

ВАННУ

## Annotation

Четвертая книга про жизнь Шамана в Барлионе. СИ, версия от 11 марта 2014 года (14 глав). Закончено.

---

- [Василий Михайлович Маханенко](#)
    - [Глава 1. Кровавые слезы Тавии](#)
    - [Глава 2. Шаманские танцы с бубном](#)
    - [Глава 3. Загадка замка](#)
    - [Глава 4. Подготовка к путешествию](#)
    - [Глава 5. Первое Подземелье Драконов](#)
    - [Глава 6. Ритуал крови](#)
    - [Глава 7. Нарлак](#)
    - [Глава 8. Встреча с Альтамедой](#)
    - [Глава 9. Подготовка к клановым маневрам](#)
    - [Глава 10. Штурм замка](#)
    - [Глава 11. Настоящие герои всегда идут в обход](#)
    - [Глава 12. Лабиринт желаний](#)
    - [Глава 13. Нежданная встреча](#)
    - [Глава 14. Урусай, или Тайна Альтамеды](#)
-

**Василий Михайлович Маханенко**  
**Путь Шамана. Шаг 4: Призрачный замок**

## Глава 1. Кровавые слезы Тавии

— Хватит валяться! — насмешливый голос Анастории прорвался сквозь мое затуманенное сознание, заставляя вернуться в реальность. Несколько мгновений мозг отказывался работать, словно не доверяя восприятию, однако плотину недоверия прорвало и мысли забурили полноводной рекой. Итак... Лежу на земле — значит полет оказался неудачным. Все болит, словно во мне не осталось ничего целого — приземление получилось жестким. Радовало одно — судя по системному времени, прошло всего десять минут с рокового пике, поэтому на перерождение меня не бросило.

— Может, его палкой потыкать? — к Анастории присоединился Плинто. Он-то куда лезет? Сам до конца не разобрался со своими способностями, а все туда же — раз Дракон, то должен уметь летать. — Вдруг начнет шевелиться?

— Щас кому-то потыкаю! — пробурчал я, после чего собрался с силами и уселся, оперевшись о дерево, в которое, как услужливо подсказала память, врезался несколькими минутами ранее. — Что с Растяпой?

— Вроде живой! Что со мной станется? — раздался хриплый голос откуда-то из-за дерева, показывающий, что его обладателю досталось не меньше моего, однако позволивший мне облегченно перевести дух. Выходит, во время неудачного приземления об дерево, я на перерождение своего седока не отправил. Хоть какая-то радость!

— Ты собираешься и дальше валяться? У тебя еще сорок минут тренировок, будь добр — отработай их полностью! — произнесла Анастория, словно ее совершенно не заботило мое состояние. Мне плохо, больно и обидно, а она думает только о том, каким образом оттянуть встречу с нашим общим мучителем. Кукла бесчувственная! Какой дурак считал ее идеалом?..

Заканчивался первый месяц нашего пребывания в гостях у Патриарха Вампиров и я могу заявить со всей ответственностью — это был самый черный месяц моей игровой жизни! Что Охотником, что Шаманом!

Первые два дня выдались на удивление спокойными и приятными — Патриарх угощал нас всякими полезными лакомствами, рассказывал различные истории, вместе с Ишни — Единорогом — показывал достопримечательности Темного леса. Один только Зеленый водопад чего

стоил! С огромного булыжника, высотой метров в пятьдесят, окруженного огромными и, благодаря Ишни, живыми деревьями, начинал свой путь ручей. Через триста километров он превращался в один из многочисленных притоков Нелды — второй по величине реки Малабара, однако открывшийся нашим глазам исток поражал своей красотой. Прозрачная, вкусная, мгновенно восполняющая Бодрость и Жизнь вода падала с камня, само существование которого в Темном лесу вызывало огромное количество вопросов. Например — откуда он здесь взялся? Именно из-за таких мелочей, вносимых дизайнерами локаций, существуют игроки, посвятившие всю игру путешествиям. Ради того, чтобы воочию увидеть такие шедевры, для них пара дней полета на грифоне — не срок! И Зеленый водопад, и абсолютно круглое озеро кувшинок, на котором стройными рядами росли зеленые, белые, красные цветы, и обновленная поляна Хранителя леса... За два дня мы насмотрелись такого количества удивительных и прекрасных вещей, что оказались совершенно не готовыми к грядущим изменениям. Вернувшись в замок Патриарха, все замерли, испытывая противоречивые чувства. Взгляд Патриарха выражал гордость за отлично выполненную работу его бойцов, Ишни — заинтересованность, Вампиров — радость, что они смогли угодить своему повелителю, и только мой, как, впрочем, всех остальных игроков в том числе — тоскливое осознание грядущего. Из мощного оборонительного сооружения, противостоявшего атакам Падших на протяжении двадцати лет, замок превратился в огромную тренировочную площадку. Дорожки, маятники, тренировочные манекены, имитаторы боссов, опять маятники и дорожки... Названия большей части приспособлений я даже не знал, однако по довольному взгляду главного кровососа Барлионы понял — в самом ближайшем будущем этот пробел образования я восполню с лихвой. Радовало одно — я Шаман, поэтому беговые дорожки и полосы испытаний мне не грозят. Пускай на них Разбойники и Воины развлекаются, а мы с Барсиной и Анастарией будем учиться пользоваться своими магическими способностями.

Как же я ошибался...

Вначале нам всем выдали задание — «Тренировка». Редкое, практически уникальное, рассказывающее, что заниматься в течение четырех недель с нами будут по специальной методике каких-то монахов, что позволит сознанию перенести часть накопленного в игре навыка в реальность. По условиям, во время выполнения задания игроки имели право выходить из игры максимум три раза на два часа, если больше и дольше — задание провалится. В связи с тем, что в качестве награды шло

одномоментное увеличение всех основных характеристик на 15 единиц, рисковать потерей такого бонуса никто не желал. Используя по одному выходу в реальность, тройка свободных игроков буквально через час была готова как партизаны к тому, чтобы легко и непринужденно получить свое законное повышение. Наивные чукотские дети!

Двадцать восемь игровых дней под руководством Патриарха превратились в один, наполненный усталостью, болью, страданием и еще раз усталостью. Утренняя тренировка, переходящая в тренировку с перерывом на тренировку. Потом обед в виде тренировки и уже полномасштабная серьезная дневная тренировка, после которой отдых в виде тренировки перед вечерней тренировкой. Перед отбоем шла разминочная тренировка и трехразовый подъем ночью для коротких часовых тренировок... Даже первый месяц на руднике Прика не смог меня так загонять, как это умудрились сделать слуги Патриарха.

Дракоша, которого я вызывал при первой же возможности, уже через пару дней с начала тренировок начал появляться в кустах и интересоваться — нет ли поблизости мучителей. Патриарх сразу же объяснил необходимость улучшения навыков Тотема, поэтому лично выделял два с половиной часа в день на общение с Драконом. Что он только с ним ни делал — заставлял дышать огнем, довел до безболезненного 4-го ускорения, развивал координацию, точность удара, учил полетам на низких высотах. Две недели такого сумасшествия довели мой Тотем до 48 уровня и нервного срыва, когда, появившись в кустах в очередной раз, он наотрез отказался что-либо делать, если его вновь отдадут «проклятому зубастому», «пьющему кровь и душу». Патриарх, к моему огромному удивлению, удовлетворенно хмыкнул и сообщил, что впредь тренировки одного Дракона закончены. Немного подумав, добавил:

— Зато начинаются тренировки второго Дракона! Через два часа жду тебя в облике Дракона у маятников. Сейчас — марш бегать!

Остаток времени я занимался тем, что учился летать. Другими словами — кроме тренировок на площадке мне добавили полеты. Стоит признать, что «счастье» в виде дополнительных тренировок прилетело не одному мне — Патриарх находил время и на Анастарию с Плинто. Сирену и Вампира. Пока шли занятия с одним из нас, остальные бежали по полосам препятствия или раскачивали основные характеристики — я, Барсина и Анастасия работали с Интеллектом, остальные — с Яростью или Ловкостью.

— Махан, надевай диадему, — безапелляционно произнес Патриарх во время очередной тренировки. — Растяпа! Бросай бегать и двигайся сюда!

Будешь подопытной мышью!

Через две недели тренировок в облике Дракона у меня вполне сносно получалось держать свое туловище в воздухе все отведенное для этого время — двадцать пять минут. Дольше не позволял полученный к этому времени пятый ранг Дракона. По словам Патриарха, чтобы перевалить через знаковые цифры — 5, 10 и далее каждые 5 рангов — мне необходимо поговорить с Реноксом. Только глава Драконов принимает решение — достоин кандидат усиления, или ему еще рано. При этом обучать открытию портала в мир драконов Патриарх наотрез отказался. Как мне заявили — когда придет время, я сам там окажусь...

— Понял, в чем твоя ошибка? — спросил подошедший ко мне Патриарх.

— Не было у меня никаких ошибок, — ответил я, растирая ушибленные ноги ушибленными же руками. — Разве моя ошибка, что Растяпа толстый и постоянно старался упасть? Я даже не смог нормально подняться в воздух, так как он начал паниковать и требовать спустить его на землю. Хотя нет — моя ошибка в том, что я вообще согласился катать на себе другого Свободного жителя! Для этого существуют питомцы!

— Сила, Махан! — Словно не слыша мой ответ, начал наставлять Патриарх. — У тебя она имеет слишком маленькие показатели! И это нужно изменять! Ты не просто Шаман — ты Дракон, который должен быть сильным! Пускай у нас осталось всего два дня тренировок, но мы с тобой потратим их с пользой. Реандр! — позвал Патриарх одного из своих помощников. — Махан отдыхает еще две минуты, после чего усиленная тренировка Силы. Будем превращать ящерицу в настоящего Дракона!

Сделав театральную паузу, посмотрев на улыбающиеся лица игроков, вампир продолжил:

— Анастасия, жду тебя через две минуты в облике Сирены. Остальным — полоса препятствий номер два! Растяпа — хватит прятаться за деревом! Ты не махановский Тотем! Нечего прикидываться больным и немощным! Вперед — вас ждет бег с препятствиями!

**Задание «Тренировка» завершено. Все основные характеристики увеличиваются на +15 единиц. Бодрость увеличивается на +10.**

Никогда бы не подумал, что у меня может возникнуть столько

положительных эмоций от завершения задания в компьютерной игре. Улыбаясь, как больной на всю голову, я позволил маятнику выбить меня с полосы препятствий, упал на землю, закрыл глаза и даже не думал подыматься.

— Подвинься! — произнес хриплый голос Анастории, после чего рядом со мной упало еще одно тело. Сил на то, чтобы возразить, уже не было. Какой «подвинься», если места для того, чтобы упасть — весь лес? Нет — нужно обязательно ложиться туда, где мне хорошо!

— Маханыч! — если я правильно смог идентифицировать звуки, Плинто тоже грохнулся где-то рядом. — У тебя есть еще парочка таких заданий, а? За двенадцать лет игры у меня накопилось много врагов, хочу им предложить. Пускай тоже поработают!

Наверно от меня ждали какого-то ответа, однако сил ворочать языком уже не было. Даже не сил — желания. С кряхтением перевернувшись на спину и уставившись в голубое небо, виднеющееся сквозь крону деревьев, я открыл свои свойства и принялся изучать результаты тренировок. Зря я страдал, или нет?

Окно характеристик игрока Махан					
Количество опыта	35430	из	172980	Дополнительные характеристики	
Раса	Дракон			Ранг Дракона	5
Класс	Верховный Шаман			Минуты в облике Дракона	25
Основная специальность	Ювелир			Физический урон	1765
Уровень персонажа	93			Магический урон	29245
Количество жизни	29510			Защита от физических атак	2329
Количество маны	59230			Защита от магии	2179
Бодрость	110			Защита от огня	2139
<b>Характеристики</b>	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода	2179
Выносливость	64%	76	2981	Защита от яда	100%
Ловкость	11%	61	1095	-	-
Сила	84%	73	88	Шанс уклонения	25,40%
Интеллект	35%	202	5933	Шанс критического удара	18,40%
Харизма	41%	72	72	-	-
Ремесло	0%	7	14	Благословление Элуны	15%
Устойчивость	40%	138	138	Ранг Духов воды	9
Духовность	0%	53	53	Уровень Тотема	48
<b>Свободных очков характеристик</b>			395		
<b>Специальности</b>				<b>Специализация</b>	
Ювелирное дело	54%	91	91	Огранщик камней	1
Горное дело	1%	65	66	Крепость	10%
Торговля	25%	9	9	-	-
Кулинарное дело	20%	6	6	-	-
Картограф	50%	98	98	Создатель свитков	10%
Кузнечное дело	20%	92	92	Плавильщик	10%
Ремонтное дело	0%	6	6	Ремонт кожи	-

Н-да...

Может, попросить у Патриарха еще один забег на четыре недели? Но



едва эта мысль возникла, как по всему телу пробежала дрожь — туловище категорически отказывалось пройти этот путь еще раз. Повернув голову, я увидел лежащую рядом Сирену — Анастасия даже не смогла найти в себе сил выйти из второй формы по окончанию тренировок.

— Насть, что нам с варварами делать? Через пару дней нужно Вестника призывать, а мы еще не обсудили, как будем замок отрабатывать.

— С ними и делать ничего особо не нужно, — поразила меня ответом девушка. — Император не мог подарить тебе замок напрямую — слишком огромный подарок. Однако и не подарить не мог — за все, что мы сделали для Барлионы. Гераника теперь смертный и вскоре, я уверена, появится новое обновление, которое сформирует третью Империю. Глупо предполагать, что дворфы не могут ничего сделать с какими-то набегами. Все, что нам нужно — собраться силами, сходить повоевать и идти за замком. Неужели ты подумал, что я откажусь от титула? Давным-давно все узнала, но с этой тренировкой совершенно не было времени все рассказать. Я давно так не уставала... Ты знал, что нам врубили ощущения на все 100 процентов? Ибо только так возможна передача навыков в реальность...

— В гробу я такие навыки видел! — пробурчал Плинто. — На кой мне, толстому, старому и больному человеку умение лазить по деревьям. Что я с таким небывалым навыком делать-то буду? Людей пугать?

— Это да! — усмехнулась Настя. — Тарзан будет нервно курить в сторонке, когда ты начнешь залезать на дерево, а оно под твоим весом будет уходить в землю! Эта тренировка...

— Начального уровня, — прерывал ее Патриарх. — Вам следует отдохнуть, набраться сил, после чего мы продолжим. Пары месяцев, думаю, хватит с головой. Второй уровень будет намного интересней!

### **Доступно задание «Тренировка. Уровень 2»...**

Тренировочная поляна погрузилась в тишину. Лежа на земле, я несколько раз закрывал и открывал глаза, словно стараясь прогнать висящее сообщение о новой порции ужаса и боли. Второй уровень, длительность шесть недель, все основные характеристики повышаются на 60 единиц, начало — через три месяца с текущего дня. В задании даже приписка была — Патриарх лично прилетит за каждым, где бы мы ни находились в Барлионе. Хоть на другом материке!

— Я рад, что увижу всех вас через два месяца! — довольным голосом

произнес вампир, показывая — как бы игроки ни ругались на усталость и боль, отказываться от такого задания никто не стал. — Сейчас же позвольте мне оставить вас — подготовка ко второй тренировке должна начаться прямо сейчас, если мы хотим успеть подготовить все к сроку!

Прямо возле уха раздался хруст — моя проекция, к которой за четыре недели я привык, как к родной и уже практически перестал обращать на нее внимания, вылезла на плечо и принялась поглощать призрачное яблоко. Как мы успели выяснить, хруст слышал только один я, для остальных игроков проекция была безмолвной. С одной стороны — хорошо, с другой — плохо, ибо не слышно песен призрачной маленькой сирены Анастории, любящей кружиться перед зеркалом и укладывать свои волосы или ругань вампира Плинто, размахивающего двумя ядовито-зелеными кинжалами и делающего такое грозное лицо, что улыбка сама появлялась на лице.

— Да ладно! — раздался удивленный возглас Анастории, и перед глазами появилось сообщение:

**Уважаемый игрок! Просим вас согласовать использование образа в фильме о событиях в Колотовке и Темном лесу. В качестве компенсации за использование образа мы предлагаем Вам 0.5 % прокатной прибыли с каждого фильма. Расчет стоимости будет производиться Имитатором, полагающаяся вас сумма будет автоматически переведена на ваш счет в Банке Барлионы.**

— Фильм, значит... — растянуто произнес я. — Кто желает стать кинозвездой?

— Я уже, — практически синхронно ответили Анастория и Барсина. — Корпорация не так уж и часто снимает фильмы, чтобы отказываться от такой возможности!

— Я тоже согласился, — добавил Плинто. — Просто играть — это одно, а войти в историю игры — совершенно другое.

Лэйте, Эрика и Растяпы рядом не было, писать в чат не хотелось, поэтому я тоже нажал кнопку «Принять». Сам факт наличия фильма о нас заставлял это сделать. Едва исчезло одно системное сообщение, как тут же появилось второе:

**Уважаемые игроки! Завершены сценарии по формированию новой враждебной Империи. С текущего момента между Малабаром и Картосом устанавливается вооруженный нейтралитет, который будет длиться до победы над Гераникой. Правила взаимодействия игроков двух различных Империй смотрите в гайдах.**

**Предлагаем ознакомиться с фильмами, рассказывающими о запуске сценариев «Гамбит Картоса» и «Тайна Темного леса». Желаем приятного просмотра! (стоимость просмотра одного фильма — 50 золотых).**

— Что и требовалось доказать, — довольно произнесла Анастария, — мы помогли становлению третьей Империи, поэтому с варварами никаких проблем не возникнет. Нам практически подарят замок и титул! Баронесса Анастария... Звучит, между прочим! Предлагаю посмотреть фильмы! Ого! По два часа каждый!

Никогда бы не подумал, что буду смотреть на свои приключения, раскрыв от удивления рот. Колотовка, спасение волков, выманивание темных гоблинов, поиск Склика, замок Картоса, приглашение Анастарии, спор с Елизаветой, битва, поход в Темный лес, поляна Хранителя, замок Падших, испытания Гераники, суд богини... Корпорация создала шедевр! Четыре часа пронеслись как одно мгновение, оставив после себя приятное чувство хорошо выполненной работы. Жаль, что сейчас все сценарии закончились — я бы точно не отказался принять участие еще в одном фильме!

*Дзинь! Получено 1439288 сообщений. Желаете посмотреть?*

— Началось! — усмехнулась Анастария, достав переносной Почтовый ящик. — Два миллиона сообщений за тридцать минут! Еще немного и мой личный рекорд по количеству писем в час канет в Лету!

— И у меня полтора, — растерянно произнес я, открывая свою почту. К такой популярности я не привык, поэтому не знал, что отвечать людям на:

*Привет! Классно сыграли! Если нужен будет Маг — пиши!*

Или:

*Махан, возьми меня к себе в клан! Будем вместе бегать! С тебя знакомство с Анастарией!*

Люди явно сошли с ума, успев настрочить за тридцать минут столько писем!

— Судя по такой популярности, в этом году именно тебе нужно участвовать в конкурсе «Мисс Малабара». Порвешь всех! — весело сообщил Плинто, поднимаясь на ноги. — Мы в Анхурс будем возвращаться, или призовем Вестника прямо сейчас?

— Еще есть два дня, поэтому вернемся в Анхурс, пробежимся по делам, а потом уже полетим выяснять, что твориться у варваров. Мне, например, нужно получить второй ранг Ювелира...

— Поддерживаю, вначале нужно побывать в Анхурсе! — произнесла Анастария. — Портал с меня...

— Тогда давайте определимся сразу — сбор сегодня вечером, часов в восемь, в «Золотой подкове». Будем решать, каким образом клану развиваться дальше. Настя, с тебя, как самого опытного из нас, предложения, будем их обсуждать. Если у кого-то еще есть мысли и он готов ими поделиться — всегда пожалуйста. Теперь собираем вещи — мы летим в столицу...

— Чем могу быть полезен? — пробормотал, не поднимая головы, учитель Ювелирного дела, все внимание которого было отдано обработке Опала. Аккуратно срезая микрон за микроном, гном старался придать камню форму сердца. Судя по лежащей рядом короне с пустыми гнездами и огромной горе необработанных камней — работы у Ювелира было достаточно. — Сразу прошу меня извинить — времени совсем нет. Герцогиня желает забрать диадему для своей дочери уже сегодня, при этом заказ мне принесли всего лишь вчера. Мне некогда...

— Я могу подсобить, — автоматически вылетело из меня, как только речь зашла о задании. Помочь учителю ювелиров вырезать сердечки не будет стоить мне ровным счетом ничего, зато есть вероятность получить плюшки.

— Неужели? — наконец гном поднял на меня глаза и тут же засиял, как солнце. — Махан! — радостно вскрикнул учитель и мгновенно вскочил со своего места. — Давно тебя не было видно! Я слышал, кто-то создал Мастеров-дворфов Кармадонта, сильно подозреваю, да что там — уверен, что это сделал ты! Порадуешь старика?

Вытащив фигурки, я вручил их гному, который сразу же принялся вертеть их, пристально всматриваясь в поисках дефектов. Не дождется!

— Очень хорошая работа, — протянул ювелир, вернув мне дворфов. — Я бы даже сказал — идеальная. Что, говоришь, привело тебя ко мне?

— Мне нужно поднять ранг Ювелирного дела. Я уже 91-й Ювелир, а до сих пор хожу с первым уровнем специализации. Да и узнать, как дела с продажей рецепта Каменной розы?

— С рецептом вышло все хорошо, его купили за семьдесят три тысячи золотых, вот твои деньги, — гном передал мне небольшой мешок с позванивающими монетами, тут же растворившийся в моих руках. 30 % золотых привычно ушло в пользу Империи, напоминая — я ограниченный в правах гражданин.

— Что касается второго огранщика — я обучу тебя. Но послушай! Либо ты платишь десять тысяч золотом и уходишь, либо я обучаю тебя бесплатно, но ты помогаешь мне с Опалами. Что скажешь?

— В чем будет заключаться моя помощь? — отказываться от задания по специальности я не хотел, поэтому готов потратить определенное время на обработку камней.

— Я прикинул: мне не успеть сделать диадему и огранить четыре камня за указанное Герцогиней время. Если ты согласишься помочь — я обучу тебя. Если же согласишься, но не справишься — придется заплатить, только цена будет в два раза больше. Что скажешь?

**Доступно задание: Опаловая диадема для опальной невесты. Описание: ... Класс задания: Редкое. Ограничения: только для Ювелиров...**

— Берусь!

— Очень хорошо! — радостно потер руки гном, увеличив мне Огранщика камней до второго уровня. — Следующее повышение ты получишь на 150-м уровне, с учетом того, что у тебя есть Ремесло, сможешь делать вещи, суммарно повышающие характеристики до 1000. Сейчас же, напомню, твой предел по характеристикам на одной создаваемой вещи — 180. Присаживайся, держи образец — через час жду четыре таких сердца. Я пока диадемой займусь...

— Глянь! Здесь Махан! Включай камеру! — приглушенный шепот,

раздавшийся сквозь открытое окно, едва не выбил меня из равновесия. Это что — обо мне? Посмотрев в окно, я едва не выронил инструменты — на небольшой площади, располагавшейся у дома Ювелира, толпа человек в сорок собралась следить за моей работой. Двое Магов-игроков, прислонившись к окну, проецировали изображение на стену дома, чтобы вся толпа смогла увидеть мои старания во всех красках. В руках появилась предательская дрожь — привычки работать под пристальным вниманием потенциальных критиков, которые затем будут орать на каждом углу, что, дескать, они могли бы сделать все намного лучше, у меня еще не было. Оказывается, излишняя известность, кроме всего прочего, приносит и изрядную головную боль. Ладно! Хотят смотреть — пусть смотрят! Главное — чтобы не мешали!

Стараясь выкинуть из головы смотрящих на меня игроков, я изучил шаблон Опалового сердца и еще раз прочитал описание задания. Опальная невеста... Сама формулировка наводила на мысль, что тут что-то нечисто: с чего вдруг в Барлионе появились опальные НПС? Тем более невесты.

— Уважаемый, — обратился я к учителю, — понимаю, что время играет против меня, но скажите, кто такая опальная невеста, чем она заслужила опалу и почему на диадеме должны быть именно сердечки?

— Что же еще можно сделать из огненного Опала? Сердечки, я так считаю, будут в самый раз, у меня даже образец есть. Если есть желание — можешь сделать что-то свое, главное, чтобы крепление было стандартное, как на образце. Что касается невесты... Между Малабаром и Картосом впервые заключен мир, пускай и достаточно фиктивный. Вот Герцогиня Кальтанорская и предложила одному из Герцогов Картоса, Урваликсы, кажется, заключить альянс путем свадьбы ее Тавии с Тредиолом. Девушке всего восемнадцать лет, этого картосца она в глаза никогда не видела, поэтому и устроила скандал, мол, не пойду и все тут. Потом образумилась, или ее образумили, так она поставила условие, что пойдет за Тредиолом только с Опаловой диадемой на голове. Знает, мерзавка, что нет сейчас таких в Анхурсе, да и во всем Малабаре не сыскать. Картосец приезжает сегодня, через три часа слуги Герцогини придут за изделием. Вот я и прикинул, что сердечки на ней будут смотреться лучше всего. Невеста, чай! Ладно, некогда мне! Еще с основой возиться долго. Махан, ты уж постарайся!

— Именно четыре камня должно быть? — уточнил я последний момент, прежде чем начать резать камни.

— Да, посмотри, как я задумал, — гном показал мне заготовку диадемы, которую смело можно было назвать короной. Листочки из

серебра, жемчужное обрамление и четыре крепления, следующих практически в линию. Я около минуты потратил на то, чтобы понять, что же мне не нравится в предложенной гномом диадеме, как внезапно осенило: сердечки! Красные сердца, выстроенные в ряд, совершенно не будут смотреться на этом чуде и Тавия, когда увидит результат, окончательно со всеми разругается и отправит Тредиола обратно домой. Хотя, блин, о чем это я? Это же всего лишь НПС, отыгрывающие сценарий примирения сторон. Они не могут не пожениться! Но сердечки на диадеме точно смотреться не будут, зуб даю!

Я внимательно посмотрел на образец сердечка, горку кровавых Опалов и закрыл глаза. Копирование — это не наш метод! Девушка собирается замуж, но не хочет этого делать. Что ж, бывает. Кстати, а почему она должна выходить замуж за картосца? Потому что так сказала Герцогиня? Щаз! Девушка вправе обратиться к Императору — тот бы отменил решение матери. Если только... Если только этот брак не выгоден самому Императору и Властелину... Первое объединение, первая ласточка, первые жертвы, которые объединят два государства в борьбе с Гераникой... Почему бы и нет? Социальная составляющая в Барлионе развита сильно, отыграть жертву двоих НПС ради великой цели государств — отличный сценарий. Уверен, свадьба будет освещаться везде, а молодых людей еще и героями сделают. Мучениками, пострадавшими ради своей страны... Стоп!

Перед глазами мгновенно появился первый Опал. Аккуратно вырезав крепление, я замешкался, но тут же приступил к реализации своей задумки. Сердечки ждете? Ну-ну...

Четыре камня, которые будут следовать друг за другом. Четыре кровавых символа того, что невеста идет на жертву ради своей страны.

**Создан предмет: Кровавая слеза Тавии. Описание: Боль и безысходность девушки вылились в слезы. Одна из них упала на Опал, который впитал в себя слезу, приняв ее облик. Требуется для выполнения задания.**

**+4 параметра специальности Ювелирное дело. Итого 95;**

**+1 характеристики Ремесло. Итого 8.**

— Вот! — обрадованно произнес я, когда свет в моих руках погас, а

наслаждение от повышения основной специальности отпустило мое многострадальное тело. Как бы приятно это не было — нужно собраться. Мне еще сегодня на встречу с кланом идти! Я протянул камни гному и добавил: — Если вставить их в диадему, то...

— Некуда больше вставлять, Махан, — прервал меня гном, посмотрев на камни глазами, полными печали, так и не забрав их. — Слуги Герцогини пришли за диадемой еще вчера... Через два часа начнется свадьба и на церемонию бракосочетания Тавия выйдет с посредственной короной... Когда пришли слуги Герцогини, стало понятно, что ты не успел создать сердечки, как я тебя просил. Ты начал творить... Похвальное стремление, можно сказать — главное для Ювелира, однако ты не успел. Я на скорую руку создал четыре камня, даже не успев их толком огранить и вставил в корону... Слезы получились очень красивыми, в диадеме они смотрелись бы совершенно, но... Прости, мой юный коллега, мне нужно побыть одному. С тебя двадцать тысяч золотых, как мы и договаривались — ты не смог выполнить задания.

### **Задание «Опаловая диадема для опальной невесты» провалено.**

— Как забрали вчера? — переспросил я, как только осознал слова гнома и высветившееся сообщение. — Я что — проработал более суток?

— Двадцать два часа, если быть точным, — ответил ювелир. — Сюда наведывались представители твоего клана, стараясь вернуть тебя в сознание, однако ничего у них не получилось. Впрочем, как и у меня.

Холодный пот прошиб меня насквозь, а ладони рефлексивно сжались — у меня же вчера собрание клана было!

— Мастер, я...

— Махан, я уже все для себя выяснил! Ты гениальный творец, но на тебя опасно полагаться, когда нужно сделать что-то в срок. Позволь мне тебя покинуть — не хочу видеть Герцогиню, когда она придет язвить насчет моей работы...

Гном, покачивая головой, ушел в другую комнату, даже не став запирать мастерскую. Украсть тут особо нечего, кроме нескольких Драгоценных камней начального уровня, да и то — только людям с Подлостью или Кражей. Прежде чем выйти на улицу, я достал амулет и вызвал Анастарию.



— Насть, привет! Махан...

— Пропажа очнулась! — слышался ответ, в котором, судя по тону, смешались радость и ехидство. — Прости, я сейчас не очень могу говорить. Давай вечером? Только обещай мне, что ты не станешь уходить в себя.

— А где ты? — рефлексивно вырвался у меня вопрос, хотя я его не собирался задавать. С моей стороны допрашивать Настю не очень вежливо, но было очень интересно, куда она могла попасть.

