

– Я задал простой вопрос – мои медицинские договоренности предусматривают общение с медицинским персоналом уровнем выше среднего, или я ошибаюсь в тексте формулировок подпункта 13f, который на шестой странице наших "медицинских соглашений" мелким шрифтом был.

– Но этот раздел носит вспомогательный характер в составе общей концепции мероприятий...

– Пан доктор, в анкете указан адрес юристов, работающих на меня недавно, все вопросы к ним, а их ответы мне известны заранее! Я уточняю юридически – уровень квалификации пани Анны Скольски соответствует регламентам указанного мною раздела, подразумевающего диплом учебного заведения, входящего в квалификационный список ВОЗ за номером... Пани Анна, не напомните мне номер?

– Анджей, я понимаю, вы разозлились и...

– Пан доктор, у вас перед глазами есть функционал протокола инфоскопирования в реальном времени?

– Да, но откуда вы...

– Каков показатель осреднения функций с номерами 6-14-15-32?

– Тридцать два, но откуда...

– Если не имеющая медицинского образования пани Скольски в курсе значимости данного показателя для оценки уровня гнева или злобы, почему бы и мне о нём не знать? Я такой же дилетант, как и она.

– Пан Поленский, рекомендация отдела анализа психологической зависимости Всемирной Организации Здравоохранения важна для решения вопроса о пересмотре вопроса с частотой ваших обследований – необходимость в еженедельных процедурах...

– Пан доктор, я не против не только еженедельных процедур, но и ежедневных, запрещённых законом. Они дают вам работу, работа даёт вам деньги на существование, я же рассматриваю их как благотворительность, ну чем я хуже уже упомянутых нами фондов господина Сольди? Повезло в лотерею, почему бы с выигрыша не подкормить и психологов – вас и ваших коллег, которые со мной ранее общались.

– Послушай, Анджей, ВОЗ может направить другого, но мы полагали, что наше знакомство внутри *РИМ* поможет сэкономить время, да и тебе будет комфортнее общаться не с посторонним человеком.

– Вы смешиваете игру с реалом? Но я не *Монах Ордена*, а инфоскопия не магия. Странная путаница понятий в голове организации, призванной следить за тем, чтобы подобное не возникало в головах у геймеров, вы не находите, пан доктор? Если я вам больше не нужен, то прощаемся, как обычно, до следующего вторника?

– Разумеется, Анджей. Пани Анна, я приношу вам извинения за проявленную моим пациентом резкость. Если не возражаете, давайте вместе обсудим сложившуюся ситуацию и ваш отчет руководству.

– Конечно. Анджей, вы не подождёте меня немного, я хотела бы...

– Пани Скольски, я не интересуюсь проблемами Корпорации и не решаю личных проблем её наймитов. Предупреждаю, что оставляю за собой право раскрыть ваш крысиный статус. И не надо за меня извиняться перед легавыми, пан доктор.

– Господин Поленский, позвольте мне самому решать, что именно и как мне говорить. Ваше поведение давно уже вышло за рамки приличия и я...

– Вот и извиняйся за себя, а я перед ней расшаркиваться не подписывался, усёк?

Жестоко? Скорее жёстко! Посчитают меня за подонка? В диалогах было задействовано уже три "Я": хороший мальчик Анджей передавал данные инфоскопу, плохой – беседовал с доктором, злой, вызванный из недр тюремной памяти – с Альмой. Беседу контролировал от и до, обрушивая на психологов мешанину лжи и правды – пункт 13f соглашения о медицинских обследованиях можно истолковать и иначе, но моя псевдоуверенность и ссылка на юристов смутила доктора. В *РИМ* невозможно крысятничество в пользу управляющей Корпорации, но оно существует в других играх, где пани Скольски наверняка функционировала в период "замужества" и это её смутило, вынудив сдать начальные позиции. Маска "бывалого зека" застала врасплох обоих оппонентов и я удалился, обезопасив себя от любых осложнений личного характера как дома, так и в игре. Иначе уже сегодня бы вечером знакомил Анну-Альму с предками, а там и до свадьбы рукой подать. Мудрый никогда не должен попадать в ситуации, из которых умный потом долго ищет выход.

Трое с дубинками и бейсбольной битой. Передали привет от Альмы и взялись за дело. Боль

ослепила кровавым месивом в глазах и пробудила новое "Я". Не моё. Водородная бомба имеет запалом атомную, а боль, обрушившаяся извне, включила в сто раз большую изнутри. Мои "Я" расколотой памяти хотели её поглотить, ослабить, но она втянула их в себя и взорвалась, накрывая мраком. Это конец? *"Это начало, мы с тобой уже не умеем ни прощать, ни жалеть, ведь тебя никто не жалел, а меня никто не прощал. Ты сейчас в коме, но тело восстановят. Оно не будет уже Анджеем или Саем, считай его протезом и всё упростится. Живи ненавистью, вспомни свою ярость в бою, она и есть твоё стёртое прошлое, она же наше предначертанное будущее, прошлое и будущее слиты в настоящем, мы – настоящее во всех своих оттенках слово НЕНАВИСТЬ."*

– Да мы его слегка поучили, слегка! Сам виноват, нельзя было с сеструхой грубо разговаривать, пахана на киче корчить. Молокосос он, а не пахан. Ничего, пара сломанных рёбер научит ребёночка вежливости.

– Пара сломанных ребер. Вот видеозапись урока вежливости с шести камер, полная 3D реконструкция. Зафиксированы все положения тела обучаемого, определены все точки и силы приложения ударов учителей, судебно-медицинская экспертиза определила линии внешних и внутренних повреждений от каждого удара с точностью 96.5%. Из 19-ти травм три несовместимы с жизнью: осколки раздробленных ребер разрезали легочные ткани, размозжены позвонки, спинной мозг перестал передавать ствольные импульсы, так как разрушен сам ствол, разорвана селезенка, следствие разрыва – внутреннее кровотечение, болевой шок перемолол нервные клетки мозга в кашу разорванных синаптических связей, и как резюме

произошла остановка сердца. Медицинская капсула скорой помощи прибегла к стазисной гибернации, её искусственным интеллектом рекомендовано 176 операций с использованием клонowego генного материала и нейроимплантов последнего поколения суммарной стоимостью в 146 миллионов долларов. Как только счёт был представлен страховой компании и мгновенно оплачен, импланты немедленно были внедрены в то, что вчера называлось телом Анджея Поленского, потому что задержка на одни сутки квалифицировала бы совершенное вами преступление как умышленное убийство с особой жестокостью. А так мы имеем дело с покушением на убийство в случае, если он подпишет протокол реконструкции событий после возвращения с того света. Или с несчастным случаем, если не подпишет. Ждать надо 2-3 недели, которые мозг Анджея проведёт в непрерывном погружении внутри *RWM*, потому что игра – последний и единственный канал восстановления целостности личности. Страховой компании выставлен ещё один счет поменьше, всего на 20 миллионов долларов за использование спецоборудования связи с серверами игры и она его тоже оплатила по личному распоряжению Алессандро Сольди. К вам пока не применяется никаких мер ограничения свободы, потому что вы правосудию не интересны до момента дееспособности Поленского, бежать можете разве что на Марс или Луну. Члены семьи Анджея не в курсе тяжести его травм, к ним применена процедура лёгкой коррекции памяти, чтобы зря не волновались. Когда наш босс был проинформирован о подробностях, он с прискорбием произнёс: *"Количество интеллекта моих сотрудников есть величина постоянная, а штаты раздувают и раздувают."* Пишите ему объяснительные,

как именно вышло, что обычное задание *"пообщаться с молодым человеком в неформальной обстановке, потусить в женском обществе, на хоккее вместе сходить ну и так далее"* вылилось в этот финансовый коллапс. Вам знакомо понятие *"медицинская страховка платинового аккаунта"* – она безлимитна, если бы лечение потребовало 146 миллиардов долларов, они тоже были бы выделены мгновенно.

– Да не могли мы так его избить!

– Уже лучше. То есть это не лёгкая учёба была, а избивание. Растёте на глазах, ещё немного и эволюционная загадка перехода от обезьяны к человеку, сформулированная Чарльзом Дарвином, будет разрешена. Меня же удивляет другое – почему он вас, слабаков, не убил? Судя по физическим данным реактивности, снятых инфоскопом накануне, сделать ему это было легче лёгкого, ваши аналогичные показатели, считанные на прошлой неделе на тренажерах, уступают его возможностям двукратно. Подумайте – почему он вас пожалел? Из-за сестры? Но между ними не было ничего, кроме шуточек с подколками, да и братьями вы не представились. Не успели. А ведь инструкция, которую ваша семья, наверное, подзабыла, предписывает *"проявление открытой и неподдельной искренности"* при начальном контакте. Одна представилась врачом, которых объект на дух не переносит, другие – отрядом горцев на рыцарских ишаках! Короче, задание с вас не снимается, при провале или увольнение по профнепригодности, или пожизненное заключение – всё от объекта зависит. Вашей сестры это тоже касается, если сядет на кичу, то с настоящими авторитетами. Не хуже Анджея! Почитайте на досуге материалы дела – там всё изложено. Да, и добавьте у себя в объяснительной,

почему оно не было вами изучено к началу выполнения проваленного задания. Свободны!

В коридорах секретного учреждения

- Ты же сказал, что смотрел дело!
- А чё его смотреть было?
- Да ничё! Сеструха в игре под ним стелется!
Мог бы и глянуть!
- Да ничё там сеструхе нужного не было!
- Вот так и напиши – чё и ничё. А мы написали, что это твоя задачка была.
- А мне чё писать?

- *Третья серия фильма ужасов, Отто.*
- *Мы с Луиджи просмотрели реконструкцию вместе – физические повреждения не адекватны воздействию.*
- *А суд это примет?*
- *Нет. Суд примет заключение судебной медэкспертизы.*
- *Она что, ошиблась?*
- *Нет. Всё точно. Качественно эти удары соответствуют травмам, но их сила должна была быть выше раза в три. Мистика какая-то, а суд мистику к делу не приобщит, семья Скольски получит пожизненное, если только он их не простит.*
- *А ты бы простил?*
- *Нет, не простил бы. А Поленский простит из-за ведомой Витольдом игры, если это его война, то события опережают худшую нашу реакцию на них. Я ошибся, Сандро. Сайол с его альфа-тестированием младенец рядом с Экзотом до смерти, но он будет таким же рядом с Экзотом возрожденным.*

Вирусология борется с вирусом и находит лекарство, которое убивает вирус. Если вирус привыкает к лекарству, она ищет новое, а Анджей... Он как вирус, который привык не к лекарству, а к смерти. Можно ли убить вирус, привыкший к смерти как к лекарству?

– Предлагаешь уничтожить проблему физически?

– Вчера предложил бы, а сегодня... Только вместе с полным уничтожением серверов RWM, ведь там рассеяны осколки его личности. Убьешь его, а они внедрятся в тысячи новых Анджеев.

– Отто, ты преувеличиваешь масштаб проблемы. И тебе придётся компенсировать стёртые шестьсот миллионов каждому, кто жаждет их там отыскать! Даже я не настолько состоятелен.

– У страха глаза велики? Нет, я не боюсь, я просто не знаю, с чем имею дело.

– Тогда подождём ясности.

– Когда дождёмся, может быть поздно! У нас есть шансы?

– Его добрая воля. Она не Витольда, как бы глубоко ни зашло слияние мёртвого и живого в новом теле.

Очнулся в Игре. В реанимационном игровом спецмодуле. Меня убили? Это не самое страшное. Ко мне вернулась часть стёртой памяти друида-отшельника Сайола с такими же чётками. Его способность *Мёртвого Зрения*, не отражаемая статистикой геймера *Эзота*. Его боль, спрятавшаяся в уголках сознания, чтобы питать ненависть в бою. Ненависть. Его ненавидели за незаурядность и убили, незаурядность перешла ко мне, но испытываю ли я ненависть к убийцам? Да, потому что она делает меня и Сая единым

целым. Но я не могу покарать виновных. Здесь не умрут, а в реале не убийцы. Буду искать решение и найду! У меня есть главное – время!

Альма. Крыса медиков Корпорации. Ты послала ко мне киллеров? Зря. Два раза им меня убить не удастся. Эл что-то понял и перестал упоминать её имя даже в шутку. Или догадался, что она крыса. Другие продолжают шутить, но я лишь молчу в ответ. *Пионеры* атаковали 175-й данж, даже дошли до босса и пали смертью храбрых. Слишком много слишком сильных мобов там было. А у босса удар полторы тысячи урона с частотой 30 в минуту. Эх, мне бы с ним схлестнуться. Но я помню – разница ранга между мною и боссом ограничена числом 12. Поэтому в свободное от поисков смерти вампира время подниму свой уровень до 115-ти. Сто восьмой уже добыл. Фамилиар неожиданно подарил усиление:

...Мудрый Полоз. Реликтовое свойство: Трансформация, прогресс 25%. Преобразует очки жизни в энергетические пункты 25ЭП за 100ХП. Не требует расхода энергии...

Установив 400 по умолчанию, в любой момент могу пожертвовать четырьмя сотнями жизни за сто пунктов энергии при необходимости. Обшарил хранилища книжной мудрости и опросил доступных НПС, даже вышивальщиц: никто не знает, где вампирова смерть. Ну почему не в их иголках, поломал бы каждую, но нашёл! *Эллиот* вскрыл все доступные городские кубышки и ничего. У торговца удалось добыть прах, в который рассыпался свиток, точнее, землю с того места, где он рассыпался прахом. При чаровании представлял пауков с паутиной – руна не генерировалась. Мафиозо

на вопрос о *Хозяине Ночи* скромно заметил, что это он и есть. Тупик. Отправив с горя крупную партию плащей ханьцам и заработав клану 10 золотых, раздали денежные премии и объявили общий рейд в локу ранга 125 – *Мглистый Хребет*. Место примечательно нежитью высокого уровня и двумя боссами вместо одного сразу. Врубаюсь в толпу скелетов и крушу их посохом, подаренным на попойке – сетовый пока не засвечиваю. Высочайшая точность ударов компенсирует слабый урон – скелеты связаны боем и товарищи аккуратно выбивают их мелкими партиями от периферии к центру. Победа. Первая в списке рейда. А вот финальная схватка складывалась не в нашу пользу – осталось девять против двух боссов и тридцати костяных воинов. Боссы вешали мощные дебаффы на регенерацию, а мелкие потихоньку добивали. Кастую *Сферу Отрицания* и бьемся с ближним боссом. Меняю Посох, урон скачком ползёт вверх, нас пятеро, но босс уже один, меняю Плащ и вношу опустошение в костяную армию, нас трое и против нас девять. Я один, но и против меня только *Скелет-Маг*, связываемый ненадолго окаменением, пока я набираюсь жизненных сил. Тактика затяжного боя начинает приносить эффект – скорость урона выше восстановления и я одолеваю врага, принося клану победу. Накануне смерти по костям скелета пробежала ПАУТИНА чёрных линий и я запомнил узор. Ключ! Смерть вампира тоже запрятана в свой узор, а руна *Эрк* – их общий Ткач-Паук. После банкета *Эл* пригласил на приватную беседу:

– Отныне я меняю стратегию рейдов – ты бьёшься один против всех не в начале, а в конце, а наша задача – оставить тебе как можно меньше противников. Работаем через три дня данж ещё раз – будь готов!

– Всегда готов!

Хребет одолели три раза из пяти, я поднял 109-й уровень не только потому, что финализировал схватки – между рейдами развлекался там же. Пятый раз уступил право финализировать возроптавшим – вышибло их моментально, после чего прения прекратились.

– Ты маг или воин? Никак не разберусь.

– *Альма*, тебе и не надо. Я не воин и не маг, я – победитель.

– Мы должны объясниться, *Экс*.

– Я ничего лично не должен, *доктор Альма*.

– Да с тобой не поговоришь нормально!

– Потому что *доктор* не способен нормально, он диагнозы ставит.

– Послушай, я ничего не знала про тот инцидент.

– Моя смерть для тебя просто инцидент? Я оцениваю себя дороже.

– Но они правда не хотели, чтобы так вышло. Это нелепая случайность.

– Я не знаю, как и что там вышло, не знаю, кто это – они и самое главное – не хочу знать. Не интересно. И ты мне уже не интересна. В тебе не осталось загадки, которую я хотел бы отгадывать всю свою жизнь! Такое часто бывает после интима, но крайне редко – до! И я счастлив этим фактом абсолютно.

– Глупости! Тебе вообще никто не интересен, а на мне отыгрываешься!

– Ну и не ходи за мной, чтобы не попасть под раздачу. Я тебя гнобил, подсиживал, или ломал игровой процесс? А ты послала троих меня грохнуть – какие между нами могут быть сношения?

– Я никого не посылала! Попробуй просто поверить и тогда сможешь простить!

– Не поверю. А сесть – боитесь? Правильно боитесь, тюрьма или сгибает под себя, или ломает. Я не буду подтверждать обвинение и мараить свою совесть грязью – каторга вас искорёжит и это будет напрягать, давить, а мне нравится жить на свободе с чистой совестью! Насчёт прощения – могу адресок костёла дать. Там его испроси.

– А ты не прощаешь?

– Нет, потому что бесполезно – ты не считаешь себя виновной. Случайность! Нелепость! Недоразумение! А я ангельски с краю стояла и не при делах – тебе не нужно моё прощение. А надо было просто сказать тогда – конечно, Анджей, давай поживём вместе, мама успокоится и в клане доставать перестанут.

– Так это было признание? А я не девочка на ночь, чтоб ты знал!

– А я уже и так знаю! Глядя с того света на этот, сие особенно очевидно и свои пояснения для дураков оставь дуракам. Это не было признание. Это был вариант сосуществования в двух мирах, наилучший в нашей ситуации. Он был отвергнут сразу и мне тоже сразу стало не интересно. Хотя мотивы моего убийства вряд ли с ним связаны.

– Повторяю, я не убивала тебя, тебя вообще никто не убивал!

– А я повторяю, что только в интерфейсе реанимационного модуля нет кнопки Выход, меня убили и я в реанимации, а кроме тебя, отправить меня сюда было некому. Когда выйду, мне представят все доказательства произошедшего, но мне они ни к чему, я и без них знаю, что это сделала ты! У тебя одной был мотив – разоблачение. По каким-то причинам оно было

опасно для тебя на тот момент и ты решила вопрос радикально, а сейчас уже всё равно, своей цели ты добилась. Будь довольна, что не сядешь на нары и адью! Аривидерчи! Чао!

В тех же коридорах секретного учреждения

– Пани Скольски, вы снимаетесь с задания, ваше присутствие лишь усугубляет ситуацию с Поленским. Очень великодушно с его стороны не отправлять вас в тюрьму, так что ликвидировать аккаунт *RWM* и ждите нового назначения. Не удивляйтесь, если придётся подождать.

– Это не моё дело, конечно, но чем важен этот объект?

– Завещание Лисицки. Молодой человек раньше всех подобрался к его разгадке.

– Мифические миллионы?

– Вполне реальные, пани. Находящиеся несколько лет в движении средства с неизвестными дивидендами. Доступ к экономической линии развития *RWM*, спрятанной за кажущейся тупостью искинов и непроходимыми локациями. Это уже не миллионы, пани. Это сфера вложения миллиардов, если угодно, терра инкогнита финансовых рынков, аналогичная давно поделенному на зоны влияния миру Арканны и прочих развлекаловок.

– Я могу сообщить об этой шаткой гипотезе журналистам?

– Гипотезе? По-вашему, уплаченные за лечение Поленского *астрономические суммы* выброшены на ветер? Нет, пани, это не потери в призрачной надежде на успех. Поленский уже начал свой маленький бизнес, стал Колумбом, нам осталось только ждать и наблюдать

как можно ближе, миссия же сближения поручена не вам, а более покладистой сотруднице, не столь щепетильной в вопросах интима. Не ожидал от вас – не сумею соблазнить малоопытного юношу! Не иначе *магия Монаха Ордена* помешала.

– Вы не боитесь, что после успеха пикантного задания, когда вы отзовёте её назад, у Конторы будут проблемы с Колумбом и Новой Индией?

– В случае успеха она станет единоличным куратором объекта и сама кого хочешь прикажет отозвать или призвать, даже вашу семью из Австралии.

– Почему из Австралии?

– А вас с братьями я отправляю в Брисбен, уверен – они и там сумеют позаботиться о вашей репутации. В наше время добрая репутация у молодой девушки – такая редкость! Берегите её!

– И каковы будут мои обязанности в этой дыре?

– Изучение инструкций и отработка навыков работы с информацией. В разговорах с вами и вашей семейной гвардией я намеренно зависил в сто раз размеры выплат за лечение объекта и никого не смутила цифра ни в сто сорок шесть, ни в двадцать миллионов долларов! Хотя полтора миллиона и двести тысяч с вашей подачи немалые суммы, но уж никак не *астрономические* – это было тестом на профпригодность и ваш последний шанс остаться.

– Нароботан опыт и сложились связи внутри клана, разумно ли сбрасывать их со счетов?

– Неразумно, и ваш послужной список впечатляет, но не думаете ли вы, что одна такая на белом свете? Работа с объектом будет поручена сотруднику с рангом премьер-оператора, а это на две ступеньки выше по лесенке карьеры! Основных стимулов два, но я мужчина и не берусь угадать, что превалирует у

женщины: пылкость нерастроченной любви юноши с приятными последствиями для тела или потенциальная независимость от власти нашей Конторы для души? Что бы вы выбрали главным? Полагаю, что второе, а она найдёт третий вариант мотивации, неизвестный никому и окажется права! Но к делу – у вас четверть часа на немедленную и полную ликвидацию *рейнджера Альмы* без каких-либо объяснений соклановцам, аппаратура общего доступа в смежной комнате, контроль процесса осуществляю лично. Что? Туалет? Капсула дооборудована на этот частый и легко предсказуемый случай. Приступайте!

Глава 13

МАТА ХАРИ НОМЕР ДВА.

Где же искать информацию о смертельном узоре? Книгохранилища здесь бедные, тем не менее отправился в главное и начал сызнова перебирать свитки, которые, будучи неквестовыми, выглядели пусто.

– Какая тяга к знаниям! Приятно, что молодёжь даже ночью изучает древние тексты, чтобы достичь главного на пути монаха – благочестия.

Надо ли говорить, что видимый источник у голоса отсутствовал?

– Вообще то я ищу знание начертания узоров смерти, но если оно ещё и благочестию поспособствует, радость моя не будет иметь границ!

– Зачем тебе тёмное искусство, мастер?

– Старый вампир просил о смерти.

– А откуда у ночной твари такое странное желание?

– Пергамент хранил и не уберёт.

– Одним проклятым знаком меньше – добрая весть! Осталось ещё четыре до освобождения. Ступай в городской храм и передай Настоятелю новость. Ступать в Тени умеешь, а зреть Тени нет – непорядок! Попроси, он поможет, но не задаром.

– Да осияет нас свет истины, Наставник!

– О наставничестве после побеседуем!

Похоже, я поймал за хвост социалку с уклоном в выбранный класс. Не откладывая дела в долгий ящик, направляюсь к храму. Запертые раньше двери отворились и я оказался в величественной зале с колоннами в античном стиле.

– Что привело страждущего в столь поздний час в нашу обитель?

– Незримый наставник из городского книгохранилища просил уведомить о важном отца Настоятеля.

– Слушаю тебя, добрый брат!

– Не знаю, достоин ли я так называться, но известно мне, что один из пяти проклятых знаков самоликвидировался по глупости мирянина, возжелавшего приобщиться к запретному знанию. Узрел он паука, паутину и тотчас свиток рассыпался в прах, который я на всякий случай собрал и храню, чтобы не произрастало древнее зло дальше и не смущало оно неокрепшие умы властью и богатством.

– Глупец не ведал, что творил и теперь на нём лежит тяжесть взора Хозяина Ночи. Чёрная паутина оплела его судьбу и наш долг спасти заблуждшую душу

от погибели. Можешь ли ты, добрый брат, убить хранителя того знака?

– Не могу, бессмертный он. Возрождается. Не покажется ли вам странным, что он сам просил меня о своей окончательной смерти?

– Велико лукавство ночных татей. Убив его окончательной смертью, ты примешь на себя его служение Хозяину.

– Стану вампиром?

– Не перебивай. А не убьешь – новым служителем станет мирянин. И немало крови прольётся на городских улицах.

– Правильно ли я понял, что убить мирянина не выход?

– Совершенно верно. Надо убить Хранителя и город будет спасён.

– А я?

– Ты сам выбрал свой путь.

– Увы, я и не отрекаюсь, что сам. Но как мне убить бессмертного?

– Чтобы спасти город и дать тебе выбор, жертвую силою Знака, хранимого мной. Он убьёт вампира, но и сам уничтожится. Останется по 4 знака в равновесии и тебе придётся выбирать, в какую сторону твоя дорога, к рассвету или к закату. Дай мне вещь проклятого.

Настоятель наложил на квестовый плащ ладони и по нему заструились потоки мягкого сияния.

– Вот. Отдай его тому, у кого взял. Слуга Ночи властен изменить свою судьбу и вернуть плащ, но если возьмёт, то наступит конец его вечности. Ценой гибели светлой руны *Анк*. Ступай же.

– Наставник говорил о видении теней, но я не очень понял.

– Не видишь? Странно для ходящего! Преклони колени:

...Вы получили парное нелинейное умение: Зреть Тени, прогресс 25%. Бонус пары: прогресс парного умения удваивается...

– Торопись, брат. Время мирянина на исходе.

А чего мне медлить? Бегом марш! Утро красило уже нежным светом своды таинственного входа в запретную для всех пещеру, часовые, выставленные неугомонными нордлингами, мирно дремали у закрытого магическим заслоном данжа, когда вестник судьбы на крыльях ночи (имеются в виду сетовые сандалии), бесшумно проскользнул мимо них вовнутрь, скрытый тенью поступью.

– Ты принёс мою смерть?

– Уговор есть уговор, пусть и с подковыркой. Ты знал и то, что знак *Эрк* уничтожен, и цену собственной смерти.

– Ты принёс?

– Успеешь помереть, ждал тысячи лет, а пары минут на разговор и вдруг нету?

– Ты принёс?

Второй раз за квест система закликает мою тягу к знаниям. Протягиваю *Старому Вампиру* плащ и тот без раздумий его одевает, сгорая в ослепительной вспышке умирающей руны *Анк*.

– Как я не люблю слепую верность. Ну сдох, а какая прибыль? Слугой больше, слугой меньше, а знаков четыре из десяти осталось. Когда останется один, наступит освобождение или от уз света, или от уз тьмы.

Никого. Активирую парное умение *Зреть Тени*: Хозяин Ночи напоминал городского – невысокий рост, неприметная внешность, потёртая одежда и ношенная обувь, только головной обруч с тёмным аметистом ассоциировался с мистическим статусом.

– На всякий случай уточняю, сир, если останется руна ночи, то наступит вечная ночь или навечно спадут её узы?

– Умеешь задавать правильные вопросы! Ничто не вечно. Если останется руна ночи, в небытие уйду не я и наоборот, я уйду в небытие, если последним останется знак света. А вот какая вечность после этого наступит – светлая или тёмная, сказать не берусь, ибо несущие зло или добро останутся как были. Конкретно ты кем хочешь стать?

– Мне монетку кинуть или подумать дадите?

– Монетку кинуть? А что, это идея! Держи!

...Вы получили артефакт: Выбор Истины. Золотая монета. Аверс: рассвет. Реверс: закат. При броске 48% да, 48% нет, 2% отсрочка выбора...

Бросаю монету и она увязает в земляном полу ребром.

– Оставь себе. Проклятия на ней нет, это всего лишь монета.

– Что-то я не вижу здесь отличий реверса от аверса. И там, и там половина солнца за горизонтом.

– Как я уже сказал, это всего лишь монета, но я не говорил, что с ней всё просто. Если бы она упала не на ребро, разница не преминула бы проявиться.

– То есть я не сделал ещё выбора и монета засвидетельствовала это?

– Конечно. Окончательный выбор обратно уже не отыграть. Когда сочтёшь себя готовым, бросишь ещё раз.

– Сроки?

– Пока не найдёшь следующей руны. Тогда и придётся выбирать: уничтожить или оставить. Могу подсказать, где четвёртая светлая.

– Это будет преимуществом тени?

– Я похож на *Дневного Владыку*? Разумеется, это будет моим преимуществом!

– А что взамен?

– *Плащ Ночи* из паучьего шёлка.

– Я бы предпочёл сам шёлк и умение ткать разные плащи из прочих расходных материалов.

– Нужный тебе шёлк добудешь в *Троллях Штольнях* у тамошних паучков, умение ткать из "*прочих расходных материалов*" – где вы, смертные, слова такие заковыристые откапываете? Не понимаю я их! Вот ткачеству из шелка научить смогу.

– А *Тролли Штольни* далеко?

– Да прямо здесь проход и есть. Потайной. Сделка?

– Надо монетку кинуть. Прежде чем принять решение, намерен я добыть нужный мне шёлк – это раз, найти *Дневного Владыку* – это два. Выслушать его предложения – это три! Сравнить с вашими – это четыре! Сделать выбор – это пять. Извините, сир, но

ваш слуга меня уже нагрел на спешно заключённой сделке: обещал регенерацию и шкурки мышек, а расплатился только шкурками!

– Ну ты и нахал! А я здесь причём? Ладно, поступай как решил и не держи на старого кровопийцу камня за пазухой, а то бросишь ещё в меня ни за что, ни про что:

...Регенерация Созданий Ночи, активируется постоянным снижением числа энергии на 400 единиц в режиме боя. Скорость регенерации жизненных сил +100%...

– Учти, что 100% за полный набор Ночи к ней не относится, всего будет +200% к текущей.

– Учёл, а вход в штольни сейчас поискать можно?

– А проверить, не стал ли торговец *Старым Вампиром* желания нет?

– Тьфу, о нём я и позабыл. Мне действительно пора обратно!

– Передай, что в следующий раз пощады не будет.

– Передам, но только "в-шестых" после выбора "в-пятых", а то он на радостях или наоборот, с горя, сообщит мне что-нибудь новенькое, – например, где четвёртая светлая руна спрятана. И вы здесь окажетесь совершенно не причём!

– Конечно не причём! Ладно, ступай уже, вымогатель!

Кто бы говорил! Возвращаюсь обратно мимо спящих часовых – не иначе Хозяин поспособствовал, вот будет парням головомойка – заслон-то снят! В

городе первым делом навещаю торговца, вампиром он не стал, но видок – краше в гроб кладут!

...Вы закрыли особый классовый квест, выданный Настоятелем городского храма: +1 уровень...

...Вы закрыли особый классовый квест в группе с игроком Эллиот. +1 уровень вам и каждому члену группы. Желаете продолжить цепочку в составе группы?

Желаю. Вместе по городу мотались как никак!

...Вы закрыли особый классовый квест в составе клана. +1 уровень вам и каждому члену клана. Цепочка кланового квеста продолжена...

А вот это сюрприз! $109+1+1+1=112!$ Вызов к шефу не заставил себя ждать, а там не меньший:

– Знакомьтесь! Третий – наш Второй! Второй – наш Третий! За социалку твой должник. Пойду народу поясну, кого на руках качать нужно.

– Здравствуйте, *Анджей*. Меня зовут *Кора*, как и один из моих паспортов на воле. Мне 20 лет, я родилась в Познани. В семилетнем возрасте родители привели меня на первый обряд Посвящения в Райских Куцах. Через три года данные считывания моей памяти фигурировали на процессе против эдемитов свидетельством со стороны обвинения. Приговорили к принудительному стиранию личности. Если сегодняшнюю технологию инфоскопирования уподобить лазеру, то тогдашнюю характеризует термин

"кузнечный пресс". Родители и остальные сектанты телесно существуют, но в остальном, увя... Вам не интересно, почему со мной не то же самое?

– Не знаю. Отменили исполнение приговора?

– Для адепта четвертого круга Посвящения? Впрочем, вы незнакомы с иерархией Райских Куш. Нет, просто я подверглась похожей обработке со стороны очень влиятельного человека несколько раньше и приобрела иммунитет к процедуре разрушения. Разумеется, я не знала, что это за обработка, а он оценивал шанс уцелеть как один к ста тысячам. Я выиграла в эту страшную лотерею и, убедившись в невозможности разрушить мою личность, меня решили использовать. Армия и разведка. Статус посвященной, избежавшей наказания, был хорошей легендой. Десять лет я работала на правительства, да и сейчас работаю.

– А на какие правительства?

– Да на все. Их много, а я такая одна. Кстати, вы тоже продукт его пост-обработки.

– Чьей?