— На свадьбе НПС. Сегодня грандиозное событие — Император с Властелином устраивают мероприятие во дворце. Очень красивое, кстати, мероприятие, жаль, что тебя нет — пригласительный билет пропал.

— Подожди, но свадьба только через два часа! — блеснул я информацией. — Я могу успеть — до дворца мне десять минут бега.

— Было бы очень замечательно, но здесь строгий регламент в одежде. У тебя есть смокинг?

— Нет... Стоп! Я недалеко от лавки Реандра! Через двадцать минут жди меня у ворот дворца!

Гном Реандр — один из НПС-торговцев, которого разработчики ввели с одной единственной целью — создавать шедевры и тянуть с их помощью из игроков деньги. Шедевры вообще бывают разными — кто-то творит картины, кто-то скульптуры, а Реандр — творил одежду. В Барлионе портных, как мастеров, было огромное количество, как среди игроков, так среди НПС — не все могли позволить себе дорогую одежду, однако быть красивыми хотелось всем. Поэтому Реандр не был монополистом на рынке костюмов для игроков — он был монополистом на рынке совершенных костюмов для игроков. Платья, смокинги, шляпы, сапоги — Реандр делал все! Причем делал так, что сам Император не гнушался заказывать у него свои наряды.

— Чем могу помочь? — поправив очки, спросил меня хозяин магазина. В облике Реандра разработчики постарались воплотить все свои представления о респектабельном мастере, прекрасно осознающем себе цену, но не выставляющим это напоказ. Одетый в клетчатый костюм собственного производства, гном производил очень приятное впечатление. — Желаете заказать себе костюм?

— Простите, мастер, но у меня нет времени на это, — произнес я, прекрасно понимая — только что цена костюма увеличилась в два-три раза. Автоматически! — Мне необходим смокинг для приема у Императора и нужен прямо сейчас.

— Но позвольте! — покачал головой гном, пока Имитатор выстраивал свою линию разговора. — Все костюмы делаются на заказ и...

— Уважаемый Реандр, — продолжал загонять себя в яму огромных трат. То, что я собираюсь совершить — безумство, пустая трата денег, но терять уважение учителя Ювелирного дела мне совершенно не хотелось. Можно списать это на предчувствие, однако сейчас я морально созрел для хорошей траты. — Прошу прощения, но у меня всего десять минут. Прекрасно понимаю, что костюмы делаются на заказ, что у вас может не быть готовых, однако должен попытаться. Мне нужно попасть на мероприятие во дворце, чтобы спасти имя мастера Ювелирного дела, которое сам же и запорол!

— Магическая подгонка обойдется в сорок тысяч золотом, — немного подумав, ответил гном. — Сам смокинг — двести тысяч, ботинки — сорок, трость — десять. Итого — триста тысяч. Если говорим о срочности и необходимости помочь одному из мастеров — я готов пойти навстречу!

— Позвольте, вы назвали товара всего на двести девяносто тысяч!

— Как же я мог забыть! — улыбнулся Реандр. — Бабочка! К смокингу должна прилагаться бабочка! И она стоит именно десять тысяч!

— Сколько времени у вас займет подготовка костюма? — спросил я, стараясь не показывать свои чувства. Триста тысяч золотых за кусок программного кода, воспринимаемый моим мозгом как красивая одежда! Триста тысяч на алтарь собственного предчувствия... Если я ошибусь и не получу видимых результатов — придется пересмотреть свое отношение к ощущениям!

— Две минуты. Вы согласны? — перед глазами возникло окошко с согласованием списания денег со счета. Поколебавшись с мгновение, я нажал кнопку «Да». — В таком случае я оставлю вас, присаживайтесь. Вернусь через мгновение...

— Махан, ты меня не перестаешь поражать! — произнесла Анастасия, когда меня доставили до дворца. Стоит отдать должное Реандру — кроме подгонки одежды он заказал экипаж, доставивший меня по назначению. Хоть в этом ему спасибо! — Даже спрашивать не буду, сколько ты только что потратил. Порядок цен у Реандра я знаю! Идем?

— Идем, — согласился я, отпуская экипаж. — Насть, мне нужно увидеть Тавию.

— Кого?

— Невесту. Причем увидеть до того, как начнется церемония.

— Это невозможно! Ее сейчас может и не быть во дворце.

— Насть — это важно! Помоги, пожалуйста!

Девушка тяжело вздохнула, шумно втянув в себя воздух. Закрыв глаза, она пару мгновений подумала, после чего спросила:

— Насколько важно?

Смысла скрывать правду от девушки не было, поэтому я рассказал ей о задании Ювелира, создании камней и провале задания. Настя посмотрела на четыре Опаловые слезы, хмыкнула, поражаясь их красоте, пробурчала что-то в духе «а мне ты такого никогда не делал», после чего произнесла:

— Махан, Махан... Как же ты любишь влезать туда, куда по логике влезть нельзя! Давай договоримся — я тебе помогаю, но с одним условием — ты показываешь мне свои свойства, задания, мешок... Да все, что захочу! Надоело гадать, что у тебя есть, а чего нет. Хочу точно знать все!

— Не вопрос, только с тебя ответный жест. Свойства и мешок — слишком личная информация, чтобы ей делиться просто так. Мне тоже интересно посмотреть, с кем имею дело.

— Жук! — улыбнулась девушка, после чего протянула мне руку. — Соглашение?

— Соглашение, — ответил я, подтверждая слова рукопожатием.

**Вы открыли свои свойства игроку Анастария.**

**Вам доступны свойства игрока Анастария.**

— А что за метки на карте? — практически мгновенно послышался вопрос от девушки. — Одна от Ишни, это я помню. Откуда две другие?

— Давай потом. Ты обещала мне помочь. Церемония через час, — напомнил я Насте, погружившийся с головой в изучение моих виртуальных внутреннихностей.

— Зануда! Такую конфетку забирает! Взываю к Вестнику! Мне нужна твоя помощь!

— Ты звала меня и я пришел, — рядом с нами открылся портал и из него вышел посланник Императора, после чего принялся стандартно стращать: — Если твой вызов был напрасен, ты понесешь наказание.

— Мне известны правила, Вестник! По праву, дарованному мне Императором, я прошу о срочной встрече с ним! Вопрос чести империи!

— Прошу в портал, — даже не сделав попытки спросить, что и как, ответил Вестник. Нужно уточнить у Насти, каким образом такие права зарабатываются — полезная вещь! — Император готов вас принять.

— Пойдем, — безапелляционно заявила Анастария, обращаясь ко мне. — Я дала тебе шанс — постарайся его не проворонить!..

— Ты и есть тот Ювелир, что сделал это убожество? — спросила молодая девушка, брезгливо посмотрев в мою сторону. Император был крайне удивлен моей просьбе о встрече с Тавией, однако, как только я рассказал ему историю, согласился дать мне шанс исправить диадему. Именно диадему, так как Тавию, по словам Императора, уже не исправить — ее даже доставлять во дворец пришлось под конвоем Вестников. Девушка наотрез отказывалась выходить замуж. По ее словам — она скорее бросится в пропасть, чем оденет на церемонии то безобразие, что принесла ей мать. Как услужливо сообщил мне Вестник, доставивший к девушке, диадема лежит в правом углу комнаты, заваленная ворохом одежды.

— Вы вправе считать незаконченную вещь некрасивой, Герцогиня, — склонив голову, я приветствовал девушку, — но если позволите, то я смогу доказать, что...

— Доказать? — прервала меня девушка. — Доказать, что мне просто необходимо стать рабыней? Что моя мать спелась с Императором, и они решили пожертвовать моей судьбой?

— Рабство? — удивился я и, видимо, изумление на моем лице было таким красочным, что девушка снизошла до ответа:

— Да — рабство! Мной распоряжаются, как вещью! Никто ни разу не спросил, хочу ли я сейчас замуж, нужно ли мне это... Мне даже образ Тредиола ни разу не показали — по законам Картоса договорные браки играют так, чтобы молодые не видели друг друга до церемонии! Вдруг он старый и морщинистый урод, с которым мне придется прожить остаток своих лет? Разве это не рабство? Не такую судьбу я желала, мечтая о принце на белом коне, но если за меня все решили... Свадьбе не бывать! Я придумала эту отговорку с диадемой, надеясь оттянуть церемонию и что-нибудь придумать, но я не смогла! Вестники следили за каждым моим шагом, не позволив сбежать! Ненавижу! Как же я всех ненавижу!

— Простите, но... — начал я, но тут же замолчал. Что нужно говорить в ситуации, в которой оказалась Тавия? Оказать поддержку? Она ей сейчас нужна, как собаке пятая нога. Сочувствие? Объяснить, что во благо Империи нужно забыть о собственных чувствах? Угу... При чем начать нужно такими словами: «Ты же программа. Сказано выходить замуж, чего нарушаешь алгоритмы? Учти — могут удалить!»

— Уходи! — произнесла девушка. — Церемония начнется с минуты на минуту, и если мне суждено быть рабыней, то последние минуты свободы я хотела бы провести одна.

Вот тебе и социальная составляющая игры...

— Тавия, я... — несмотря на прямую просьбу молодой Герцогини

покинуть ее комнату, уходить я не хотел. Даже не так — я не должен уходить! Разработчики задумали сценарий по воссоединению Империй путем моральной жертвы двух молодых людей. Вернее, двух молодых программ, поэтому их «не жалко». Потом, естественно, Тавия поймет, какое счастье ей перепало и станет счастливой и довольной. Эту историю будут показывать по всем каналам, возрождая в игроках давно позабытое желание самосовершенствоваться и развиваться. Но все это будет потом, а сейчас девушке предстоит наступить на горло собственной песне.

Щаз!

— Герцогиня, я не могу избавить вас от судьбы — через час сюда придет Вестник и уведет на церемонию. Вы станете супругой Тредиола и этого уже не изменить. Но в моих силах... — я запнулся, сам до конца не понимая, что хочу сделать, но собрался и уверенно продолжил, — в моих силах помочь вам встретиться! На меня обычаи Картоса не распространяются...

— Встретиться? — встрепелась девушка, даже позабыв о желании остаться одной. — Но как? Меня не выпускают из этой комнаты, где его держат — не знаю... Махан... То, что ты предлагаешь — удивительно, но невозможно... Признаюсь, я хотела... Ладно, что уж тут скрывать — у меня есть кинжал и я хотела убить себя до церемонии, так как только здесь есть такая возможность... Я не смогу прожить свою жизнь с человеком, от которого меня будет воротить и если я не увижу его до начала церемонии, я не буду знать — смогу ли привыкнуть к нему. Для меня это важно и... — по щекам девушки покатались слезы, и она прошептала: — но это невозможно...

— С одной стороны да, невозможно, — согласился я, улыбнувшись девушке. — Но никто не обещал что-то обычное. Настало время сказок! Правда, чтобы в нее попасть, вам придется мне довериться...

— Что от меня требуется? — поколебавшись буквально с мгновение, решительно спросила девушка.

— Закрывать глаза и дать мне руку. Остальное сделаю я...

Астрал... Как много в этом звуке для сердца шаманского слилось... Пускай фраза получилась не такой плавной, как у Пушкина в Онегине, но сейчас только она могла позволить мне осуществить задуманное. Если никого не выпускают из комнат, то никто не посмеет запретить встретиться Духам этих людей в Астрале. Надеюсь, Тредиол пойдет нам навстречу и примет вызов...

— Приветствуем тебя, брат! — произнесли меня Верховные Духи Верхнего и Нижнего миров — тьма над головой и свет под ногами. В

отличие от воплощения в «нашем» мире, у себя дома Духи умели говорить обычным голосом, никого не пугая и не подавляя. — Как Верховный Шаман ты имеешь право входить в Астрал! Постигать вершины Шаманизма, глубину вызова Духов, впитывать наши наставления — вот для чего служит Астрал! **НО НИКТО НЕ СМЕЕТ ПРИВОДИТЬ СЮДА ГОСТЕЙ! ТЕМ БОЛЕЕ НЕ ЯВЛЯЮЩИХСЯ ШАМАНАМИ!**

— Склоняю голову перед величием Владык, — почтительно произнес я, склонив голову. — За свою дерзость я готов понести любое наказание, однако прошу выслушать причину, из-за которой я совершил такой шаг. Все дело в том, что сегодня состоится свадьба этой девушки, — я указал на Тавию, робкой мышкой спрятавшуюся за моей спиной, — и...

Указал и замер. В Астрал игрок попадает в том виде, в каком он присутствует в обычном мире. Во всяком случае — так было со мной и Шилопопой. Что творится с НПС, до текущего момента проверить у меня возможности не было. Теперь знаю...

Рядом со мной стоял столб абсолютно белого огня. Такого чистого, искреннего, лучистого, что сразу стало понятно — Дух этого человека уникален. Он чист! Непроизвольно я сделал шаг навстречу и прикоснулся к этому удивительному огню — ласковое, практически неосязаемое тепло обволокло мою руку. Ощущения мне подсказывали, что девушка просто схватила меня, ища поддержки и полагая, что таким образом мы сможем вернуться обратно, однако со стороны выглядело, будто моя рука утонула в белом мареве.

— Мне нужна ваша помощь, Владыки! — именно сейчас я понял, что нужно сделать! Пока Духи обоих миров меня слушали, не выгоняя из Астрала, я рассказал им все с самого начала. Начиная с создания диадемы, заканчивая желанием познакомить будущих молодоженов. Ибо это не справедливо — связывать свою жизнь с человеком, которого не то что не знаешь, но даже никогда не видел, ломая при этом не только свою, но и чужую судьбу. Даже на благо двух Империй! Не по-шамански это, не по-шамански!

— ТВОИ СЛОВА УСЛЫШАНЫ, ВЕРХОВНЫЙ! ЖДИ НАШЕГО РЕШЕНИЯ!

— Махан, может зря ты это затеял? — тихонько спросила Тавия, так и не отпустив руку. Признаться, у меня возникло желание поиграть с девушкой в обнимашки и испытать приятное тепло не только рукой, но и всем телом, однако я сдержался — не время сейчас для этого. Когда попаду в Дом Свиданий, нужно будет позволить Имитатору покопаться в своих ощущениях и воссоздать этот момент. Говорят — там такое могут!

— Герцогиня, я не смогу себе простить, что не попытался хоть как-то помочь вам! — с долей пафоса ответил я, однако две единицы Привлекательности, на которые я рассчитывал, упали плюсом в мою копилку. Еще немного и станет 35! А это уже знаковая цифра — больше трети шкалы!

— МЫ ПРИНЯЛИ РЕШЕНИЕ! — очнулись Духи. — ЖЕРТВОВАТЬ СВОЕЙ СУДЬБОЙ РАДИ БЛАГА СТРАНЫ — ИСТИННОЕ ДЕЯНИЕ ПАТРИОТОВ! МЫ НЕ СТАНЕМ ПРОТИВИТЬСЯ ЭТОМУ БРАКУ! ОДНАКО ТЫ ПРИВЕЛ НЕВЕСТУ В АСТРАЛ ДЛЯ ВСТРЕЧИ С ЕЕ БУДУЩИМ МУЖЕМ! У НАС НЕТ ОСНОВАНИЙ МЕШАТЬ ЭТОМУ! Тавия! — обращаясь к девушке, Духи внезапно перешли на нормальное общение, — у тебя будет всего минута, чтобы понять Дух Тредиола. Мы призовем его!

Свет засиял еще ярче, отражая эмоции своей хозяйки — целая минута, чтобы...

— МАХАН! — по всей видимости, Духи меня не очень любят, раз вновь перешли на громогласное общение. — ТЫ НАРУШИЛ ПРАВИЛА АСТРАЛА И БУДЕШЬ НАКАЗАН! НАКАЗАНИЕ МЫ ОПРЕДЕЛИМ ПОЗЖЕ, СЕЙЧАС ЖЕ ВСТРЕЧАЙ ГОСТЯ!

Так и знал, что меня все равно сделают крайним! Не помог — плохо, помог — еще хуже! Как с таким отношением играть?

Буквально в нескольких шагах от нас появился еще один Дух. Если я правильно понял, Тредиол — истинный сын Картоса, ибо появившийся Дух был абсолютно черным.

— Что, еще одна попытка отца склонить меня к свадьбе? — раздался приятный мужской голос. — Решили запугать Астралом и... — если я правильно понял, он увидел меня с Тавией.

Описать то, что произошло дальше, у меня не найдется слов. Врубив камеру на запись, ибо клан меня убьет в противном случае, я стал свидетелем того, как два огненных столба встали друг напротив друга, а затем объединились, формируя одно целое. В получившемся огненном вихре смешалась вся цветовая палитра, через мгновение произошел взрыв и в Астрале я остался один. Тавия и Тредиол исчезли.

— ДВЕ ПОЛОВИНКИ ЦЕЛОГО ОБЪЕДИНИЛИСЬ! — торжественно произнесли Духи. — ВЕРХОВНЫЙ ШАМАН МАХАН! МЫ ВЫНЕСЛИ ТЕБЕ НАКАЗАНИЕ! ТЫ ДОЛЖЕН ЗАБРАТЬ ИЗ АСТРАЛА РОЖДЕННЫЙ КАМЕНЬ! ТЕБЕ ЗАПРЕЩЕНО ПРОДАВАТЬ ЕГО, МЕНЯТЬ, ДАРИТЬ, ВЫКИДЫВАТЬ. ИНЬ-ЯН БУДЕТ С ТОБОЙ ДО КОНЦА ТВОИХ ДНЕЙ, ЛИБО ДО ТОГО МОМЕНТА, ПОКА ТЫ НЕ

ПОЙМЕШЬ, ЧТО С НИМ ДЕЛАТЬ! МЫ ВСЕ СКАЗАЛИ!

Инь-Ян?

Внимательно посмотрев на место светового взрыва, я увидел лежащий на земле небольшой двухцветный камень. Дыхание перехватило — тот самый Инь-Ян... Камень, не имеющий аналогов в реальности, из которого создан, как услужливо подсказал мне гайд, скипетр Императора, часть короны Властелина, что-то не очень произносимое у Верховной Жрицы Элуны, а также главный алтарь нашей богини. Место производства неизвестно, способ обработки неизвестен, кем используется — тоже неизвестно. О камне, по сути, кроме названия и мест, где его применяли, не было известно ничего, кроме одного — он невероятно красив. Не знаю, как разработчики добились такого эффекта, а еще интересней — зачем он им был нужен, но стоит отдать им должное — камнем заслуженно восторгались все. По сути, в нем не было ничего экстраординарного — обычный булыжник, два цвета которого постоянно двигались, словно клубы тумана в бутылке, при этом не смешиваясь друг с другом. Зрелище, как белая полоска трансформируется в пятно, затем в кляксу, после чего еще во что-то, настолько завораживало, что я с трудом оторвался от камня только через несколько минут. До текущего момента я не знал, что игроки имеют право получать Инь-Ян. Удивительно, что в Барлионе — игре, старающейся максимально получить с игроков деньги — было что-то, что нельзя купить, но ситуация с камнем Инь-Ян была именно такой. Он не продавался!

— Махан, спасибо! — раздался радостный вскрик, и мне на шею бросилась Тавия. Вот и обнимашки! Жаль, что они были не в Астрале — едва я поднял камень, как Духи тут же выкинули меня вон, как нашкодившего кота. Добрые они! — Теперь я точно уверена в том, что Тредиол — мой суженый! Спасибо, спасибо, спасибо! — девушка отстранилась и поцеловала в щеку. — Запомни! Если вдруг тебе что-то понадобится и это будет в моих силах — обязательно обращайся! Я никогда не забываю своих друзей!

**Получено достижение «Я кому-то нравлюсь»: вы получили 100 Привлекательности с НПС. Все торговые операции с Тавией будут обходиться вам в 2 раза дешевле.**

100 Привлекательности! Кто бы мог подумать! Если бы я точно знал,



что Тавия и Тредиол не являются одним целым, то прямо сейчас мог начать целовать девушку, получая в ответ взаимность. Теперь же, получается, Герцогиня любит меня как... даже не знаю... как брата. Стоп! О чем это я думаю! Тут свадьба на носу и у нас проблемы с внешним видом!

— Только вот с диадемой выйдет не очень хорошо, — словно читая мои мысли, произнесла Тавия, выпуская меня из своих объятий. — Я очень хочу начала церемонии, но надевать то безобразие, что создал твой учитель... Пстой! Ты говорил, что пришел что-то исправить!

— У меня только такие камни, — растерянно проговорил я, протягивая четыре ограненных Опала. — Вряд ли они будут смотреться на диадеме, учитывая сложившиеся обстоятельства...

— И создать новые ты уже не успеешь?

— На создание этих ушло 22 часа... Если у нас только тридцать минут, то боюсь, что... Вот теперь это точно невозможно...

— Кто-то буквально несколько минут назад говорил о том, что нет ничего невозможного! И я этому кому-то поверила! Вставляй слезы — они все равно выглядят намного симпатичнее тех кошмарных сердечек! Будем считать их слезами радости!

Достав из вороха одежды диадему, я врубил Конструктор и воссоздал образы четырех камней «Кровавая слеза Тавии». Добавив проекцию диадемы, надеясь, что не возникнут проблемы со временем, я вставил свои виртуальные камни в оправу и открыл глаза. Посмотрим, что получилось...

**Получено задание «Опаловая диадема для невесты с каменной волей».**

**Задание «Опаловая диадема для невесты с каменной волей» выполнено.**

**Скорректирован предмет: «Кровавая слеза Тавии» изменяется на «Слезы радости Тавии». Описание: даже цвет крови, насилия и агрессии способен передавать радость и счастье. Стоит только очень этого захотеть! Требуется для выполнения задания.**

Если мне хоть кто-то объяснит, отчего задание изменило название — я тому, наверно, даже подарок дам! Ибо от меня логика такой редакции

ускользала напрочь!

## Глава 2. Шаманские танцы с бубном

— Герцогиня Кальтанорская! — разнесся по залу голос глашатая, после чего в зал величаво всплыла Тавия. Никогда бы не подумал, что человек способен так ходить, но со стороны казалось, что девушка плывет — ни одна складочка ее длинного платья, полностью скрывавшего ноги, не показывала, что девушка шагала. Складывалось ощущение, что ее приподняли на несколько сантиметров над полом и с помощью магии потащили к алтарю, но я был уверен в том, что никакой магии здесь не было. Тренировка и опыт!

Тредиол — привлекательный молодой человек с военной выправкой — стоял у алтаря и с нескрываемым восторгом смотрел на приближающуюся невесту. Мне хватило нескольких мгновений, чтобы понять — эта пара удивительно подходит друг другу. Молодые, красивые, независимые... Они станут отличными правителями какой-нибудь Провинции.

Согласно протоколу, Тавия останавливалась каждые два шага, получая благословение от очередного гостя церемонии и, на мой неискушенный такими мероприятиями взгляд, испытывала терпение своего будущего супруга. Ожидание, когда к тебе дойдет мечта всей твоей жизни порой бывает очень томительным. Уж не знаю, какие традиции связывались с этим благословением, но Тредиол решил их нарушить — вопреки предостерегающему возгласу управителя он понесся навстречу Тавии. Девушка задержалась всего на мгновение и, отбросив в сторону фату, удерживаемую двумя пажам, ринулась навстречу Тредиолу...

Едва двое молодых людей заключили друг друга в объятия, они засияли ярче солнца и в самом центре зала произошел взрыв, опрокинувший практически всех гостей на пол и разметавший все украшения. Но что самое интересное — Тавия и Тредиол исчезли!

— Уважаемые гости, не беспокойтесь! — раздался спокойный голос поднимающегося на ноги Императора. Подумать только — взрывная волна опрокинула даже его! — С молодыми все хорошо! Они находятся на острове Молодоженов!

По залу раздался ошеломленный гул, а стоящий рядом со мной НПС, судя по свойствам — Губернатор одной из Провинций — прошептал:

— Более сотни лет никто не удостоивался такой чести! Неужели эти двое смогли создать Инь-Ян?

— Махан, — меня развернуло, и я увидел заинтересованное лицо

Анастасии. Давно не видел девушку столь возбужденной! — Скажи, пожалуйста, что ты в курсе происходящего!

— Что значит «в курсе»? Ты же сама устроила мне встречу, чтобы я точно был «в курсе». Лови видео — мне кажется, ты все поймешь и без лишних объяснений...

— Инь-Ян, — благоговейно произнесла девушка, достав камень из моей сумки. Надо же! Как-то я перестарался с доступом... — Ты знаешь, для чего он нужен?

— Понятия не имею, — честно ответил я. — По мне — просто красивый камень.

— Это не просто камень. У меня о нем есть всего несколько заметок, суть которых сводится к одному — никто не знает, для чего этот камень служит... Блин... Махан — почему ты всегда оказываешься в таких ситуациях? Откуда в тебе это?

По всей вероятности это был риторический вопрос, так как Анастасия взяла меня под руку и вернулась к церемонии. Пускай молодые нас уже покинули, но гости никуда не делись и их нужно развлекать!

— Махан, тебе вон та девушка не кажется знакомой? — через пару минут спросила меня Анастасия. Посмотрев в указываемую ею сторону, я едва не выронил бокал на пол — Мирида Прозорливая, 133 уровень! Причина моих восьми лет Барлионы!

— Да, мы вместе в Колотовке уничтожали Склика, — ответил я, стараясь быть нейтральным. С одной стороны — Марина, как звали девушку в реальности, несколько раз помогла мне, даже нашла в Колотовке, с другой — мне ее видеть особо не хочется. Тем более разговаривать. Это прошлое и возвращаться к нему, стараясь понять причины и найти виноватого — бесполезно. Меня все равно не выпустят, если только девушка не явится в полицию с повинной.

— Вижу, что в Колотовке вы успели наговориться на всю оставшуюся жизнь, особенно учитывая ее последние слова, что она — Марина и твою реакцию на это имя, — вроде бы насмешливо произнесла Анастасия, не сводя, при этом, с меня взгляда. Это что — меня еще и по эмоциям проверять собралась?

— Властью, данной мне Элунной, — в этот самый момент принялась говорить Елизавета, и я сделал вид, что полностью поглощен церемонией. Для себя я только что сделал вывод — любой контакт с Миридой буду обрывать. К прошлому возврата нет и ворошить его нельзя. — Объявляю отсутствующих здесь Тредиола и Тавию мужем и женой! Да будут небеса к ним благосклонны!

В чем нельзя отказать Анастасии — так это в понятливости. Остаток церемонии она по поводу Мириды не проронила ни слова. Но что-то мне подсказывает, что рано или поздно этот вопрос вновь будет поднят. Нужно быть к нему готовым...

— Рассказывай, до чего вчера вечером договорились? — спросил Настю, когда церемонию объявили закрытой.

— Собрались, посидели, тебя подождали и разошлись. Если вкратце.

— Угу, очень информативно! Давай чуть подробнее.

— Можно и подробнее — мы заранее знали, что тебя не будет на встрече — все форумы пестрели сообщениями о том, что глава Легенд Барлионы сидит в Ювелирной лавке и не шевелится. Барса и Эрик пробовали вернуть тебя в сознание, однако ничего не помогало. Тогда мы собрались без тебя. Решили не особо много — Барсина начнет заниматься поиском людей для рейдов. Из нас всех она единственная, кто хоть когда-то искал народ, к тому же у нее есть сайт, на который не нужно тратить. Я займусь подбором ремесленников и добытчиков — постараюсь найти для клана хороших и недорогих игроков. Ко мне должны пойти.

— К тебе? — удивился я.

— Сейчас да — ко мне. Для многих ты — темная лошадка, который может исчезнуть так же быстро, как и появился. Я же в Барлионе давно и надолго, игроки это ценят. Лэйте вызвался помочь с вопросами финансов и всякой бухгалтерией — он этим занимался на воле. Плинто — тренировками, Растяпа будет продолжать со мной тренироваться, Эрик — с Плинто. Собственно говоря — все. У меня есть еще одно предложение — предлагаю снять меня с должности заместителя клана.

— Снять? — в очередной раз удивился я. Как-то разговор с девушкой приобретает характер постоянного удивления меня любимого.

— Чтобы быть настоящим заместителем, нужно много работать, а у меня на это нет ни времени, ни, извини за прямоту, желания. Наелась я этим еще в Фениксе по самое горло. Готова помогать, консультировать, придумывать, решать головоломки, но выполнять функции зама не смогу — нужен человек, готовый посвящать этому практически 80 % своего игрового времени. Сейчас я не вижу, кому отдать должность — либо Растяпе, либо Барсе, либо вообще человеку со стороны. Остальные совершенно не подходят на эту роль.

— Очень весело, — пробормотал я, переваривая услышанное. Анастасия хочет соскочить с руководящей должности! Где это видано?

— Ага, обхохочешься! Сегодня в девять мы повторим собрание, лови приглашение. Там и обсудим мой самоотвод. Так! Если я тебе срочно не

нужна, пробежусь по делам!

— Беги, мне тоже есть чем заняться! — ответил я, принимая приглашение на встречу в «Золотой подкове».

— Ты, главное, не сядь творить что-нибудь, творец! — улыбнулась Настя и, щелкнув меня по носу, пошла в сторону аукциона. Ладно, пускай идет — щелчок я ей потом припомню. Сейчас же — Банк!

Копаясь в настройках обновленного почтового Имитатора, с грустью вспоминал свое программистское прошлое. Отметя предложенные системой стандартные шаблоны, я принялся ковыряться внутри логики разбора писем. Так... Настройки получения писем убирать не стал — знакомые и те, кто находится в радиусе 100 метров от меня — сразу, остальные раз в два часа. Нечего меня постоянно сообщениями пугать. Дальше...

— Привет, меня зовут «бла-бла-бла», умею «бла-бла-бла», хочу вступить в клан на условиях...

Письма по набору персонала я перенаправлял Барсине. Если ее назначили вчера главной по найму — пускай сразу понимает, с чем ей придется столкнуться. Применить правило...

Странно, по моим прикидкам, из двух миллионов писем, что накопились за последнее время, примерно половина должна была уйти, однако мои мечты маленьким парусником разбились о риф реальности. Минус двенадцать тысяч... Даже эмоций не было, когда я осознал, что с остальными придется работать самостоятельно... Как мало народа желает вступить в мой клан!