– Основателя, создателя и мистического движителя *Real World Magic* – Витольда Лисицки. Разница между нами в том, что мне это известно, а вам нет, но теперь мы на равных. Для контакта с вами его Интеллект выбрал свою скрытую внутри игры копию – резонансный функционал Сайола. Только не нарочно именно вас, а при совпадении определённых условий игры на произвольной личности, тоже своего рода лотерея, только принудительная. Я отказалась изучать ваше дело в этом временном периоде – зачем? Не вы моё задание. И спасибо вам за уровень. Представляете моё изумление, когда через минуту после вступления в должность шефа безопасности клана *Стрелы Запада* он стал 126-м! Меня год не было в игре, работала в другой

виртуалке в Средней Азии. Здесь меня никто не знает, но в бразильском секторе должны ещё помнить. В *RWM* меня направили пять лет назад, игра там и тогда была такая же жестокая. Но у меня было преимущество: я изучала материалы самого Лисицки, которые он представлял Заказчикам – одной мощной швейцарской финансовой группе, название которой вам ничего не скажет! Поэтому и выбрала *барда* – самый слабый класс магов линейки поддержки, а потом, как и вы, заставила Игру пустить его по микстовым рельсам развития. Только понадобилось для этого два года. К тому же мне приходилось иногда отлучаться по служебной надобности.

– А что вы говорили о задании? Что не я ваше задание. Как это понимать?

– Как угодно. Правильней не верить мне на слово. Но и я не могу доверять вам в полной мере, чтобы взять и выложить все карты на стол. Давайте останемся при своих секретах, но есть одно пожелание – если вам покажется, что я веду против вас шахматную партию и представляю угрозу – лучше показать мне запись ходов, чтобы сразу разоблачить, потому что если партию веду не я, а некто, сталкивающий нас лбами, мне будет сложнее строить контригру вслепую. У вас есть ко мне вопросы?

– Да вроде нет. Водопад новой информации, надо обсохнуть, – может, и появятся!

– Тогда завизируйте моё назначение, если вы против него не возражаете.

– Но ведь это пустая формальность!

– Поверьте моему опыту – не пустая! Если бы мне было выгодно разыгрывать видимость борьбы за статус внутри клана, я попросила бы вас высказаться против моего назначения, но я избрала иную стратегию.

– А вам правда двадцать лет?

– Не совсем. Действие бытия в кругах райских куц оценивается аналитиками коэффициентом 4.5 для девочек моей возрастной группы. Я старше своего паспорта примерно на десять лет и не люблю вспоминать эту декаду. Кстати, этикет клана предписывает нам обращение на "вы" только в присутствии остальных его членов, Эл просил тебе напомнить об этом чуть ли не под расписку и запретил делать скидки на необходимость вежливости с дамами.

– Тогда я пошёл?

– Иди, *Экс*. Стой! Бумагу подпиши!

– Готово! У нас тут была одна девушка-рейнджер...

– Аккаунт Анны Скольски удалён из *RIM* полностью, уже соскучился?

– Ну да, как же, а то мне здесь драйва без неё не хватало!

– Вечером жду в *Копчёном Узре*, проставляться буду да и народу есть что обмыть благодаря тебе! Не переусердствуй с рюмками!

Не до рюмок! Улизнув с гулянки при первой okazji, направляю стопы в книгохранилище, не сомневаясь, что невидимка и есть *Дневной Хозяин*. Такой же скромняга, только обруч с рубином. И ничего не дал – ни ученичества, ни навыка, ни даже денег.

– Выбор за тобой. Решайся, времени мало осталось, но оно у тебя есть!

И испарился. Тогда за шёлком! Подземелье встретило сумрачно, нордлинги, удовлетворившись туристическими видами зал, оставили локацию в покое

и у входа не маячили, внутри их тоже не было видно никаким зрением – проверил новое умение ещё раз. Обшарил все углы в поисках таинственного прохода, получил ожидаемый результат – отрицательный – и вынужден был вернуться в трактир, где шумной компанией обмывались новые уровни *Стрел Запада*, полученные на халяву. Обращаться к Первому не хочу, сложит в голове паучьи шёлка и мои расспросы о ткачестве, начнутся новые расспросы, а я не готов пока врать. Потягивая чай со льдом, перебираю все известные факты и задаюсь вопросом: а что северяне потеряли в наших локациях? Было десять рун, пять уничтожили до меня – кто? Рунические примочки на севере привычнее, не иначе там завязка истории с Хозяевами, ведь активация моей социалки совпала с шумихой, поднятой варягами. Особый квест встал поперёк их цепочки и они пожелали узнать конкурента в лицо, иначе зачем сторожить вход? А после нашего пира с тостами в мою честь им искать ни к чему уже – вот он клан, вот он я. Ежели они в теме, непременно пересекутся наши пути-дорожки! А вдруг уже? Они играют против *Хозяина Ночи*, встретились с *Дневным Владыкой* до меня и он снабдил их необходимым ориентиром, поэтому и не дал мне ничего! К торговцу!

– Что угодно мастеру?

– Мастеру велено передать вам, что везение кончилось и больше никаких знаков – убьёт, и не только вас. Соседей, друзей, родных – оно вам надо?

– Помилуйте, магистр, с меня хватит, как в тумане жил, паук этот, паутина, а потом...

Обычно за пауком и паутиной следовала руна *Эрк* и превращение пергамента в горсть праха, но не сегодня:

– Что же вы замолчали? А потом...

– Сны. Кошмары. Башня на краю и я падаю вниз в пропасть, падаю и не могу упасть, земля всё ближе и я просыпаюсь. Вот и сегодня опять.

– Башня на краю пропасти? Одна или несколько?

– Одна! Чёрная! Только на самом верху огонь!

– Маяк что-ли?

– Какой там маяк! Моря нет! Пропасть, а я всё падаю и падаю, и не могу упасть, земля всё ближе и я просыпаюсь. Вот и сегодня опять.

Действительно опять. И где искать башню с пламенем, в ночи горящим? Только один НПС может что-то добавить: настоятель храма.

– Чёрная Башня? Нет, не знаю, хотя погодите – пламя наводит на мысль о сигналах. Когда враг наступает, зажигают сигнальный костёр. А если враг таков, что обнаружить его может только погасшее пламя? Понимаете, к чему я клоню?

– Признаться нет, не очень. Мои знания о врагах света скудны.

– Речь идёт о монстрах Севера. Лёд – антипод огня и старается избежать его, а когда возможно – погасить. Чёрная Башня вполне может оказаться развалинами наших древних оплотов, уступивших натиску времени. Вам надо почитать оставшиеся обрывки хроник огненных братств – у нас есть свитки, но они сильно попорчены мышами. Я распоряжусь приготовить их для вас. Приходите завтра.

– Я бы предпочёл сам их поискать, не хотелось бы и завтра отвлекать вас от дел.

– Тогда спускайтесь вниз, там будут корзины со свитками, ваши самые дальние, от них почти ничего не осталось. Братья вас проводят.

Перебрав нужные мне корзины, нахожу обрывок карты: роза ветров, лесной массив и тропа со стрелкой, упирающейся в изъеденный мышами край с восточной стороны. Негусто. Fog означает Forest, то есть лес, а чего лес или кого лес, или какой лес, неизвестно. Есть еще один ошметок с буквами al, но не факт, что они относятся к Fog, разве что *Лес Скальдов*? Северная локация 125-го ранга, слишком известная, чтобы хранить тайны. А к востоку от неё? *Поющие Скалы*, ранг 150. А если перевалить за *Мглистый Хребет*, далее на север, то к *Поющим Скалам* можно подойти с юга, пересекая *Сухую Степь*. Откуда на севере степи взялись, да еще сухие? Пойду докладывать руководству, а штольни с паучьим шелком подождут.

– А я думал на *Лес Теней* нацелиться, *Гепарды* его оставили, объявив непроходимым багом. Ладно, поиск разрешаю, проход в *Тролли Штольни* поищу, только если потайной он, то не обязательно по месту.

– А как?

– В определённое время возникнуть может. В полнолуние или новолуние, равноденствие и так далее. Редкая вещь, не для заурядных геймеров. *Кора* подменит тебя на плащах, есть у неё чарование, вам бы его на совместимость проверить как-нибудь, но не тороплю – с финансами порядок, с репутациями у города пятёрка добавилась, а почему, мне не доложилась.

– Из-за меня. Выступала у мэра на светском рауте, я же бард, арфистка. Побочный эффект, а на пользу. Ненадолго, у вас репутация и с ночниками есть, тоже должна скоро подняться. *Экс*, тебе помощь нужна?

– Анализ активности нордлингов последние три дня. Не всё, странность какая-нибудь. Похоже, их особый квест нашему не друг, не товарищ, но брат и старший к тому же!

– Подробности?

Излагаю всю историю с некоторыми купюрами, даю сопоставление по времени событий плюс свои мысли насчёт прохладного отношения НПС.

– Надо пошерстить направления их активности дома. Сделаю, но не быстро. А здесь они слишком уж шумели – ясно, для чего – отвлекали. И к нашим делам интерес обозначили, даже перестарались малость – обратились в САС с жалобой на взлом игры с нашей стороны, всерьёз никто не воспринял, а они уточняли, действительно ли весь наш клан поднялся и кто больше прочих. Завтра направим похожую жалобу, выявим, когда у них подобное было, а потом и обвинение в пристрастности, имеющей целью нарушить наш игровой процесс, изобразим. Мы дома, они в гостях, им отмазываться сложнее будет.

– *Экс*, ты там поосторожней. До твоего возвращения никаких переговоров вести не буду. А куда ты отправился – побольше версий подбросим, пусть наши в кабаках их и излагают, такое задание им понравится. И *Кору* в нашу группу прими, ей лишний уровень не помешает.

Получив плащ с усиленной защитой от холодного урона, отправляюсь в дальнюю дорогу. *Мглистый Хребет* встретил патрулями нежити, которые я крушил в направлении обхода – с боссами воевать ни к чему сейчас. Необычная девушка *Кора*. Всё о себе рассказала и вместе с тем ничего. Про Сая знает больше, мне от него только мертвое зрение досталось. Про защиту от стирания памяти догадалась, хотя способность к разделению внутренне Я потеряли и прежнего контроля нету. Когда тело восстановится, узнаю точно. И ещё ненависть. Во время боя она вспыхивает вместе с болью и я вижу, куда надо бить и с какой силой лучше. Потом приходится ждать, пока боль отпустит. Если с *Альмой* вероятность флирта настораживала, то с *Корой*... Как она оценивает моё безразличие и оценивает ли? А я действительно также безразличен к ней, как на самом деле к *Альме*? Что-то я вообще не в ту степь думаю, мне о *Сухой Стени* пора поразмыслить, похоже, уже в ней иду. И откуда мне известно, что если я ищу общего с Посвященной, надо спрашивать не о любви, а о ненависти... Сай, это ты? Мы ведь одно, только когда ненависть.

Глава 14 ДОРОГА НА ХОРРАНКУ.

Из эльфов в нашем маленьком отряде только я, но стратегия его продвижения вглубь *Диких Территорий* в руководствах называется эльфийской. *Нея* и *Хоррн* оказались хорошими пращниками, *Несса* – лучницей, единороги блокировали магические происки врагов и усиливали моё заклинание *Замедления* – единственное, которое я освоила из боевых. Разведка с воздуха (*Несса*) и на земле (*Хоррн*) позволяла избегать неожиданных

нападений, так что малыми силами мы за этот день прошли уже половину пути до деревеньки малого народца. Императрица переделала мой лук на более мощный и снабдила проникающими стрелами 12-го ранга (*о стрелах Нессы повествует глава 4 Наследия Горгота – прим. автора*) – я таких ни разу не то, чтобы не видела, но даже и не предполагала, что бывают.

– Артефактор я, если понадобятся специально на огненный или морозный урон, обращайся.

Но пострелять не довелось – не добежали ни волки, ни прочие охочие до нас мобы. *Сцинтия* немножко покатала на себе из вежливости, но она ещё маленькая, вместо рога небольшой нарост, а *Рожеку*, как оказалось, это украшение не положено, вот если бы я владела *Астральным Зрением*... Оказывается, оно и таким бывает. В итоге верховую езду я практиковала на *Рожеке*, игнорируя хмурые взгляды маленькой всадницы. *Лора* немного порасспрашивала *Нею*, как они познакомились с императором, но девочка мало что знала, а вот *Сцинтия* шепнула мне по внутренней связи, что неизвестно кто единорога хотел убить, а император спас, тогда они и стали побратимами, смешав свою кровь. И кому в учебной локации могла понадобится смерть *Рожека*?

– *Чёрным Мойрам*, сестра! Они не ткнут судеб, но видят и рвут её нити, и обязательно чужими руками. Побратим *Рожека* обрёл древнюю власть и они как-то отметили отблеск в его судьбе. А всё яркое им мерзость, вот и решили на всякий случай подстраховаться от огорчений.

– А нам они опасны?

– Не чую их зловонного следа, но они и не покажутся, чтобы учуяла. А вот мальчик под печатью проклятия – им маячок, не потеряют, если увязались. А ты бы алтарь себе сделала, *Гимн Солнца* против них сила!

– Гимн Солнца? Не знаю такой.

– *Память Стада* помнит. Не слова нужны, танец.

И не при всех, одежда только помешает.

– Неловко как-то.

– Почему? Без одежды как раз ловко получится!

– Стесняюсь я. Вдруг подсмотрит кто?

– Мы с братом купол невидимости набросим – не подсмотрит никто ни нечаянно, ни чайно. Закрой глаза и запоминай движения, ритмику подберёшь – готова? Смотри и учись!

...Вы овладели Гимном Солнца – магическим танцем солнечных жриц дивного народа, покровительница эльфов к вам благосклонна, репутация +1000, до следующей ступени 4000...

– А алтарь из чего сооружать?

– Из янтаря.

– *Лора*, мне алтарь нужен янтарный.

– Для этого нужен сам камень, форму ему придать смогу, а вот остальное – твоя работа, ты же его жрица.

– У меня нет умений для постройки алтаря.

– "*Божественность*" в Арканне недавно активирована, поэтому умение появится в процессе – молитву какую-нибудь прочтёшь – и готово! У меня так вышло с Главным Алтарём Селлы в Стромхольде, – перед уходом его и соорудила, дабы не забывали.

А янтарь где добыть? В море, только мы в другую сторону держим путь. Вызываю интерфейс капсулы и активирую служебную почту:

"Ваше императорское величество! Дивный народ желает вам мудрости и счастья на высоком престоле и я никогда бы не обеспокоила вас по столь малому поводу, если бы ваш венценосный супруг сам не высказал пожелание содействовать своим сёстрам в спасении Хорранки от неизвестного проклятия. Нам понадобился янтарь для солнечного алтаря, а море в другой стороне. Не могли бы вы помочь нам с желтым и красным камнем для него?"

*Ваша сестра Сцинтиэлла, Солнца Верховная
Жрица"*

Ответ пришёл незамедлительно:

"Дорогая Сцинтиэлла! Народ тритонов окажет вам помощь с камнем нужных оттенков и на всякий случай я распорядилась добавить необычный чёрный янтарь из нашей сокровищницы, вдруг понадобится контрастность? Не стесняйтесь обращаться напрямую, я готова помочь вам всем, чем сумею! Янтарь доставят в Хорранку завтра.

*Ваша сестра Лионелла, императрица
Меркурионов"*

Нас бы кто туда завтра доставил! Тропинки исчезли, брауни вёл по ему одному известным приметам через чащу и продвигаться стало тревожнее. Неприятное ощущение всё нарастало и я сорвалась, наложив боевое заклинание на густой кустарник прямо

перед *Хоррном*. Брауни выхватил свои странные мечи и это спасло ему жизнь – атака из засады оказалась бы для него последней. Длиннорукая юркая тварь с палицей размозжила бы ему череп, а так удар пришёлся на скрещенные мечи, но сила его была такова, что домового отбросило под копыта *Сцинтии*, после чего *Рожек* аккуратно впечатал ей (страхолюдине, а не *Сцинтии*) копытом, а *Несса* – *Кулаком Воздуха*, приказав всем оставаться на местах, а единорогу – отскочить назад. Непонятная прямоходящая помесь гиеновидной собаки и павиана (только без шерсти) оправилась от удара, шагнула вперёд и рухнула на землю, извиваясь в конвульсиях.

– Безвоздушная сфера?

– Ну да, только опять по ошибке запулила. У меня три заклятия воздуха – кулак, сфера и их комбинация, планировала кулак, а получилось как всегда при стрессе. Сестра, а как ты её почувствовала? На ней пассивка висела – кем-то наложенная комбинация невидимости и щита мрака – обычные мобы и боссы иммунны к такого рода магическим усилениям.

– Не знаю, сама не понимаю, как вышло – инстинктивно.

– Полезный инстинкт. *Хоррн*, идёшь рядом с единорогами, я в авангард. *Элла*, твой инстинкт замыкает группу. Всё страньше и страньше. Брауни зачем убивать до полнолуния?

На привале *Несса* изложила текст пророчества Долины Средоточия Ясности: *«Проклятие предков с небес упадёт, но если потомка оно не найдет, за жадность и подлость расплатятся те, кто матери слёзы пролил в темноте.»* Такого рода подсказки

бесполезны, ибо не дают ни шанса на спасение проклятых – виноваты, так получите и распишитесь в справках о смерти! Проклятие предков, упавшее с небес – драгоценности принца, которые он должен был принять во владение: добро было с горем-злосчастьем в придачу, принца убили, а расплата настигла убийцу в виде прямого посмертного и косвенного на всю деревню проклятия.

– *Несса*, а откуда такая скорость у твари? Даже с замедлением.

– Я в магии не очень разбираюсь, скорее всего сила твоего заклятия ушла на погашение маскировочных, ну и проводнику нашему оповещалкой сработала. Вот, держи морозные стрелы с оледенением – в следующий раз ими стреляй вместо магии, лёд замедляет не хуже. А энергию береги для целительства.

– Никогда таких не видела.

– И не увидишь – плод тупиковой ветви развития профессии, второй раз создать не выйдет.

– А почему не продать? Артефактные стрелы – товар прибыльный.

– Во-первых, связь с аукционами Арканны только после свадьбы и наладилась, во-вторых, не хочу светить секреты, от НПС доставшиеся.

– Но аккаунт же надо оплачивать.

– На аккаунт я уже заработала, от *Фатума* пришли комиссионные, значит, свой счёт он разблокировал ВБА (*Всемирный Банк Арканны, проблемы с выводом средств у оракула см. в последней главе Наследия Горгота – прим. автора*) назло! А ты зачем играешь вообще?

– Любопытно.

– Возрождения здесь нет и если умрёшь, то перерегистрируешься с первого уровня. На десятый раз любопытство иссякает, надо либо бросать, либо стимулы искать. Вместе с пониманием стимула приходит игровая помощь – я стала играть ради секса с НПС и они меня прикрывали от смерти, пока не надоедали, тогда умирала и начинала сызнава. *Фатум* сконцентрировался на деньгах и занял самую прибыльную должность в местной иерархии, *Архонт* ударился в мистику чёрных властелинов и занял нишу повелителя ужасов: каждый из нас открыл нужную Игре жилку и система в долгу не осталась – провела к вершине. Зачем? Это вопрос для императора, он прошёл своим путём, а Арканна если и хотела его остановить, то проиграла. Хитро проиграла. Не смогла победить – присоединилась! И меня втянула в присоединение – сначала предложила путь к трону через династическую реформу, а потом всучила второй трон с поиском мужа в приложении. Видимо, с точки зрения искинов (*искусственных интеллектов – прим. автора*) я иначе как мадам Помпадур не котируюсь. Последствия бурной "молодости"!

– А психозависимость не усиливалась?

– Тонкий вопрос. Если она развивается, то новые капсулы её допускают в известных только им пределах, а если не допускают, то и не развивается.

– Я имела ввиду твою *жилку*, извини, если бестактна.

– А, поняла! Нет, была бы зависима от либидо, непременно предприняла бы что-нибудь по старой памяти.

– Лора, ты сейчас об Арканне как о личности отзывалась. Это нормально?

– Арканна-Люкс – игра. Но с неизвестной целью она ищет пути взаимодействия, которые заставляют относиться к ней как к разумному объекту. Самый простой способ такого отношения – сотрудничество, отнесись к игре как к партнеру, только не увлекайся. В меру, не творя себе кумира. Мы с тобой жрицы определенных рангов и не должны "обожествлять" ничего сверх сценариев.

Хорранка располагалась на излучине небольшой речушки, прилегающие леса и луга свободны от агрессивной живности – обычная локация отдыха приключенцев. Сбив по дешевке в местной лавке добычу, упавшую с мобов, остановились в доме у старосты. Жив, его семью проклятие вообще не затронуло, лишь только *Хоррн* отправился в Стромхольд. Янтарь уже доставили, а кто и как, выяснять не стали – игровая механика. Несса разложила неровные камни на столе, выбросила два красных, добавила три чёрных и оставила все жёлтых оттенков:

– Форма важна?

– Не знаю. А можно сделать два: побольше и поменьше, хочу один всегда иметь при себе.

– Походный вариант? Попробую.

Разделив камни на две неравные части, императрица достала два небольших молоточка, сосредоточилась и прикоснулась сначала к большей части. Моя профессия – алхимия, варишь себе зелье по рецепту, главное – точность подбора ингредиентов, когда зелье готово, остужаю и разливаю по склянкам – ничего чудесного. А артефакторика подобна музыке – сотворение предмета либо гармония высших сфер, либо

скрипка Шерлока Холмса или кошка в водосточной трубе. Камни окутало переливчатым сиянием, похожим на полярное и они стали целым, малая же часть, которой Несса ещё даже не касалась, сначала расплавилась от сияния в лужицу, затем собралась в воронку маленького смерча и, застыв на мгновение от касания молоточков, оплыла в идеально правильную четырехгранную пирамидку, усечённую сверху, что же до цвета обоих алтарей, то желтые и белые тона растворили красное и чёрное, оставив только причудливую вязь мраморных прожилок.

– У-ф-ф, всю ману без остатка съели, жадины, – добрый знак, переделывать не придётся. Я бы назвала их Солярисами, младшим и старшим. Не против? Рекомендую активировать до полнолуния, есть шанс, что лунная чума пусть и не уйдёт из деревни, но и жатвы ближайшей не снимет до следующего дня Икс.

Выбрав для алтарей пустующий совершенно дом (все хозяева умерли), выгоняю любопытных прочь, оставив единорогов творить защитный купол снаружи. Ритм, надо подобрать ритм. Расположив малый алтарный камень на большом, снимаю с себя всё до последней нитки, закрываю глаза и начинаю плавные покачивания Гимна. Хореографическая подготовка у меня имеется, даже танец живота знаю, но здесь иное. *Гимн Солнца* не вакхическая пляска, не аэробика и не утренняя гимнастика под музыку, – музыки нет, есть ритм. И ритм не мой, а солнечный, дарующий высшей волей свет жизни, проникающий в живые клетки растений, согревающий землю и тварей на ней, не разгоняющий тьму и сражающийся, но свет созидающий, не оставляющий мраку сил для

разрушения. Не я веду движения, но движения соединяются с мыслью, с пониманием общности разного, если попросить объяснить сейчас, то и не сумею, – язык, которым объясняюсь и есть сам танец, гимн солнцу как благодарение Создавшему Его. Исчезнувшая в трансе движений реальность возвращалась не спеша. Тишина. Купол тишины ватой отгородил от мира и когда танец иссяк, вата начала таять и неясный гул снаружи распался на знакомые голоса. Пошатываясь от усталости, одеваюсь и подхожу к алтарям. Солярисы. Младший и Старший. Эльфы часто будут навещать Хорранку, потому что здесь место Силы Солнца и моей тоже – младший держу в руках. Янтарь должен быть прохладен, но походный алтарь не холоден. Осторожно убираю его в инвентарь:

...репутация +5000. Покровительница эльфов вам доверяет, до следующей ступени 4000. Сила заклинаний Исцеления удваивается...

Первые, кто встретил на выходе, были лошадки – *Сцинтия* ткнулась мордой в левое плечо, а *Рожек* сверху в правое. Физическая усталость исчезла, эмоциональная осталась, хотя и притупилась слегка. *Хорри* и *Нея* поклонились и не торопились поднимать головы, жители деревни тоже. А что случилось-то?

– Привыкай, сестра. Формально мой статус на порядок выше, но по факту императрица здесь теперь ты! Благословение Солнца коснулось всех и извне, и изнутри: когда алтарь освятился, ввысь ударил снап лучей, стирая с лиц печать обречённых на заклятие. Лично у меня запас энергии восстановился, обычно

восемь часов сна требуется, так что спасибо. У тебя получилось! Ты как? Очнулась?

– Не очень, надо прийти в себя. Мы решили задачу? Так просто?

– Нет, но продвинулись к решению. И насчёт того, что просто, не ври – еле на ногах держишься, хорошо, что *Сцинтия* подпирает! Господин староста и жители Хорранки! Не теряйте надежды! Вы ограждены от смерти теперь, но если наша миссия закончится неудачей, проклятие заберёт вас в чертоги ночи! Верховной жрице нужен отдых, понятно? Расходитесь по домам, все прошения передавать только через старосту.

– Какие ещё прошения?

– А я почём знаю? Почему у соседа корова больше молока даёт, я тоже хочу! Не беспокойся, мастер Хорри-старший своё дело знает, по пустякам дёргать не будут. Но и в покое не оставят, будь уверена. Младший! Подойди!

– Ваше величество...

– С этой минуты сопровождаешь сестру *Эллу*, просителей к отцу, дарителей в шею, они от просителей мало чем отличны. Деньги – храму, храм – это дом, где алтарь. Попроси *Нею* помочь с приемом подношений и с уборкой там, ну и так далее. Вопросы есть? К алтарю не суйтесь без спросу, ясно?

– А если обратиться там надо?

– Тогда и спросите! Свободен! Пошли, сестрёнка, надо это дело отметить и обсудить кое-что по пророчеству, есть там одна неувязочка в тексте.

Глава 15 БРОСОК МОНЕТЫ.

В Степи было не до шуток. Населена призраками, которые под *Теневой Поступью* не обращают внимания, пока не натолкнёшься, сами же невидимы. Но если заменить поступь на *теневое зрение*, то становятся видны и атакуют сами. Выбрал смешанную тактику: иду походкой пьяницы вслепую, натываюсь на врага, бьюсь с ним зрячим, а после опять вслепую. Сложностей не возникало: *Тотем-минус* и *Купол Исцеления* в защите, удар сетовым посохом в нападении. Меня всегда забавляло, почему яд и призракам урон наносит, тем не менее кража чётками астрального урона лишней не показалась. Смещался к востоку, чтобы не наткнуться на местного повелителя бесплотных и в итоге попал на старое кладбище, где призраков сменили скелеты-маги, пришлось врубать *Сферу Отрицания*, а то бы не поздоровилось. Последний каст удался только благодаря реликтовому умению полоза – мощная регенерация восстановила потерю жизни, а враги кончились. На небольшом пограничном участке Кладбища, обследовать которое в мою задачу не входит. Двигаясь по границе на север, натываюсь на курган с замурованным входом, у входа ещё один массивный камень, а на нём загадочные письмена, напоминающие клинопись. И визгливый резкий женский голос из пустоты:

– Ты уверен, что изучать мою надпись стоит жизни?

Везёт же на невидимок! Заменяю *Поступь* на *Зрение* и вижу натурально Смерть с Косой – кости, плащ с капюшоном, сверкающее зловещими бликами лезвие, только не страшно почему-то.

- Смотря чьей!
- Твоей, а потому трепещи! На колени, червь!

Ну почему не сделать Даме Пик из местной колоды приятное? Воевать подустал, поэтому опускаюсь на колени и вещаю:

- Трепещу, о Владычица Холма.
- Дурень! Это не мой Холм.
- А я подумал, что если ваша надпись рядом...
- И погост не мой! Моя надпись и с ним рядом!
- Верю! А вот придёт местный холмовладелец и решит, что и курган, и кладбище вы себе приписали.
- Глупец! Никто не умеет мои знаки читать!
- Тогда почему цена их изучения так нужная мне сейчас жизнь?
- Ну должен хоть кто-то выучиться! Зачем тогда мне их набивать на камне, на металле, на дереве вырезать? Короче, ты постигаешь сокрытую в них мудрость, я тебя убиваю и ты уносишь мои тайны в могилу. Согласен?
- А давайте я монетку брошу, как выпадет, так тому и быть!

Сменив точку последней привязки на камень с клинописью, достаю подаренный *Хозяином Ночи* артефакт и бросаю жребий: выпал рассвет, потому что монета сверкнула желтым бликом.

- Мне выпало жить!
- С чего это? Отблеск был уходящий.
- Уходящий красный, а этот был жёлтый.

– Да где ты видел желтый солнечный диск на рассвете? Он красный!

– А где вы видели его на закате? Он тоже красный!

– Тогда с чего ты взял, что жёлтый – рассветный?

– В могилу неохота. Монета показала цвет будущего солнца, он жёлтый, а вот на закате она бы ничего не показала, потому что будущий цвет без солнца – чёрный.

– Докажи или умрешь. Бросай монету на закат.

– А велика ли мудрость, сокрытая в знаках сих? Из-за чего весь сыр-бор?

– Для меня велика, а для тебя какая разница? Всё одно помирать!

Бросаю монету и она падает, окутавшись на мгновение тьмой. Тут же из пустоты проявляется знакомая фигура в обруче из аметиста.

– Выбор сделан, смертный!

– Конечно смертный, вот прямо сейчас и будет смертный!

Возвращаюсь через четыре часа и застаю трогательную картинку моих поминок: ковёр, блюдо с рисом и кувшины с вином, дневной хозяин, ночной хозяин и смерть с косой.

– Явился. Побыстрее нельзя было? Держи свою монету.

– Почему нельзя? Можно!

...Вас коснулась Длань Времени (десница). Вы умерли. Время респана сокращено вдвое и не может быть изменено...

Через два часа коснулась меня вторая *Длань Времени* и время респана, которое не может быть изменено, сократилось ещё вдвое, составив один час.

– *Темпора*, ты долго над нами издеваться будешь? Будет с него!

– Мальчик почтительный, вежливый – заслужил все три раза. Моя задача – обеспечить равновесие. А теперь и имя моё знает, так что трижды может позвать на помощь.

И леди Смерть с Косой растворилась с улыбкой далеко не чеширской кошки, а с самой мстительной гримасой над хозяевами сущего.

– Вот ведь стерва! Что делать с ним будем!

– Полегче, господа Хозяева, не баре! Сейчас попрошу прекрасную леди зашвырнуть вас обоих в безвременье лет эдак на тысячу, как вы думаете, за один раз просьба зачтётся или за два? *Ночной*, с вас ткачество из шелков и точное место, где паучий. *Дневной*, с вас умение ткать иными тканями и информация по всем рунам. Считаю до трёх: раз, два... Кстати, а чем вы ей так насолили?

– Воевать за господство начали и исчезновение каждой руны меняло ей облик и характер.

– Не в лучшую сторону!

– А по мне иначе! Впечатляющая женщина, настоящая королева, не то что ваши обручи!

– Человек, твои просьбы невыполнимы! Информацию имеем право выдавать по единственной руне, первая на севере, куда уже идешь!

– Место, где паучий шёлк искать, уже ведаешь!

– Искусство ткача достаточно освоить на одной из тканей, шёлка – труднее всего! Поэтому остальные «расходные материалы» считай уже освоила!

– *Освоила???*

– Мастерство сие не мужское и не каждой в руки даётся.

– А откуда тогда столько тканей у торговцев? Из того же шёлка!

– То не ткань, которую ты ищешь!

– И сам то ведаешь!

– Но ведь обучение было обещано мне!

– Вот и обучили! Почти всему!

– Профессия не моя!

– Избранная лишь тобою посвящена быть может!

Когда бросит монету навстречу рассвету!

– Ясно? Претензии к нам есть?

– Нет претензий. К выбору тоже.

– Выбор дневной стороны сделан – Север и Восток. Восток – потому что Запад!

– Выбор ночной стороны сделан – Юг и Запад! Юг – потому что Север!

Испарились. И дастархан с ковром прихватили! А восток с югом почему? Нордлинги на севере, наш клан на западе. В любом случае надо продолжать движение к башне, а насчёт избранной – кандидатура то одна, но как же душит жаба!