— Я не понял, ты что, меня игнорируешь? Так я тебя в реале найду, я твой адрес уже выяснил... Жди нас завтра, урод! Я покажу, как правильных пацанов нужно уважать!

Таких красавцев в черный список без права на восстановление. Надо же — меня уже нашли! Ой, боюсь-боюсь! Применить правило...

Минус тридцать процентов. Блин! Я надеялся, что исчезнут практически все письма... Что же остальное?

— Привет! Видел видео из Темного леса! Красиво вы всех сделали! Реально круто, молодцы! Кстати — классные у вас проекции!

Когда я настроил автоматический ответ на такие сообщения, а также удалил рекламу и спам, размер почтового ящика уменьшился до приемлемых трех тысяч писем. Дальше пришлось пользоваться услугами Имитатора, так как остальные сообщения были сродни:

*— Привет! Все получается у твоего клана здорово, так держать! Займи тридцать тысяч золотых — отдам через неделю...*

В оставшейся куче затесались любители халявы, Анастасии и просто не очень далекие люди, текст которых даже Имитатор не смог осознать. Например: *«Хрюнделечки улепнулись тривтаница об колено!»*

Что человек хотел сказать таким глобальным сообщением — непонятно. Такие письма пришлось чистить самому, а авторов — отправлять в черный список. Результатом практически двухчасовой работы стали тридцать три непрочитанных письма, не попавшие ни под какую классификацию. Сделав еще несколько настроек, сортирующих письма по принципу — знаком мне отправитель или нет, я все же закончил с почтой. Из оставшихся тридцати трех писем тридцать одно было очень хорошо скрытой рекламой и только два представляли для меня интерес. Из двух миллионов! Жесть!

*— Махан, привет! Не знаю, откуда ты узнал про свиток, то, что он у меня знал только посредник, выдавший мне заказ. В любом случае — неважно. Он тебе нужен, поэтому лови. Небольшое предупреждение — свиток я украл во дворце Императора, особо не свети им перед НПС. Могут возникнуть лишние вопросы. Теперь мы в расчете. Удачи! Рептиль.*

**Получен свиток: «Шахматы Кармадонта: легенды и мифы». Желаете прочитать?**

«Данный свиток является собственностью Императора Малабара.

**Текст, доступный всем:**

Шахматы Кармадонта — уникальный артефакт, предназначенный для доступа к гробнице Создателя Барлионы.

Двадцать смельчаков, способных преодолеть все трудности и невзгоды поиска гробницы, получают не поддающиеся воображению предметы, наполненные силой Создателя. Герои смогут обрести неземную благодать и станут самыми великими воителями мира. За всю историю Малабара не было и не будет равных им в мощи.

Артефакт представляет собой головоломку, постепенно раскрывающую тайные координаты гробницы. Найти вход в гробницу можно без Шахмат, но открыть проход может только владелец шести и более типов фигур.

***Текст, доступный только игрокам:***

Автор шахматного набора должен состоять в клане. Одиночкам (игроки вне клана) разрешено создание не более двух фигур начального уровня. Как только набор будет полностью сформирован, задание на поиск гробницы создателя появится у следующих игроков:

— Автор шахматного набора;

— Глава клана, в котором была создана последняя фигура шахматного набора. Глава должен занимать свою должность не менее 2-х месяцев в любой период существования клана. Пояснение: клан был создан в Январе и ИГРОК\_1 руководил им по Март включительно. Затем ИГРОК\_1 покинул клан, передав бразды правления ИГРОКУ\_2. В Мае в клан вступил автор набора, создавший последний в Августе. Задание получают следующие игроки: автор набора, ИГРОК\_1, ИГРОК\_2;

— Заместитель главы клана, в котором была создана последняя фигура шахматного набора. Заместитель главы клана должен занимать свою должность не менее 2-х месяцев в любой период существования клана. Пояснения: см. пояснения к Главе клана;

Получивший задание игрок вправе привести к гробнице двадцать человек, включая себя. Передать задание другим игрокам невозможно.

***Текст, доступный только создателю комплекта:***

Время на создание полного комплекта шахмат регламентировано и не может составлять более полутора лет. Если за это время полный набор не создается — он исчезает, при



этом происходит информирование всех жителей Малабара. Количество попыток создания комплекта: 3 (текущий создатель — Махан).

Шахматные фигуры можно изготовить только из материала, добытого самостоятельно или полученного в ходе выполнения задания.

Если владельцем свитка является автор комплекта, вероятность успешного создания фигур увеличена на 25 %.

Желаем приятной игры!»

Хорошо, что я сидел — от осознания смысла текста я бы обязательно грохнулся. Причем, неважно, что написано о плюшках, или то, что свиток нужно вернуть Императору — первое предложение прямо на это указывает. Или то, что не нужно создавать полный набор — достаточно еще четыре типа фигур и все — путь к создателю открыт. Меня больше заботила ситуация с заместителем. Если Эхкиллер знаком с текстом свитка, то в его интересах было поставить Анастарию на должность заместителя, чтобы она гарантировано получила задание... Что и было сделано! Твою налево! Настя является заместителем уже практически два месяца, еще пара недель и все! Вся их возня с Риком, получается, не более чем подстава! Как вовремя Настя завела разговор о смещении ее с должности! Черт! Но почему она завела этот разговор? Неужели Эхкиллер не понимает, что он не получит задание? Что-то я окончательно запутался!

Понимая, что прямо сейчас никакие решения не могут быть приняты, я открыл второе письмо:

— Шаман, доброго времени суток! Меня зовут Калатея. Судя по твоему росту как Шамана — в скором времени в Малабаре появится первый Предвестник и это будет не член моего ордена. Шилопопая сказала, что ты знаешь обо мне, поэтому предлагаю встретиться. Каждый день, в четыре часа по серверному времени я буду ждать твоего вызова. Амулеты не нужны. Если в течение месяца ты не сможешь ко мне пробиться... Что ж... Встретимся воочию и поговорим — я сейчас в Анхурсе. Калатея, Шаман-Предвестник Аструма.

Я несколько раз перечитал письмо, стараясь понять способ связи с Калатеей. Амулет отваливается, реальность тоже... Написать обычное письмо? Вряд ли... Слишком банально и не по-шамански. Стоп! Не по-

шамански?! Есть один вариант, но я не знаю, работает ли он с игроками. Как-то раз я пробовал связаться с НПС без амулета, еще не зная, что это невозможно. Результат — лишение зрения и излишнее внимание Гераники к своей персоне. Четыре часа по серверному — буквально через час, поэтому можно попробовать связаться уже сегодня. Способ придуман, осталось его воплотить. Сейчас же:

— Взываю к Вестнику, мне нужна твоя помощь...

— Ты звал меня и я явился. Если твой вызов... — пока Вестник произносил стандартную фразу, я еще раз прогонял в голове все, что собираюсь ему выложить. Иметь дополнительный 25 % шанс на создание фигур из набора Кармадонта — хорошо, но фраза «*Данный свиток — собственность Императора*» только что не мигает различными цветами, показывая, что можно и нужно получить плюшку. Это раз. Второе — что-то мне подсказывает, что от свитка нужно избавляться. Шилопопая говорила, что чем выше уровень, тем больше ложных ощущений, но едва я прочитал свиток, меня не оставляет мысль о необходимости отдать его Императору. Ложное оно, или нет — неважно. Решение я принял и собираюсь следовать ему до конца. Привычка, выработанная Темным лесом. Третье... Третьего нет, но это уже и не важно! Достаточно двух пунктов.

— Мне в почту пришел вот этот предмет, — я вытащил свиток и протянул его Вестнику. — В нем четко указано, кому он принадлежит, поэтому я сделал призыв. Хочу вернуть пропажу, если ее выкрали, либо удостовериться, что являюсь законным владельцем данного предмета. Не хочу, чтобы у Императора возникли ко мне претензии.

Буквально на пару мгновений глаза Вестника покрылись белой пеленой, словно он ушел глубоко в себя, но тут же вернулся обратно в этот бранный мир:

— Прошу следовать за мной, — рядом со мной появился портал, и Вестник сделал приглашающий жест, — Император желает с Вами поговорить...

— Вас примут через несколько минут, прошу, подождите здесь, — произнес Вестник, доставив меня в дворцовый сад. С момента моего прошлого посещения он преобразился — последствия нападения Гераники полностью устранили, и в сад вернулось былое величие и красота. Только сейчас, если сравнивать с предыдущей версией, все стало острее, агрессивней, воинственней. Словно на конкурсе дизайнеров победили архитекторы-милитаристы. Они заменили привычное всем романтическое обрамление строгим стилем, с явными оттенками спартанского, показывая, что даже простота может быть прекрасной. Главное грамотно ее подать.

Нельзя сказать, что вышло хуже — дворец был идеален, но сам факт того, что при смене Императора корректируется обрамление — очень интересен.

— Махан, Император готов вас принять, пройдемте, — не дав возможности рассмотреть рыбок в пруду, рядом со мной вновь появился Вестник, приглашая пройти в сторону арки.

**Вы получили доступ в Кабинет Императора. Текущий уровень доступа во дворец: 54 %. Следующее помещение: Библиотека Императора.**

Кабинет Императора тоже подвергся новому веянию архитектуры — небольшой, но при этом массивный, стол, пара кресел, трое усатых стражников, неподвижными тенями застывшие в нишах стен и обитые красным бархатом стены. Все — даже на полу не было никаких ковров или шкур — только холодный мрамор.

— Присаживайся, — разворачивая переданный Вестником свиток и погрузившись в его изучение, произнес Император. Рядом с Наатхи незаметной мышкой сидела Тиша, старательно не поднимая на меня глаз. До возрождения Кондратия осталось еще три месяца, поэтому я понимал изменение Привлекательности с Принцессой до 30. Бывает, что ж поделаться... Я бы тоже злился.

— Прежде, чем начнем разговор, тебе нужно ответить на два вопроса, — начал Император, отложив свиток в сторону. Наатхи совершенно не походил на величественного монарха — руководителя огромной Империи. Сейчас передо мной сидел усталый, потрепанный жизнью человек, на которого упало тяжкое бремя власти. — Свиток выкрал ты? Если нет — ты являешься заказчиком его похищения?

— Нет на оба вопроса! — ответил, совершенно не ожидая от Императора такого начала разговора. — И готов подтвердить свои слова клятвой! — добавил я. Пускай император не просил таких доказательств, шестое чувство подсказало — произнести эти слова не помешает. Даже поможет.

— Очень хорошо, — облегченно произнес Наатхи, когда вокруг меня образовалась белая сфера. Ух! Не думал, что готовность произнести клятву может быть расценена как призыв к ней. Происходящее начинает мне нравиться. — Я должен был убедиться, что ты невиновен, — пояснил свои действия Император, а Тиша первый раз за встречу робко улыбнулась.

**+300 Репутации с Императором Малабара. Текущий уровень: Уважение. До Почтения: 2000.**

— Раз мы разобрались со свитком, — Наатхи покрутил его в руках, после чего протянул мне, — на время создания шахмат он твой. Я не имею права игнорировать воссоздание Легендарного набора и должен всячески способствовать этому процессу. Сейчас же... Спасибо тебе, Махан, за Тавию! Я знал, что у нее спрятан кинжал и был готов потерять эту милую девушку. Мне не нравятся династические браки...

— Я был не один, — тут же произнес я, не забыв о Насте. — Если бы не Анастасия — у меня ничего бы не получилось. Только благодаря ее возможности встретиться с вами в любой момент случилось то, что случилось.

— Я знаю, — устало улыбнулся Наатхи. — К ней уже отправлен Вестник с благодарностью и еще одним моим подарком. Ведь возможность встречи со мной у нее была в единственном экземпляре, и она отдала ее тебе, даже не спрашивая зачем. Такое доверие дорогого стоит...

Настя использовала ради моей просьбы единственный пропуск во дворец? Который можно продать за... Эрик что-то говорил о 250-и тысячах... Зачем? Что-то я перестаю разбираться в этой девушке. Признаться, я и раньше ее не понимал, но все ее действия отдавали железной логикой. Сейчас же складывается ощущение, что она начала работать на эмоциях, как и я.

— Как твои успехи с варварами? — спросил Наатхи. — Завтра истекает срок призыва Вестника, и если ты не отправишься к дворфам, то потеряешь замок и титул.

— Я помню, ваше Величество, спасибо за напоминание, — поблагодарил я Императора. — Месяц мы тренировались у Патриарха, только вчера прилетели в Анхурс и уже сегодня вечером призовем Вестника. Ни я, ни кто-либо из моего клана не желает терять такую уникальную возможность.

— Когда Тиша узнала, что ты сделал ради Тавии, — внезапно улыбнулся Император и откинулся на спинку кресла, — она прижала меня к стенке и в ультимативной форме потребовала достойной награды для тебя. Все мои попытки сообщить, что ты стал обладателем Инь-Ян, поэтому свою награду уже получил, не нашли отклика в ее сердце. По

словам дочери — тот, кто помог объединиться двум сердцам, достоин большего, чем банальный камень. У меня есть обновленная информация о варварах, поэтому тебе не нужно никуда лететь. На самом деле с этим поручением получается все не так просто, как казалось на первый взгляд...

— Ваше Величество? — вопросительно посмотрел я на Императора, когда он внезапно замолчал.

— Замок Урусай, который я планирую отдать тебе, находится здесь, — на огромном столе появилась подробная карта Империи и близлежащих к ней земель. Император с мгновение изучал карту, после чего ткнул в одну из дальних окраин. Тонкой полоской земли Империи, словно стокилометровым клином, отделили Свободные земли от Картоса, выходя к океану. Мой потенциальный замок находился недалеко от портового города Нарлак — единственного города Империи, имеющего выход к морю в южной части нашего материка.

— Земли дворфов находятся здесь, — Император показал на карте обширную область, сплошь и рядом усеянную горами и начинающуюся совсем недалеко от Нарлака, сразу за Свободными землями, — а варвары проживали вот в этой области, — вновь обратившись к карте, Наатхи очертил небольшую область в Свободных землях, прямо возле моего потенциального замка.

— Почему же варвары вместо того, чтобы нападать на Нарлак, убежали в сторону дворфов? — удивленно спросил я. — Между ними и городом находится только Урусай. Для чего им отправляться так далеко?

— В этом и заключается вся сложность. По данным разведки, в замке находится какой-то монстр. Нарлак очень хорошо защищен от любых магических атак, все-таки это наша единственная артерия к океану, поэтому варвары стали единственной пищей для непонятного нечто. Из тридцати следопытов, отправившихся к Урусаю, не вернулся ни один, поэтому мы не знаем, с чем имеем дело. В общем — причину бегства варваров со своих земель и нападение их на дворфов я выяснил без тебя. Теперь нужно решить, что делать с замком.

— Судя по тому, что вы начали этот разговор, какое-то решение вы уже приняли?

— Ты прав — принял. В Темном лесу ты показал, на что способен, поэтому я хочу дать тебе возможность заработать не только замок, но и всю славу за уничтожение монстра. Если ты соглашаешься, я прямо сейчас назначаю тебя владельцем замка и присваиваю титул Графа. У тебя будет три месяца, как раз до следующих клановых соревнований, чтобы разобраться с монстром в замке Урусай. Если справишься — он останется

за тобой навечно, как и титул. Нет — ты получишь замок Дрангор, находящийся вот здесь, — Император указал на еще одну точку на карте, недалеко от Синтаны — столицы дворфов, — но уже без титула.

— Если я откажусь? — на всякий случай уточнил я.

— Просто получишь Дрангор. Не в моих правилах делать своим знакомым подарки, с которыми они не в силах справиться. Что скажешь? Готов ли ты узнать, кто скрывается в недрах замка Урусай?

### **Обновление задания «Неизбежное зло» — причиной бегства варваров является монстр, засевший в подземельях замка...**

Длинный текст, включивший в себя все слова Императора, возник перед глазами, заканчивающийся двумя кнопками: «Принять» и «Отказать». Прежде, чем что-то нажимать, я постарался посмотреть на ситуацию со всех сторон. Плюсы — у меня есть Плинто и Анастария, которые смогут выкурить из подземелий любого монстра. Нарлак, насколько я понял по карте — локация для игроков от 150 до 220 уровня, поэтому там вряд ли будет что-то ужасное и высокоуровневое. Так же в этой локации будет очень хорошая прокачка для меня и моих низкоуровневых Офицеров — мы еще не достигли сотого уровня, поэтому в области с монстрами 150-го уровня будем получать повышенный Опыт. Как за задания, так и за монстров. Еще плюсы — близость к одному из торговых центров Империи, поэтому будет возможность торговать не только с игроками, но и НПС, получая за это какие-нибудь плюшки. Личный замок и титул. Что еще? Вроде все. Теперь о минусах... Их не так много, но они очень основательные — огромная, даже катастрофическая удаленность от Анхурса. Учитывая, что все основные мероприятия проходят именно в столице, тратить на портал по сотне тысяч золотых, да и то, если повезет с Магом — крайне затратная статья расходов. Конечно, может и не сотня, это я сильно преувеличил, но потратиться придется изрядно — расстояние от Урусай до Анхурса составляло примерно три расстояния от Дальгора до Анхурса. Едем дальше — монстр. Кто мог заставить сняться со своих земель целое племя, спокойно проживающее в Свободных землях? Наверняка не простой крокодил. К тому же чрезмерная близость как к Свободным землям, так и к Картосу, откуда можно ждать нападения игроков. Открыв карту, я добавил к минусам близость к третьей

Империи — столица Гераники тоже находилась на юге материка, пускай и глубоко в Свободных землях.

По всем правилам мне стоит отказаться от предложения Императора и получить замок недалеко от Синтаны. Зачем мне лишние трудности? Но с другой... Получить титул в игре, где его из игроков еще никто не получал, даже несмотря на наличие замка...

— Я знал, что тебя не испугать каким-то монстром, — довольно произнес Император. Окружающий мир поплыл перед глазами и внезапно мы очутились в тронном зале. Наатхи подошел к окруженному Камнями Света трону, в центр которого воткнут черный кинжал Гераники, повернулся ко мне и торжественно произнес:

— Преклони колено! — в руках Императора появился сверкающий меч. — Нарекаю Верховного Шамана Махана титулом Графа сроком на три месяца! Если он сможет уничтожить монстра в замке Урусай, то титул перейдет к нему и его потомкам навечно! Встань, сэр Махан!

**Получено клановое достижение: «Владельцы замка».**

**Получено достижение: «Граф»: скорость производства и добычи ваших работников увеличивается на 60 %.**

**Получено уникальное достижение: «Первый Свободный Граф Барлионы».**

— Обещал же никуда не влезать, — тут же в чате появилось сообщение от Анастасии. Баронессы Анастасии. — Граф!

— Со свиным рылом, да в Калашный ряд! — Плинто не смог обойти стороной такое событие. — Из Махана такой же Граф, как из меня балерина! Нет, серьезно — он себя в зеркало видел? Им же только людей пугать!

— Барон Плинто как всегда оригинален, — к огромному удивлению, Растяпа встал на мою сторону. — Учитывая, что сам-то...

— Махан, расскажи, каким образом умудрился задание выполнить? — уточнил Растяпа. — Мы же никуда еще не летали!

— Кажется, я догадываюсь, как, — еще одно сообщение от Анастасии.

— Да, там ничего сложного. Сегодня вечером все расскажу.

— Какой вечером?! Давай сейчас, ты где? Мы тут Баронами стали, а ты о каком-то вечере!

— Вечером, все вечером, запаситесь терпением!..

— Через две недели Вестник доставит тебя и твоих людей к замку, — произнес Император, когда я оторвался от чата. — В Нарлаке ты сможешь купить телепорты в Анхурс. Цена одного для тебя и твоих людей будет составлять всего пятьдесят тысяч золотых. Я распоряжусь, чтобы Мага Нарлака известили о моем решении! Помни, Махан, у тебя есть три месяца, чтобы уничтожить монстра...

— Чем могу помочь, Верховный брат? Ты желаешь прикоснуться к знаниям, как прошлый раз, или отработать умения и навыки? — произнес Наставник, едва я вошел в ворота резиденции Шаманов. Насколько я успел понять, информация о том, что игрок только что получил первый в Барлионе титул, уже успела разлететься по всем новостным каналам игры, так как меня вновь забросало письмами. Игроки старались поздравить меня с таким грандиозным событием, просились в клан, хотели денег и познакомиться с Анастарией. Впрочем, все как обычно. До назначенной встречи в «Золотой подкове» оставалось еще много времени, поэтому я пошел на Тренировочную площадку, чтобы закрыть задание с шаманами. Откладывать его на потом совершенно не хотелось, а наслаждаться замком буду потом.

Около десяти игроков устроили пикник прямо на зеленой траве, еще несколько купались в пруду и только двое занимались тем, чем и положено Шаманам на тренировочной площадке — спали.

— Спасибо за предложение, Наставник, сейчас мне нужно просто помедитировать.

— Очень достойное занятие, брат. Как только тебе потребуется помощь — призови меня.

Наставник ушел, позволив мне выбрать место для общения с Калатеей — зеленую траву под одним из деревьев. Игроков, устраивающих себе пикник, здесь не было, поэтому мешать мне никто не будет. Очень хорошо. Осталось только вспомнить, как я делал вызов в прошлый раз...

Перетасовав доступных мне Духов, я, наконец-то, нашел того, кто сможет мне помочь: Дух воздушного сообщения. Ранг — 10. Хм... Каким же образом я умудрился вызывать его в прошлый раз? Дух десятого ранга, с учетом того, что у меня всего девятый... Действительно — когда не знал, что это невозможно — делал. Скажи мне сейчас вызвать Духа 20 ранга — крепко задумался бы. Что-то я слишком много начинаю думать в последнее время. Вредно это. Шаманка, ты где?



*У Шамана три руки...*

**Внимание! Вызов Духа воздушного сообщения нельзя прерывать. В связи с тем, что данный тип Духа — вне вашего ранга, каждую минуту уровень Жизни будет уменьшаться на 5 %.**

Калатея не отвечала целых три минуты. Причем именно «целых», а не «всего». Я помнил ощущение, возникающее каждую минуту, поэтому мне удалось продолжить вызов Калатеи, игнорируя кратковременные вспышки боли. Шкала Устойчивости лениво поползла вверх, повышаясь всего на один-два процента, что не могло радовать — слишком уж медленно она растет в последнее время. Может, еще одну черепашку найти?

— Натали, ты? — в голове возник приятный женский голос.

— Не совсем. Приветствую, Калатея! Меня зовут Махан, я только что прочитал твое письмо и... — новая вспышка боли прошла по телу, поэтому я замолчал и не расслышал начала фразы Калатеи:

— ...ходишься?

— Повтори, пожалуйста. Я таким вызовом пользуюсь редко, поэтому порой теряю концентрацию.

— Ты где находишься? — повторила девушка.

— На тренировочной площадке Шаманов в Анхурсе.

— О! Отлично! Прекращай вызов, эмоции от тебя идут такие, что мне самой трудно держать концентрацию. Я сейчас к тебе прыгну.

Калатея каким-то образом отключилась, оставив меня один на один с вызовом. Как же много вещей, которых я даже не знаю! Вот кто мне объяснит — как можно прервать такой вызов? Вначале Гераника, теперь Калатея... Все такие правильные и опытные Шаманы, что даже обидно за себя становится. Какой-то самоучка получился.

— Так это и есть твой любимый ученик? — тот же самый приятный женский голос раздался позади меня, поэтому я быстро обернулся и вскочил на ноги. Рядом со мной появились два Предвестника — ехидно улыбающийся, словно не было Темного леса, Корник и девушка с ярко-красными волосами. Внешность девушки поражала: высокие скулы, широкая челюсть, глубоко посаженные карие глаза и небольшие, зеленые уши, трубочками торчащие в разные стороны. Калатея была орком, вернее,

оркой. Хм... Или самкой орка. Не знаю, как правильно ее назвать, главная суть была очевидна — девушка была большой и зеленой.

— Не то, чтобы ученик, и не то, чтобы любимый, — замысловато ответил Корник, все внимание которого было поглощено девушкой, — но что-то в нем есть. Махан, позволь представить тебе самую прекрасную Шаманку, которую я только видел на этом свете — Калатея. Она прилетела к нам из Аструма, и я уже начинаю подумывать о том, чтобы попутешествовать по свету. Если такие красавицы становятся Предвестниками, то этот мир будет стоять еще долго!

Гоблин опять переключился на Калатею и тут до меня дошло. Однажды мне «посчастливилось» получить достижение «Ромео и Джульетта», когда я в образе зеленой страхолюдины соблазнял Темных гоблинов. Пускай Корник не темный, но гоблин, поэтому велика вероятность, что при орчанках он тоже теряет голову. Сам от горшка два вершка, а все в ловеласы норовит записаться... Зелень любвеобильная.

— Приятно встретить главу Ордена Драконов, — приветствовал я девушку.

— Махан, — кивнула мне головой Калатея, вызвав у Корника вздох обожания. По всей видимости, девушку такое активное внимание со стороны НПС уже порядком достало, так как она повернулась к гоблину и попросила: — Я хотела бы поговорить с Маханом. Можно? Потом вернусь, и ты продолжишь экскурсию по Анхурсу. Хорошо?

Корник что-то пробурчал, его взгляд погрузнел, но тут же, словно придумав нечто экстраординарное, он встрепенулся, довольно заулыбался и исчез. И это вечно ехидный Предвестник Малабара? Что-то мельчают нынче шаманы.

— Никогда бы не подумала, что у гоблинов такая слабость к орчанкам, — пожаловалась Калатея. — Я в Анхурсе всего несколько недель, а уже мечтаю вернуться обратно. Куда ни глянь — везде Корник. Скажи, у тебя какой ранг Духов?

— Девятый.

— Девятый? — удивленно переспросила Калатея. — Как же ты смог вызвать Духа сообщения? Он десятого ранга. Ты тоже воздушник?

Я решил держать язык за зубами о том, что первый раз я вызвал Духа сообщения еще на первом ранге, поэтому просто неопределенно пожал плечами, давая возможность Калатее самой придумать ответ.

— Ясно, просто так делиться информацией ты не желаешь. Что ж — разумно. Но рассказать о себе ты можешь? Как ты стал Шаманом, почему выбрал этот класс? Как прошел первую инициацию? У меня столько

вопросов, что я даже не знаю с какого лучше начать...

— Я тоже хочу тебя расспросить о многом, — прервал я Калатею. — Как ты умудрилась стать главной по тарелочкам среди Шаманов? Как ты стала Предвестником? Где нашла столько репутации с Духами? Каким образом отклонила мой вызов только что? Поверь, вопросов с моей стороны отнюдь не меньше, если не больше.

— Давай поговорим, — улыбнулась Калатея. — Предлагаю придерживаться правила: вопрос мой — вопрос твой. Получится довольно эффективное общение.

— Хорошо, — согласился я, — только мне нужно выполнить одно задание, после чего я весь твой.

— У нас говорят «квест». Видимо, из старого языка осталось. Тебе нужно куда-то бежать?

— Нет, все тут должно произойти. Я собираюсь сместить главу Шаманов Малабара.

— ЧТО?! — вскрикнула Калатея, но я уже переключился на новый объект. Недалеко от нас стоял наставник Шаманов, полностью завладевший моим вниманием. Пора закрывать вопрос с Пронто!

— Чем могу помочь, брат?

— Мне нужно созвать Совет Шаманов. Что для этого нужно сделать?

— Причина должна быть довольно веской, — сзади меня раздался незнакомый мужской голос, — чтобы Верховный Шаман потребовал созыва Совета Шаманов. Как глава Совета, я готов выслушать твои слова и определить — достойна ли она созыва. Если сочту, что да — Совет будет собран немедленно, если нет — ты будешь понижен в ранге. Ты все еще настаиваешь на созыве Совета Шаманов?

Я обернулся и увидел Шиама — текущего главу Совета Шаманов. Он был высок — примерно на голову выше меня. Красный развевающийся плащ, шапка с рогами, посох, висящий на поясе бубен с колотушкой — Верховный Шаман в полной боевой выкладке. Еще бы добавить сюда Тотем — вообще можно отправлять на войну.

— Я не только настаиваю на Совете, — ответил, не отводя взгляда от темно-карих, практически черных глаз Шиама, — но и собираюсь обвинить его главу в предательстве! В использовании Теней во время дуэли с Пронто и в том, что он рассказал Геранике, как поймать Корника, — последнее обвинение вырвалось у меня произвольно, скорее всего, на эмоциях. Вопрос о том, каким образом Гераника поймал Предвестника, долгое время не давал покоя. Корник мог мгновенно перемещаться из одной точки в другую, но Гераника его спеленал и доставил в замок Падших. Как? Вывод

напрашивался только один — предательство. Но кто и как мог предать Предвестника — было совершенно непонятно, и сейчас, когда я увидел Шиама, часть мозаики сложилась. То, что Корник попал в плен — дело рук главы Совета.

— Очень серьезное заявление, — ухмыльнулся Шиам. — Мне кажется, за сегодняшний день ты слишком долго был на солнце, и тебе напекло голову. Более глупого обвинения в свой адрес я ни разу не слышал. Где твои доказательства? Их нет! Мое решение таково — ложное обвинение не является достаточной причиной для созыва Совета, посему я лишаю тебя звания Верховного и понижаю сразу до Элементного! Мое решение вступает в силу прямо...

— СЛОВО ПРОИЗНЕСЕНО И ТРЕБУЕТ РАЗБОРА, ШИАМ! — Окружающий мир, казалось, сошел с ума, когда Верховные Духи обоих миров взяли слово — тряслись даже деревья, наклоняясь до самой земли. Спящие игроки вскочили и начали озираться, не понимая, что их разбудило, а купающиеся со всех сил гребли к берегу. Желания переродиться не было ни у кого. — ОБВИНЕНИЕ СЛИШКОМ ВЕСОМОЕ, ЧТОБЫ ПОЗВОЛЯТЬ ТЕБЕ ОСТАВАТЬСЯ ГЛАВОЙ СОВЕТА! ЕСЛИ МАХАН ОШИБСЯ — ОН БУДЕТ ЛИШЕН ВСЕГО И СТАНЕТ НАЧИНАЮЩИМ ШАМАНОМ. ЕСЛИ НЕТ — ТЫ БУДЕШЬ НАКАЗАН! КОРНИК! ДО ОКОНЧАНИЯ РАЗБИРАТЕЛЬСТВА ТЫ СТАНОВИШЬСЯ ГЛАВОЙ СОВЕТА ШАМАНОВ! МЫ ВСЕ СКАЗАЛИ!