То ли норму по экстриму на сегодня выполнил, то ли звёзды сложились удачно, но степь я пересёк практически без проблем, углубившись в пересеченную

местность *Поющих Скал*. Ни одной скалы не наблюдалось, мобов тоже, долго петлял между каменными нагромождениями, напоминающими недостроенные дольмены, потом прошёл узкой тропкой и упёрся в непроходимое препятствие – хрустальной чистоты озеро. С ледяной водой, поэтому вплавь никак. А за брёвнами для плота возвращаться обратно за степь. Вернувшись назад, меняю маршрут, снова путаюсь в каменных лабиринтах, новое сужение тропы и знакомое озеро. После пятого ущелья включаю голову – я не в той локации. Можно, конечно, вернуться к кургану, потом взять западнее и попасть к скалам, но загадка пустых каменных садов интриговала. И подраться не с кем, и спросить некого! За выбор ночной стороны получил уровень, но только я один, без клана и без *Коры с Элом*. Заработать в битвах я его точно не мог – для единоличной прокачки мне здесь месяц скелетов и призраков валить. Впрочем, вру, учитывая шестикратно уменьшенное время респауна недели две-три.

Изучение форумов не помогло – нет такой местности, где одна каменная тишь да водная гладь: первооткрыватель я! По почте пришло уведомление, что *нордлинги*, не заморачиваясь оправданиями насчёт влияния на игровые процессы *Стрел Запада*, вызвали нас на суд богов, объявив войну. Рисковые ребята! По правилам в случае поражения их клан выбывает из игры на веки вечные, игроки тоже, перерегистрация невозможна, а наш клан ограничивается простой сменой названия. Простой расчёт на соотношение сил – у них больше 2 тысяч, а у нас меньше 50 геймеров, для победы требуется обнуление половины численного состава или больше половины клан-лидеров. У нас их трое... Выводы – в нашем клане окопался крот, который слил информацию по отсутствию лично меня, потому

что атаковать город нельзя, но если взять в плен *Номера Третьего* и выманить на него номера два или 25 наших, то суд богов выигран! До обнуления дело не дойдет – *Стрелы* отзывают свою жалобу, платят контрибуцию и игровой процесс катится дальше. Это я не свои мысли излагаю, а тезисы *Коры*, переданные клановой почтой с вопросом: «*Ты где?*». Знал бы, рассказал. Поэтому отвечаю кратко: «*На свободе. В случае захвата действую автономно, не спасать и ждать возвращения*». Если меня сбросят на первый уровень со 113-го, то включится скрытый алгоритм *Сая*, о котором я даже с самим собой не разговариваю – память и боль там едины, а я не мазохист. Не до такой степени, боли в боевом режиме мне с избытком хватает! Только нельзя полагаться на случай, нужна нора, где можно будет восстановиться, интуиция подсказывает, что здесь, больше нигде. Поэтому меняю точку привязки на понравившийся камень и... он оживает:

– Ты будешь умирать здесь, глупец, ведь кольцо времени бесконечно!

Ну вот, и плен не нужен. Груды камней обратились големами 125-го ранга и начали множить меня на ноль, числом побеждая любые умения. Это была песнь ликования смерти: я выкладывался в бою полностью, умирал и отказывался менять точку привязки, возвращаясь через час. Что же до статуй командоров всех мастей, то их ранг снижался вместе с моим, не позволяя покинуть чудесный сад камней из-за разности уровней. На первом уровне я оказался против големов 13-го ранга и сменил облачение на сетовое. Пора домой, на 113-й. Ощущение боли исчезло давно, она стала яростью, накапливающейся на пути вниз и

яростью, изливающейся на пути обратно. Число личных смертей давно вывело меня на первую строчку рейтинга, но бонус *Дланей Времени* перекрывал достижение и не складывался с ним. Что же до стратегии победы, то тут и думать нечего – ущелья подпускали мобов на смерть в порядке общей очереди. Четки украли только одно местное умение – *Каменная Кожа*, дающее магическую прибавку к суммарной защите в зависимости от прогресса, ставшего предельным уже на 60-м уровне в полном соответствии с опытом *Сайола*. И главное – Игра не срезала опыт при прокачке. Принцип «паровоза» срабатывал при разности уровней не менее 50-ти, в моем случае достаточно было разности 12, отсчитываемой от скрытого. Первый цикл обнуления занял три игровых недели при падении и две при восхождении, второй – всего две недели, настолько мощной стала толкающая вперёд пружина. По получении 113-го уровня второго цикла Администрация уведомила, что суммарное число сброшенных уровней отныне не может превышать 200 и премировала за открытие новой ветки игровой механики – оказывается, доступ к управлению у компании заблокирован прогрессом игроков и пока я не упёрся лбом, САС о подобном правиле, да и о самой механике не имела представления – скрыто Создателем! Чем премировала? В виде исключения моё число осталось 224, это плюс 112 к 113, прогресс умений теперь соответствует уровню 225, то есть 45%. Второй бонус – поднятие всех линейных умений до предела, а нелинейных – до 40%. Третий бонус: сокрытие снежной лавины достижений от Зала Славы. Ложками дегтя в бочке меда стали очередные проверки на вшивость даже внутри реанимационного модуля!

Допустим, захочу провести *Эла* своей дорожкой, что тогда? На первом цикле сбросит он свои 130 или 129 – не помню, сколько точно. На втором цикле он поднимется только до 70-го, став вровень с молодой гвардией.

Сразившись пару раз с големами 125-го ранга без прибавки к жалованию (надеясь поднять на халяву скрытый 226-й уровень с новым числом прогресса умений 50%), покидаю мёртвую локацию, переместив точку возрождения на ближайший к ущелью камень. И чувствую себя той самой гнилью с плесенью, которой попрекал *Анну-Альму* – кто поверит, что я не крыса Корпорации? Изучая форумы, несколько успокоился – одновременно с моим в секторе возникло несколько десятков мест, где привязка вызывала мобов и смерть: никто не догадался жертвовать собой ради идеи и на повторную не соглашался. Крупные кланы, убедившись, что для прокачки рекрутов шансов нет – до обнуления аналитики тоже не дотумкали – оставили странные места в покое. Собственно, буря возмущений, недоумений и негодований уже улеглась, пока я ещё качался, из новостей хорошими были две: *Кора* вычислила кротов и использовала их для дезинформации северян, после чего нордлингам была устроена показательная резня с фиксацией позора на видео, которое было обменено на мировую и 250 золотом контрибуции, выплаченной втихаря. Сообщение об улаживании разногласий мало кто заметил из-за обследования зон смерти (неофициальный термин). Да, самый главный бонус я открыл позднее – *Сад Камней* с ущельями вокруг ледяного озера стал скрытой локацией. Скрытой от всех, кроме меня. Ценой за плюшки оказалась угроза провала квеста с рунами – в *Поющих Скалах* четвёртая руна действительно нашлась

в руинах, бывших некогда башней, новый обрывок карты указывал на место третьей ещё дальше к северу, но соперники уже вели со счётом 2:1 и были на подходе к третьему голу в наши ворота, о чём *Хозяин Ночи* уведомил лично сразу по уничтожении светлого знака *Karr*.

Поэтому я принял единственно правильное решение, вызвав *Темпору*:

– Чего тебе надобно, старче?

– Почему «старче»?

– Выглядишь моложе истинного возраста – вот почему! Какая помощь тебе нужна?

– Я хочу знать, где последняя тёмная руна!

– Хорошо, но взамен я заберу знание о последней светлой. Её получишь не ты.

– А кто?

– Те, кто должен был найти тёмную. Согласен?

– Согласен!

– Получишь информацию в свой черёд. Ступай!

Так, если две руны света на Севере, предположим, что две тёмных на Юге. Иначе странная фраза «север потому что юг» не истолковывается. Надо ли говорить, что скорость моего продвижения возросла? Надо, потому что для быстроты двинулся напролом через локацию 175-го ранга, о чём игровая общественность незамедлительно была оповещена, пусть и без указания паспортных данных. Локацию то я прошел благополучно первым среди всех игроков всех секторов и если бы завалил босса, анонимность вообще сохранить не вышло. А какая в *Ледяных Чертогах* славная драка была! Это где руна *Ферр* лежала. Хранителем знака была не Снежная Королева и даже не

Дед Мороз или Снегурочка, а *Огненный Столп*, превративший поле битвы в ледяную кашу и попытавшийся меня в неё вморозить! Заморозка у огненного моба! Если бы чётки не украли *Огненный Шар*, кто бы меня размораживал? А так линейное умение прокачалось с 5-ти до 45% без особых проблем, пожирая ману сотнями энергопунктов. Все запасы зелья извёл, чтобы до врага добраться только! Счет стал 3:2 не в нашу пользу. Моя третья руна на Востоке, следовательно, четвёртая тёмная на Западе, но нордлинги направлены на Восток к последней светлой из-за вмешательства *Темпоры*. Пограничная с русским сектором локация 150-го ранга называлась *Ведьмин Круг* и драться вообще не пришлось – при запредельных значениях *Удачи* и *Маскировки* тайник с третьей руной был обнаружен через игровой день после второй и наступил мой черёд узнать о последней тёмной руне – *Тролли Штольни*, уровень 175. Значит, последняя светлая в похожей по рангу и такой же скрытой! Преодолев искушение рвануть за паучьим шёлком и шансом на ничью в квестовом споре, обследую по очереди две граничные с *Ведьминым Кругом* территории и натываюсь на симпатичный данж *Логово Хаоса*, вход в который спрятан за небольшим водопадом:

– Ты нарушил правила, человек. У тебя нет сюда карты.

– Ничего подобного, коллега! Он же не виноват, что твои искатели ещё трубят общий сбор и договариваются о помощи.

– Твой тоже привлекал помощь со стороны и воспользовался высшей силой.

– В рамках дозволенного.

– Нет, он нарушил Равновесие.

– Не помешаю, мальчики? *Сагдар*, ты не прав. Твоё имя теперь известно смертному в наказание. Прежде чем вышибить его из этого мира, малыш, стряси свои три законных желания. Ночной, если ты хочешь сдуру что-то ляпнуть, то в ответ озвучу и твоё имя. Передумал? Тогда кыш отсюда! Да, парень, из-за глупости Дневного у тебя ко мне снова три просьбы, а не две.

Вся компания зачинщиков мероприятия исчезла, а я поклялся никогда не злить облеченных властью женщин. Чревато! Логово оказалось населено призраками представителей демонических рас, принцип движения такой же, как в Степях, только у меня было время на просмотр диспозиции *Тевевым Зрением*. Запомнив расположение мобов, я с помощью *Тевой Поступи* обходил их вслепую, полагаясь на *Удачу*. В узких же коридорах приходилось ждать случая, надеясь на *Маскировку*, дважды вступал в скоротечный бой, используя бонусы умения *Засада*. Вскрывая тайники, оставлял всё на своих местах, разыскивая последнюю дневную руну Лаг, и она в итоге нашлась в комплекте с *Хранителем Судеб* – упитанным демоном во плоти, равнодушно скользнувшим по мне взглядом:

– За Руной?

– Да.

– Драться будешь?

– Нет.

– Это почему?

– Вызову *Сагдара*, пусть он сам с тобой дерётся, а я посплю.

– Я и Владыке не уступлю в родных стенах.

- Верю. А против тандема с девушкой выстоишь?
- Какой ещё девушкой?
- С Косой.
- Против неё одной выстою, а вместе нет.
- Ну и силён же ты! Такое предложение – передай Руну на хранение, остальное моя забота. Уничтожить её не нужно – заберу последнюю темную и стану хранить обе.
- А почему так?
- Исчезнет одна из сил, не будет и равновесия, а я ему обязан больше, чем силам. Понимаешь?
- Понимаю, но руну отдам только вместе с хранителем последней тёмной. Клянусь Светом, Тьмой и Равновесием передать тебе *Лаг*, если и *Хтан* станет твоей.
- Клятва принята, владыки – свидетели! Сможешь открыть мне короткий путь наверх?
- Если ничего здесь не взял, то да.
- Хотелось, да не взял, особенно арфу – не себе, в подарок!
- Что ж, забирай и выбирайся сам.
- Нецелесообразно.
- Куда портал открывать?
- Сюда, где место на карте!

Если *Логово Хаоса* скрывалось за водопадом, то *Тролли Штольни* имели вход со дна обрыва, в который ни я, ни *Эл* спуститься бы не догадались ни за что, разве что перебрав полтора десятка похожих. А если бы и нашли, то сначала *Гномьи Кладовые* 135-го ранга, потом *Лепреконовы Ходы* 160-го, и только после них искомое. *Ночной Хозяин* не лгал, что вход в том же подземелье, где пятая руна, только мелкие детали упустил. Несмотря на богатые названия, ценностей не нашёл, да и не искал

– шёл напролом, сметая подземных жителей как получалось – то огненным шаром, эффективным в коридорах, то Посохом Ночи. *Тролли Штольни* прошёл огнём и мечом несколько раз, собирая паучий шёлк. Хранителя Тёмной Руны Хтан убивать не пришлось – клятва Хранителя Руны Лаг оказалась ему известна и он просто ждал, пока я наиграюсь с пауками, подарившими чёткам сильное сковывающее заклятие *Липкая Сеть*. Я же ждал повышения уровня, которое произошло как нельзя кстати – не рассчитал сил и связал себя боем с двумя группами мобов, одну я снёс, а вторая добивала уже меня и кабы не повышение, восстановившее жизнь и энергию, начал бы сызнова. Обошлось.

– Делай свой выбор, человек!

– Если *Дневногo Владыку* зовут *Садгар*, да и замашки у вас похожие, надо ли мне озвучивать ваше имя, *Хозяин Ночи*?

– Попробуй, но если ошибёшься, твоя душа будет заключена в...

– *Рагдас*. Могу первым желанием послать туда же! *Темпора*, вызываю вас!

– Мог бы и не трудиться, я уже здесь. Твоё первое желание, человек!

– Возьмите на хранение обе Руны, пока не выберу, какую разрушать. Правда, могу и позабыть о них, поэтому второе желание – станьте душеприказчиком и принимайте решение сами.

– Услышано. Исполнено. Пророчество свершилось! Хочешь знать подробности?

– В качестве третьего желания? Нет. Леди, вам, наверное, скучно в безвременье, не желаете приобрести полезное хобби – ткачество? Тогда бросьте эту монетку на рассвет.

– Это и есть третье желание?

– Нет, только если вы сами этого захотите.

Однако в случае согласия я с удовольствием попросил бы вас соткать мне Плащ Ночи из паучьего шёлка. Но если откажетесь, я не в проигрыше – у меня будет возможность ещё раз пообщаться с Вами!

Хозяева сущего в ужасе смотрели на монету в руках Владычицы Времени.

– Лесть на меня не действует, юноша, но ты только что натолкнул меня на элементарное решение невероятно сложной проблемы. Я не стану бросать монету на рассвет, пусть решит сам артефакт!

Монетка взмыла ввысь и упала, сияя солнечным блеском.

– Видите, господа, на этот раз судьба к вам неблагоприятна. Тебя обманули – для создания Плаща нужна руна ночи, если бы ты выбрал последней её, она стала бы неуничтожимой, а если нет, плаща не сотворить. Но с этим шёлком и дарованным по их воле умением – смотри! Тьфу, посмотреть не сможешь, власть душеприказчика возможна лишь после смерти – возвращайся после!

Через час леди Смерть вручила мне Плащ Равновесия, сотканный из шёлка и знаков *Хтан* и *Лэг*.

– Монета останется у меня на память – до войны мы втроём прекрасно ладили. За хобби не благодарю – вынужденная мера, но если в руки попадёт подходящий материал, – одна просьба за мной, шесть за владыками –

всего семь. А понравится творить, сделаю и больше в обмен на услугу, если понадобится. Посему не прощаюсь...

...Плащ Равновесия. По желанию владельца может быть Плащом Ночи из Набора Ночи или плащом Полуденного Зноя. В качестве Плаща Равновесия выравнивает уровни регенерации жизни и энергии. В качестве Плаща Полуденного Зноя: регенерация энергии +250%. В качестве Плаща Ночи завершает Набор Ночи:

+100% регенерация жизни, +100% регенерация энергии, +500 пунктов энергии, +500 очков жизни. Бонус первой половины набора: +100 ЭП. Полный состав набора: чётки, сандалии, одеяние, головная повязка, посох, плащ:

– Чётки Ночи Монаха Ордена. Число украденных умений: 10(без возможности замены) + 5(с возможностью замены);

– Крылья Ночи. Сандалии. Прочность: неуничтожимые. Защита 250;

– Одеяние Ночи Монаха Ордена. Защита 50. Прочность 100/100, Восстановление, прогресс 50% с уровня 10% прочности и выше, ниже 10 неуничтожимые.

– Головная Повязка Монаха Ордена. Защита 25. Неуничтожимая. Живучесть +500.

– Посох Ночи Монаха Ордена. Прочность: неуничтожимый. Урон 500.

– Плащ Ночи: Прогресс умений маскировки 100%. Ночное Зрение 100%. Удвоенная защита.

Бонус полного набора: Океан Энергии, прогресс 50% (не может быть увеличен). В режиме боя при потере энергии восполняет любое количество энергии

поддерживающих заклинаний и затраты на три применения атакующих...

Желание владельца выразалось активацией специальной иконки инвентаря, принимающей три вида: солнца, луны и весов. При активации луны Система радостно сообщила, что через сутки достижение будет внесено в Золотую Летопись Зала Славы и включила обратный отсчет с 24 часов. После переключения на весы и обратно радостное сообщение повторилось, однако отсчет снова пошёл с 24 часов, поэтому моя задача – больше суток в непрерывных боях не зависать. Что же до квеста – система засчитала его пройденным двум сторонам сразу, *Нордлинги* получили сообщение накануне полного поражения в Логове, не пройдя даже первых трёх зал, о чём и растрепали всему сообществу, ибо каждый из северян получил уровень! Я тоже получил уровень за клан *Стрелы Запада*, уровень за группу поддержки в клане, уровень за себя и уровень за викингов. Всего $114+4=118+224/2=230$.

Глава 16 **ПОДГОРНОЕ ЦАРСТВО.**

Великая вещь – случай! Пока я отсутствовал, *Кора* и *Эл* нацелились на *Лес Теней* и взяли высоту, вписав в историю клана отметку 150. Леди Бард подняла уровень магов до 118, молодняка до сотни, ветеранов на 121-123. Штурм состоялся без меня и понизил все добытые уровни на тройку, тем не менее вес был взят благодаря крэйзи-тактике, возведённой в квадрат: дамагеры и танки на грани сноса были отведены назад, а маги и хилеры брошены на смерть. Их атака была для босса внезапной и *Кора*, используя самоубийственное

бардовское умение, успела восстановить жизнь и энергию бойцов, после чего улетела на возрождение. Последнюю схватку возглавил *Первый* и на качающемся флажке жизни часы босса остановились. Пиррова, но победа же! Плюсы погасили две трети минусов, оставшиеся в живых бойцы подняли уровень и тут мои бонусные – каждому плюс один. Совпало и на меня даже не думали, тем более, что *Нордлинги* не скрывали, что *Стрелы* выступали в их суперквесте соперниками, проигравшими гонку. Только лидеры догадались – они получили плюс два к росту. Моё возвращение совпало с празднеством Дня Победы, *Эллиот* тут же перевел мне пять золотых с контрибуции, снятой с северян и вернулся к столам, передав привет от *Коры*.

– Ты прямо с корабля на бал! Подрос в уровнях, возмужал – вижу! Выпьешь с нами?

– Нет, *Эл*, меня же там не было. Меркнут мои подвиги рядом, а я ревнив к славе!

– Ладно, иди отдыхай, после поговорим.

После. А о чём? Без закалки обнуления играем на ледяных горках – иногда забираемся, но чаще скатываемся. И как это преподнести? Как заставить не бояться нуля, ведь с самого начала это кара. Страх на уровне подсознания сидит, не выгонишь.

– Эй, мелкий, а ну стоять! Слышал, вас викинги отымали и босс в лесу теней чуть в цинк не укатал!

Оборачиваюсь на голос. Ещё не вижу лица, но ненависть его признала, пробежала по жилам чёрным огнём – враг *Сайола*. Неважно, как зовут, один из первых, потому что был другом и предал. Причины

ненависти опять объяснены случайным недоразумением и нелепым стечением обстоятельств. Только ненависть не стёрта, как её сотрёшь словами?

– А ты на приятеля похож, который на обнулении игру взломал и выкарабкался, теперь на каторге гниет, козёл. Играть надо по правилам.

– Я вас не знаю. Разве в *RWM* возможен взлом?

– А пёс его знает, как-то он с нуля слез же!

– Прошу простить соратника, Мастер, он обознался.

– И насчет викингов? Приветствую вас, Мастер.

Политес. У меня в статусном ряду три короны, как у шведов, у *Незабудки* четыре. Стоящий рядом урод рейтинга не имеет и обращаться ко мне первым в обществе старшего по званию не должен. Крупные кланы имеют четыре ранга заместителей с третьего по шестой, номер четыре говорит о военном направлении. Мой номер выше и неважно, что у *Пионеров* тысячи челов под ружьём. Этикет есть этикет. После взаимного приветствия все сказанное раньше забыто, но разговор равносителен протокольной записи. Любая реплика в мой адрес будет стоить *Пионерам* дорого, *Эллиоту* только повод дай... Предвосхищая возможные осложнения, варвар положил сопровождающему щитоносцу 150-го уровня на плечо руку и слегка нажал:

– Коллега *Циан*, подожди в корчме, столик там займи и фанатов выгони, я сейчас зол и автографов не раздаю.

Постарайся не пересекать мне курс, воин *Цианид*. Существует базовое понятие качества уровней классов,

определяемое статистикой. Если сравнить весовые доли 118-го уровня среди всех магов и 150-го уровня среди всех воинов сектора, получится преимущество мага, а 150-й его уровень обеспечит первенство и перед *Незабудкой*, воином 174-го уровня.

– Ещё раз приношу извинения за дурака, мастер. Вы вправе назвать любую сумму, чтобы хоть как-то исправить недоразумение.

– Хорошо. Шкура изумрудной виверны для коллекции кланхрана.

– Вы получите её завтра.

Снова этикет. Деньги не могут быть эквивалентом ущерба! Запросив слишком много или слишком мало, можно потерять лицо, а это недопустимо. Если бы я попросил шкуру серой крысы, это стало бы оскорблением силам и возможностям *Пионеров Запада*. А запросив шкуру редкого элитного моба, я оказал уважение *Незабудке* лично и получил право отдариться для подтверждения степени того же уважения его клану. Тонкая штучка политес этот! Пройдя к столику и отослав соратника сторожить вход, варвар кинул трактирщику монету, отпив пива из массивной кружки.

– Я не хочу беспокоить мастера *Эллиота* хозяйственными вопросами сегодня. Передайте мои поздравления.

– Дух клана укрепляется такими победами, – жаль, что они редки.

– Согласен. Я был против разрыва договора с вами тем более, что сам его заключал. Нужна крупная партия амуниции, материал подготовлен, требуется

пошив и чарование. Вас удивляет, наверное, что хозяйственные переговоры ведёт военный лидер?

– Полагаю, это обусловлено сроками.

– Совершенно верно. И качеством материала, мы заинтересованы в минимальных потерях.

– Сделаем так: предварительное согласие дано, отправляйте шкуры, я лично займусь заказом. По поводу цены решим – в особых случаях *Первый* назначает её лично, консультируясь со мной, разумеется. Наш случай особый?

– Да. Я подтверждаю сделку на ваших условиях. Могу ли я обратиться к вам по другому вопросу? Наши аналитики полагают, что преодоление *Плоскогорья Варгов* на северо-востоке ваших рук дело.

– Если да, то ног. От ног больше пользы.

– Мы отправляли разведчиков, но они вынуждены были отступить. Необходимо пробиться к локации 200-го ранга, примыкающей к плоскогорью с востока.

– Необходимо Вам или *Пионерам Запада*?

– Мне. Статус позволяет использовать ресурсы в личных целях.

– Даже когда они полярны общим?

– Разумеется. Впрочем, общие не смотрят в одну сторону света. Мы нацелены на юг, но и север важен. Предлагаю вам место в группе.

– Я не смогу быть и в группе, и заниматься плащами.

– Группа начнёт выдвижение с северного форпоста через декаду.

– Сколько человек?

– Четверо. Я, маг, лекарь и рейнджер.

– Я сообщу решение после выполнения заказа. И ещё – ваш соратник не должен знать ничего о моём

возможном участии. Кроме того, я против скриншотов и съёмок на добрую память о межклановом сотрудничестве.

– Вас не интересуют детали?

– Интересуют. Но о них лучше спрашивать в пути.

Сделка принесла клану солидный куш, никто не возражал против совместного рейда, поэтому в согласованное время и в оговоренном месте присоединился к высокоуровневой группе *Пионеров Запада*. Экскурсии не получилось – непрерывные бои и труднопроходимая местность скверного настроения не улучшали. Тем не менее неделю спустя мы пересекли границу 175-ой и 200-й локации и обустроились на короткий привал:

– *Экс*, что не устраивает?

– Вы собираете сет?

– Без комментариев.

– У вас классовый квест.

– Возможно.

– Зачем я?

– Мощностъ поддержки. Наблюдательностъ.

Везение.

– *Нез*, в бою вы справляетесь и без моей слабой магической помощи, исключая, пожалуй, огонь. Ранг 200 выше потолка моих прыжков, уровень поднялся уже на два только благодаря вам, но на сестёр милосердия вы никак не тянете.

– Не прибедняйся. Знаешь, как тебя кличут в народе? *Безбашенный!* Потому и взяли, что на *слабого мага поддержки* ты тоже никак не тянешь! Ладно. Астролог взял за правило вещать всякую дичь, полагая,

что этим обрабатывает свой хлеб. Выудить что-либо полезное из его болтовни сложно, но недавно им даны ясные указания для одного подземелья: малая группа, монах Ордена в составе и месяц Стальной Обезьяны.

– Я выполняю функцию талисмана?

– Если прорвёмся, то да.

Не прорвались. За четыре боя потерял набранные уровни – не стал использовать *Зеркало Хаоса* из соображений секретности. Противостояли нам не варги, а верткие рептилоиды, напоминающие виверн, огонь не изрыгали, летать не умели, однако удар задней лапой (ногой) наносил 200 единиц урона, а передней – 300. Нападали по пять на каждого и быстро одерживали верх независимо от тактических ухищрений лидера. Поэтому я предложил вернуться к оборотням (варгам) и одолеть Вожака.

– Нереально.

– А перескакивать через ступеньку рангов? Никому не удавалось! Поэтому и число врагов здесь двойное.

– У Вожака удар 1250 единиц урона, полный иммунитет к огню и яду и половинный на остальное. Рейд из 100 бойцов слился за час, 50 рейнджеров и 50 магов поддержки продержались ещё полчаса. Ловушки игнорирует.

– Жизненная сила босса, равно как и любой группы мобов, зависит от числа соперников. Нас пять, а не двести.

– Сила удара босса постоянна. Нет шансов.

– Есть, если оставите меня на десерт.

– Пять золотом каждому из нас, если проиграешь против наших пяти, если выиграешь. Мы ведь уровень потеряем.

– Не потеряете.

Когда *Пионеры* полегли в схватке, ударил из засады (удвоенный урон) и через полтора часа выиграл свои 5 золотых на поле чудес. Для скаутов чудеса, а у меня расчет, арифметика боя точна – мой удар 500, Вожака 1250, но регенерация хуже и каждые 5 минут снижал всю его оставшуюся жизнь на одну десятую часть, пропуская не более двух ударов в минуту против шести в ответ. В критических ситуациях использовал *Окаменение*, жаль, что на четыре секунды всего. По идее, одно из слабейших умений Чёток следовало бы поместить в замещаемые, но я проявил сентиментальность, оставив его первым навсегда. *Липкую Сеть* не применял – вредное умение вешало дебафф замедления и на меня, а вот на пауков ведь не действовало тогда!

– Не знаю, как ты это сделал, дружище, но мы сейчас первые завалили 175-го!

– В Европе первые, в мире четвертые. Ханьцы пять раз уже атаковали 200-й ранг. Да и группа смешанная, союза между кланами нет, так что достижение зачтут в индивидуальном разряде.

– Насчёт союза буду настаивать, а откажут, перейду к вам – примете? Достала меня эта политика, полгода на месте топчемся, а изображаем из себя невесть что! Когда в клане толпы, дышать тяжело, а гигантские рейд-группы игра тормозит легче.

– *Нез*, не горячись. Малые группы игра так же тормозит.

- Но они мобильнее и дешевле в содержании.
 - Ты часть имиджа и уйти не дадут. Перейдёшь к нам, создашь проблемы на пустом месте, даже я это вижу, а Эл тем паче. Не возьмёт.
 - Да знаю я! И всё-таки – как?
 - Сетовый набор.
 - Равновесия? Не слыхал о таком.
 - Почему равновесия?
 - По плащу. Собрал сет и не знаешь про плащ?
- Шутник! Ладно, не хочешь, не говори.
- А причём здесь плащ?
 - Секрет фирмы. Забудь, а то привлекут ещё за разглашение.
 - Тебя? Привлекут?
 - Запросто. А вдруг выгонят и я к вам, а?

Против варвара я не настроен, да не нужен он *Стрелам*. Устав скаутов обязал геймеров передавать службе безопасности всю информацию по характеристикам для анализа и обобщения. В обмен рекрут получает оптимальные рекомендации по развитию, а если обретёт что-то новое, опять же обязан выложить гэбистам на блюдечке. Никакой личной жизни, да и против духа *RWM* это всё! Полно других игр, где статьи доступны для выкладки внутри кланов – там и резвитесь, а здесь призрак коммунизма не в почёте. *Незабудка* же имеет доступ к секретным материалам как клан-лидер – ну не память же ему чистить. А откуда роль плаща известна? Точнее то, что плащ последний и своим названием характеризует сет целиком. А он и не знает! Пяти предметов из шести или семи из восьми никто ещё не собирал! А два клан *Пионеров* определённо имеет в закромах. Стоп! Не в закромах, а лично у варвара в рюкзаке. Кому как не ему

сет война собирать, он же первый парень на деревне!
Проверим:

– А у тебя сет собран? На война?

– Экс, ты статистику просматривай иногда – откуда? Это же мировое достижение и громких фанфар не миновало бы. И клан тогда в неофициальном зачете на первое место вывел, кабы собрал. Пустые фантазии! Слушай, а ты точно третий номер? Инфу собираешь, как второй!

– Можно подумать, ты обо мне вашему *Второму* её попридержал. Небось к *Элу* насчёт обмена кадрами подъезжаете уже, конспираторы! Только он откажет. Да и я с вашим уставом несогласный.

– Я по кнутам спец, а не по пряникам. Не вербовщик.

– А по статистике некто на подходе к тому, чтобы собрать сет, вот я и подумал на тебя! Вы же пионеры, всем геймерам примеры!

– Так уж и всем. А инкогнито не дурак, чтобы светиться – сожрут! Ты про завешание слышал?

– Блеф. Чтобы банк в игре такие бабки потерял? За несколько лет все счета внутри игры просмотреть можно, а уж на такую сумму и давно!

– Если честно, то и мне невдомёк – куда здесь вкладываться? Золота с бриллиантами нет, биржи нет, морской торговли и то нет. Самое смешное, что *RWM* по замыслу не боёвка. Заказчик был уверен, что это – экономическая стратегия, а когда открылось, создателя уже того, взорвали с личным самолётом.

– Значит есть куда, только найти надо. Мы в подземелье идём?

– Отдохнуть бы малость.

– А я бы чешуйчатых пощупал, если тройками будут атаковать, надо их по очереди сносить.

Может, в реанимации мозгов добавят? Такие промахи непростительны! *Липкая Сеть* у него бракованная! А дебаффы снять что, нельзя? Костеря себя на все лады, бросаю на рептилий сковывающее заклинание и кастую очищение посредством *Тотема*. Дело сразу пошло на лад и группа пробилась к отрогам *Холодных Гор*. Пещера оказалась данжем 190-го ранга с личами-магами и рыцарями смерти. Отправился отдохнуть первым, а когда вернулся, скауты ещё продолжали битву. Идея пройти вглубь пещеры в одиночку, пока коллеги думают, что у меня четыре часа до возвращения, возникла сразу как узнал об астрологе – главное, урона не получать. *Теневое Зрение* не понадобилось, достаточно было *Ночного*. Скользя подобно призраку, слежу за боем по записям логов группы – народ выигрывает первую цепочку схваток и ждёт моего возвращения – надо вернуться и повторить трюк со смертью. Ого, их опять атакуют и застали врасплох: логи боя закрылись – кто их так быстро вынес, хотелось бы знать. Теперь у меня всего три часа на исследования, практически в одно время мы должны встретиться у входа. Почему не шесть? У всех свои бонусы в игре – *Незабудка* и *К^о* освобождены от половины положенных на возрождение часов. Новый вход вниз, глубже в подземелье. Рискнуть? Эх, была не была, где наша не пропадала?