— Я внемлю словам Владык, — в нескольких шагах от меня возник Предвестник, бросая недобрый взгляд на экс главу Совета. Сейчас гoblin совсем не походил на озабоченного Казанову, словно рядом с ним не стояла орчанка. — Выходит, это твоих рук дело, Шиам? Только трое разумных во всей Барлионе знали, где я окажусь в определенный момент и именно в этом месте меня ждал Гераника.

— Слова твоего ученика ложны, — спокойно парировал Шиам. — Он не может привести ни одного доказательства своим словам.

— ОН — НЕТ! КРУГ ШАМАНОВ МОЖЕТ! КОРНИК — СОБЕРИ СОВЕТ. ПРИШЛО ВРЕМЯ ОБРАТИТЬСЯ К ИСТОРИИ И УЗНАТЬ, ЧТО ПРОИЗОШЛО ВО ВРЕМЯ ПОЕДИНКА МЕЖДУ ПРОНТО И ШИАМОМ!

— Слушаюсь, Владыки, — склонил голову Корник, не сводя при этом взгляда с Шиама, после чего ухмыльнулся и исчез.

— Что ж, — произнес экс-глава Совета, обращаясь, почему-то, ко мне, — обвинение услышано и зафиксировано. Сейчас вернется Корник, соберет круг Шаманов и все увидят правду. Но прежде я, Верховный Шаман Шиам Альтаринский вызываю Верховного Шамана Махана на

поединок! Ты будешь наказан уже сейчас! Я отомщу за брата! Бой!

**Вы подверглись атаке со стороны НПС и имеете право на ответные действия. Обращаем внимание — данная атака относится к сценарию, поэтому Вам разрешается использовать заклинание «Дыхание Дракона» до достижения 50 ранга Дракона.**

**Получен урон 50232 [52411 (удар Верховного духа) — 2179 (защита от магии)]. Итого Жизни: 1 из 29510.**

**В рамках выполнения задания «Восстановление справедливости» Вы можете игнорировать десять ударов главы совета Шаманов.**

— Что? — крик Шиама был слышан, наверное, по всему Анхурсу. Поднявшись с земли, куда меня отбросил удар Духа, я помотал головой, приводя себя в сознание, и ухмыльнулся. Больно, согласен, но у меня есть фора в девять ударов, за которые нужно успеть отправить Шиама на пенсию!

— Верховные Духи стоят на твоей стороне, Махан! — все еще не понимая, почему меня невозможно уничтожить, Шиам сделал неправильный вывод. Еще два вызванных Духа тоже ничего не смогли сделать, хотя сносили восстанавливающийся уровень Жизни до единицы. — Но Гераника научил меня кое-чему другому!

С этими словами в руках бывшего главы Совета Шаманов начали формироваться Тени. Все — Шиам сам себя приговорил! Если вызов одного Шамана другим не считался чем-то необычным, то использование таких сущностей явно противоречит всему, во что верят Шаманы. Следовательно — Шиам больше никогда не сможет занять пост главы и...

**Задание «Восстановление справедливости» выполнено. Обратитесь к главе Совета за наградой.**

— Я лишу тебя силы Шамана! Даже ценой собственной жизни! —

взревел Шиам, направляя в меня Тени. Расстояние между нами было небольшим, метров двадцать, поэтому времени думать о том, что делать, не было совершенно. Пришла пора реагировать, причем реагировать быстро.

Поединок, или дуэль, как его еще называли, очень регламентированное мероприятие. Шаг влево, шаг вправо — нарушение и, как следствие, поражение. Во время дуэли соперники могут использовать все, что входит в арсенал бойца — Духи, кулаки, ноги, когти, хвост, пламя... Тени, которые использовал Шиам — не являются естественными ни для нашего класса, ни для его расы, поэтому они запрещены, но я ведь Дракон! Кстати, если они запрещены — почему Шиам до сих пор меня атакует? Где Корник? Почему не прерывается дуэль? У меня осталось всего 6 попаданий! Своими Духами пинать Шиама буду до окончания срока заключения, поэтому, ориентируясь на возможность использования «Дыхания Дракона», решил перевоплотиться. Трансформация заняла буквально несколько мгновений, после чего перед глазами появилось сообщение:

### **Желаете использовать первое ускорение?**

В Темном лесу Патриарх категорически запрещал мне что-либо атаковать, мотивируя тем, что огонь Дракона очень опасная штука. Пару раз дыхну — Темного леса как не бывало, поэтому нынешняя атака будет первой с момента получения новой расы. Однажды Дракоша дошел до шестого ускорения, едва не отбросив, словно ящерица, хвост. Пришла моя очередь испытать на себе все, через что прошел мой Тотем.

От огненного дыхания Тени исчезли, словно их никогда и не было. Очень хорошо — боялся, что вначале их придется воплощать, а потом уничтожать. Взмахнув крыльями, я в одно мгновение оказался рядом с Шиамом. Пришла пора поиграть в пожарных!

— Не-е-ет! — тренировочную площадку разорвал полный боли крик Шиама. — Я уничтожу тебя, ящерица-переросток! Тебе не жить!

### **Получен урон...**

### **Желаете использовать второе ускорение?**

После первого ускорения уровень жизни Шиама уменьшился

ненамного — несмотря на то, что ему должно быть очень жарко, он успел повесить на себя защитный купол, игнорирующий мой огонь. Еще и Тень умудрился в меня отправить, шустрик! Всего пять попаданий! Так дальше дело не пойдет! Выхожу на новый уровень!

— Тебе не победить! — прокричал Шиам, призвав очередную Тень. В голове начался концерт ударных инструментов, но я не потерял концентрацию, постепенно прожигая защитный купол Шамана. Жаль, что использование Дыхания Дракона возможно только по таким сценариям — очень приятная вещь! Если забыть про гул барабанов — у большинства игроков просто не было бы против меня никакого шанса! Особенно у тех, кто привык сражаться вблизи, вроде Воинов и Разбойников! Я взлетаю, ускоряюсь и начинаю сверху заливать все огнем, игнорируя попытки дотянуться до меня мечом или кинжалом. Хелфаеру бы такое точно понравилось...

Второе ускорение не смогло принести никакой пользы — уровень Жизни главы Совета практически сразу восстанавливался Духами исцеления, едва мне удавалось прожигать защиту. К тому же Шиам постоянно обновлял купол, как только старый ломался. Нужно жечь сильнее. Боюсь, что к ударным инструментам в голове присоединится еще и флейта, но выбора у меня нет — сдаваться и отдавать Шиама на расправу Совету Шаманов я не хочу. Он первый ко мне с Тенями пришел — от меня по теням и получит!

### **Желаете использовать третье ускорение?**

Флейты не появились, что не могло не радовать, но к барабанам добавилась тяжесть во всем теле. Сразу вспомнился эпизод борьбы с Пронто, когда мое тело практически мгновенно превратилось в тесто, желающее только одного — растечься по полу и забыть этот страшный кошмар. Во рту появился странный металлический привкус, глаза ужасно слезились, но результат меня вдохновил — Шиам мог только защищаться, совершенно забыв о нападении! Постоянно обновляя купол и вливая в себя Духа исцеления, он что-то кричал, но в реве бушующего огня совершенно ничего не было слышно. Блин! Так дело не пойдет! Нужно еще сильнее!

### **Желаете использовать четвертое ускорение?**

На четвертом уровне стало понятно — это мой предел! К барабанам и неземной тяжести добавилась дикая боль, разрывающая тело на мелкие кусочки. Не знаю, что на самом деле ощущает человек, которому на кожу попала кислота — сейчас мое тело горело огнем! Боль была такой адской, что я прекрасно осознал — следующий уровень я не выдержу. Последние остатки сознания, пытающееся всеми силами от меня ускользнуть, я сконцентрировал на Шиаме. Либо пан — либо пропал. Третьего не дано. Но останавливаться и отдавать Шиама в руки Корника я не буду!

Семь секунд... Ровно столько осталось мне находиться на четвертом ускорении, после чего мое пламя закончится, а я превращусь в тыкву: большую и неподвижную гору.

— БРАТ! — дикий крик главы Совета, с нотками истерики и надрыва, заглушил рев моего пламени.

Пять секунд!

— МОЛЮ О ПОМОЩИ, БРАТ!

Три!

— СПАСИ МЕНЯ!

Две! Рядом с Шиамом появился красный портал и глава Совета Шаманов, теперь уже бывший глава, прыжком покинул тренировочную площадку.

Одна! Все — ускорение закончилось и теперь я бесполезен даже как Дракон. Разве что могу хвостом ударить, если бы было кого... Вообще обидно — у Шиама осталось целых десять процентов Жизни! Останься он — добить его я бы не смог. Слабоват как Дракон, даже в рамках сценария!

**Вы выиграли поединок.**

**Репутация с Духами Верхнего и Нижнего миров увеличилась на 1000. Текущий уровень: Дружелюбие, до Уважения: 1390.**

**Параметр характеристики Устойчивость вырос на 1. Итого: 139.**

**Заклинание «Дыхание Дракона» переведено в статус «Закрыто».**



Все, на что у меня хватило сил после ускорений — открыть глаза и осмотреться. Огромное выжженное пятно, где стоял Шиам, словно уродливый шрам портило зелень тренировочной площадки Шаманов. Вокруг пятна стояла огромная толпа игроков, Наставники Шаманов, Алмис, Калатея, Корник... Собравшиеся смотрели на меня, словно решая, жив я, или уже нет, поэтому я сделал над собой огромное усилие и улыбнулся. Не знаю, умеют ли Драконы улыбаться, и как эта анимация у них прорисована, момент для улыбки мне показался подходящим. Зря я это сделал... Перед глазами появилась пелена, мгновенно заслонившая весь мир, после чего я окунулся в ласковую и нежную темноту, забравшую из моей головы всю музыку...

— Может, он умер? — сквозь пелену небытия раздался чей-то голос, вернувший меня в сознание.

— Не дождетесь! — огрызнулся я, стараясь открыть глаза и приподняться на... на лапах... Судя по всему — я сейчас в облике Дракона, выходит, после боя прошло меньше двадцати минут.

— Вставай, хвост отморозишь, — знакомый голос Дракоши заставил сделать последнее усилие и открыть глаза. Ренокс, Дракоша и еще несколько драконов уставились на меня, словно на чудо природы. Хотя нет — Дракоша смотрел как обычно, зато остальные...

— Ты как умудрился сюда портал открыть? — наконец спросил мой названный отец, едва я встал на ноги. Кстати — первый раз в облике дракона нахожусь в этом мире — холод практически не чувствуется.

— Нашел у кого спрашивать, — послышался ответ откуда-то сбоку. Я скосил взгляд и ухмыльнулся — Корник собственной персоной. Да еще и с Калатеей! — Это чудо в перьях только что врубило четвертое ускорение, на пятом-то уровне Дракона и умудрилось копыта при этом не отбросить, — после чего поднял голову, посмотрел на Калатею и, усмехнувшись, сказал: — и ты еще спрашиваешь, как он может быть моим любимым учеником? Да он такие кренделя выписывает, что впору за голову хвататься. С ним же интересно!

— Четвертый? — удивился Ренокс, переводя взгляд с Корника на меня и обратно. — Как же он продержался?

— Я и говорю — нашел у кого спрашивать. Ты это... научил бы его чему. Он же еще раз ускорится и все — перегорел наш перепончатый. Закроется в себе — больше никогда Драконом не станет. Оно тебе надо?

— Юн он еще для шестого ранга, — задумчиво пророкотал Ренокс. — Насчет четвертого ускорения точно уверен?

— Подумай, каким образом он мог попасть в этот мир без портала? Только в одном случае — на грани полного истощения. Короче, хватит тянуть Дракона за хвост — повышай его ранг, — Корник замолчал, после чего ухмыльнулся, — заслужил.

**Повышен ранг Дракона. Текущий уровень: 6.**

**Доступна новая способность: «Полеты не во сне, а наяву»: скорость передвижения в облике Дракона увеличивается на 200 %.**

Шестой ранг Дракона. Надо же! Прямо пищу от счастья и делаю огромные влажные глаза... Им бы всем пройти через ускорение, а потом утверждать, что я еще мал и неопытен. Но вот то, что меня наградили скоростной способностью — это радует. Теперь можно погоняться с Плинто и выяснить, кто быстрее — я, или его феникс.

— Так это и есть легендарный Драконлэнд? — спросила Калатея, осматривая горы. — Холодноовато у вас здесь.

— Ошибаешься, дочь Аструма, — ответил Ренокс. — Драконлэнд — это земля, куда ушли Драконы твоей страны. Мы поддерживаем с ними связь, общаемся, но нам чужда их обитель. Для нас там слишком тесно и жарко. Драконы Малабара любят холод и простор, у нас всегда должны быть расправлены крылья. Я приветствую тебя в землях Вилтеракса!

— Очень мило, — пробурчал Корник, словно ревнивый муж, — нам пора! Глава Совета желает выдать награду этому чуду, — кивок в мою сторону, — а его все нет. Непорядок!

— Как нет? — от удивления я забыл даже про ломоту в теле. — Тебя же назначили главой Совета! Можешь выдать награду прямо здесь, я идти никуда не хочу.

— Исполняющим обязанности, — Корник многозначительно поднял палец, — которые я уже благополучно сложил. Вставай, нечего валяться! Сейчас сам все узнаешь!

— Кто же новый глава? — удивился я, превращаясь обратно в человека и вешая на себя купол защиты от холода.

— Что у нас, Предвестников мало? Нынче с ними в Малабаре прям перебор! — ухмыльнулся Корник, прикоснулся к моему плечу и горы Вилтеракса исчезли...

— Вот, доставил, — раздался довольный голос Корника, пока мои глаза привыкали к сумеркам. — Можешь начинать процесс, я пока с коллегой из Аструма пообщаюсь!

Я осмотрелся и поежился — опять это дурацкое дежавю: стою на песке, вокруг меня каменные стены и на высоте двух метров находятся судьи. В отличие от прошлого раза, сейчас не было Императора со своей армией Советников. Зато присутствовал полный состав Совета Шаманов, во главе с... Да ладно!

— Верховный Шаман Махан! — низкий голос главы разнесся по залу. — Круг Шаманов подтвердил правдивость твоих обвинений и отныне Шиам провозглашается врагом. Мы смогли найти предателя и теперь шаманов ждут большие перемены. Нам нужно развиваться и становиться вровень с остальными классами, возвращая себе былое величие. Эта ноша ляжет на меня, как на нового главу, сейчас же настала очередь наградить тебя. Как глава Совета Шаманов я вручаю тебе этот шлем! Вместе с посохом Алмиса он закончит твой внешний облик, и отныне ты будешь полностью соответствовать образу Верховного Шамана.

**Получен предмет: Шаманский шлем небывалого вдохновения. Прочность: сломать невозможно. Описание: + (Уровень игрока\*5) Интеллекта, +(Уровень игрока\*2) Выносливости, +(Уровень игрока\*3) защиты от всех типов урона. Класс предмета: Масштабирующийся. Ограничения по уровню: Нет.**

**Репутация с Духами Верхнего и Нижнего миров увеличилась на 1000. Текущий уровень: Дружелюбие, до Уважения: 390.**

**Репутация с Советом Шаманов увеличилась на 1000. Текущий уровень: Дружелюбие, до Уважения: 1735.**

Ух ты! Репутация с Верховными увеличилась дважды — первый раз во время битвы с Шиамом, второй — сейчас! Медленно, конечно, зато уверенно я приближаюсь к рангу Предвестника. Кстати, Корник говорил, что новый глава — Предвестник. Неужели повысили?

— Теперь, когда ты стал соответствовать внешнему виду Верховного

Шамана, — продолжил Пронто, — настало время выдать настоящую награду. Круг! — воскликнул Пронто и посмотрел на собравшихся Шаманов. — Достоин ли этот разумный нашего благословения?

— Хех, — отвлекся от орчанки Корник и встал со своего места, — Пронто, как обычно, торопится, как голый орк за эльфийкой, но сейчас он прав! Месяц назад я практически отказался от своего ученика, решив, что он нас предал, однако в последний момент меня остановило предчувствие о собственной ошибке. Слишком долго находился в плену, разум затмил чувства, поэтому я не придавал им значения, отложив отказ от ученика до суда. Я ошибся, а Махан прошел свой путь до самого конца, показав всем, каким должен быть настоящий Шаман. Он достоин нашего благословения!

— Один Предвестник предложил, второй поддержал, неужели мнением Верховных после этого кто-то интересуется? — справа раздался голос Алмиса, и мой первый учитель поднялся на ноги. — Пожалуй, единственным из Верховных, кто пересекался с этим ходячим недоразумением, являюсь я. Свой выбор я сделал давно, отдав посох. Смысла повторять слова Пронто и Корника не вижу — это чудо достойно нашего благословения!

Один за другим Шаманы вставали со своих мест и подтверждали мое право на получение шаманского благословения, о котором, стыдно признаться, я совершенно ничего не знаю. Еще одна штука, увеличивающая характеристики? От Элуны у меня есть, будет и от Шаманов. Вкупе с полученной шапкой — довольно неплохая награда за назначение Пронто главным Шаманом Малабара, как мне кажется.

— Решение принято! — торжественно прозвучал его голос и под сводами зала суда начала разноситься замысловатая песня. Некоторые Шаманы стучали в бубен, некоторые хлопали ладонями по коленам, и постепенно все мое сознание утонуло в этих пронизывающих ритмах. Перед глазами начали проноситься различные картинки, голова закружилась, словно я наглотался дыма, мне стало плохо, но постоянный ритм, отбиваемый бубнами, не позволял мне потеряться в собственных ощущениях.

**Вы получили малое Шаманское благословение.  
Описание: все характеристики увеличиваются на 10 %.**

Все характеристики — аналог благословения Элуны? Елизавета

подняла их на 15 %, а Круг Шаманов — всего на 10? Слабовато, конечно, но и так сойдет. Мельком взглянув на свойства, я собрался их закрывать, как в глаза бросилось что-то необычное. Пересмотрел свойства внимательней и понял, что Елизавета со своими 15-ю процентами увеличения характеристик — ребенок по сравнению с Шаманами... Малое благословение Круга увеличило мне характеристики, однако не только основные, как все стандартные бафы, а вообще все, включая Устойчивость, Харизму, Духовность и... и Ремесло. Плюс десять процентов вылилось для меня всего в +1 к этой полезной составляющей моего персонажа, но это сейчас, когда у меня Ремесло маленького уровня. Если за каждый тип шахматных фигур Кормадонта будут давать по одному Ремеслу, то уже через год у меня может быть около 16 единиц, которые с таким увеличением дадут уже +2! А что такое полное благословение и где его получить?

— Весело тут у вас, — усмехнулась Калатея, когда мы очутились на тренировочной площадке. Я мельком глянул на часы — без десяти девять. Если прямо сейчас не помчусь в «Золотую подкову» — не успею на встречу, и Настя меня убьет. Но и с орчанкой тоже хотелось поговорить!

— Ага. Слушай — мне сейчас бежать надо. На девять назначена встреча, отказаться от нее никак не могу. Мы можем завтра встретиться?

— Это не обязательно, все, что нужно, я уже поняла. Понимаешь, мне важно было знать, что Драконом стал настоящий Шаман, а не тот, кто вложил в игру огромное количество денег, купив все и вся. Я не хочу тебе ни мешать, ни помогать — ты должен развиваться самостоятельно. Если ты пожелаешь вступить в Орден Драконов, для тебя наши двери всегда будут открыты. Я попрошу Натали, она сбросит тебе информацию по ордену, ознакомься, а потом принимай решение. Вот тогда и поговорим. Не прощаюсь, а говорю «До скорой встречи» — мне будет интересно наблюдать за тобой со стороны. Кстати — на моей памяти еще никто не смещал главу Совета. Даже спрашивать боюсь, где ты раздобыл такой сценарий. Удачи, Верховный!

Калатея меня обняла и прямо в руках испарилась. Очень удобное свойство, надо скорее себе такое же получить. Так — собрание клана!

## Глава 3. Загадка замка

— Вас ожидают, прошу за мной.

Марку самого элитного заведения Барлионы «Золотая подкова» держала четко — даже в роли официантов были игроки, прошедшие строгий отбор. Подтянутые, вылизанные, периодически поправляющие несуществующие складки — они ничем не отличались от НПС, так же мгновенно исчезая и появляясь в случае необходимости. Не могу сказать, что мне бы понравилось тратить восемь игровых часов в день, прислуживая другим игрокам, но эти ребята казались довольными своей жизнью. Главное — не спрашивать, сколько они получают, чтобы не травмировать себя лишний раз — по слухам, месячную зарплату в сто тысяч золотых в «Золотой подкове» не получает даже младший помощник заместителя официанта. Все дорого и пафосно.

— Ваш столик, прошу! — официант откинул штору и приглашающим жестом попросил меня войти внутрь открывшейся ниши. Анастария, Плинто, Барсина, Эрик, Лэйте и Растяпа. Шесть новых Баронов Барлионы — весь мой немногочисленный клан — сидели за столом, с интересом осматривая меня с ног до головы. Согласен, по сравнению с привычным обликом в кожаной одежде, созданной мне Риком, в этом костюме я выгляжу совершенно по-другому. На любого человека, вошедшего в «Золотую подкову», система автоматически надевала стандартное облачение, заставляющее выглядеть посетителя соответственно статусу заведения. Однако если Имитатор определяет, что игрок в состоянии выглядеть лучше — еще бы, за триста тысяч золотых — то позволяет игроку «покрасоваться» перед своими друзьями-компаньонами-собеседниками — нужно подчеркнуть.

— Прямо с картинки сошел, Граф! — ухмыльнулся Эрик, возвращаясь к блюду. Взяв какую-то непонятную зеленую жижу, очень напоминавшую баланду на Прике, дворф с огромным аппетитом ее поглощал. Если я правильно понимаю, сегодня у него второе посещение «Подковы», поэтому нет ничего удивительного — еда в ресторане была идеальна.

В отличие от меня, Анастария приняла предложение заведения и облачилась не в то божественное и невесомое белоснежное нечто, в чем она была у Императора, а в обычное платье от «Золотой подковы». Это я, нажав «НЕТ», стал выглядеть как белая ворона. Где был мой мозг?

— Да вот как-то так, — произнес неопределенную фразу, якобы что-то

сказал и как-то отреагировал, после чего уселся за единственное свободное место — во главе стола. Понимая, что все поглощены едой и пока с ней не закончат, никакого разговора не получится, я подозвал официанта.

— Вы готовы сделать заказ? — буквально через несколько секунд рядом материализовался работник таверны и вопросительно посмотрел на меня. Словно джинн из бутылки, ей богу!

— Принесите фирменный настой, и жареную крысопатку, — заказал я, вспомнив, что брал в свое прошлое посещение. Эксперименты в «Таверне», как показала практика, штука опасная, поэтому рисковать не стоило.

— Заказ принят, — отчеканил официант и мгновенно исчез, словно телепортировался. Нет, точно джинн!

— Граф, да крысопатку, — прокомментировал мой заказ Растяпа. — Как-то не по статусу ешь, твоя светлость! Хотя нет, не так — твою светлость! Добавляя про себя — «за ногу»... Рассказывай давай, как? Пока тебя ждали, мы уже по сотне гипотез выстроили, одна Настя сидит, помалкивает, словно что-то знает!

— Мне тоже интересно, как это у тебя получилось, — подала голос Барсина. — Встречаюсь я с одним из потенциальных рейдеров, вижу, что он начинает нос воротить от нашего низкоуровневого клана и тут раз — проходит обновление! Баронесса Барсина... Магдей, так того игрока звали, практически сразу согласился вступить в клан, обещал подыскать еще нескольких игроков, в общем — рейдеры начали формироваться. Так что в армию желающих послушать интересную историю можешь записать и меня...

— Красиво тебя подставили, ничего не скажешь, — едва я закончил рассказ о своих приключениях, произнесла Анастария. Мне пришлось рассказать своим бойцам все, начиная от создания «Слез Тавии», заканчивая встречей у Императора, после чего послышался такой комментарий. С чего вдруг?

Видимо последнюю мысль я произнес вслух, так как Анастария начала объяснять:

— Тебя только что удалили из Анхурса на три месяца, вручив замок. Даже две недели дали, словно подарок... Так... Судя по вашим лицам — никто не в курсе, поэтому начну с самого начала. Когда клану вручается замок, то либо его глава, либо заранее назначенный владетель обязан провести в нем три месяца. Только после этого замок становится настоящей вотчиной клана. Покидать замок, конечно, можно, но не более чем на сутки. Игроку дается две недели, чтобы он урегулировал все дела и отправился властвовать. Так было со всеми тремя замками Феникса, вряд

ли для нас изменят правила. Получается, что Махана только что отлучили на три месяца от всех заданий, завязанных на путешествия. Например — уничтожение воткнутого в трон Императора кинжала Гераники. До завершения этого задания осталось чуть более двух месяцев, Подземелье, в котором скрывается реликвия, вроде как найдено, сейчас Феникс, Драконы и Наследники его штурмуют. Так, сейчас точно не об этом. В общем — три месяца без двух недель Махан должен быть владельцем, формировать эту должность сейчас уже поздно — функции все равно не передать...

— Очень весело, — грустно произнес я, оценивая перспективу ближайший трех месяцев. Еще одно заключение и опять на три месяца! Сколько можно?! Внезапно еще одна «радостная» мысль пришла в голову: — При этом наличие меня в замке может быть бесполезным, если мы так и не уничтожим монстра? Замок и титул заберут и мне придется сидеть еще три месяца, только уже в Дрангоре?

— Поэтому тебе нужно назначить владельца. Игрока, который будет следить за замком и заниматься его развитием.

— Развитием?

— Урусай — замок первого уровня, во всяком случае, все передаваемые Фениксу замки были именно такими. Максимального уровня у замка, как и у игроков, нет, однако получить каждый новый на порядок сложнее, чем предыдущий. Могу ошибаться, но нам достались обычные развалины со своим, учитывая монстра, Подземельем. Для того чтобы получить второй уровень, замок нужно полностью отстроить, вернув ему первозданный вид. Для этого нужны Каменщики, Скульпторы, Художники... Потратиться придется изрядно! Третий уровень можно получить, расширив территорию замка примерно вдвое. Четвертый — создание новых построек, апгрейд существующих и так далее до бесконечности. Плюсы — место хранения добытых материалов и предметов. Минус — деньги. Еще из минусов стоит отметить возможность нападения на замок игроков и расхищение хранилища, поэтому все стараются улучшить его до максимального значения как можно раньше.

— На кой вообще это хранилище нужно? — удивился Лэйте. — Нужно что-то оставить — пишешь письмо с вложением и хранишь все предметы таким образом.

— Все верно, можно поступать и так, — согласилась Анастасия. — Только нужно помнить, что одновременно в почте у игрока может храниться не более 50-и предметов. Все самое ценное — да — хранишь таким образом. Но если необходимо куда-то поместить гору материалов, то почтой уже не обойдешься. В корпорации тоже не дураки сидят — для



игроков без клана почта является своеобразным хранилищем. Маленьким, но им больше и не нужно. Однако для кланов — только замки. К примеру — за Темный лес Феникс должен нам очень много редких ресурсов. Куда их складывать, если бы Эхкиллер потребовал забрать принадлежащие нам вещи прямо сейчас? В почту все не влезет, мы даже получить столько не сможем! Так что выход только один — замковое хранилище. Либо свое, либо наемного клана. У меня есть несколько контактов, предоставляющих услуги хранения. Если будет интересно — могу дать.

— Пока не нужно, но спасибо, — ответил я. — Итак, с замком более-менее понятно. Осталось решить, что делать с монстром.

— Что ты с ним делать собрался? — удивился Плинто. — Запускаешь меня и Анастарию в Подземелье, ждешь, еще немного ждешь и опа — монстра нет! Откуда в Нарлаке 400-тые боссы? Максимум, что там будет — 250. Я его в одно лицо вырезать смогу, но на всякий случай лекарь не помешает, тем более такой, который сам может боссу лицо в одиночку начистить. Мне видится другая проблема...

— Проблема?

— Три месяца в такой дали от Анхурса — это слишком долго. И далеко. Через два месяца начнется вторая тренировка у Патриарха, которую, Махан, ты пропускаешь. Это факт. Следовательно, к этой тренировке нужно подготовиться, так как выбывать из игры на месяц не очень хорошо — первая тренировка стоила мне слишком дорого. Придется покинуть тебя раньше, примерно на месяц. Учитывая, что до телепортации в наш замок осталось две недели, я смогу с тобой побыть там от силы дней десять-пятнадцать.

— Это точно, — поддержала Разбойника Анастария. — Все время быть с тобой у нас не получится, мне тоже нужно будет уладить все дела.

— Это вы меня сейчас вот так кидаете? — уточнил я, пребывая в легкой растерянности. Логика в словах Плинто присутствовала, причем железная, однако осознавать, что мы останемся без такой поддержки...

— Никто тебя не кидает, — ответила Анастария. — Монстра мы убьем, но три месяца сидеть в такой дали... Махан, ты должен понять — это игра и уходить в добровольное заточение на низкоуровневые локации у меня нет желания.

— У меня тоже есть ограничения, — вмешалась в разговор Барсина. — Я начала обучение у Друидов и по условиям задания должна мотаться по окрестностям Анхурса. Я даже не смогу лететь к монстру — для меня сейчас это невозможно. Через полтора месяца — пожалуйста, однако потом Патриарх с обучением...

— Минус три, — мрачно резюмировал я, после чего посмотрел на притихших Офицеров. — Что скажете? Вы-то хоть со мной?