Здесь не пропадала! Не подземелье, а огромная зала без колонн, сверху льётся рассеянный свет, в середине фонтан из фигур дельфинов, а вокруг гуляют дети... Натурально дети. С ними и взрослые есть. Гномы. Торговцы вокруг, потому что базарный день.

Лотки, лавки, корчма с пенной кружкой на вывеске. Где я? Оборачиваюсь – выход там, где вход, но закрыт магическим щитом. Выхожу из игры, жду три часа и набираю в чате, вернувшись на рынок:

– Вы где?

– Экс, прикинь, нас гномий хирд на ноль помножил! Из тяжелых арбалетов! А ты где?

– На точке.

– А динозавров как прошёл?

– Так не было их.

– Во засада, отреспились (*отреспаунились, то есть возродились после уничтожения – прим. автора*) значит аккурат перед нами. Ладно, сиди там тихо, маскировки хватит?

– Надеюсь.

– Как урон получишь, сливайся, впятером проще. А я тебя в логах почему не вижу?

– До данжа доберись, ваши логи у меня первыми появятся! На разведку пойду, пока не заметят. Когда везение окончится, тогда сольюсь.

– До скорого, чтоб личи да не заметили?

– До скорого.

Пока скауты бьются с рептилоидами, заказываю себе гномье пиво с хорошо прожаренным мясом и наслаждаюсь неожиданным отдыхом.

– Следуйте за нами.

Стражники. Как бы не повесили на меня глухарей местечковых, однако подчиняюсь. Старший открыл рамку телепорта и не найдут меня теперь даже в логах локации. Сначала уютный каземат, потом почётная казнь

за шпионаж. Правда, вместо зиндана телепорт вывел ко дворцу. Меня провели через анфиладу роскошных залов и оставили в уютном садике у очередного маленького фонтанчика с золотыми рыбками. Потрясно! Отправив *Незабудке* экстренную почту с информацией, что жив, а если расскажу, куда попал, всё равно не поверит! Назначил встречу, не ручаясь за возможность прийти. Добавил скриншоты рыбок. Получил лаконичный ответ: *"Из группы не исключая, без квеста не возвращайся."* Это я ему ещё про тёмное пиво с бараниной не поведал, чтоб не благодумствовал слишком. От *Коры* тоже пришло послание: *"Репутация клана с базовым форпостом выросла на 50 пунктов, даже не представляю, с чем тебя поздравлять, не пропадай долго, я женщина на диво любопытная!"*

подавив желание сорвать цветочек девушке в подарок (вдруг вроде аленького окажется), развлекаюсь изучением фонтана в теновом зрении – и не зря, потому что в невидимом спектре на руке девушки (гномы) с кувшином светится зеленым медное кольцо в форме змейки. Выключаю ТЗ (теновое зрение) – исчезает и кольцо.

– Приветствую тебя, посланник!

Гнома. Не называть же правительницу гномихой или гномкой! Не представилась, но в *RWM* знание имён доступно лишь как квестовое достижение, как было в случае с Хозяевами. Кланяюсь максимально изысканно:

– Это честь для меня.

– Никогда ещё люди не посещали наше обиталище под страхом мучительной смерти. Но

враждовать с Великими опасно, поэтому я спрашиваю:
"Что понадобилось на этот раз?"

– Разве знаки Великих не говорят сами за себя? Сочетание Хтан и Лаг достаточно красноречиво. Мне не объясняли суть послания, доверив показать вам плащ. Да и по силам ли человеку проникнуть в замыслы высших?

Надеюсь, гномам оно не по силам тоже!

– Руна Забвения и Руна Изобилия. Как не истолковывай, война окончена. Да и мой народ устал противостоять ордам нежити в одиночку. Навеки проклят влюблённый глупец, сотворивший их путь. Смотри! Эту скульптуру создал великий мастер по бронзе, на ней изображена моя прабабка еще до того, как приняла скипетр. Видишь отблеск будущей печали на её челе? Она любила Мастера, но должна была оставить мысли о наслаждениях, спасая от вторжения то, что ещё можно было спасти. Мастер же возглавил армию, одержавшую первые победы над мёртвыми хозяевами и их живыми слугами, предавшими союзную клятву ради наживы. Ступай к Вратам, вестник миролюбия и запечатай их, тогда мы отложим в сторону оружие и вернёмся к позабытым ремеслам.

– Государыня, если вы не ошиблись в трактовке послания, я возьмусь запечатать Врата. Только один вопрос – почему они ещё открыты, раз их возможно закрыть?

– Врата открыл человек, магия людей и эльфов неподвластна детям камня.

– Тогда почему вы не наняли мага за деньги?

– Предателей не нанимают. Пленным магам предлагалось ценой жизни сотворить запирающее

заклятие. Тех, кто отказывался, бросали на съедение каменным червям, а кто соглашался, находили свою смерть у самих Врат.

– А что стало с Мастером? У него остались ученики?

– Ты задаёшь лишние вопросы, посланник. Мастер был убит здесь, у фонтана своим заклятым врагом, отворившим Врата Ужаса. Но вражья радость была коротка – прабабка наслала в ответ самое болезненное из проклятий крови, его кости размягчились и он пал, сломанный весом тела. Подох здесь же, вереща о закрытии Врат как плате за свою жизнь. Глупец! Проклятия крови необратимы, особенно когда это кровь любимого, павшего от подлости и низости врага.

– А перед смертью небось сказал, что вас теперь никто и ничто не спасёт.

– Может быть, только до него ли было – смерть за смерть, такова цена магии королевского рода – прабабка давала последние наставления дочери и приближенным к трону.

Шекспир отдыхает. Маг-человек и мастер-гном, влюблённые в королеву. Первый возжелал взять подгорное царство силой и заключил сделку с инферно. Второй положил жизнь на то, чтобы остановить нашествие и подло убит соперником в сцене у фонтана и так далее. В общем, все умерли. Люди стали синонимом слова "предатель" и изгнаны из королевства, а оставшиеся брошены на корм нежити. Если бы не плащ, созданный *Темпорой*, худо бы мне пришлось здесь.

– И как вы сдерживали натиск?

– Обратились к Владыкам Сущего. Они потребовали высокую плату за помощь в войне и дань эта выплачивалась всегда, что бы посланники не потребовали.

– Врата были открыты магом или построены им?

– Ещё в древности Владыки соорудили в подгорном царстве врата в земли инферно. Маг-отступник был сильнейшим артефактором Гильдии и хорошо знал Древнее Наречие, много времени проводил он в хранилищах мудрости. Не морочь мне голову, человек, приступай к своей миссии. Как велика твоя армия?

– Меньше десятка.

– Сила Великих впечатляет.

– Государыня, я надеюсь выполнить свою миссию, не прибегая к высшим силам. Увы, Великие берут слишком большую плату за помощь. Но мне нужно время для подготовки.

– Люди. Если мирные времена наступят, гномы никогда не привыкнут к вашей самонадеянности и глупости. Аудиенция окончена.

– Я хотел бы насладиться ещё творением великого Мастера.

– Когда закончите, Вас проводят.

Если мирные времена наступят, люди не скоро, но привыкнут к гномьей напыщенности и неблагодарности. Протягиваю руку к невидимому кольцу:

...Кольцо Инферно. Часть Набора Инферно. Состав набора определится при обнаружении следующего предмета. Невидимо обычным и ночным зрением. Удваивает прогресс Теневого Зрения, при

наличии парного умения Теневая Поступь аналогично. Не взаимодействует с Набором Ночи. Дополнительное свойство: открытие и закрытие Врат, требуется 2000 энергопунктов, для активации следует коснуться главной арки...

– *Нез*, нужна помощь. Квест в непростой локации. Социальная составляющая игры в комбинации с боевой.

– *Экс*, руководство клана отзывает рейд-группу.

– Да пёс с ней, с группой. Справимся вдвоём.

– Приказ Первого. Я вынужден подчиниться.

– Жаль. Подтверди запрос на выход.

– Не могу. Приказ Первого. Но ты можешь выйти по своей инициативе.

– Потеряв все достижения?

– Решай сам.

– Передай Первому, что он в чёрном списке.

– Ты с ума сошёл. *Стрелы* никогда не пойдут на конфликт с нами.

– В моём личном агросписке. Пусть не попадается на моём пути. Убью, как блоху на собаке.

– Всё, что я смогу сделать для тебя сейчас, это отказать. Сам уведомишь его в случае встречи. Прощай.

– Прощай. Рад был сражаться рядом с тобой.

– Все так говорят, но не каждому могу ответить тем же.

Кинули меня скауты. Варвара использовали втёмную, простоват он для многоходовых интриг. Выйдя из группы против воли лидера, потерял всё, кроме квеста. Я не успел передать его рейду, хотя нет, *Нез* намеренно форсировал конфликт, чтобы не ломать мне игровой процесс. И на том спасибо. Перевожу Первого

из агролиста в инор-лист. Список игроков, любые контакты с которыми исключены без объяснения причин. В отличие от личного списка врагов лист игнорирования платный. Оплатив его пятью золотыми, выигранными в споре за Вожака, привожу нервы в порядок. Моя точка привязки сейчас на дворцовой площади подгорной столицы. Пеший марш-бросок до северного форпоста, а оттуда порталом до западного занял неделю. Дома и стены помогают.

– *Экс*, ты спятил? *Пионеры* прислали договор и я вынужден его отклонить из-за тебя. Крупные заказы накрылись медным тазом, что за ребячество?

– Не в плащах счастье. Собираем группу и идём на 175. Плоскогорье Варгов.

Игровая механика отреагировала на разрыв смешанной группы непредсказуемо – взятие локации 175-го ранга потеряли игроки обоих кланов. Точнее, скаутам для подтверждения достижения необходимо было в трехдневный срок заключить с нами союзный договор, который без моего согласия не состоялся. Варвар отказался участвовать в матч-реванше Вожака и *Пионеры* сели в лужу, потерпев серию позорных поражений в «покоренной» локации.

– *Эл*, мне нужно пять бойцов. Ты не потянешь удар босса.

– Мог бы из вежливости не напоминать. Бери любых.

– *Экс*, а меня возьмёшь?

– *Кора*, ты уверена?

– Абсолютно. *Эллиот*, главный скаут и в моём инор-листе, рекомендую поступить также. Это избавит

от необходимости объяснять очевидное – *Стрелам* для развития не нужны крупные кланы. Из-за отзыва *Незабудки* мы потеряли доступ к локации, поднявшей репутацию клана с базой на 50 пунктов. А сейчас эти плюсы как корова языком слизнула. Только победа над вожаком варгов позволит их вернуть, а неофициальный командный зачет меня волнует в последнюю очередь. Скаутов – в первую. Нам не по пути.

– Старею. Я поддержу стратегию игнорирования слонов, даже если нас начнут называть после этого моськами.

– Не успеют. Я договорюсь с Вожаком, сыграет с нами в поддавки. Шутка!

Победа! Самое трудное было как можно дольше поддерживать силы атакующей пятёрки, пока бойцы сами не поверят в свои силы, уничтожив внутренний стереотип "вершины только для гроссмейстеров". Сочетание музыкальных аккордов, исполняемых *Корой* и моего *Купола Исцеления*, плащи регенерации и согласование движений каждого. Взяв руководство рейдом, я приказывал, куда именно бить оборотня для критического ущерба, используя способность мёртвого зрения. Поддерживал также и *Липкую Сеть* с очищающим *Тотемом*, расходуя энергию не глядя. Накануне потери соратников выдал очередь из *Огненных Шаров*, надеясь на активацию умения *Океан Энергии* с вероятностью 50 на 50. Повезло. И снова тет-а-тет, смена плаща на сетовый и ураган схватки. Не забыл защитить рейд и *Зеркалом Хаоса* для снижения штрафов потери опыта. После положенного интервала респанна не останавливаюсь и веду группу к пещере, открытой скаутами, приказываю всем пожертвовать собой в бою и *Теневой Поступью* проникаю в подгорное царство.

Стража отправляет меня на дворцовую площадь и респаун группы происходит здесь, на моей текущей точке возрождения. Отправив изумлённых соклановцев за зельями, приглашаю *Кору* на чашку травяного чая:

– У нас получилось.

– У тебя, *Экс*. Мы на подхвате. Если честно, особо ни на что не надеялась, достаточно было вступить в соревнование с первым кланом топ-листа, чтобы они съехали с катушек от ярости. Кстати, мы только что вошли в десятку упомянутого топа.

– Десятые?

– Девятые. Какова наша задача здесь?

– К сожалению, время почти вышло, поэтому сразу в бой, покой нам только снится. Надо закрыть inferнальные врата. Я закрываю, вы отвлекаете нежить, точку привязки ставьте сюда. Боюсь, с первой попытки не прорвёмся. Дождёмся бойцов и я поведаю сказку о мёртвой королеве и двух богатырях.

– Inferнальные? Интересно.

– Для закрытия Врат надо до них добраться. Помощи от местных не будет. Силы противостоящих мобов неизвестны.

– Практика покажет.

Практика показала, что воевать с полчищами нечисти не придётся. Двенадцати особей оказалось достаточно для уничтожения рейд-группы. Ранг противников остался неизвестен, мёртвое зрение ничем не помогало, создавалось впечатление, что стражи врат не от мира сего вообще. Последняя минута боя с ними леди барда – *Кора* исчезает и возникает сзади, атакуя невидимым кинжалом – такой удар обычен у ассасинов и воров, следовательно, девушка владеет чужим

умением из-за самого оружия. Сложив её интерес к инфернальности Врат и невидимость кольца всевластия Саурана местного розлива, предполагаю, что они принадлежат к одному сету. Время возрождения для меня прошло быстрее всех, через три часа появилась наша Мата Хари.

– Сколько у тебя респаун?

– Сколько у тебя частей собрано?

– Не понимаю.

– Твой кинжал из сета Инферно. Невидим обычным и ночным зрением. У меня в рюкзаке такое же кольцо.

– Сколько?

– Моя цена – помощь в закрытии квеста с Вратами. Кольцо – ключ. Держи!

Девушка застыла на мгновение, погрузившись в чтение бонусов от нового предмета.

– Просто так не возьму. Нечестно. Что хочешь в компенсацию?

– Ну, у меня пожелание – не покидай клана, пока не соберёшь сета.

– Не покину. Статистика информирует – в некоем европейском клане только что собрано четыре предмета одного набора из восьми. В этом же клане собрано пять из шести предметов другого набора. *Эллиот* сета не собирал, следовательно... *Экс*, ты кладёшь сюрпризов. Я могу помочь?

– Нет, добудешь седьмой предмет, поймёшь почему.

– Ты знаешь, где остальное?

– Если предметы уже найдены, их можно выменять по цепочке на аукционе.

– Поняла. Жаль, что менять пока не на что.

– Вопрос удачи и времени. Удачу проверим прямо сейчас. Я атакую стражей, а ты, не вступая в бой, закрываешь портал.

– Не ждём остальных?

– Нет. Стражи стоят в два заслона. Первый проходишь под теньвым шагом, пока они меня убивают. Применяешь умение ассасина к ближайшему к Вратам монстру второго заслона, но не наносишь удара – ты же уже за спиной и вот они врата!

– Удача нам действительно понадобится.

Первый блин комом. Меня убили мгновенно, *Кору* чуть позже. Дождавшись группу на точке возрождения, предлагаю новую тактику:

– Отвод глаз в режиме боя не срабатывает. Попробуем иначе – накладываю случайное усиление и если это окажется скорость, дайте себя убить, связав боем наибольшее число тварей, идеальный вариант – один на один каждому.

Усиление было не на скорость, через три часа пробуем ещё раз вдвоём. Не стал позориться рассказом об одиночной схватке – меня уничтожили неизвестной формой дистанционного урона дважды. Начались трудовые будни – мы атаковали в лоб, надеясь на удачу и уже потеряли по три уровня каждый, пока судьба не подарила нам джокера при раздаче. Атакуя из засады в одиночку седьмой или восьмой раз, получаю входящий урон 5000 единиц и даже не успеваю прочесть сообщение системы:

...Чётки Ночи крадут умение Сила Теней, нелинейное, прогресс 25%. При наличии теневого пассивного парного умения прогресс удваивается. Затраты 2000 энергопунктов. Входящий урон по живым: Прогресс*2000, массовое. Восстановление 1000ХП у неживых, массовое, время действия 4 секунды, побочный эффект – замедление 4 секунды...

Вот чем меня отправляли на точку возрождения в одиночных схватках! Когда вернулась *Кора*, атакуем вдвоём под *Сферой Отрицания*, монстры получают отраженный урон, кастую *Силу Теней* уже на них и девушка получает четыре секунды противостояния на равных, обычно реакция inferнальных существ выше нашей. С первой попытки не прошло, но ведь у нас в резерве ещё случайное усиление осталось. Надо дождаться скоростного, которое упорно не хотело выпадать на нашу долю. Парадоксально, но факт – вдвоём было легче, чем вшестером, поэтому когда нас было шестеро, я отдавал приказ четвёрке бойцов умирать героями, после чего применял *Сферу* и *Тотем* усиления. Усиление оказывалось не скоростным и мы покидали поле боя такими же героями, даже не вступая в финальный раунд противостояния. Одиночные бои прекратил, *Зеркало Хаоса* применял только на себя. Когда тотем-плюс подарил наконец ускорение, на автомате вызвал восстановление здоровья неживых, равнодушно вступил в неравный бой с ближайшей тварью, после чего время остановилось для очередной проверки САС (*полиция Корпорации – прим. автора*): как они себе представляют взлом игры из реанимации?

В качестве компенсации морального ущерба ограничился просьбой о восстановлении потерянных

пяти уровней у себя, а у остальных членов группы соответственно падению. Странное дело, но админы (*администраторы Системы – прим. автора*) пошли навстречу, с чего бы это? Никаких багов ведь выявлено не было, наша цель была достигнута строго в рамках игровой механики как с нашей стороны, так и со стороны мобов. Которые испарились, не оставив лута, сразу по запечатывании врат.

– Кем надо быть, чтобы выпустить эту мерзость на родных и близких! *Экс*, а нельзя их разрушить, во избежание соблазнов на будущее?

– То есть распечатать обратно можно?

– С любого расстояния! Достаточно моего слова.

– Хоть какая-то гарантия, что нас не ликвидируют. *Кора*, я, наверное, неправильный геймер, но у меня нет никакого желания общаться с неписями на предмет благодарения за подвиги.

– А я бы пообщалась. Как им удавалось сдерживать армию такой силы столь долгий срок? В столице ведь всё спокойно.

– Не думаю, что они использовали военную силу. Магические заслоны. А прорвавшихся одиночек добивали патрули. Да и то не всегда – в верхней пещере полным-полно мертвяков, когда *Незабудка* их грохнул, гномы расстреляли победителей из арбалетов. Тактика трусов.

– Ты обвиняешь нас в трусости, человек?

Правительница и несколько важных сановников. Стража с взведёнными арбалетами. Если укокошат, то здесь и возродимся, но свои циклы обнуления я уже завершил.

– И в трусости, и в непомерной гордыне, и в неблагодарности. Из ваших рук и погибель принимать противно. Нет, леди, я запрещаю вам открывать Инферно. Подумайте об их детях – пусть хоть они вырастут без страха смерти и упрёка за этот страх. К тому же мне достаточно щёлкнуть пальцами, чтобы умертвить стрелков мгновенно. Способность сия была дарована вашими врагами помимо воли, но я её принимаю в качестве награды. А взять от вас – позор для воинской чести!

После восстановления администрацией потерянных уровней сила и энергия на максимуме, но атаковать королевскую охрану на самом деле не собирался. Блефовал. Интуитивно.

– Я прощаю сказанное сгоряча. Но только один раз. Вы можете уничтожить Арку Инферно?

– Даже если и можем, наш ответ отрицательный. Опасно лезть в дела Владык Сущего. Они создали Арку и не нам её рушить. Я выполнил свою миссию и покидаю ваши земли без сожаления. Прощайте, королева.

Не стоит сообщать, что Владыки покинули бытие после изъятия Рун из оборота.

– Я прошу вас задержаться на сутки. Народ празднует своё освобождение и нам трудно будет объяснять причину вашего отсутствия. А если попытаете объясниться, я не дам за ваши жизни и ломаного медяка, гномы не трусливая людская раса и за свою честь постоять сумеют.

– В честном бою навряд ли. Впрочем, вы не достойны честного боя. Мне наплевать и на ваших подданных, королева, и на их реакцию на обвинение в трусости, для меня она непреложный факт. Моя миссия не являлась тайной и ни один из гномов не предложил помощь. Ни магией, ни оружием. Втридорога вы сбывали моим людям плохонькие зелья, ваши ремесленники не в состоянии даже отремонтировать нашу одежду или хотя бы заточить меч, затупившийся о вражескую броню. Ваша прабабка и её избранник, вступившие за свой народ в неравный бой и отдавшие жизнь, достойны моего уважения, вы – нет. И не надо сверкать глазами, я могу призвать в свидетельницы Пославшую, только после её вердикта кто из уважающих слово "*доблесть*" будет вести с вами дела? Свидетельство истины, оно на все времена!

Упоминание о *Темноре* подействовало на правительственную делегацию как холодный душ. Давненько они с человеческой расой не общались, чтобы гном человека переболтал? Притом не гном, а гнома! Не бывать этому! Получаю от *Коры* в чате по башке:

– *Экс*, не перегибай. Никак не возьму в толк, на что ты её раскручиваешь?

– На торговое полпредство, эксклюзивное. *Эл* шкур надобывал, надеясь на постоянные заказы бойскаутов, а я обломал весь кайф. Гномы – побогаче партнёры. Что у нас с репутациями?

– Форпостная восстановилась и не растёт, а местная не определилась. Сейчас вмажут из арбалетов и прояснится. А что за Пославшая?

– Квестовый термин, связывающий бодягу с нордлингами и здешнюю. Похоже, королева определилась с ответом Чемберлену. Ты бы вмешалась как хороший полицейский после плохого. Разрешаю выставить меня тупым солдафоном.

– Выставить тупым? И стараться не нужно!

Второй Номер не преминула воспользоваться дозволением вступить в переговоры:

– Истины на все времена? Простите, мой маршал, что вмешиваюсь, но её не существует! Её величество ничего не слышала о смелости людей, вы же не увидели доблести у гномов. Горькую чашу борьбы они испили до дна и высока цена, уплаченная в прошлом. Забудем о нём! Прекратим недальновидный спор, мы благодарны городу даже за слабые зелья, они не были лишними! И я не собираюсь отпирать эти страшные ворота снова, второй раз может и не повезти – нельзя искушать удачу сверх меры! Ваше величество, мы с благодарностью принимаем приглашение на торжества по случаю освобождения вашего народа и не обращайтесь на обидные речи маршала – он не любит терять людей в бою, кому как не вам понять его чувства правильно!

Королева подгорного царства, собиравшаяся уже дать отмашку стражникам, тяжело вздохнула:

– Не вернуть ушедших за грань детей камня. А сколько ушло не за грань, а стало пищей тварей, высасывающих кровь и пьющих души также, как мы будем сегодня пить вино в вашу честь. Отныне *Подгорное Царство* открыто для ваших воинов и торговцев, что же до иных, посмотрим. Приводите себя

в порядок, ждём вас через два часа в главной зале дворца.

...Глобальное обновление Real World Magic. Новые территории. Доступно использование стационарных телепортов к форпостам, населённым гномами, троллями, орками и кобольдами. Ограничение локаций по минимальному рангу – 175, ограничение доступа – репутация с форпостами не менее 10-ти баллов...

Тактика доброго и злого полиция принесла в клановую копилку 50 баллов репутации и с гномьей цитаделью, что позволило *Стрелам* перенести штаб-квартиру под землю, оставив в западном форпосте формальное представительство. Бонус первооткрывателей заключался в освобождении от платы за телепорт, что позволило немало сэкономить при переезде. В командном зачёте остались девятые, однако в адрес *Эллиота* стала поступать серьёзная (от ведущих кланов) корреспонденция соседних с европейским секторов, да и из-за океанов тоже. Подколок насчёт мосек, облаивающих слонов, не было. *Пионеры Запада*, преодолевшие *Вожака Варгов* измором, обшарили всю пещеру в поисках заветной двери, только она закрылась сразу после глобального обновления. *Незабудка* за провал политики Первого был разжалован в рядовые и наказан снятием 50-ти уровней, только исполнители приговора что-то перепутали и не без помощи подсудимого потеряли дюжину уровней сами, варвар был объявлен личным врагом Лидера и ответил на форумах публикацией известной ему закрытой информации, после чего был исключён "*на веки вечные*". Скандал расколол единство скаутов,

ветераны стали покидать коммунистический лагерь, усиливая оппонентов, так что до *Стрел Запада*, сменивших под шумок дислокацию, никому не было дела. Навестив западную столицу по делам швейным и портновским, заглянул в нашу бывшую штаб-квартиру, проверил дежурных, чтобы не расслаблялись и направился к торговцу. На обратном пути услышал знакомые интонации:

– Стоять, мелкий.

Цианид и сотоварищи.

– С нами пойдёшь. Лидер поговорить хочет.

– Не о чем.

– Тебя не спрашивают. Хватайте его!

Через минуту всё было кончено. Девять скаутов ушли на возрождение, *Незабудка* захлепил топор и заметил:

– Злопамятный, гад! Подждал тебя намеренно, мне осталось лишь проследить. У клана больше возможностей для поиска, ты не против, что я воспользовался их помощью? Здорово, *мелкий*!

– И крупным не хворать! Ловко ты их.

– Плесень. Выше 150-ти не поднимутся, паровоз не тянет вагоны дальше.

– А тебя, вижу, понизили-таки на двадцатку.

– Зато Первого опустил знатно. Извини, про блоху на собаке забыл передать.

– И сет вернул?

– Не имели права забирать: мною было добыто, у меня хранилось, у меня и осталось. А как догадался про сет?

– По вопросам про плащ. *Нез*, если хочешь к нам, предметы придётся подарить хорошей девушке. Безвозмездно и безвозвратно.

– Пиши соглашение. Подпишу прямо здесь и сейчас. Очень охота тёмного пива попробовать, которое ты дегустировал, пока мы рептилоидов гоняли.

– Откуда узнал?

– Когда рейд-группа ведёт бой, отсутствующие бойцы получают определённый статус, видимый у лидера. Твой был небоевой, об остальном догадался. Пришлось выдумывать байку про приказ свыше.

– Зачем?

– Не хотел дарить клану чужой квест. Не заслужили. К тому же вы справились!

– Справились? Нас чуть не вынесли!

– Но не вынесли ведь! У скаутов нет союзников. Кто не с нами, тот против нас! Если бы клан получил доступ к гномам, тебе выдали бы почётную грамоту и пинок под зад. Первый раз, что ли, по чужим головам ходить!

– Ещё причины?

– Приговорили меня к обнулению. Вчера. Награда сто золотых. Против алчности мне не выстоять, только у вас спрятаться можно.

– Держи соглашение.

– Так. А это что?

– *Нез*, глупо отказываться от ста золотых на халяву. Подписывай, не будем терять времени зря. Или так, или никак.

– Ну и падла же ты. Держи. Зови своих опричников.

– Обойдёмся без них. Соглашение отправляю *Коре*, за два сетовых предмета она тебя примет. *Эллиот* ни за что не пойдёт на конфликт с первым в топ-листе европейским кланом, обнуление и сто золотых его успокоит. Ну вот и порядок! Лидеры завизировали контракт, следуй за мной.

Переношусь в Сад Камней. Хмурый варвар вышел у точки привязки, огляделся и недоумённо спросил:

– А гномы где? И пиво?

– *Нез*, не дури. Ты должен обнулиться сейчас же. Отсюда к вашему Первому за золотом. Претензии к *Эллиоту* за приём в клан будут сняты, а мы обратно.

– Не выйдет. У меня слишком много врагов.

– Быстрота и натиск. *Кора* и *Эл* обеспечат отход. А по поводу врагов – здесь не достанут! Кому в голову придёт, что ты продолжаешь цикл обнуления.

– Зачем?

– Вопросы после.

– А палач кто?

– Не я. Привяжешься к камню и дерись в своё удовольствие. Мне тоже не нравилось, но надо себя заставлять! Твоя задача – догадаться, как будешь расти обратно. Когда опустишься, я вернусь. Обещаю не пить без тебя темного пива. До скорого!

– И светлого тоже!

Операция "*Приговор*" прошла на ура. *Кора* выбрала оптимальный момент для внезапного дружеского визита. Отсутствие наличных уладили чеком, который обменяли на наличные с потерей десятины, зато быстро. От застолья отказались,

предложение переговорить наедине отклонили. Отход прикрывал *Первый*, задержавшись на некоторое время:

– Ваше отношение начинает раздражать. Цирк с разрывом рейдовой группы, инор-листы, как это понимать?

– Корона на ушах не жмёт?

– Не понял.

– Ваше поведение похоже на королевское, поэтому спрошу: кто помазал на царствие? Списочный состав клана? История с варваром тот же цирк, не находите? Над вами смеются уже. Не мы, нам всё равно. Мы даже взяли на себя труд поддержать вам имидж, обнулив первого игрока континента. За деньги, но и нарушение дисциплины недопустимо. Особенно первыми среди равных. Равных! А вы кем себя возомнили? Когда я ушёл к *Стрелам*, потерял только деньги. Много денег. Но статуса не ронял, потому что он не зависит от массовки. Или я что-то не так понял в правилах?

– Не тебе истолковывать правила, *Эллиот*. Передай *Экзоту*, что он нам нужен.

– Перетопчетесь.

– Как ты сказал сейчас?

– Перетопчетесь. Излагаю отказ в той форме, как он просил передать официально.

– Ушли под землю и думаете, не достанем? Достанем!

– В глазах общественности ваш наезд, извините, будет выглядеть нелепо. Поводов нет. Кроме того, финансирующая вас структура получила недавно резюме доклада нашей осведомительной сети о перспективах выживания крупных внутриигровых объединений в развивающейся спонтанно *RWM*. В

качестве подопытного кролика я выбрал именно ваш клан, предсказав некоторые предпринятые вами шаги заочно. Результаты анализа ощутите в полной мере на собственной шкуре и скоро, если продолжите в том же духе. Как коллега советую радикально изменить стратегию развития – она пагубна. Хотя бы тем, что ваши боссы начнут вкладывать средства в успешные кланы независимо от размера, который, простите за банальный каламбур, не имеет значения. Честь имею!

Поднявшись на 30 уровней, варвар был очень удивлён просьбой обнулить и их, а после восстановления спросил напрямую:

– А дальше как?

– Поднимем до сотки паровозом, потом сам.

– А зачем падать было?

– Ты второй в игре, кто прошёл цикл 200.

– А первый кто?

– Ну я. *Странные места* – для циклов обнуления. Чем выше старт, тем раньше финиш, больше двух сотен обнулить нельзя. У тебя 174 и 26 формально, фактически оказалось 174 и 30. Дальше повышаешь обычным порядком, но должен быть бонус.

– Бонус?

– Бонус качества. Вот у меня сейчас 121-й уровень, так?

– Так.

– Какой у меня должен быть потолок прогресса умений?

– Двадцать пять процентов.

– А если приплюсовать половину обнулённых?

Условно.

- Ну, $121+100=221$. Сорок пять процентов.
Погоди, ты это серьёзно?
- Абсолютно. И у меня другие ограничения на ранг локаций при движении. Поэтому и стал первым, кто пересёк 175-ю.
- Кто ещё знает?
- Никто, но рано или поздно догадаются.
- Спрашивать, почему твой клан не в курсе, наверное, глупо.
- Глупо. Я ни в ком не уверен, кроме, пожалуй, *Номера Два*.
- А мне доверяешь?
- Ты же пошёл на обнуление. Доверился. Считаю моё доверие зеркалом своего.

Конец 1 книги

О продолжении

Фильм "Бриллиантовая рука" состоит как бы из двух частей, вторая часть называется "Костяная нога", длится не более пяти минут и является элементом юмора фильма в целом.

Вторая книга "2 трона" сейчас – это примерно тоже самое, там есть финал, он уже больше года как написан, есть варианты, кое-как связывающие финал с сюжетом цикла, опубликованного на настоящий момент, но все вместе это примерно пять процентов объема как в количестве, так и в качестве.

Так что несмотря на тезис "Лучшее – враг хорошего" автор ждет творческого озарения высшего уровня, а если не дождется – удалит книгу с сайта. Почему? Потому что как минимум тридцать процентов книг жанра, которые он читает в интернете уже больше пяти лет – это оборванные сюжеты без шансов на продолжение их создателями. Можете сами посмотреть текст по ссылке

http://samlib.ru/k/koshienko_a_g/odinokijdemon4_2.shtml

где автор популярно объясняет, почему его продолжение сюжета очень неплохого с моей точки зрения цикла откладывается. А ведь объяснять не обязательно.