— Минус четыре, — нехотя, словно каждое слово дается с трудом, произнес Лэйте. — Махан, понимаешь... Мне, если честно, тоже там делать нечего — не мое это, бегать по рейдам. Зато здесь, на месте, я намного больше пользы клану смогу принести. Финансы требуют постоянного учета, контроля, оборота... Что подешевле купить, а подороже продать... Если у нас появятся производственники — что сбывать, что придержать, что докупить... На это нужно время и... и время. Если буду бегать по рейдам — ничего не успею. В общем — финансами нужно заниматься и я готов окунуться в это с головой. Но Казначеем не буду — за казну должен отвечать глава. То есть ты.

— Но задания... — начал я, но Лэйте меня перебил:

— Я почти пятьдесят лет прожил без Барлионы и поверь — с удовольствием проживу еще столько же. Бегать, убивать мобов — не мое. Зато освобожу себе пару слотов характеристик, получу Торговлю и Красноречие, займусь прокачкой финансов клана... В общем, если ты согласен — я готов всем этим заняться.

Слова Лэйте были для меня такими неожиданными, что я на некоторое время растерялся — мысль о том, что игрок может добровольно бросить прокачку и заняться сугубо финансовой составляющей игры, не укладывалась в голове. Как же рейды, задания, сценарии, добыча? Я посмотрел на оставшихся игроков и с удивлением понял, что Барсина и Анастасия полностью поддерживают такое решение Лэйте. Девушки прекрасно понимают, что для нормального развития клана нам необходим выделенный человек и будет правильно, если этому человеку можно доверять без лишних соглашений...

— Хорошо! — нехотя я принял факт, что Лэйте станет «домоседом». — Тогда на тебе снабжение. Все производственники, которых мы, надеюсь, найдем, должны работать как Папы Карло, при этом у них всегда должны быть ресурсы. Добытчики, соответственно, всегда должны быть при деле, иначе получится, что зарплату мы им платим впустую. Раз мы плавно перешли к устройству клана, давайте эту тему продолжим. Анастасия рассказала мне итоги вчерашней встречи — что-нибудь изменилось за это время?

— Тогда я начну, — тут же взяла слово Барсина. — Почту, что ты мне сбросил, разгрести не успела, однако несколько интересных вариантов там есть. Как уже сказала — встретила с Магдеем, Охотником 191-го уровня. По моим оценкам он может быть неплохим Рейд Лидером, но нужно

смотреть. Еще до вступления в клан, когда я была наемником, под его началом проходила несколько Подземелий. Из всех, с кем играла — он наиболее адекватный игрок, к тому же по стилю управления очень похож на Анастарию — грамотные команды, никакой паники и зазнайства. У него есть требование — хочет быть Бароном, но прежде готов доказать свою состоятельность как Рейд Лидер. Обещал найти нескольких бойцов и пройти любое соответствующее их уровню Подземелье на наш выбор, чтобы убедиться в его способностях. Что еще? Кроме Магдея встретиться больше ни с кем не получилось, однако на завтра назначены еще десять встреч. Кстати — дай мне возможность брать игрока в клан — сейчас только ты имеешь на это право. Либо находи время и кидай приглашение лично, у меня возражений нет.

— Хорошо, уже сделал, — согласился я, настроив свойства клана.

— У меня есть свой сайт, на котором я занималась самопиаром, пока была наемником. Посетителей на нем сейчас нет, однако, не нужно платить за хостинг — он уже куплен. У меня есть знакомый, который может разработать дизайн и сам сайт, но бесплатно работать он не будет. Ой! Совершенно забыла — по поводу рейдеров! Основной вопрос, который мне все задают и который я обещала сегодня уточнить — каким образом будет распределяться добыча и что с зарплатой?

— Насколько я помню негласную традицию, придуманную неизвестно кем неизвестно когда, половина добытых с босса золотых распределялась между рейдерами, — ответил я девушке. — Все остальное, включая ресурсы и амуницию — в клан, но половина золота — священная корова, которую нельзя трогать. Собственно, ничего менять или придумывать не буду. Есть только небольшое уточнение — я заинтересован в том, чтобы народ был максимально одет, поэтому прежде чем отдавать добычу в хранилище, Рейд Лидер должен будет оценить ее и распределить между игроками, если добытые вещи смогут кого-то улучшить. Заключим соглашение, по которому, если игроки выйдут из клана, то, либо возвращают одежду и оружие обратно в клан, либо выкупают его. Ремонт за счет клана, эликсиры и усиления на начальном этапе игроки пускай приобретают сами, если только не найдем достойного Алхимика и Чарника. Сейчас их нет. По поводу зарплаты...

— Тут я могу помочь, — выручил Плинто. — в Темном Легионе я хоть и был паркетным руководителем, однако потолки зарплат в зависимости от уровня прекрасно видел. Ловите — скрывать эту информацию смысла нет — клана, как такового, уже не существует.

— Может, пойти в Рейдеры? — задумчиво произнес я, когда увидел,

сколько мог получать Плинто, будь он обычным бойцом.

— Нет уж! Тебя не потянет ни один клан, — отшутилась Барсина, так же, как и я, изучающая список. — У тебя же фамилия «Итого». Ладно, у меня все. Завтра отпишусь о результатах.

— Сразу вопрос, причем всем — имеет ли нам смысл брать всех подряд в клан? Независимо от уровня, расы, предпочитаемого типа игры? Уверен, что ради проекций многие пойдут к нам и тогда сможем выбирать уже среди своих...

— Я против! — тут же ответила Анастария. — Чем больше человек в клане, тем более он неуправляем. Один человек может управлять десятью-двенадцатью игроками, не больше. От массовости толку нет ни для клана, ни для клановой казны — даже наоборот, все будут требовать деньги на ремонт. Уровни клана повышаются только при выполнении заданий или прохождении Подземелий, при этом в рейдовой группе должно быть не менее восьми игроков одного клана. При этом от заданий идет такая капля, что даже страшно о ней упоминать. Раз уж взяла слово, то тоже доложусь — я пообщалась с несколькими ремесленниками — они отказываются вступать в клан. Слишком мы малочисленны и неизвестны. Текущий рейтинг клана — 35774, да и то благодаря мне и Плинто. Такая же ситуация с добытчиками — низкоуровневые готовы вступить в клан прямо сейчас, только нам они не нужны. Минимум три-четыре месяца мы будем платить им зарплату, не получая, по сути, ничего взамен. Стоимость материалов начального уровня на аукционе колеблется от серебряной монеты до золотого за пачку, а зарплата — двадцать-тридцать тысяч в месяц. Выгоды нет никакой. Теперь насчет аукциона — у меня есть предложение. Мы находим уже действующего аукциониста и работаем с ним, так как содержать своего человека будет слишком дорого. С каждой сделки они берут 10 %, но поверьте — их услуга окупается сполна. Так же в помощь Лэйте предлагаю купить кланового Бухгалтера-Имитатора, чтобы он занимался отчетами и выплатами. Если мы найдем кого-то, то будем должны делать отчисления и платить налоги в специализированные органы, начислять всем зарплату, а также сводить балансы. Если есть возможность автоматизировать эту функцию, не вижу смысла делать обратное. Потом больше в виде штрафов отдадим!

— Принимается, с тебя контакт — будем заключать договор. Я так понял, у нас пока все, поэтому можно...

— Не все, — прервала меня Анастария. — Как я говорила — меня нужно снять с должности заместителя клана. Я не справляюсь. У меня есть две кандидатуры — Растяпа и Барсина.

— При этом спросить эти самый кандидатуры, естественно, никто не соизволит? — вставил Растяпа, с интересом смотря на девушку. — Как заместитель я буду еще больше никакой, чем ты, поэтому сразу беру самоотвод. Не мое это!

— Барса? — все обратили взор на нашу маленькую Друидку.

— Я не знаю, — покраснев под пристальным вниманием, замялась девушка. — Никогда я не была заместителем главы клана, могу что-то упустить...

— Но ты не против? — уточнила Анастасия.

— Нет, мне даже интересно будет, когда-то я хотела даже свой клан сформировать, много читала о том, как сделать его прибыльным, но сейчас, когда возникла реальная возможность... Я боюсь...

— Барса, давай еще раз — ты согласна стать заместителем? — переспросил я. Пускай меня считают занудой, но мне не хотелось навязывать игроку, причем свободному игроку, лишнюю головную боль.

— Да! — резко подняв голову, произнесла Друидка, что-то для себя решив. — Я готова стать заместителем и сделаю все, чтобы оправдать свое назначение!

Получилось немного пафосно, с громкими обещаниями, однако главное было сделано — я снял Анастасию с должности зама. С момента ее назначения еще не прошло два месяца, поэтому задание с Шахматами Кармадонта она не получит. Глупо, но я хочу подстраховаться. Барсе предложу очень хорошую зарплату, составлю грамотное соглашение, которое сможет защитить клан от ее неожиданного ухода — привет Елениум... В общем — буду закрывать все возможные риски. Паранойя она такая паранойя...

— Еще вопрос, — не унималась Анастасия. — Сегодня утром мне пришло предложение об интервью. Какой-то не очень известный канал делает серию передач о Барлионе, хотят поговорить. Мы как — пиаримся? Если да, то встреча с ними точно необходима.

— Организуй ее на этой неделе, — согласился я. — Встреча нас не убьет, а лишняя шумиха вокруг клана не помешает. Растяпа и Эрик — вы то насчет нашего замка как? Со мной?

— Растяпу не отдам, — заявила Настя. — Пока есть время, хочу его понатаскать по одному тренажеру. Что до Эрика...

— Тоже минус, извини, — окончательно добил меня дворф. — Я хочу убрать Меткость — одну из своих характеристик — и попробовать открыть Ремесло. Ты так много рассказывал о творчестве, что у меня давно руки чешутся попробовать самому. Но для этого нужно получить доступ к

Императору и постоянно находиться у учителя.

— Учителя в этом деле не нужны, — мрачно пробурчал я.

— Это тебе они не нужны, я пока без них никак. Пойми — до тренировки у Патриарха всего два месяца, потом опять месяц в минус. Если я за эти два ничего не смогу сделать, то точно не быть мне ремесленником. Мне нужно понять это...

— Таким образом, в сухом остатке имеем: Анастасия и Растяпа занимаются по индивидуальной программе, Плинто — готовится к тренировке у Патриарха, Барсина — прокачивается как Друид, Лэйте — становится нашим финансовым гением, Эрик — начинает испытывать муки творчества. Так я понимаю?

— Я возьму на себя всех Рейдеров, — подумав немного, добавил Плинто. — Уж накрутить им хвосты, чтобы бегали — это раз плюнуть и наличие меня в Анхурсе — только плюс!

— Я же займусь ремесленниками и добытчиками, — опять влезла Анастасия. — В течение месяца обязательно найду около сотни штук. Ты мне только права на прием в клан дай.

— Мне тоже, — попросил Разбойник. — Есть парочка знакомых, я поговорю с ними.

— Все это хорошо, но вы не забыли, что у нас задание Принца висит невыполненное?

— Вот две недели на его выполнение у нас и есть. Потратим неделю, чтобы народ набрать, потом Лэйте откроет телепорт к их месту обитания и все будет хорошо.

— В таком случае — приятного аппетита, мне больше добавить нечего. Встречаемся здесь через четыре дня. Ловите приглашение. Всем спасибо.

Вгрызаясь в крысопатку, я никак не мог отделаться от мысли, что меня только что кинули. Оставить одного на три, пускай и на два, месяца в замке, напоминающем, если верить Анастасии, руины... По-моему в этом мире закончилась справедливость...

— С Добрым утром, соня! — в амулете раздался радостный голос Анастасии. Системное время показывало всего семь утра, поэтому столь раннему звонку девушки я был, мягко говоря, не очень рад. Голосом, в котором не было ни единого намека на воодушевление и доброту, пробурчал:

— Насть, ты с дуба рухнула? Что такое срочное, что ты не смогла дожидаться обеда?

— Можно и подождать до обеда, — таким же радостным голосом ответила Анастасия. — Однако Эхкиллер готов отвести тебя к Трилистнику только сейчас! Выбирай сам!

— К Трилистнику?!

— Надо же тебя окончательно одеть? Но, если ты устал и хочешь спать, я Эхкиллеру так и передам — Махан занят. Он спит!

— Где вы? — сон как рукой сняло, и тут же в голове возник второй вопрос, который я не преминул задать, — сколько будет стоить такая услуга?

— Мы в доме Трилистника, думаю, не нужно объяснять, как туда попасть. Что касается денег — Киллер дает возможность купить вещи, покупаешь их ты сам. Решайся!

— Бегу! Буду через пять минут!

Масштабирующийся предмет... С одной стороны — главная мечта любого начинающего игрока, с другой — совершенно бесполезная по своей сути вещь. Такой предмет повышал свои параметры от уровня к уровню, позволяя игроку отбросить заботы об одежде. Отбросить уровня до 250-го, когда характеристики выбиваемых в Подземельях вещей увеличивались так, что Масштабки можно смело выбрасывать из-за профессиональной непригодности. Однако до 250-го уровня еще дойти надо, поэтому особого выбора у меня и не было...

Нагрудник, наплечник и плащ... Смотря на измененные характеристики, я нисколько не жалел о потраченных деньгах. Осталось сделать кольца, не зря же у меня открыт второй ранг специализации, и можно идти бить кого угодно. Сейчас я напоминал мажора, вложившего в игру безумные деньги — красиво, круто и, что самое обидное — совершенно бессмысленно в долгосрочной перспективе. Ну и ладно! Главное — предметы Трилистника невозможно сломать, их не нужно чинить — а ремонт высокоуровневой вещи зачастую стоит дороже, чем купить ее заново. Вот и думай, что лучше — один раз потратиться на одежду и забыть о ней, либо каждые 5–8 уровней ее менять и думать, как отремонтировать и где найти более мощную. Что бы еще придумать, чтобы перестать думать о такой трате? Полтора миллиона золотых ушли в далекое никуда...

— Насть, а как ты вообще получила репутацию с Трилистником? — спросил я, как только Эхкиллер оставил нас одних. Если меня кто-нибудь спросит, в честь какого праздника глава лучшего клана Малабара лично участвовал в покупке одежды — будет крайне тяжело ответить. Единственная причина, которую я видел — он уже знает о невозможности

предоставить мне свиток Императора о Шахматах Кармадонта, поэтому делает все, что в его силах, чтобы я принял другую награду. Ибо соглашение заключено, и оно требует исполнения. — Сколько я сюда ни ходил — до сих пор в списке встреченных фракций они не появились! Или это тайна Феникса, скрытая за семью печатями?

— Нет, конечно, — улыбнулась девушка, — ничего тайного нет, но среди кланов признано хорошим тоном не распространяться об этом на каждом углу. Дренеи — так называется раса Трилистника — не похожи ни на кого из Барлионы, при этом живут они только в Малабаре. В библиотеке Анхурса есть книга, в которой упоминается их история. Ее нужно прочитать и идти к Трилистнику с предложением собрать осколки их мира. Лови ссылку — Дренеи начинают общаться на эту тему только после прочтения этой книги. Сами осколки находятся в Подземельях и добываются только рейдом. Отсюда, кстати, растут ноги у передачи репутации с Трилистником внутри клана. Но опять же, главное условие — тот, кому ее передают, должен прочитать книгу. У меня с Трилистником в записи о «Встреченных фракциях» стоит жирный ноль — Киллер перевел все на себя. Но, обратись я к Дренеям, они вновь дадут мне возможность начать все заново. Обязательно прочти книгу — полезная штука...

### **Вы добавили в список встреченных фракций Трилистник.**

Откладывать в долгий ящик совет Анастории я не стал, сразу же отправившись в библиотеку. Книга, которую советовала Настя, находилась в самом дальнем и редко посещаемом краю. Хранитель только махнул рукой куда-то вдаль, когда я попросил принести необходимую мне книгу и отправил искать ее самому.

Томик оказался не очень увесистый, страниц на сто, рассказывающий о взрыве родной планеты синекожих. На единственном космическом корабле они добрались до Барлионы, однако перед посадкой произошел такой взрыв, что все, что было у Трилистника, разлетелось по материку в виде небольших осколков. На месте неудачной посадки сейчас находится огромное Озеро Скорби — его еще называют внутренним морем нашего материка. Представители Трилистника, находившиеся в специальных капсулах, выжили, однако все достояние их родной планеты было утеряно. Собственно, собрать эти осколки и помочь синекожим если не построить,



то хотя бы восстановить часть своей былой истории — суть прокачки репутации. Но каковы разработчики! Если не знать, что есть такая книга — никогда не догадаешься ее искать! Но даже если найдешь и начнешь читать — слишком скучно и занудно она написана, словно талантливый писатель старался сделать рассказ максимально плохим. И только прочтя книгу от корки до корки, в список фракций добавляется Трилистник. Хитро придумано!

— Уважаемый, нет ли у вас книги о замке Урусай? — спросил я у гнома-библиотекаря, как только прочитал книгу о Трилистнике. По словам Анастории, о таком замке, как Урусай, вообще нет никакого упоминания, словно разработчики создали его с нуля, специально под мой клан. Но в такие подарки, учитывая наличие монстра, я не верю.

— Урусай? — удивленно переспросил хранитель библиотеки. — За последний день я второй раз слышу это название и смею заверить, оно мне не известно!

— Второй раз?

— Один из представителей твоего клана — Великая Анастария — заходила сегодня рано утром и перевернула все записи о замках! Мне пришлось помочь ей разобраться во всем многообразии владений нашего мира и с уверенностью теперь могу сказать — замок Урусай не существует!

— Хорошо, — удивился я настойчивости Насти. Учитывая, что она меня подняла в семь утра, во сколько же она в библиотеку наведлась? — Есть ли список замков, находящихся возле Нарлака?

— На этот вопрос у меня тоже найдется ответ — всего вокруг Нарлака четыре замка, один из которых практически полностью разрушен, но среди них нет ни одного, название которого хотя бы издали походило на «Урусай». Анастария тоже задавала этот вопрос, поэтому мы с ней тщательно обследовали все земли.

— Скажите, а замки могут менять названия? — забросил я последнюю удочку, имеющуюся на текущий момент. Если уж Настя была здесь и не смогла, по словам библиотекаря, ничего узнать, то куда уж простым Шаманам?

— Крайне редко, но бывает, — услышал я удивительную фразу. — За всю историю Малабара таких случаев насчитывалось едва ли два десятка. Этот вопрос мы тоже посмотрели — ни у одного из замков, сменивших название, не было ничего похожего с «Урусай».

Очень весело! Получается не замок какой-то, а суслик — его никто не видит, а он есть! В то, что Император мог пожаловать мне несуществующее владение... Стоп!

— Хорошо, скажите, а есть ли замок Дрангор?

— По всей видимости, вы с Анастасией очень близкие люди, — улыбнулся хранитель библиотеки. — Она задала такой же вопрос, когда собиралась уходить, и мы вновь вернулись к поиску. Да, такой замок существует недалеко от Синтаны — столицы дворфов. Замок первого уровня, сейчас принадлежит Империи, однако принято решение передать его во владение Свободным людям. Я так понимаю — вы являетесь одним из кандидатов?

— Все верно, однако меня интересует Урусай. Предположим, замок сменил имя. Как много замков первого уровня, в которых завелись монстры?

— Нет таких в Малабаре, — уже откровенно улыбаясь, отвечал мне НПС. — Не поверите, но и этот вопрос мы тщательно исследовали. Вам следовало бы вначале поговорить со своими людьми, прежде чем отрывать меня от важных дел.

Прокол, прокол и еще один прокол. Как я мог усомниться в компетенции Насти? Вероятность того, что она вывернула из хранителя все, что только можно, практически стопроцентная, однако я занимаюсь никому не нужными поисками, словно являюсь мастером болтологии.

— И среди замков Картоса Урусая тоже нет? Потому что если... — начал спрашивать я, однако наткнулся на недобрый взгляд библиотекаря, выражающий явное негодование.

— Молодой человек! — поправляя очки, произнес хранитель, — у меня катастрофически мало времени, чтобы играть с вами в игру «найди замок»! Повторяю — Урусая в Малабаре не существует! Теперь прошу меня извинить — дела! Если у вас еще возникнут какие-то вопросы касательно этого владения — спросите у представительницы вашего клана! Она владеет куда большей информацией, чем я! До скорой встречи!

Библиотекарь вскочил из-за своего стола, подхватил стопку книг и уверенной поступью направился вглубь хранилища. На его место тут же заступил сменщик — игрок, решивший изучить какой-то игровой язык. В течение месяца, если возникает желание говорить и понимать еще что-то, кроме общего наречия, игрок обязан проработать в библиотеке. Заменять НПС на стойке, возвращать книги на место, приносить их — работы хватало, учитывая, что посетителей было всегда много — как игроков, так и НПС. Вот и сейчас — привычным жестом раскрыв книгу учета посетителей, игрок вопросительно взглянул на меня, словно ожидая просьбы принести книгу. 75-й уровень, Маг, клан Нормандские Львы. Отрицательно покачав головой, показывая, что мне ничего не нужно, я

отправился на выход. Получить информацию об Урусае в библиотеке не удалось. Ничего страшного — я знаю еще одно место, где она может быть!

— Могу вам чем-то помочь? — едва я вошел во дворец, рядом со мной материализовался распорядитель — одетый в пышный и пестрый костюм НПС. Убедившись, на всякий случай, что у меня есть доступ даже в кабинет Императора, благо меня туда сейчас никто не пустит — двери будут закрыты — я почтительно поклонился мужчине и произнес:

— Мне хотелось бы встретиться с Принцессой и выразить ей свою благодарность за помощь.

— Вам назначено?

— Нет, но... — удивился я тому факту, что для встречи с Тишей нужно проходить такую же процедуру, как и с Императором. Неужели сыграл тот факт, что у меня Привлекательность упала так низко? Печально...

— В таком случае — ничем не могу помочь! Принцесса сейчас занята. Ближайшее окно, учитывая ее отношение к вам — через девять дней в шестнадцать часов. Будете резервировать время?

— Вы просто передайте ей, что с ней хочет встретиться Махан! — стараясь скрыть эмоции, повторил я. — Уверен, она будет рада моему визиту!

— Понятно, резервирования не будет. Сожалею — ничем не могу помочь! Принцесса занята! Желаете посетить сад? — на всякий случай спросил распорядитель, прекрасно понимая степень моего доступа во дворец. Имея 54 % открытых помещений дворца, я мог беспрепятственно гулять там, где мне вздумается. Главное, чтобы эти самые помещения были открыты и для того, чтобы в них попасть, не нужно проходить заблокированные области. Например, одно из первых помещений, в которое игроки получают доступ — тронный зал, находится глубоко во дворце. Чтобы в него попасть, необходимо пройти через приемную, распорядительную комнату, зал ожидания, еще несколько непонятных комнат, доступ к которым открывался практически в самом конце. Игроки могли свободно бродить по дворцовому саду, наслаждаясь его красотами, посетить императорский музей, в который свозились лучшие экспонаты Малабара, но спокойно бродить по дворцу, как по собственному дому могло очень ограниченное число игроков.

— Пожалуй, прогуляюсь, — принял я приглашение распорядителя, ухватившись за него, как за соломинку. Очень редко, но с вероятностью более нуля процентов, жители дворца тоже гуляли по саду. Здесь можно встретить Вестников, Советников, даже Император не гнушался прогулками по собственному саду, позволяя себе иногда разговаривать с

игроками, оказавшимися в саду. Наверняка Тиша тоже любит этот зеленый уголок дворца, раз выросла в деревне. Кто знает, вдруг повезет?

— Граф, — произнес какой-то пожилой НПС, и до меня не сразу дошло, что обращаются ко мне. — Вы позволите составить вам компанию?

Я находился в саду уже три часа, однако Принцесса так и не появилась. Видимо — не судьба мне узнать, что за замок такой до того момента, пока я не увижу его лично. К моему удивлению, сегодня в саду было немногочисленно, словно и игроки и НПС разом решили отдохнуть от зеленых красот дворца. Пожилой человек, обращающийся ко мне, был едва ли не единственным посетителем сада, кроме меня.

— Присаживайтесь, — указал я на свободное место скамейки. — Прошу прощения, я еще не привык, когда меня называют по титулу, поэтому прошу обращаться просто — Махан.

— В таком случае, прошу называть меня Крантиус, — то ли улыбнулся, то ли сgrimасничал мой собеседник, устраиваясь рядом. Понимая, что ожидать от НПС длинных речей не стоит, я тут же залез в его свойства — всегда интересно знать, с кем имеешь дело.

**Крантиус, Герцог Урваликс, 420 уровень, Картос.  
Привлекательность — 22.**

На мгновение я потерял дар речи — отец Тредиола собственной персоной!

— Судя по лицу, ты увидел призрака, — теперь уже точно улыбнулся Крантиус, предоставляя мне паузу для того, чтобы собраться с мыслями.

— Не часто Герцоги Картоса удостаивали меня чести просто так пообщаться, — честно ответил я. — К слову сказать — вы первый.

— Всегда нужно с чего-то начинать. До меня дошли слухи об истинных причинах столь резкого изменения желания моего сына обзавестись семьей, поэтому я хочу выразить свою отцовскую благодарность. Император, хм... мне понравилось твоё выражение — «к слову сказать». Так вот, Император, к слову сказать — источник тех самых слухов, сообщил, что ты получил поистине императорскую награду за свои деяния, поэтому не имеет смысла предлагать тебе что-то дополнительное. Но, как аристократ аристократу, скажи — что значит «императорская» награда? Насколько я помню Наатхи, ещё в его бытность Мастером Картоса, был крайне... м-м-м... давай назовем это «не щедрым»

руководителем. Понимаю, что мой вопрос выглядит бестактным, поэтому пойму, если ты промолчишь. Однако, как же интересно...

Бинго! Быдыщь и еще раз быдыщь! Тройное сальто через голову и опять быдыщь! С каким трудом мне удалось удержать себя в руках и не бросится на Крантиуса с расспросами, даже трудно представить. Если НПС такого уровня заводит речь о награде, на которую, по всем правилам, он не должен «разевать роток» как на «чужой пирожок», это может означать только одно — либо информация, так мне необходимая, либо задание, так мной любимое. Даже не могу сказать, что интересней и привлекательней. Видимо, мне не удалось полностью совладать с собственными эмоциями, так как Крантиус, неправильно поняв мою реакцию, произнес, вставая со скамейки:

— Граф, прошу меня простить! Моя речь была неподобающей, и я готов принести вам официальные извинения. Позвольте откланяться. Если ваша честь была затронута, то...

Щаз! Стоять — бояться!

— Любезный Герцог, — вскочив со скамейки, я положил одну руку на локоть Крантиуса, прерывая его объяснения. — Какие извинения? Это я прошу прощения за свою столь бурную реакцию — поверьте, она не имеет никакого отношения к нашему разговору. В самой награде нет ничего тайного, наоборот, тайна связана с наградой.

— Прошу прощения, — нахмурился Крантиус, однако не стал уходить. — Твое последнее предложение не очень мне понятно. Каким образом тайна связана с наградой, при этом никакой тайны в награде нет?

— Да, выразился я не очень правильно, но прошу меня понять — торопился, стараясь вас удержать. Присаживайтесь, — я указал на скамейку, с которой мы только что вскочили, — я постараюсь вам все объяснить.

— В умении интриговать вам не откажешь, Граф, — хмурое лицо Герцога разгладилось и он сел обратно. — Мне уже намного интересней узнать о полученной вами награде, чем несколькими минутами ранее.

— Замечательно, — произнес я, присаживаясь рядом. — В общем, дело в том, что Император подарил мне замок и титул Графа, так что, как видите, ничего тайного в этом нет. Однако с самим замком связана такая тайна, что у меня даже нет предположений, как ее решить...

Я рассказал Герцогу все, что удалось узнать о замке Урусай к этому моменту. Точнее, что узнать не удалось ничего — никаких ссылок на замок, никаких упоминаний или переименований. Словно замка никогда не было до сего момента.

— Как давно варвары начали нападать на земли дворфов? — спросил Крантиус, очень сильно меня удивив. Какое это имеет значение?

— Задание на то, чтобы узнать причину их набегов я получил около месяца назад, соответственно, максимум еще месяц дворфы терпели, надеясь отбиться самостоятельно.

— Разведчики, отправленные к замку, так и не вернулись, правильно? — продолжал задавать вопросы Герцог, словно что-то понял. Неужели я все же ухватился за ниточку, которая поможет распутать клубок тайн замка Урусай?

— Все верно. По словам Императора, тридцать разведчиков обратно не вернулись.

— Все понятно, — внезапно лицо Герцога превратилось в спокойную и отстраненную маску. Смотри куда-то вдаль, он произнес, обращаясь явно не ко мне: — Уважаемые Вестники! Прошу о возможности поговорить с Императором! Вопрос серьезный — на кону честь Картоса!

— Крантиус, ты преувеличиваешь, — буквально через мгновение раздался до боли знакомый голос. Наатхи — Император Малабара, бывший Мастер Картоса почтил нас своим присутствием. — Честь Картоса не может пострадать. Властелин поддержал меня еще в Темном лесу.

— Ваше Величество прекрасно понимает, что никто и никогда не сможет взойти на трон Альтамеда! — продолжил гнуть свою линию Герцог, немигающим взглядом смотря на ухмыляющегося Императора. Со стороны эта сцена выглядела так забавно, что я не смог удержать улыбку. К моему огромному сожалению, она не осталась незамеченной.

— Махан, я благодарен тебе за то, что ты сделал, поэтому позволь развеять твои надежды. У тебя нет повода улыбаться или радоваться — награда Императора чудовищна!

— Крантиус! — послышался еще один возглас и тоже со знакомыми интонациями. Властелин!

— Я не знаю, почему замок решили назвать Урусай, во всем остальном мире он известен как Альтамеда — Призрачный замок, проклятие Картоса! Много тысяч лет назад владелец замка был проклят, предав своего повелителя. Властелин тех времен был крайне суровым правителем, ненавидящим предателей, поэтому замок постигла страшная кара — все его жители стали призраками, а сам замок утратил право не только находиться на землях Картоса, но даже на одном месте! Ужасное проклятие переносило Альтамеду с места на место раз в полгода, не давая возможности ее жителям обрести покой. Ведь известно, что за год призрак привязывается к тому месту, на котором находится. И теперь Альтамеду

решили отдать тебе! Замок с призраками! Да, я считаю — это чудовищный подарок и несправедливо со стороны Императора скрывать от тебя всю правду!

— Что ж, Герцог всегда являлся любителем правды и на нашу беду является одним из немногих разумных, знакомых с историей Альтамеда, — невесело проговорил Властелин. — Махан, Крантиус прав — название «Урусай» было придумано Императором, так как в переводе с картосского «Альтамеда» — Призрачный замок. Замок без имени. Замок, потерявший собственное название. Три тысячи лет он носился в глубине Свободных земель, однако, по неведомой нам причине, выскочил на земли Малабара, сгоняя варваров. На это можно закрыть глаза и через три месяца Альтамеда исчезнет, переместившись на новое место, однако я хочу дать призракам шанс. Шанс на возрождение. Крантиус не все тебе рассказал — войти в замок может только его истинный владетель, именно поэтому тебе дали титул Графа. Для остальных замок останется вне досягаемости. Кроме того, еще никогда Призрачный замок не сгонял со своих мест ни один народ. Это может означать только одно — кроме призраков в нем поселился кто-то еще. Кто-то настолько сильный, что смог противостоять проклятию замка. Мы не знаем, кто это... События Темного леса показали мне и моему отцу, что ты обладаешь нестандартным мышлением, поэтому мы хотим дать тебе шанс. Шанс узнать правду Альтамеда и избавить моих бывших подданных от проклятия. Они сполна заплатили за свои прегрешения...

— Но почему нельзя было сказать об этом сразу? — выдавил я, справившись с первым шоковым состоянием. — Для чего придумывать названия «Урусай»?

— Потому что это не вся правда, — мрачно произнес Император. — Мне прекрасно известна история Альтамеда, поэтому глупо полагать, будто я отправил своих разведчиков на верную смерть. Как я тебе говорил — здесь сложнее, чем на первый взгляд кажется... Призрачный замок не просто появился на моих землях, он появился прямо в центре Гларниса — одного из замков Нарлака, подмяв его под себя. Со всеми жителями... Троим израненным, проклятым, лишенным части конечностей крестьянам, находившимся в этот момент у Гларниса, удалось добраться до патруля. Они упорно твердили только одно словно, словно умалишенные: Урусай... Пока не погибли — их тела, словно от черной гнили, буквально на глазах разваливались на части. Тогда мы и подумали, что Альтамеда, поглотив замок, приняла новое имя — Урусай. Ты — Свободный житель, обладающий способностью возвращаться из Серых земель без Метки

смерти. С тобой в одном клане находятся два величайших воина материка — Плинто и Анастария. Они прикроют тебя от призраков вне замка, однако внутри Альтамеда ты должен отправиться в одиночку. Таковы правила Призрачного замка и не в наших силах их изменить. Теперь ты знаешь все.

Император замолчал и внезапно я почувствовал на себе вопросительные взгляды трех пар глаз. Наатхи, Властелин и Герцог чего-то от меня ждали, однако я упорно не понимал чего, пока перед глазами не высветилось сообщение:

**Обновление задания «Неизбежное зло» — настоящее название замка — Альтамеда, Призрачный замок... Вы согласны приступить к выполнению задания?**

И две яркие кнопки «Принять» и «Отказаться». Получается, задание постоянно корректируется, словно разработчики сами не до конца понимают, что хотят накрутить? Теперь вроде как поняли и плавно подвели меня к изменению задания? Или все было так и задумано, включая встречу с Герцогом? Не зря же он первый со мной заговорил! В одиночку расправиться с кучей призраков? Веселенькое дельце, ничего не скажешь...

— То есть кроме меня в замок больше никто не сможет войти? — уточнил я, все еще не решаясь нажать на «Принять». Штрафа никакого не было, замок возле Синтаны в любом случае будет за моим кланом — либо сейчас, либо через три месяца, поэтому я ничем не рискую, нажав кнопку «Отказаться». Однако, как всегда, есть свои «но» — мне внутренний зоопарк не простит, если я не попытаюсь заполучить Альтамеду, либо узнать, что в ней накрутили — это же интересно, черт возьми! Так что однозначное «Принять», даже несмотря на потенциальные перерождения.

— Почему же, — задумался Император, — в замок имеет право войти только владетель. Однако владетелей может быть не один! Так что смею заверить, что если бы у тебя была супруга, то она также смогла бы войти в Альтамеду — она обладает такими же правами, что и владетель. Жаль, что у тебя нет невесты... Согласно закону Малабара, у Графа нет возможности обзавестись супругой за неделю или даже за месяц! Вначале должна быть помолвка, затем полгода ожидания и только после этого — свадьба. Вынужден констатировать — сейчас в замок сможешь войти только ты.

— В таком случае, у меня особого выбора-то и нет, — ухмыльнулся я, нажимая кнопку «Принять». — Урусай — Альтамеда — Призрачный



замок... Как много названий одного и того же объекта. Я разберусь, какое из них правильное, чего бы это ни стоило!

## Глава 4. Подготовка к путешествию

— Брат, ты только посмотри какая красотища! Нет, я серьезно — даже страшно представить, сколько усилий было потрачено, чтобы такое создать! Я совершенно не чувствую магии!

Дракоша кружился вокруг одного из хрустальных мостов Анхурса, ни на секунду не переставая восторгаться его красотами. Улыбнувшись, я улучил момент и потрепал его по загривку — в столь возбужденном состоянии Тотем мне видеть еще не приходилось. Если ему так нравится прекрасное, то нужно его сводить во дворец — если в Анхурсе и есть на что посмотреть, то это именно он...

Когда я вышел из дворца, желания связываться с кланом, «радуя» их предстоящей перспективой борьбы за замок, не было никакого. Прекрасно понимая, что Анастасия смогла бы уже к завтрашнему утру предложить несколько вариантов выполнения задания, но, тем не менее, я не стал портить себе остаток дня. Вызвав Дракошу и позволяя тому полетать по Анхурсу, я просто прогуливался по окрестностям, наслаждаясь видами столицы. Стоит признать, что архитекторы, спроектировавшие город, постарались на славу. Внешний вид каждого здания, кроме, пожалуй, «Золотой подковы», был направлен на увеличение общей привлекательности города — арки, балюстрады, фигурные орнаменты, статуи, хрустальные мосты... Довольный Дракоша летал от шедевра к шедеву, вызывая восторженный писк у НПС-детворы и завистливые взгляды игроков.

— П-привет! — внезапно ко мне подошла девушка-игрок. Эльфийка, 24 уровень, Растилана Прекраснейшая, клан «Нас не сломить — везде прорвемся».

— Привет, — недоуменно ответил я, стараясь понять, что нужно от меня этой милой девушке.

— М-можно... голограмму? Дракон... — произнесла Растилана, несколько раз нервно оборачиваясь в сторону небольшой группы стоящих неподалеку игроков.

— Дракош, лети сюда, дело есть, — прокричал я, стараясь сдержать улыбку. Судя по тому, что на лице игровой куклы Растиланы виднелись несколько небольших шрамов, можно смело утверждать, что ей еще нет восемнадцати лет. Одно из основных правил Барлионы гласило, что игроки до восемнадцати лет не имели права корректировать образ своего

персонажа. Около десяти лет назад психологи доказали, что получение «совершенного» образа в игре негативно сказывается на игроке в реальности — он начинает ненавидеть свое худое тело, чрезмерно длинные ноги, массивный нос. Насколько я помню, правило о соответствии игрового и реального образов несовершеннолетних закреплено на законодательном уровне, поэтому с огромной вероятностью передо мной находился подросток. Вряд ли взрослая девушка оставила бы такие небольшие поправки на своем персонаже.

— Чего хотел? — спросил Дракоша и только сейчас увидел девушку. — Ой, простите! Добрый день!

— Вот эта милая девушка желает создать голограмму с нами, ты не против?

— Я? Против? Смеешься? Как будем голографироваться? Слу-у-ушай! — все еще находясь под впечатлением от красот города, протянул мой Тотем. — Давай вдвоем станем Драконами! Ты посадишь Растилану на шею и покатаешь ее по Анхурсу! Это же намного интересней, чем обычная картинка!

— Хм... Это идея! Ты как — согласна покататься? — спросил я застывшую девочку.

— Я... Мама... Спросить... — продолжила заикаться Эльфийка, то краснея, то бледнея.

— Будем считать, что согласна! — резюмировал Дракоша. — Брат, обращайся в Дракона!

**Внимание! Вы вторглись в личное пространство несовершеннолетнего игрока. В соответствии с пунктом 1372 правил Барлионы, отправлен запрос родителям девушки, ожидайте решения... Решение принято — доступ к персонажу разрешен, срок — 60 минут. Ограничение — вам запрещено покидать пределы Анхурса...**

Пришла пора замереть мне самому — с таким текстом еще ни разу не приходилось сталкиваться. По всем правилам, следовало бы остановиться и подумать, однако мой мозг уже трансформировался — ему хотелось полетов.

— Ой! — не смогла удержаться от возгласа Эльфийка, когда я обернулся Драконом. Опустившись на землю, подставляя шею Растилане, я

надеялся только на одно — девушка не будет елозить по мне, как Растяпа, стараясь поскорее очутиться на земле. Иначе удержать ее в воздухе будет крайне тяжело...

— Давай за ним! Да быстрее же — уходит! — прокричала Растилана, совершенно забыв о заикании и указывая рукой на удирающего от нас Дракошу. Старательно пиная меня пятками, как заправского ездового скакуна, девушка полностью отдалась полету. Ухмыльнувшись, я поджал лапы и, уже совершенно не думая о своем седоке, рванул за Тотемом. Первые минуты Эльфийка сжимала мне шею, боясь упасть. Однако привыкнув, осмелела и попросила не просто взлетать и опускаться, но и двигаться вперед. Только потихоньку... Снующий туда-сюда Дракоша показывал ей свой длинный язык, словно дразня, и постепенно страх девушки ушел, сменившись азартом. С каждой минутой скорость моего полета становилась быстрее и быстрее, пока окончательно не стало ясно — Растилана никуда падать не собирается, а по ее горящим глазам становилось понятно — ей хочется скорости.

— Все, больше Драконом мне быть нельзя, — вернувшись на землю, я аккуратно снял девочку и обернулся обратно человеком. — Это же лучше, чем обычная голограмма?

Вместо ответа Растилана бросилась мне на шею и обняла, совершенно не скрывая своих чувств.

— Спасибо, господин Махан, — раздался еще один женский голос. Очередная Эльфийка, только теперь 144 уровня. Учитывая, что у нее был тот же клан, что и у девочки, так и не выпускающей меня из объятий, можно предположить, что к нам пожаловал родственник этой милой девочки.

— Не стоит, — добродушно ответил я, отпуская Дракошу — его время тоже вышло.

— Лана, пойдем, — 144-уровневая женщина присела на корточки перед Растиланой. Только сейчас я заметил, какая же моя бывшая наездница была маленькой. — Беги к сестре. Ей очень хочется услышать о том, каково это — летать на Драконе! Неужели ты не порадуешь сестренку?

— Хорошо, мамочка... Кати! — по всему Анхурсу разнесся довольный и пронзительный девичий крик. Растилана взяла с места в карьер, рванув куда-то в сторону, продолжая кричать: — ты не согласишься, на ком я сейчас катаюсь!..

— На самом деле стоит, — проводив дочь взглядом, Наргалина обернулась обратно ко мне. — За последние несколько месяцев вы первый, кому она разрешила дотронуться до себя, пускай даже в игре. Год назад,

когда ей было девять лет, произошел один несчастный случай, нанесший девочке тяжелую моральную травму. Доктора посоветовали возвращать ее в социум через игру, поэтому Лине позволили войти в Барлиону до четырнадцати лет. Не играть — просто стать человеком. Целый год она ходила молчаливой, нелюдимой, пока не увидела фильмы корпорации об открытии новой Империи. Дракон ее настолько поразил, что впервые за долгие месяцы она произнесла слово. Слово «Дракон»... С тех пор Драконы стали для нее всем — книги, фильмы, сказки, картинки... Мы не надеялись встретить вас, тем более не надеялись на то, что вы сделали... У меня не так много денег, но я все равно хотела бы...

— Стоп! — прервал я женщину, когда понял, куда она начала клонить. — Ни о каких деньгах речи быть не может! Не могу сказать, как долго я пробуду в Анхурсе, но с удовольствием завтра утром покатаю вашу дочь. Я проживаю в гостинице «Крылья Галахарта», поэтому если утром, скажем, в девять часов, увижу Лану, буду не против прокатить ее еще раз — мы так и не смогли догнать Дракошу. Договорились?

— Спасибо! — на глазах женщины появились слезы, она обняла меня, прикоснувшись губами к щеке, после чего развернулась и быстрым шагом пошла к дочерям. Насколько я мог видеть, Лана, активно жестикулируя, что-то рассказывала сестре, постоянно выкрикивая слово «Дракон». Пускай! Главное — она не замкнулась обратно...

Вечером, вернувшись из Ювелирной мастерской в гостиницу, я устало упал на кровать. Двадцать три Золотых перстня, каждый на +31 к Интеллекту, дались мне нелегко — сказывалось отсутствие практики. Нужно бросать это гиблое дело с развитием клана и заняться, наконец-то, творчеством. Открыв список активных членов клана, обнаружил, что в игре остались только те, кто из нее не может выйти по религиозным соображениям — Эрик, Лэйте и Растяпа. Остальные ушли в реальность, поэтому им уже не расскажешь о Альтамеде. Ничего — завтра будет новый день, будет новая пища, нужно только не забыть поставить себе будильник на половину девятого. Нужно же выступить в качестве ездового Дракона...

Уже засыпая, в голове начали возникать вопросы, не позволяющие отключиться. Что послужило такому «замуровыванию» сознания ребенка, что обычно не идущая на компромисс корпорация разрешила десятилетней девочке войти в Барлиону? Что-то связанное с мужчинами? Вряд ли — она спокойно ко мне подошла, даже заговорила первой. Испуг? Вполне вероятно, но тоже сомнительно. Странная ситуация, даже повезло, что она увидела Дракошу. Когда я был в облике Дракона, со стороны девочки никакой заторможенности или заикливости не наблюдалось, но это когда

она была рядом... Что будет, когда я отправлюсь по своим делам, а она останется наедине со своими родными... Катать ее каждый день? Мне, конечно, не тяжело, однако я не социальный работник, здесь нужно решать вопрос другим способом...

Словно ужаленный, я вскочил с кровати — верно! Другим способом! Возбуждение было настолько сильным, что я нервно начал ходить по комнате из угла в угол. Еще в Колотовке я создал Оглобле статуэтку собаки, в нужный момент ожившую и защитившую ключевого НПС. Если Лана без ума от Драконов, то почему бы мне не сделать ей приятное?

Усевшись за стол, я достал ювелирный набор и кусок Малахита — сегодняшняя ночь обещает быть долгой. Привет Конструктор...

— Это тебе, — утром, едва я вышел из гостиницы, ко мне буквально подлетела Лана и протянула розовый клочок бумаги. — Дракон, а можно вместе со мной покатается сестра?

— Только по очереди, — ответил я, разворачивая, как оказалось, поздравительную открытку. Прочтя надпись, я не смог сдержать улыбки: «С днем всех влюбленных, самый классный Дракон из всех Драконов, что я знаю!». Корявый почерк показывал, что текст была написан в Барлионе, причем от руки, а сама открытка только что не кричала — девочка начинает возвращаться к нормальной жизни...

— У меня тоже есть для тебя подарок, красавица, — сказал я, когда получил еще одну порцию обнимашек, теперь уже от двух девушек и одной довольной мамы. — Держи, это тебе.

Присев на корточки перед маленькой девочкой, я протянул ей Малахитового Дракона — выструганную за ночь статуэтку.

— Какая прелесть, — прощепетала Лана, выхватила Дракона и понеслась по всей площади, размахивая статуэткой из стороны в сторону. — У меня есть Дракон! У меня есть Дракон! — начал разноситься ее радостный и постепенно удаляющийся крик.

— Простите, мне нужно... — замялась ее мама, желая побежать за дочерью, но я только улыбнулся и произнес:

— Бегите, а то так спрячется, что придется Вестников призывать на поиски такой егозы...

— *Ищу группу на выполнение поручений по доставке цветов! Нужны игроки только с летающим питомцем!*

— *Ищу Эльфа-Друидку для подарка! Плачу триста золотых!*

— *Для прокачки репы с Амурами ищется несколько игроков! Занимаемся только доставкой писем!*

Оставшись в относительном уединении, я открыл городской чат и

ухмыльнулся — День всех влюбленных! Суть мероприятия была довольно проста — из реальности в Барлиону перекочевал праздник красных сердечек, цветочных лепестков, розовых соплей и слюнявых объяснений в любви. Из года в год в этот день в городах начинается отыгрываться сценарий «Соединяем сердца», во время которого игроки передают объекту противоположного пола послания. Причем, не обязательно любовные — может быть что угодно: от фразы «Я тебя люблю!», до «У тебя классные волосы!» Неважно что, главное — в тему праздника. Каждое написанное письмо повышает у игрока репутацию с Амурами. Крылатые ангелы только в этот день появляются в городах и смотрят с отеческой улыбкой за суетой в городе. Учитывая, что кусок бумаги, на котором можно писать письма, стоит очень дорого... Корпорация на всем старается сделать деньги, даже на слабости людей к выражению своих чувств.

Написанные письма игроков, да и некоторых НПС, нужно доставлять адресатам. Для этого формируется отдельный пул заданий, которые разносчики с радостью принимают. Никаких денег — только репутация. Следует признать, что у Амуров есть очень привлекательные питомцы в виде пушистых кошечек и зайчиков, ради которых игроки готовы тратить целый день, выполняя глупые поручения и марая бумагу своими чувствами... В общем — праздник для влюбленных людей. Хм... Может мне тоже написать письмо? Отдать его на почту, какой-нибудь игрок отнесет его Анастасии, получит репутацию...

— Махан, у тебя найдется минутка? — обратился ко мне с открытой улыбкой один из женских НПС. Девушка, лет двадцати, если не меньше, довольно симпатичная, с перевязанными красной лентой волосами и при этом в простеньком платье простолюдинки.

— Вроде не спешу никуда, — ответил я, понимая, что мне светит — доставка письма.

— Ой, как хорошо! — всплеснула руками девушка и радостно защебетала: — Сегодня большой праздник, а я все никак не успеваю отправить письмо. Хочу признаться одному очень красивому, стройному, мужественному и практически идеальному человеку, что люблю его всей душой. Ты можешь мне помочь?

**Доступно задание: Доставка любовного письма.**  
**Описание:** Доставьте послание Доминики Эл ее возлюбленному. **Класс задания:** сценарий «Соединяем сердца». **Награда:** +100 Репутации с фракцией Амуры.

## Штраф за отказ/провал: Нет.

— Давай сюда, — ответил я улыбающейся девушке, принимая задание. Десять минут меня не убьют! Зато хоть репутацию прокачаю. Глядишь — получу себе пушистого котенка, подарю его Анастории, пускай с ним возится... — Куда нести-то?

— В Криспу, — ответила девушка, продолжая смотреть на меня с открытой и добродушной улыбкой. — Далековато, конечно, но за пару недель обернешься!

Пару недель? Карта Малабара тут же появилась перед моими глазами, отчего я грязно выругался, смущая до красноты стоящую рядом девушку. Не смешно! Даже не так — это полная и огромная филейная часть какого-нибудь дурно пахнущего животного! Это не просто подстава — это одна из самых эпических подстав! Это... У меня даже слов нет, чтобы выразить всю глубину чувств, нахлынувших на меня в этот момент. Криспа находилась на самой границе с Картосом, по сути, — приграничная застава. Если выполнять это поручение — страшно представить, сколько денег уйдет на телепорт туда и обратно.

— Ой, спасибо, а то все Свободные жители, как только я рассказываю, куда нужно письмо отправить — сразу отказываются, — продолжила девушка, не понимая моего состояния. Раз стою и молчу — значит согласен. Все логично. — Фрист — стражник в Криспе, его быстро найдете. Передайте, что его любимая Доминика скучает и ждет возвращения своего героя! Спасибо огромное!

Девушка сделала быстрый шаг, поцеловала меня в щеку и тут же упорхнула, словно одуванчик под мощным порывом ветра — раз, и ее нет. Криспа... Я открыл карту еще раз и с грустью посмотрел на расстояние — десять тысяч золотых в одну сторону как нечего делать, и то, если умудрюсь получить скидку у Мага. Отличное социальное задание! С одной стороны 100 репутации с фракцией, которая мне, по сути, вообще не нужна, с другой — минимум двадцать тысяч золотых, если добавлять сюда телепорт обратно... Отказаться?

Не закрывая карту, я открыл список с заданиями, выделил только что полученную доставку и практически нажал на кнопку «Удалить», как в глаза бросилось что-то неправильное. Недалеко от Криспы, буквально в паре дней пути, была нанесена небольшая точка, просматривающаяся во всех масштабах карты — метка номер 1. Место, в которое Ренокс, якобы мой барлионский дракон-отец, советовал отправляться в одиночку. Та-а-



ак... Вот сейчас возьму и наивно поверю, что Доминика обратилась ко мне совершенно случайно, и никто к этому не приложил никаких усилий... Только что мне мягко и ненавязчиво намекнули, что нужно обязательно отправиться в Подземелье. Причем одному... Ладно, посмотрим!

— Барса, что у нас с рейдерами? — тут же позвонил девушке.

— Сейчас есть двадцать три игрока. Три танка, три лекаря и семнадцать бойцов. Всех предложил Магдей, поэтому проверять особо не стала — я доверяю этому человеку. Больше народа нет — только что отшила очередного жаждущего получить проекцию. Ничего толком не умеет, зато гонора столько, что... А ты по делу спрашиваешь, или как?

— Двадцать три игрока. Скажи, какой у них средний уровень?

— Сто семидесятый. Если бы не один знакомый Магдея — Воин сорок второго уровня, то был бы немного выше, однако наш потенциальный Рейд лидер очень сильно ратовал за него. Говорит, что Кифат, так зовут этого низкоуровневого, себя еще покажет. Как я поняла — один из его давних офицеров или друзей сменил персонажа, начав с нуля и пока дошел только до 42-го уровня. Прием в клан я собираюсь делать сегодня вечером... Ты же не против присутствия такого Рейдера?

— С чего вдруг? Если РЛ утверждает, что он готов — почему бы ему не поверить? Прием у тебя во сколько?

— В шесть по серверному.

— Отлично! Буду ждать от тебя новостей...

— Насть, какие планы на вечер? — тут же я сделал еще один звонок.

— Планы? — послышался удивленный голос, практически тут же сменившийся ехидством: — Ты хочешь меня куда-то пригласить?

— Почему бы нет? Ты симпатичная девушка, ничего лишнего не заметно, почему тебя нельзя пригласить?

— Что значит лишнего? Это ты так мягко намекаешь, что я толстая? — в голосе девушки послышались стальные нотки, однако меня уже не обманешь:

— Фу, Анастасия, тебе такая игра не идет... Короче — я приглашаю тебя сегодня со мной погулять по Малабару. В конце концов, неужели я не могу просто так пригласить тебя на свидание?

— Так это еще и свидание! — в голосе девушки было столько сарказма, что будь она рядом, не удержался бы от того, чтобы не придушить ее.

— В шесть Барсина принимает бойцов, хочу на это посмотреть... Давай в семь?

— Форма одежды?

— Обычная. Мы с тобой просто погуляем. Если ты не против. Праздник, как-никак.

— Это праздник всех влюбленных, ты не забыл?

— В семь на центральной площади, — вместо ответа повторил я и оборвал связь.

Идея взять Настю в Криспу пришла мне внезапно. Давно хотел побыть с ней наедине, однако такого счастливого момента у меня не было с самого ее вступления в клан — все время кому-то что-то от меня или от нее нужно. Сейчас же улетим на край Малабара, побродим по приграничному городу. Глупое, на самом деле, свидание, проще заказать столик в «Золотой подкове», но мне все эти посиделки уже порядком надоели. Хочется воздуха, а не коробку из четырех стен и джинна-официанта...

— Магдей, ты согласен вступить в клан Легенды Барлионы на ранее обговоренных условиях? — произнесла Барсина, обращаясь к нашему будущему Рейд Лидеру. Черноволосый мужчина, с ярко выраженной татарской внешностью, стоял прямо и с нескрываемым наслаждением следил за тем, как Барсина нервничала. Еще бы — моя Друидка сегодня занималась первым своим официальным наймом людей на работу, поэтому находилась не в своей тарелке. Стоит отдать должное Магдею — ни слова ехидства или ерничества, способного сбить девушку. Только открытая улыбка старого знакомого, даже не так — пожилого человека, наблюдающего за тем, как его внук делает свои первые шаги.

Сама церемония принятия в клан вышла немного пафосной — я полагал, что Барсина встретится отдельно с каждым, кинет приглашение в клан, подпишет заранее согласованные договора и назначит клановую роль, однако вышло немного не так. Собрав все двадцать три человека вместе, девушка начала работать с каждым по отдельности, заставляя других ожидать своей очереди. Получилось, что игроки находились в ожидании такой велико чести, как прием в Легенды, что лично я поставил бы под сомнение — согласно рейтингу, мой клан был даже не в первом десятке тысяч.

Настроив свойства клана, позволяющие всем Рейдерам получать проекцию сразу при вступлении в клан, я смотрел как суровые лица игроков расцветали в улыбках, когда рядом с ними появлялись маленькие проекции людей, эльфов, гномов, дворфов... Особенно порадовал Кифат — низкоуровневый Воин. У него появилась проекция самого настоящего раскрашенного клоуна, балансирующего на одном колесе и жонглирующего при этом факелами, шарами и кольцами. Выходило так забавно, что я тоже не смог сдержать улыбки... Ну вот — теперь в моем

клане появился собственный клоун! Если кто пожелает начать над нами смеяться — самое время...

— Готова? — спросил я Анастарию, как только прием в клан закончился. За сегодняшний день мы выросли сразу на 47 человек — двадцать три Рейдера и двадцать четыре добытчика и ремесленника. Неплохо для первого дня, нужно будет оценить результаты.

**Получено клановое достижение: Клан горняков 1-го уровня. (Представители клана добыли 1000 единиц руды). Скорость добычи ресурсов увеличена на 1 %.**

Несколько мгновений мне потребовалось для того, чтобы понять, как мои слова привели к получению кланового достижения, и только потом сообразил — это же наши работники начали отрабатывать свою зарплату! С учетом огромных бонусов, что дают Первые убийства — довольно средний результат. Хотя придираюсь — игрокам нужно было еще до рудников долететь... Нет, не придираюсь — на поляне Хранителя в Темном лесу мы уже были в клане и сами добыли половину ресурсов до первого достижения. Ладно, посмотрим на динамику. Вскоре должны подтянуться Травники и Лесорубы.

— Готова, — бодро ответила Анастария, смотря на меня таинственно-заинтересованным взглядом. Даже страшно представить, какие мысли крутятся у нее в голове по поводу того, куда я ее поведу.

— В таком случае — прошу, — активировав заранее купленный у Мага портал, обошедшийся мне, как и прогнозировал, в двенадцать тысяч золотых, я предложил Анастарии руку.

— Вы столь галантны, — принимая мое приглашение, ответила Настя и практически одновременно с ней мы вступили в синеву портала. Надеюсь — она меня не убьет, когда узнает, куда я ее доставил...

— *Народ! Здесь Анастария! Валим ее!* — едва мы появились на центральной площади пограничного города, чат взорвался сообщениями. Я осмотрелся и обстановка в городе мне совершенно не понравилась. Даже не тем, что надписи в чате были сплошь на картосском языке. И не тем, что Настя тут же выхватила меч, отмахиваясь от летящего кинжала — спасибо ее реакции. И совершенно не тем, что стражники, обычно находящиеся перед входом в Мэрию, сейчас лежали с единицей Жизни на земле и стонали, при этом порядка десяти игроков ломали эти самые двери. Убить

ключевых НПС нельзя, только довести их Жизнь до единицы. Когда беспредел прекратится — а прекратится он в любом случае — лекари восстановят всех раненых. Больше всего мне не понравилась неприятная надпись, маячившая перед глазами:

### **Город Криспа подвергается нападению со стороны Свободных жителей Картоса!**

Пригласил девушку на свидание!

— Усиление! — крикнула Настя, блокируя щитом удар подлетевшего Воина 183 уровня, после чего отправила его на перерождение буквально за четыре быстрых взмаха меча. Центральная площадь города была относительно пуста — кроме выведенных из игры стражников и торговцев, а также десятка ломающих двери Мэрии игроков, на ней никого не было. По всей видимости, картосцы грабили город, поэтому делать им на площади нечего. — Мэрия прямо по курсу, пробиваемся туда! Держись сзади!

— Хорошо, — прокричал я в ответ, тут же выполнив приказ девушки. По идее, мужчинам не полагается скрываться за спиной слабого пола, однако у меня никаких противоречивых чувств не возникло. С учетом уровня, опыта и экипировки, Настя сейчас не слабый пол, а всеразрушающее ядро, целью которого является прибытие в безопасное место.

Вокруг Мэрии находилась очень разношерстная компания — несколько Зомби, Вампиров, Темные люди и даже огр. Однако такое расовое разнообразие не спасло игроков Картоса от уничтожения — вместо того, чтобы спокойно пропустить девушку вперед, вежливо постучать в дверь, попросив ее открыть и впустить Настю внутрь, они зачем-то начали на нее нападать... Самый прокачанный из них был всего 192 уровня, поэтому девушке хватило чуть больше минуты для того, чтобы полностью расчистить площадку у дверей Мэрии. Все, что оставалось мне — не путаться под ногами и подбирать падающую добычу — золото и предметы. После того, как открыли возможность играть за Картос, правила захвата городов могли и поменять, но раньше, во время набега, со всех НПС, отправленных валяться на мостовую, в обязательном порядке выпадала случайная вещь, соответствующая уровню НПС, а также небольшой мешочек с золотом в качестве бонуса. При этом был один нюанс — если

нападающий игрок умирает в течение трех часов после того, как пал город — вся добыча падает на землю. С учетом того, что ее могли подобрать другие картосцы — не доставлять же им лишнюю радость!

— Прошу помощи! — прокричала Анастария, подбежав к двери. — Впустите — на нас напали!

— Назовитесь! — тут же раздался испуганный голос из-за двери.

— Анастария, Паладин-Генерал Малабара и Махан, Верховный Шаман Малабара! Площадь пуста, но с минуты на минуту здесь появятся другие захватчики! Внутри мы поможем организовать оборону!

— Входите, только быстрее, — раздался грохот отодвигаемой мебели, скрип двери и на нас взглянул довольно забавный Мэр. Кто бы мог подумать, что в Криспе — одном из городов Провинции Лестран — им окажется дрожащий и всего боящийся зеленый Гоблин? Практически полная копия Корника, за исключением ушей, которые у местного Мэра были огромными, словно у Чебурашки, а общая комплекция фигуры напоминала скорее шарик, чем туловище гуманоида. Таких толстых гоблинов в игре я еще не видел!

— Где стража? — сразу спросила Анастария, помогая мэру подпереть дверь огромным шкафом.

— Валяется на площади! Ее уничтожили в первые минуты боя! Нападением управляют некто Шкальник и Зигфридс, Разбойники, Свободные жители 244 и 237 уровня соответственно. Всего в городе, на данный момент, находится тысяча триста сорок шесть представителей Картоса, которые все идут... — начал отчитываться гоблин, но тут же явно побледнел, — идут на площадь... Городу конец! — последнее предложение Мэр даже не произнес — обреченно прошептал.

Повернувшись ко мне и несколько мгновений изучая мой растерянный вид, Анастария произнесла:

— Махан, ответь, только честно — ты знал о том, что здесь происходит?

— Откуда? Я сегодня получил задание на передачу сюда любовного послания. Все! Даже представить не мог, что тут окажется такое... Насть, честно, я не...

— Проехали. Не такого свидания я ожидала, но да ладно. У тебя есть портал?

— Угу, обратно Анхурс.

— Активируй. Под напором полутора тысяч игроков Мэрия не продержится и часа — просто-напросто сломают стены.

— Подожди, почему они сразу Мэрию не захватили? Какой смысл

оставлять такую стратегически важную точку?

— Потому что они не хотят потерять добычу! Как только захватывается Мэрия, все стражники и торговцы становятся невосприимчивы к урону. Считается, что город пал и смысла обороняться больше нет. Поэтому уничтожили всех, кроме Мэра и пошли грабить. Сейчас, когда слышали, что мы в городе...

— У тебя шансы есть? О себе я не говорю — слишком мелкий, но, признаться, никогда не видел массовой битвы высокоуровневого игрока с мелкими. Ходят слухи, что любой 300+ может в одиночку уничтожить армию соток. Это так?

— Угу, одной рукой, при этом ковыряясь второй в носу! Контроль и все дебафы невосприимчивы к разнице в уровнях, поэтому любой адекватный игрок, выступая против такой армии, руководствуется одной тактикой — «ноги в руки и бежать!» На площади нас не ждали, поэтому не смогли скоординироваться. Это и помогло. Но сейчас они точно знают, что я здесь, поэтому будут фокусить. Против одновременного фокуса сотни-другой бойцов моя защита не выдержит. Я же не танк. Будь их поменьше — еще рискнула бы, но полторы тысячи... Это слишком много, с учетом того, что минимум двое — 200+.

— Значит, вы бросите город на растерзание этой толпы? — жалобно промямлил местный колобок, глаза которого тут же наполнились горькими слезами, а я судорожно думал, что делать. Бросать город действительно не хотелось, но вдвоем, с учетом того, что мне запрещено наносить игрокам урон, мы ничего не сделаем. Насчет фокусировки Настя права — несмотря на разницу в уровнях, ее снести могут за считанные минуты. Взять игрока в фокус — очень распространенный прием во время ПВП-боев. Его суть проста — игроки концентрируются на одном противнике, находящемся в радиусе их атаки и отправляют его на перерождение буквально за один-два удара. Если ты не танк, то вариантов выжить нет никаких, будь ты хоть на триста уровней выше — понижающий коэффициент с лихвой компенсируется количеством одновременных ударов.

— Я прошу вас, герои, — продолжил гоблин, по пухлым щекам которого уже струями текли слезы, — освободите мой город!

**Доступно задание: Защита Криспы. Описание: на город совершен набег игроков Картоса. Освободите город от захватчиков. Класс задания: Редкое клановое. Награда: +24000 Репутации с Провинцией Лестран, +500 Репутации с**

## **Империей Малабар. Штраф за отказ/провал задания: Нет.**

Мне хватило всего пары мгновений, чтобы принять решение — на него подтолкнул класс задания. В конце концов, что такое тысяча триста игроков? Пшик!

— *Магдей! Срочный сбор рейда! Лэйте — покупай телепорты в Криспу, только не на площадь, а в здание Мэрии! Барса — пробуй собрать еще одну группу игроков. Ограничение — уровень 200+, срок сбора — десять минут. Через десять минут я жду их в Криспе! Здесь тысяча триста игроков из Картоса — Мэр выдал задание, чтобы их выкурить. Вперед народ — у нас будет Превознесение с Провинцией! Рассказывать, какие плюшки за это бывают?*

— Теперь свидание начинает мне нравиться! — улыбнулась Настя, как только я принял задание. Видимо, оно сразу распространилось по всему клану, так как в чате тут же пошли восторженные сообщения. — Все ждала — предложишь повоевать или нет? Нашей двадцатки мало — предлагаю использовать силы Феникса. Киллер ни за что не откажется пободаться с картосцами. Если согласен — я звоню, минут через двадцать они будут здесь.

— Насть, ты золото, — восторженно ответил я, не удержался и поцеловал девушку. Пускай поступок был и импульсивный, но результат меня обнадежил — Настя не стояла как Снежная королева, а ответила на мой поцелуй. — Звони! Нам сейчас никто не мешает! — Мне хотелось еще сказать девушке пару добрых и приятных слов, однако в этот момент дверь Мэрии сотряслась от удара. Над ней тут же появилась полоска Прочности, показывающая, что буквально через несколько минут вход в здание будет полностью свободен.

— *Плinto! Тебе отдельное задание! Не дожидаясь общего сбора, прыгай прямо сейчас на центральную площадь Криспы. На ней полно народа, поэтому будь осторожен... Нужно увести хотя бы часть подальше от нас, кроме тебя этого никто не сделает — контроль на тебя не действует. У нас есть всего три минуты, потом дверь улетит к чертям.*

— Я со своими ребятами могу через минуту прыгнуть, — тут же отписался Магдей. — Три танка под лекарями намного лучшая защита, чем какая-то дверь! Нужен только телепорт!

— *Лэйте — ноги в руки и к Магу! Через минуту я жду рейд у себя!*

— Да бегу уже... Половину лестницы прошел. Магдей, собирайтесь на

площади — я прыгну туда.

— Плинто, твое задание никто не отменял! Мне нужно, чтобы ты увел часть народа в сторону!

— Уровень у них у всех какой? — спросил мой Разбойник.

— Двое лидеров 244 и 237, остальные 200 минус. Всего чуть меньше полутора тысяч, — отписалась Анастасия. — Защиты и бафов на них особых нет. Я, с заточкой в лекаря, снесла 192 за четыре удара, несколько 170-к — за два-три. Дверь 50 %. Осталось меньше минуты — потом ее снесут. Я смогу выстоять секунд тридцать, не более... Давайте быстрее!

— Предлагаю купить свиток запрета телепорта! Как только мы все перелетим — закроем возможность прыгать из города, — добавил Магдей. — Даже если проиграем — сделаем уродцам сюрприз!

— Лэйте?

— Десять секунд! Свитки купил, активирую портал на площадь!

— Барса, что у тебя?

— Нет сейчас никого, либо все молчат, как партизаны! Не смогу я тебе за десять минут народ найти!

— Насть, что с Фениксом? — спросил я девушку, успевшую к этому моменту поговорить с Эхкиллером.

— Две сотни 180+ через пять минут будут у главных ворот города. В Мэрии им делать нечего — все не поместятся, а пока все выйдут — первых уже уничтожат. Даже если мы уйдем — они закончат тут все!

— Как они получают задание?

— Киллер прыгнет прямо сюда через пару минут, только возьмет с собой парочку телохранителей. Главное продержаться и не дать Мэрии пасть!

— Ясно... Удачи нам, народ, — отписался я в чате. — Просто так мы не уйдем!

— Привет! Вроде успели! — буквально через несколько секунд поприветствовал меня Магдей, первым шагнув из портала. Оценив обстановку, он тут же принялся командовать: — Наил, Литан и Хвалеб — щиты в зубы и блокируйте двери! Все лекари — полная концентрация! Анастасия — твоя помощь тоже пригодится! Всем дальнбойщикам — пли!

Едва три наших 190-уровневых танка заняли позиции, как дверь с громким хлопком исчезла, а в образовавшееся пространство ринулись игроки Картоса. Они успели сделать всего три шага, как наткнулись на новую стену из щитов моих танков, и тут же были отправлены на перерождение. Магдей со своими бойцами не отдышал.



— *Плинто — пошел!* — скомандовал я Разбойнику через минуту. Сквозь небольшие окна Мэрии была прекрасно видна площадь Криспы, заполнившаяся игроками под самую завязку. Понимая, что прорвать оборону трех танков намного легче, чем сломать стену здания, нас принялись очень грамотно атаковать. Как ни обидно признавать, но с противоположной стороны тоже собрались не дети!

— Наил минус! Эрик — на его место! Жрецы — поднимайте танка! — Прорвать с наскока трех танков не получилось, поэтому волна картосцев отхлынула, позволяя дальнобойщикам расстреливать моих щитовников издалека. — Анастасия, мы тут как в ловушке — нас издали перещелкают. Есть предложение выйти и переродиться с песней!

— Стоим! — тут же отвергла девушка. — Танки — четыре шага назад вглубь коридора! Магдей, приготовься — у уродцев не будет другой возможности, кроме как подойти поближе! Фокусите по одному, на танков внимания не обращаем! Лекари и бойцы в приоритете!

— *Я на месте! Вас вижу! Начинаю танцы-шманцы-обниманцы!* — появилось сообщение от Плинто, после чего на противоположном от Мэрии краю площади прогремел взрыв, заставивший замолчать весь город. Игроки обернулись к белому дыму, появившемуся на месте взрыва и внезапно из него, нацепив на лицо одну из своих кровожадных улыбок и поигрывая Легендарными кинжалами, гордо вышел Разбойник. Осмотрев толпу, Плинто гадко усмехнулся и на чистом картосском произнес:

— Ну что, детки! Поиграем в убивашку? — после чего мой Боец включил Ускорение и край площади превратился в огромный вентилятор, шинкующий игроков Картоса, словно капусту. Даже издалека было видно — на одного человека Плинто тратил только один удар, а с учетом скорости вращения — ни один боец ближнего боя не мог к нему подойти. Мельница получилась знатная...

— *Плинто — уходи!* — скомандовал я, когда уровень Жизни Разбойника опустился до середины. Вновь стоит отдать должное картосцам — буквально через несколько десятков секунд они перегруппировались и начали заливать Разбойника стрелами и заклинаниями. — *Веди их к главным воротам! Там вскоре должна появится подмога!*

— Эрик, смена! — тут же недалеко прокричал поднятый Наил, и, буквально отшвырнув Офицера назад, занял его место.

На площади раздался еще один взрыв, затрудняющий обзор и скрывающий Плинто от игроков Картоса, после чего чат города разнесло сообщениями:

— *Куда он делся?*  
— *Он побегал к воротам! Все туда!*  
— *У Мэрии остается группа Шкальника! Остальные — за Плинто!*  
*Кто нанесет ему смертельный удар — получит сто тысяч!* — последнее сообщение принадлежало Зигфридсу — главе набега.

Площадь разразилась улюлюканьем, свистом и криками, после чего примерно половина игроков унеслась в сторону ворот.

— Приветствую, — раздался хлопок открывающегося портала и в сопровождении двадцати игроков в Мэрию вошел Эхкиллер. — Вы уж извините, но все остальные высокоуровневые сейчас как раз проходят Подземелье и вытащить их невозможно... Позвольте помочь, чем сможем, — тут же обратился он к гоблину, не желая терять ни секунды. Я мельком взглянул на уровни явившихся бойцов и испытал едва ли не благоговейный трепет — из двадцатки Феникса два игрока были 277-го, а один и вовсе 302-го уровня! Теперь можно повоевать...

— Прочность стен 10 %! — послышался голос Анастари. — Если не выйдем — проиграем! Придется рисковать! Все кто может, сразу снимайте дебафы и лечите — урон будет проходить адский. Что ж... Киллер — постарайтесь слить лекарей! Легенды — в атаку!

— *Братва! У ворот Малабарцы! Валим их!*

Отлично — окончательный состав Феникса явился в самый нужный момент. Главное, чтобы этот момент не стал для меня и моего клана последним...

Никогда не видел Анастарию в качестве бойца. В Колотовке и Темном лесу она всегда выступала в качестве основного лекаря, оставляя возможность наносить урон другим, не менее прокачанным игрокам. Сейчас же, когда она была способна вселить во врага ужас только одним своим уровнем — как боец Настя была незаменима. Ворвавшись в строй картосцев, она была не менее эффективна, чем тройка Феникса. Мелькающий туда-сюда меч, заостренный щит, постоянное сбивание заклинаний противника и мгновенное отправление на перерождение — смертоносная валькирия на площади Криспы смотрелась завораживающе...

Но, стоит отдать должное картосцам — против нас выступили совсем не дети. Пять сотен игроков — примерно столько осталось на площади — организовали грамотную и практически совершенную оборону, так же, как

и мы, фокусы бойцов один за другим. Вот один игрок Феникса замешкался и практически мгновенно превратился в испаряющегося призрака, вот второй, атакованный одновременно семью Воинами, сковывающими его по рукам и ногам, упал на землю и больше не поднялся. Картосцы несли огромные потери, но их было так много, что становился очевидным факт — сотня 190-х намного лучше, чем один или два 300-х. Н-да... По всей видимости, фокус с защитой Мэрии не удался и следует признать тот факт, что отстоять город у нас не получится...

— *Все, кто на площади, ровно через пять секунд падайте на землю лицом вниз!* — в чате появилось сообщение от Насти, и тут же начался обратный отсчет: — 5, 4, 3...

Не могу объяснить, зачем, но вместо того, чтобы падать на землю, как сделали все бойцы нашей группы, на последних секундах отсчета я превратился в Дракона. Девочки, оседлавшие меня сегодня с самого утра, оставили мне целых пять минут в форме Дракона, которыми я сейчас решил воспользоваться сполна. Успев сделать буквально пару шагов по направлению к Насте, пропуская летящие стрелы мимо, внезапно понял — площадь погрузилась в пугающую тишину. Игроки Картоса замерли, рот ближайшего ко мне Зомби открылся, словно он увидел идущего к нему Властелина с полным комплектом Эпической одежды и тремя сотнями уровней в подарок, однако осмотрев площадь, до меня дошло, что явилось причиной такого странного поведения игроков. Практически в самом центре площади, подняв вверх руки и исполняя красивую песню, стояла Анастасия в форме Сирены. Я вновь обратился на стоящего рядом Зомби и посмотрел на свойства — «Влюбленность» на 120 секунд, которая блокирует все движения игрока...

— Махан... — раздался хриплый и надрывный голос Насти. — Унеси... Я все... Скажи всем... Можно...

Раздался короткий стон и Анастасия рухнула на камни, словно из нее разом выдернули все кости.

— Магдей! Киллер! У вас есть две минуты, чтобы всех вырезать! — дико заорал я на всю площадь, взмахнул крыльями и очутился возле Насти буквально в считанные секунды. Бодрость — 0, Жизнь — 20 % и постоянно падает, количество дебафов... Лучше не считать... — Лекари! Живо сюда!

— Махан, ее нельзя вылечить! Пока она не человек — лечение проходит мимо! — прохрипела Барса, пробуя вылечить Анастасию.

— Народ, что стоим? Время идет! — продолжил я орать, организуя всех на художественное вырезание застывших картосцев. Даже Эрик, по которому успели попасть, пока стоял в строю танков, помогал бойцам.

Я еще раз посмотрел на Настю и выругался сквозь зубы — Бодрость — 0, Жизнь — 18 %. С учетом 30 % ощущений, что включено у Анастасии — ей сейчас не очень хорошо... Дать ей возможность переродиться? Щаз!

— Мэр, — проорал я высунувшемуся из Мэрии гоблину, — мне срочно нужна карта Криспы!

— Но как... — начал заикаться тот, но мне уже было все равно, кто передо мной. Пускай хоть сам Император.

— БЕГОМ КАРТУ МНЕ! — мой рык, наверно, был слышен по всему городу.

**Вы применили способность «Громовой крик». Бодрость всех членов рейда повышена на 20, все основные характеристики: +20 %. Время действия: 5 минут.**

Мэр помчался в здание с такой скоростью, словно от этого зависела его жизнь! Прошло всего десять секунд, как я стал обладателем подробной карты не только города, но и близлежащих окраин, однако мне сейчас было наплевать на рудники, полянки и плантации. Для меня было важно одно конкретное место — храм Элуну. Если кто и сможет помочь Анастасии — только Жрица богини. Даже после моего крика Бодрость не увеличилась — девушка так и осталась безвольной куклой в моих лапах. Нужно будет обязательно спросить, что происходит в этот момент с самим игроком — просто блокируется управление, или его полностью отделяет от персонажа? Интересно же...

Подлетая к Храму, я все больше и больше понимал — сегодня не мой день. По всем стандартам, во время набега нападающим разрешается разрушить около тридцати процентов города. Если город полностью захватывается — вместе с Мэрией — то все пятьдесят, но не больше. И так «удачно» сложилось, что нужное мне здание оказалось среди той трети, которая была подвержена уничтожению — огромные языки пламени, выбивающиеся из окон Храма, рухнувшая крыша, лежащие Жрецы, которые не смогут ничего сделать, даже если их сейчас поднять... Надежда, что Насте здесь помогут, как Лейтенанту Паладинов, с истерическим хохотом унеслась прочь. Похоже — перерождение неминуемо...

— Тут засада из малабарцев! Нас окружили!

— *Какого хрена тут Феникс делает?!*

Крики проносились по чату один за другим и в своем большинстве они сводились к одному — игроки Картоса не понимают, что они делают в Криспе, кто все эти люди и когда можно будет идти домой?

Положив Анастарию на ступени Храма, я вышел из формы Дракона и, не доверяя лекарям, сам попробовал призвать в нее Духа Водяного Исцеления. Ноль... Духи призывались, однако совершенно никак не влияли на уже 5 % Жизни Анастарии в форме Сирены. Осталась минута и в следующий раз я увижу свою девушку только через шесть часов...

Девушку?!

Вот хрен всем!

— *Дракоша, приходи! Нужна помощь!*

— Привет Брат! Что случилось? Опять будем играть в догонялки? — отозвался мой Тотем, мгновенно появившись рядом.

— Драконы могут лечить? — прерывая Дракошу, спросил я.

— Даже не зна-а-аю, — задумчиво протянул Дракоша, перестав кружиться и подперев голову хвостом. — Вроде можно, только... Кого лечить нужно?

— Ее, — указал я на Сирену.

— Врага? Дело твое, конечно, но я бы вначале на Жрецах попробовал. Вдруг не получится?

— Некогда пробовать, действовать нужно! У меня точно нет способности лечения, ответь, ты — можешь?

— Да серьезно говорю — не знаю! Когда я лапу прищемляю — я просто дышу огнем на нее и все.

— Простым огнем? — удивленно переспросил я.

— Не совсем простым. Для этого нужно горло немного вывернуть и выдыхать не грудью, а словно животом.

— Действуй!

— Что, прям вот так сразу? А если мое дыхание на Сирен действует по-другому?

— Тогда ты отправишь ее в Серые земли. Она вернется и будь уверен — спасибо тебе точно не скажет!

— Ха-ха-ха, — произнес Дракоша. — Скажи, зачем...

— Драк, у Сирены осталось всего 2 % Жизни! Либо сейчас, либо никогда! Действуй!

— Смотри сам. Я тебя предупредил, если что — будешь меня защищать...

— Махан, больно! Прекрати!

Живая!

— Становись человеком — тебя вылечить нужно! — попросил я девушку, останавливая Дракошу. Процесс лечения с помощью Дракона был очень забавен. С одной стороны — Сирена начала гореть в прямом смысле. С другой — с горением уровень Жизни не снижался, а наоборот — повышался. С третьей... У Насти включено ощущение, поэтому часть боли она чувствовала... Как бы не убила...

— Никогда больше так не делай! — грозно произнесла она, поднявшись на ноги. — Я чуть болевой шок не получила! Знаешь, не очень приятно сгорать заживо!

— Насть, зато ты живая, — обрадованно произнес я, отпуская Дракошу.

— Я только недавно получила 343 уровень, у меня очень мало очков Опыта. Ты находился рядом и, упав с меня Легендарка, отдал бы ее по возвращению. Объясни мне, неграмотной, на кой было так мучить? Ради 30 % нулевого Опыта?

— Насть, но мне казалось... — ошарашено произнес я, не ожидая такого наскока.

— Да блин! Это было чертовски больно! Спасибо тебе, что помог мне выжить, но огромная просьба — больше так не делай!

— Извини, — пробормотал я, но тут же собрался и предложил: — Ты как — готова к продолжению банкета? У нас там Плинто с Фениксом отжигает — практически половину картосцев уже вырезали, сейчас за второй по городу гоняются. Полетели?

— Вижу, — судя по бегаящим глазам Насти, она читала чат. — Полетели. Настало время поиздеваться над молодежью!

Избиение младенцев продолжалось еще целых тридцать минут. По идее — нельзя называть избиением бои сопоставимых по уровню игроков, особенно когда одних в два раза больше других, однако уже через пять минут после нашего возвращения стало понятно — рейд Картоса приказал долго жить. Объединенные усилия Плинто и Анастории с одной стороны, мощной группы Феникса с другой, постоянная поддержка врачей, наши дальнбойщики, уничтожающие противника... Согласен, против нас играли не дети, но против такой команды у них не было никаких шансов. Даже несмотря на то, что у них был численный перевес...

— Лекари — поднимайте НПС! — еще через пять минут начала раздавать приказы Анастария, когда игроков Картоса не стало. — Барса, бери врачей Киллера и пройдите по правой стороне города. Я возьму

Магдеевских и левую сторону. Киллер, Магдей — обеспечьте защиту. Кто знает, сколько уродцев по домам разбрелось, надеясь отсидеться. Стражников берем с собой — дома пускай проверяют сами. Поехали!

— *Всем игрокам! Мне нужен местный стражник по имени Фрист. Если его встретите — отправляйте ко мне, буду в местной Мэрии. Магдей, выдели пару игроков — нужно собрать всю добычу, что осталась от картосцев. Ее тоже в Мэрию тащите!*

В местной администрации царил хаос — дверь так и не восстановилась, поэтому ветром раскидало все бумаги со стола Мэра. Сам гoblin, едва увидел меня и Эхкиллера, тут же подлетел и принялся уверять в вечной любви и дружбе, тут же сообщив, что в городе до сих пор находится семьдесят три Свободных жителя Картоса. Отрядив одного игрока передавать в чат координаты партизан, я уселся на чудом оставшийся целым стул и устало закрыл глаза. Что-то мне подсказывает, что Анастасия больше не пойдет со мной на свидание!

После того, как партизаны закончились, клановая репутация с Провинцией Лестран увеличилась на максимум. Теперь нужно обязательно прислать сюда Лэйте, чтобы тот наводил экономические мосты — наверняка в Лестране много полезных ископаемых, от которых я бы не отказался. Жаль, что их придется делить с Фениксом, но особого выбора у меня не было. Я не имею возможности собрать всего за пять минут две сотни высокоуровневых игроков. Эхкиллер может, поэтому большая часть награды заслуженно принадлежит ему. Заверив Мэра в дружбе и поставив задачу своему финансовому гению, я продолжил отдыхать. Нужно скорее здесь все заканчивать и отправляться в Подземелье — надеюсь, там никаких трудностей не возникнет.

— Вы меня искали? — буквально через пять минут ко мне подошел стройный стражник, вызвавший крайне противоречивые чувства — зависть и уважение. Фрист, будь он человеком, пользовался бы огромной популярностью у особ противоположного пола. Передо мной стоял brutальный, уверенный в собственных силах, сильный мужчина, которому хотелось довериться и спрятаться за спину, понимая, что сейчас тебя защитят. Таких всегда любят... Интересно, что у него за характеристика прокачана? Точно не Харизма — она вызывает другой эффект.

— Искал, — ответил я ему, протягивая конверт. — У меня для тебя письмо, ради которого, собственно, мы в город и прилетели. Так что ты своей возлюбленной должен не только ответ написать, но и спасибо сказать. Кстати, девушка просила передать, что она скучает по тебе и ждет скорейшего возвращения.

Фрист недоуменно покосился на меня, вскрыл конверт, бегло прочитал письмо, поморщился и растерянно произнес:

— Доминика? Но... Это невозможно! Она прекрасно знает, что у меня есть невеста, которой уже сделано предложение! Доминика всегда была мне как сестра, но как возлюбленная... Мне жаль, что вам пришлось проделать весь этот путь, чтобы уйти ни с чем — я не могу ответить девушке взаимностью! Можете ей так и передать!

**Задание «Доставка любовного письма» завершено. +100  
Репутации с фракцией Амуры.**



## Глава 5. Первое Подземелье Драконов

Несколько мгновений я недоуменно смотрел на Фриста, решая — убить его сейчас или оставить на потом. Ради этого стражника я прилетел в этот город, потратил кучу золота, нажил толпу врагов в Картосе и все ради 100 репутации с Амурами? Где логика?

— Если ко мне нет больше вопросов — я пойду, — закончил Фрист свою мысль и широким шагом оставил меня наедине с постоянно увеличивающейся кучей оставшихся после набега предметов.

— Мы закончили, — буквально через двадцать минут отпартовал Магдей. — Две тысячи триста сорок семь единиц одежды, триста двадцать одна единица оружия, девяносто три тысячи золотых... Средний уровень предметов — 170+, но есть один 220-уровневый Легендарный плащ на Ловкость. Что со всем этим хозяйством делать?

— Господин Мэр? — обратился я к гоблину, пришедшему обратно в мэрию вместе с Эхкиллером и сейчас с непонятным выражением лица смотрящему в дверной проход. Всю добычу складывали в отдельном помещении, заваливая комнату от пола до самого потолка. По всем правилам — она принадлежит нам с Фениксом, однако... Вдруг существуют какие-то нормы, по которым нужно отдать все обратно... Лучше перестраховаться, чем затем доказывать Вестникам, что ты не верблюд. — От набега осталось...

— Это ваша добыча, — прерывая меня, высказался гoblin. — Вы забрали ее не с моих воинов, а с врагов, посягнувших на город. Все предметы и золото — ваши, только у меня есть огромная просьба — скорее забирайте ее и освобождайте мою спальню! Кто придумал сваливать все в этой комнате?

— Я, но...

— Забирайте, — еще раз с нажимом повторил Мэр. — И чем скорее, тем лучше.

— Предлагаю воспользоваться услугами распределяющего Имитатора, — ко мне подошел Эхкиллер и посмотрел в заполненную комнату. — Самостоятельно мы можем долго не прийти к соглашению...

— Угу, — буркнул я в ответ, стараясь утихомирить собственную жадность. Как объяснить зеленой живности, что не все находящееся в комнате — мое? Она же этого не переживет!

— Однако у меня есть более интересное предложение, — вдруг

продолжил Эхкиллер. — Махан, как ты смотришь на то, чтобы скорректировать одно из наших соглашений?

— Которое вы не в состоянии выполнить? — до меня мгновенно дошло, куда клонит Эхкиллер.

— Совершенно верно, — улыбнулся Маг. — Стоит отдать должное — не ожидал я, что ты знаком с Рептилем. Когда я узнал, что свиток уже у тебя — даже не знал что делать. Я понимал, что ты не станешь трубить на весь свет о несостоятельности Феникса, я до сих пор верю, что у нас партнерские отношения, однако соглашение есть и его необходимо исполнять... Предлагаю тебе забрать всю добычу себе.

— Угу, решив сразу две проблемы — неприятности с соглашением и акцентируя внимание картосцев, которые пожелают вернуть свои вещи, на моем клане.

— При этом получив возможность на этом самом внимании заработать, причем немало...

— При этом получив себе несколько кланов ярых врагов, пускай и противоположной фракции.

— Выходит, мы не сможем договориться?

— Отчего же, сможем. Только предложенная замена никак не сопоставима с уникальным свитком Кармадонта.

— У тебя есть конкретные предложения?

— Да. Вся добыча сегодняшнего боя принадлежит моему клану. При этом у меня будет возможность трехкратного приглашения бойцов Феникса на аналогичные мероприятия — битвы либо с игроками, либо с мобами. Причем битвы со всеми игроками, включая, на всякий случай, ваших бойцов. И опять же — вся добыча будущих боев — моя. Мне кажется, что такая замена полностью покрывает уникальность свитка.

— Разового приглашения, — тут же поправил меня Эхкиллер, — по остальным пунктам возражений нет, кроме заявления, что бойцы могут воевать против своего же клана — так дела не делаются. 300 бойцов Феникса 200+ уровня будут предоставлены в твое распоряжение по первому требованию. Срок сбора — минут двадцать.

— Эхкиллер, я вас не узнаю, — картинно всплеснул я руками. — Неужели Феникс откажется помочь своему, как вы правильно сказали, партнеру, когда нас сильно прижмут? Я же не забираю уровни, которые получают ваши игроки. Обычная помощь, которую вы и так оказали бы по просьбе Анастарии. При этом, опять же — во время помощи Феникс может получить очень много дополнительных и не оговоренных плюсов, как Превознесение с этой Провинцией. Все минусы по репутации я забираю на

себя — давайте в соглашении это укажем явным образом. Так что три полных сбора добычи с таких вот призывов — отличная цена за один уникальный свиток. Что касается битвы против своих же... Смотрите — собрался я в рейд против каких-нибудь негодяев, понял, что мне нужна помощь, призвал ваших и тут оказывается, что среди атакующих меня людей есть несколько бойцов Феникса. Вы можете гарантировать, что ни одного игрока Феникса не будет, скажем, в неожиданной атаке на мой клан? Про ведущих игроков не говорю, но у вас же очень много рекрутов, бойцов... Это что — соглашение вмиг будет провалено и я еще и выплачивать Фениксу что-то должен буду? Так тоже дела не делаются. Давайте в соглашении напишем, что призванные бойцы не будут использоваться против целенаправленных атак на клан Феникс и его имущество. Согласен — этот момент стоит уточнить. Но если мне нужно будет что-то защищать и призванным бойцам придется сражаться против своих же... Эхкиллер — это игра и вряд ли вы сможете контролировать всех.

— Тогда корректируем условие, — подумав, кивнул головой Эхкиллер. — Первое — предлагаю компромисс — только два призыва. Так сказать — ни тебе, ни мне. Второе — никаких атак на имущество Феникса, никаких злонамеренных атак на представителей Феникса моими людьми — только защита имущества твоего клана. Третье — вся негативная репутация переходит на твой клан, положительная — на оба. Что скажешь?

— Полностью согласен, — протянул я руку для скрепления соглашения.

— Тогда я готов сделать тебе подарок — Криспа твоя на месяц. Феникса здесь не будет, несмотря на Превознесение с Провинцией.

— С вами очень приятно иметь дело, — улыбнулся я Магу, после чего началась процедура переоформления соглашения. Месяц монополии в Провинции, пускай и удаленной, того стоил...

— Магдей, посмотри на вещи и определи, что из этого пригодится твоим бойцам. Лэйте — ты мне здесь нужен прямо сейчас. Пока Мэр не перезапустил скрипты, нужно максимально раскрутить его на доступ к ресурсам. Учти — у нас будет месяц монопольного использования Превознесения, потом сюда явится Феникс. Используй его на все 100!

— Уже вылетаю...

— Барса, организуй несколько Подземелий для ребят Магдея. Нужно заниматься развитием клана.

— Хорошо...

— Легенды! Всем спасибо за отличный рейд, я благодарен вам за

*помощь и заработанную репутацию с Провинцией Лестран! Все добытое сегодня золото я отправлю в премиальный фонд в качестве награды за бой, Имитаторы распределят его во время зарплаты. Больше никого не задерживаю, можете заниматься своими делами...*

— Наше свидание подошло к своему завершению? — спросила Анастария, когда город постепенно начал возвращаться в повседневную жизнь.

— Оно получилось не совсем таким, как я планировал, но вроде того, — улыбнулся я в ответ, однако взгляд Анастарии оставался серьезным. — Что-то случилось?

— Знакомые пригласили в ресторан, сегодня же праздник. Признаю, более оригинального свидания у меня еще не было. Я так понимаю, стражнику открытку ты уже передал?

— Угу, — пробурчал я, понимая, что Настя сейчас меня оставит. Как ни прискорбно признавать — мне совершенно не хотелось, чтобы она уходила, однако найти вразумительной причины, чтобы оставить девушку с собой, я не мог.

— В таком случае — встречаемся через два дня — полетим к Оборотням.

Девушка меня обняла и прямо в руках принялась таять, словно Снегурочка. Вначале игровая кукла стала прозрачной, затем она постепенно начала растворяться в окружающем мире, показывая, что игрок занят выходом в реальность.

— Постой, есть одно дело! — прокричал я, прежде чем Настя полностью исчезла. Блин, веду себя как влюбленный подросток, ей богу... — И откладывать его очень не хочется!

— ...? — вновь наполнившись плотностью и красками, девушка вопросительно посмотрела на меня.

— Понимаешь, мне... — начал я, но тут же замолчал. Мне сейчас нечего было сказать Насте, но что-то сказать нужно было обязательно!

— Махан? — с улыбкой спросила Настя, вопросительно подняв бровь.

— Слушай... Я не знаю, что придумать, чтобы тебя оставить с собой, но мне не хочется, чтобы ты уходила... Понимаю, что у тебя могут быть дела в реальности, но... Насть, не хочешь прогуляться со мной по Криспе?

— Еще один рейд намечается? — словно наслаждаясь моей беспомощностью, добивала Анастария.

— Нет, но...

— Махан, мне вправду пора — я обещала присутствовать на этой несчастной встрече. Но завтра днем... либо вечером, не могу точно сказать,

я буду полностью в твоём распоряжении, договорились? И ещё... — Анастасия задумалась, несколько секунд смотрела на меня в упор, а потом произнесла: — Мне очень понравилось как ты выражаешь чувство радости... Там, в Мэрии. Поэтому...

Сделав два коротких шага, Анастасия оказалась рядом со мной. Поправив рукой челку, она легонько щелкнула меня по носу и, пока я в недоумении опешил от такого поступка, прильнула ко мне губами, показывая, как правильно нужно летать в небесах.

Поцелуй длился, как мне казалось, вечность, пока я не осознал, что девушка растаяла прямо у меня в руках. Все что осталось — шум в ушах, подкашивающиеся от счастья ноги, Плинто, одобрительно покачивающий головой и несколько игроков Феникса, застывшие в полном шоке с включенными видеокамерами. По всей видимости — завтра утром весь Малабар будет знать об этом поцелуе...

**Оповещение для игрока! Открыта новая территория: Подземелье «Драконы синего пламени». Вероятность обнаружения ценной вещи с обычного противника увеличена на 49.999 %, получаемый Опыт увеличен на 20 %.**

Первое Подземелье Драконов.

— Интересно, Ренокс точно ничего не попутал, предлагая мне это пройти в одиночку? — спросил я у воздуха, внимательно вглядываясь в длинный коридор, теряющийся в потемках. Редкие сверкающие камни давали немного света на всем его протяжении, однако уже за тридцать метров ничего не было видно. Прямо Долма 2!

Когда я перенёсся телепортом по координатам, указанным на карте, ожидал увидеть что угодно, только не высоченную отвесную гору и маленькую пещеру, скрытую мерцающей пеленой — вход в Подземелье. С точки зрения дизайна можно было хотя бы замок в округе нарисовать, накидать каких-нибудь зверей или монстров, выдать парочку заданий, в конце концов... Однако ничего такого в округе не наблюдалось — огромная гора, лес и... Постояв несколько минут перед входом, внимательно наблюдая за опушкой леса и ожидая нападения какого-нибудь моба, я повернулся ко входу в Подземелье. Никто и ничто на меня нападать не собирается, словно никаких стражей входа не существует в помине. Даже на Долме — руднике для заключённых — и то присутствовали крысы...

Здесь же...

Понимая, что сидеть на одном месте бесполезно и вредно, я двинулся вглубь коридора. Придется поверить Реноксу на слово — сказал, что мне по силам пройти Подземелье одному, значит, так оно и есть!

Я смог пройти по коридору около пятидесяти метров, пока не осознал — дальше мне нельзя ни в какую. Совершенно. Что если я пойду — то потеряю все, что есть, все, что накопил и заслужил, все... Стоп! Что за бред?

— *Дракоша, приходи!*

— Привет, опять лечить будем? — спросил появившийся Тотем, однако тут же удивленно уставившийся на коридор: — Ого! Куда это ты забрел? Что-то знакомое и родное, но я точно не могу сказать... Можно я посмотрю, что там дальше?

— Давай, — согласился я, поднимаясь на ноги. Надо же — еще и упасть умудрился! Как только появился Дракоша, ощущения полной беспомощности и паникерства исчезли, словно их никогда не было. Но нас двое! Неужели Ренокс мне соврал? — Я за тобой пойду.

Еще примерно пять десятков метров мы прошли без всяких проблем, пока Дракоша внезапно не произнес:

— Что-то я насмотрелся уже... Давай дальше не пойдем? Что тут вообще смотреть — стены, пол, потолок... Никакого разнообразия!

— Дракоша, все в порядке? — удивленно спросил я его, так как не в стиле этого вечно интересующегося всем НПС давать задний ход. Неужели на него тоже действует пещера?

— Конечно, просто я уже насмотрелся... — произнес Тотем, стараясь пробраться за меня.

— Дракоша!

— Не могу я дальше идти, брат! На душе такие кошки начали скрести, что страшно становится. У меня такое ощущение, что сделай я еще один шаг — меня разорвет от страха... Нет. Не от страха... Даже не знаю, как сказать, — потупив взор, выпалил Тотем. Понятно — значит, на него тоже действует эта гадость. Но я ее перестал чувствовать, как только Дракоша стал первым! Что если нам опять поменяться?

— Двигайся за мной, — желая проверить свою теорию, произнес я, протискиваясь мимо Дракоши. Ух ты! Оказывается у меня Тотем-то не балерина!

— Как себя чувствуешь? — спросил через несколько метров. Никаких ощущений у меня не было, поэтому я вполне мог двигаться дальше, но оставлять Дракошу одного в туннеле не хотелось.

— Знаешь, как только ты встал вперед — намного лучше! Словно гора с лап свалилась!

— Меняемся, — произнес я еще через пятьдесят метров, когда вернулись ощущения упадка, собственной ничтожности, паники и страха. — Все понятно! Каждому из нас дается по пятьдесят метров, затем того, кто идет впереди, накрывает волна паники. Наведенной паники. Будем меняться и посмотрим, что нам предложат в ответ. Не понимаю, как я должен был проходить это Подземелье в одиночку? Что-то Ренокс мне недоговорил.

— Ренокс? — Дракоша даже кружиться перестал, заинтересованно взглянув на меня. — Кто это? Что-то очень знакомое, как и это место, но... Брат, скажи — кто это? Что-то мне подсказывает, что это важно!

— Важно? — переспросил я, думая, как поступить. С одной стороны — рано или поздно Дракоша узнает правду, как только достигнет двухсотого уровня, с другой — имею ли я право рассказывать Тотему правду о Драконах? Почему бы и нет? — Давай так — проходим коридор, как только будет более-менее нормальное место для разговора — я обязательно расскажу тебе много интересного о Реноксе и каким образом ты стал моим Тотемом. Сейчас скажу следующее: Ренокс — твой отец. Его настоящее имя, дай Элуна памяти... Ааренокситоликус и он является одновременно и моим...

**Ваш Тотем повысил уровень!**

**Ваш Тотем повысил уровень!**

**Ваш Тотем повысил уровень!**

**Тотем получает новую способность: «Громовой удар» — все противники в радиусе 40 метров оглушаются на минуту. Время восстановления способности — 50 минут.**

**Время пребывания Тотема в Барлионе увеличено до 5 часов в сутки.**

— Отец! Точно! Я помню — огромный зеленый Дракон! Брат! Значит ты не только мой названный брат, но и настоящий! Мой... Наш отец —

глава Драконов! — взволнованно бормотал Дракоша, застыв на месте. Буквально за мгновение уровень Тотема увеличился на 3 единицы, позволив ему получить 51 уровень и первую свою боевую способность. Удивительным образом, все-таки, идет рост Тотема. Теперь стало ясно, что от разговора я не то, что не отверчусь — сам стану его инициатором. При этом расскажу Дракоше все, что узнал к этому моменту о его истории.

— Дракоша, давай завершим с этим коридором, потом мы обязательно поговорим, — попробовал я настроить Тотем на рабочий лад. — Я не понимаю логики прохождения текущего Подземелья, поэтому вполне может оказаться, что есть ограничение по скорости прохождения этого злосчастного коридора. Вот когда точно не будет никаких временных ограничений — тогда и поговорим.

— Хорошо, — согласился с моими доводами Тотем. — Тогда моя очередь идти вперед!

Через тридцать смен до нас стало доходить — что-то мы делаем неправильно. Коридор не думал заканчиваться, уходя куда-то глубоко в гору. При этом вполне могло оказаться, что никуда коридор не уходил — это мы стоим на месте. Несколько раз Дракоша, а потом и я, пробовали игнорировать возникающие ощущения и пройти больше, чем пятьдесят метров... На шестидесяти метрах мне пришлось ловить Тотем, с дико выпученными глазами ринувшийся обратно, а сам я могу похвастаться семьюдесятью тремя метрами... Правда, потом просто упал и около пяти минут не мог встать, но основное для меня стало понятно — вперед мы двигаемся совершенно неправильно.

— Я совершенно ничего не понимаю! — усевшись на каменный пол, пробормотал я. — Что мы делаем не так?

— Брат, а ты можешь в точности повторить слова Рен... нашего отца? — спросил Тотем, выдвинувшись вперед и освобождая меня от волны паники.

— Он сказал: «Посмотри на эти две карты. На них отмечены старинные сокровищницы Драконов. Нам они уже не нужны, тебе же могут пригодиться. Если в первое место можешь взять с собой компанию, то ко второй отправляйся только один». Все! Больше ни слова не было! Постой! Какой же я глупец!

— В смысле? — удивился Дракоша.

— В прямом! Отойди в сторонку — могу зажать! Если это старинные сокровищницы Драконов, то, может, ее и нужно проходить в форме Дракона? Почему я не подумал об этом раньше?

— Сработало! Брат, посмотри на это! — произнес Дракоша, указывая



лапой мне за спину. Я обернулся и увидел массивную двухстворчатую деревянную резную дверь, постепенно проявляющуюся в окружающем пространстве. Медленно, словно все еще не веря, что в подземелье находятся только Драконы, она появлялась в нашем мире. С каждым мгновением дверь — даже врата — приобретала все более ясные очертания, проявляя детали, не видимые с первого взгляда — причудливый орнамент в виде двух летящих друг навстречу другу драконов, массивные, словно сделанные из толстого кованого прута, кольца-ручки. Ни замков, ни запоров не наблюдалось, словно показывая — мне нужно двигаться внутрь и меня ничего не будет задерживать.

— Ну что, брательник, посмотрим, что припасли для нас предки? Сим-сим, откройся, — произнес я, после чего с кряхтением встал на лапы и подошел к двери. Усевшись на хвост, я схватил передними лапами кольца и потянул их на себя — вряд ли двери открываются вовнутрь. Настала пора узнать, что спрятали Драконы синего пламени в этом Подземелье...

— Приветствую тебя, Дракон! — раздался тихий и такой резонирующий голос, что завибрировали не только мои зубы, но даже стены, казалось, заходили ходуном. Сразу за воротами, сквозь которые я прошел, оказался огромный зал, стены которого скрывались за свисающими с потолка красными лентами. По всему помещению лежали огромные груды золота, доспехов, книг, драгоценностей... Давно спящий внутренний зоопарк лениво открыл глазки, осмотрел пространство и тут же вскочил на задние лапки, высунув язык. Жаба загребущими лапками уже прикарманила все, что лежало в зале, занявшись детальным подсчетом добычи, а хомячелло написал петицию, что если я уйду отсюда, не забрав последний камушек — он мне этого никогда не простит. Неужели Ренокс был настолько благодарен за сына, что пустил в такое место? Это же сказка для игрока! — Ты вошел в святая святых Драконов — сокровищницу. Тысячелетиями Драконы синего пламени пополняли ее, собирая по всему миру шедевры и уникальные предметы. Золото, драгоценные камни — тлен, по сравнению с Божественной Шапкой Центариуса или Мечом Ла. Они могут быть твоими, если ты пройдешь испытание. Ты готов?

Испытание? Внутренние зверьки как-то вмиг погрустнели и вновь легли спать на неопределенный срок. Неужели я был настолько наивен, что подумал, будто разработчики дадут мне возможность присвоить всю пещеру? Могу голову дать на отсечение — поманив ее внешним видом, разработчики довольно потирают руки, что давным-давно задуманная гадость сейчас воплотится в жизнь. Если я каким-то чудом смогу вынести отсюда хоть одну Медную монету или какой-нибудь предмет — это будет

уже небывалым успехом. Хотя стоп! С чего вдруг я так раскис? Я прошел испытания в Шаманы, я прошел Геранику! Что я — не пройду Драконов?

— Я готов, — прокричал я неизвестному голосу, посмотрел, как Тотем начал кружиться вокруг вещей, с интересом их осматривая, и тут же прямо передо мной появилась проекция маленькой девочки, лет семи-восьми.

— Однажды, в богом забытом селе Малабара родилась девочка, ничем не отличавшаяся от остальных детей. Когда ей было шесть лет, на село напал Дракон. Прав он был, или нет — уже не имеет значения. Важна суть — он сжег поселение дотла, уничтожив всех жителей, кроме этой маленькой девочки — родители укрыли ее в глубоком подвале, не позволив до нее добраться жару Драконьего огня. Через два года девочка уничтожила обидчика. Уничтожила с помощью магии, несмотря на то, что у Драконов к ней практически полный иммунитет. Кровь за кровь, око за око — Драконы не стали мстить за смерть одного из них, хотя свершилось, казалось бы, немыслимое — низшая раса подняла руку на одного из них. Сжигать села не возбранялось, но считалось чем-то недопустимым — какой смысл воевать с теми, кто не может ответить, если с востока наседали Сирены? Драконы спустили все на тормозах, однако через шесть лет на счету этой девочки было уже тридцать пять убитых Драконов. Слишком поздно до них дошло — в Малабаре родился монстр. Началась одна из самых страшных битв Малабара — все Драконы против одного маленького человека... После гибели полутора сотен Драконов, они в страхе бежали с поля боя, оставив на нем всех своих погибших. Невероятно, но факт — чем нас было больше, тем сильнее становилась девочка. Она смогла прожить на свете всего двадцать семь лет, до того, как полностью выгореть. Ненависть к Драконам, сжигавшая ее изнутри, не позволила ей найти своего места под солнцем. Я отправлю тебя в прошлое. Только что «Чума», как впоследствии назвали ее Драконы, повергла своего первого обидчика. Возмездие состоялось. Тебе разрешено все — ты можешь ее уничтожить и таким образом спасешь триста сорок два Дракона, убитых ею за свою короткую жизнь. Ты можешь не трогать ее и позволить свершиться тому, что уже произошло в истории. Ты можешь сделать все, что тебе угодно. Учти! От твоего решения зависит твое испытание!

Перед глазами мигнуло, и я, один, без Дракоши, очутился в хвойном лесу. Посреди огромных мачтовых сосен, уходящих высоко в небо, на земле сидела окровавленная девочка, прислонившись к телу мертвого Дракона, и исподлобья смотрела в мою сторону.

— Пришел мстить за этого убийцу? — хриплым, совсем недетским голосом спросила «Чума», с каждым словом выплевывая кровавые

ошметки. Только сейчас я заметил торчащие из развороченной груди ребра, неестественно вывернутые ноги, полностью сгоревшую руку, висящую черной палкой на плече. Битва с Драконом далась девочке нелегко.

Уровень Жизни «Чумы» составлял всего два процента, поэтому я, действуя на рефlekсах, вышел из формы Дракона и начал призывать в нее Духов исцеления. Убить и уничтожить восьмилетнюю девочку я смогу и позже — хотя об этом даже страшно подумать — но вылечить ее — обязан. Пускай вокруг лишь игра, тем более один из эпизодов истории — видеть, пусть и виртуальную, но все же смерть ребенка — выше моих сил. Морально к этому я не готов.

— Ты еще и перевертыш, — добавила девочка через минуту, когда уровень ее Жизни, как и внешний вид, пришел в норму. Что странно — в Барлионе ни кровь, ни повреждения не отображаются — считается, что это травмирует психику игроков. Если где и используют прорисовку крови — только в сценариях, для придания нужной атмосферы. Выходит — по нынешнему сценарию я просто обязан был предстать перед девочкой в виде человека — Драконом я не умею лечить. Либо, будь со мной Дракоша — попросить вылечить его, правда лечит он огнем... Что девочке крайне не понравилось бы. В то, что по задумке разработчиков я должен вылечить ребенка — даже не обсуждалось. Только законченный маньяк мог совершить что-то другое.

— Меня зовут Махан, — представился я девочке. — Как мне тебя называть?

— Решил написать мое имя на могилке? — буркнуло это чудо, даже не взглянув на протянутую мной руку, чтобы помочь встать с земли. Что-то у этого ребенка совершенно не детская речь. Да и взгляд хищных и злых глаз не походит на взгляд девочки восьми лет. Так смотрит... даже не знаю... умудренный опытом каторжник, прошедший большую часть жизни в каменоломнях. Зло, угрожающе и, что меня больше всего пугало — совершенно безнадежно. Игровой ребенок верил, что я пришел его убить и был к этому морально готов. Куда катится эта игра?

— Ты цела и здорова, — продолжил я, несмотря на явно негативное отношение собеседницы. — Можешь идти, куда пожелаешь.

— Хочешь, чтобы я подольше помучалась? — вновь буркнула девочка, так и не поднимаясь с земли.

— Странная ты, — несмотря на серьезность ситуации, я не смог сдержать улыбку. Слишком уж противоречивые чувства возникают, когда глаза видят одно, а уши слышат совершенно другое. — Собираюсь убить — плохо, вылечил — плохо, говорю, что свободна — плохо. Ты уж

определись, что из всего перечисленного плохо, а что сможешь пережить — то я делать и буду.

— Умирать плохо, — подумав буквально мгновение, ответило сидящее чудо. — Чем больше я смогу уничтожить Драконов, тем лучше будет всей Барлионе!

— Чем же тебе не угодили Драконы? Согласен — этот поступил неправильно, уничтожив село, но другие в чем виноваты? Например, я — Дракон. Я тебя вылечил, накормить не могу, извини — нечем, собираюсь доставить в людское поселение, чтобы ты не гуляла по лесу одна. Ты тоже меня будешь убивать?

— Да! — прорычала девочка, вновь начав смотреть на меня исподлобья. — Драконам не место в Барлионе! Вы все — зло! Для вас совершенно неважно — село, деревня, город, страна! Вы думаете, будто неприкосновенны и если кто-то делает попытку защититься — тут же налетает вся стая и уничтожает все в округе! Чем меньше вас будет в Барлионе, тем лучше!

— Это где же ты таких мыслей набралась, — я все еще улыбался, однако что-то в словах этой крохи меня зацепило. Осознавать, что ты принадлежишь к расе убийц — как-то неприятно. Мне привычнее представлять Драконов великими и мудрыми существами.

— Это не мысли — я все это видела своими глазами! Кроме моего села этот гад, — даже сидя, девочка со злостью локтем ударила по туше мертвого Дракона, показывая свое отношение к этой расе, — полностью уничтожил еще три деревни и один город. Его он и вовсе сжигал не один — четыре Дракона поделили территорию на равные части и играли в игру «Кто больше спалит людей за 10 минут»! Я стояла на холме возле города и смотрела, как горят люди, животные... Горела и стонала земля, но Драконам было весело! Самый главный зеленый Дракон смотрел на это и указывал на ошибки атакующих: неправильно зашел на вираж, неправильно повернул голову, слишком малую площадь спалил за одну атаку... Мы не больше, чем муравьи! Драконы должны быть уничтожены!

— Самый главный? Кто? — удивленно переспросил я. Зеленый дракон, при этом главный? Странно — я совершенно не знаю истории своей расы. Нужно обязательно восполнить этот пробел.

— Аареноксалатонитуса знает любой разумный Барлионы, — произнесла девочка, заставив меня замереть. Ренокс? — Если в течение недели человек не произносит его имя — за ним прилетают Драконы и наказывают. На каждого разумного раз в пять лет накладывается заклятие, обязывающее его восхвалять этого зеленого монстра! И не нужно делать

вид, будто это для тебя новость! Только Сирены и Циклопы нашли в себе силы сопротивляться!

Сказать, что девочка меня шокировала — это не сказать ничего. Мудрый Ренокс, бывший, по игровой логике, моим отцом, по словам этой крохи — один из главных ужасов этого мира? Ноги начали предательски подкашиваться, поэтому я уселся на землю в глубоком раздумье. Перед глазами проносились уже пройденные сцены этой игры — знакомство, шутки Ренокса с Корником, рождение меня как Дракона... Ни разу Ренокс не дал повода усомниться в его разуме, могуществе и объективности. Даже когда прилетел останавливать Геранику — он взывал к его чувствам, но не атаковал его. Сейчас же получается, а я не сомневался, что это правда — Ренокс тренировал своих бойцов на людях, заставляя тех уничтожать города. Хотя стоп! Садом и Гоморра тоже были уничтожены, но никто не жалуется на это! Что, если в этом городе жили те, кому и жить в Барлионе нельзя? Едва ли девочка ответит на этот вопрос — нужно идти к отцу и спрашивать его. Даже не знаю, с чего мне с ним разговор начинать... «Ренокс — есть информация, что ты убийца...» Н-да... Веселое испытание. Что же от меня хотят Драконы? Что я должен сделать по игровой логике? Будь я настоящим Драконом — я был бы просто обязан уничтожить девочку, пока она не натворила глупостей. Три с лишним сотни убитых Драконов, учитывая низкую рождаемость — слишком много, чтобы игнорировать этот факт. Но я... По всей видимости — ненастоящий Дракон, если не испытываю жалости к этим убийцам. Тот, кто лежит сейчас передо мной — заслужил смерть. Те четверо, что жгли город — тоже, если нет смягчающих обстоятельств в виде захвативших всех жителей призраков или страшной болезни, угрожающей расползтись по всей Барлионе.

— Повторяю — ты свободна и можешь идти, куда пожелаешь, — еще раз произнес я, приняв решение. Пускай свершится то, что свершилось. Переделывать историю я не буду. — Только запомни — не все Драконы такие, как ты описала. Убивать каждого только за то, что он умеет летать и носит вместо кожи чешую — неправильно. Я могу тебе чем-нибудь помочь?

— Сдохни!

— Все мы когда-нибудь умрем. Кто-то раньше, кто-то позже.

— Драконы умеют только разрушать! От вас нет совершенно никакой пользы! Командовать и уничтожать тех, кто не склоняет головы! Я ненавижу всех вас!

— Ошибаешься! Любовь к разрушениям свойственна не только

Драконам! Возьми любую расу — даже людскую! Для чего нужно было уничтожать шахматы Кармадонта?

— Кармадонта? Еще один Дракон? Драконы не могут создать ничего прекрасного — оружие и броня. Броня и оружие. Вот единственные созданные Драконами вещи!

— Кармадонт — это Император людей, — ответил я, задумавшись. Если девочка не знает его — получается, меня забросило в такие глубины истории, что страшно подумать. — Он создал вот эти шахматы, которые я сейчас стараюсь воссоздать, — я вытащил фигурки и положил на землю перед девочкой, все еще опирающейся на поверженного врага.

— Ой, какая прелесть! — совершенно другим тоном, по-детски, с такими эмоциями, что непроизвольно становилось тепло на душе, вскрикнула девочка, рассматривая дворфов и орков, однако буквально через минуту она отложила фигурки в сторону и твердо заявила вновь серьезным и взрослым голосом: — Ты — Дракон! Поэтому ты их не создал, а украл! Драконы не умеют создавать ничего прекрасного! Они могут только уничтожать!

— Неужели? — вопросительно поднял я брови, внезапно поняв, что нужно сделать. — Смотри, вот это — Гичин, — я подошел к девочке, тут же вжавшейся в тушу Дракона, словно у меня была задача ее уничтожить. — Он известен тем, что... — беря каждую фигурку, я пересказывал девочке историю ее попадания в шахматную фигуру. Вначале неуверенно, словно не понимая, что происходит, девочка все дальше и дальше отстранялась от поверженного ею врага, заинтересованно и даже как-то замороженно смотря на шахматы.

— Это были великие герои! — с таким чувством произнесла девочка, как только я закончил рассказывать об орках, что казалось она сама — орк и сейчас я напомнил ей о великих представителях этого племени.

— Это были великие мастера! — с не меньшим чувством произнесла девочка, когда я рассказал ей об истории дворфов. Совершенно перестав меня бояться, она уселась рядом и, раскрыв рот, слушала сказки.

— Скажи, ты случайно не слышала сказок о двух боевых ограх?

— Нет, — покачав головой, ответила «Чума». Если бы не одежда, восстановить которую исцеление не в силах — ничто не выдавало в этой девочке убийцу Драконов. Огромные голубые глаза, буквально требующие очередную сказку, забавные хвостики, торчащие в разные стороны... Передо мной сидела самая обычная девочка восьми лет, какую только могут нарисовать разработчики.

— Жаль, у меня тоже нет никаких представлений, за что Кармадонт

включил их в шахматы. Но есть идея! Давай придумаем их историю сами!

— Разве это разрешено? — удивилась девочка.

— Не знаю! — честно ответил я. — Но можно попробовать! Итак — два огра...

— Мальчик и девочка, — тут же вставила «Чума» и потупилась. — Пускай это будут мальчик и девочка огры.

— Согласен. Два маленьких огра однажды пошли гулять в лес. Как вдруг...

— Их взяли в плен! — вновь перебила меня девочка.

— Да, их взяли в плен злые враги, которые хотели уничтожить племя огров.

\* \* \*

— Ррорг! Нам запрещено гулять в этом лесу! Здесь опасно! — произнесла небольшая девочка, чьи клыки еще даже окончательно не сформировались, показывая, что ее обладательнице нет десяти лет.

— Грагза, не будь такой скучной! Мы же огры! — ответил ей брат, числившийся старшим — он появился на свет на целую минуту раньше сестры.

— Смотри! Если отец узнает, что мы вышли из ущелья — неделю сесть не сможем!

— Ладно тебе! Зеленокожих уже месяц в наших краях не было видно. Нам нечего и некого опасаться в этом лесу. Пойдем, я тут слышал об одной поляне — на ней растут такие вкусные ягоды, что разведчики только слюну глотали, когда рассказывали о ней отцу!

— Ох, влетит же нам! — Вздохнула девочка, но покорно пошла вслед за братом. Из ущелья до нужного места идти далеко — нужно поторапливаться...

— Я же говорил — не ягоды, а просто улет! — довольно пробурчал Ррорг, отправляя в рот очередную пригоршню малины.

— Угу! Фкусняфина! — ответила ему с набитым ртом девочка. Такой сладкой ягоды она не ела еще ни разу в своей жизни!

Казалось, вот оно — счастье, как вдруг...

— Первый отряд! Проверить наличие взрослых особей! В случае обнаружения — уничтожить! Шаманы — восстанавливаем поляну, может, еще кто из этих животных клюнет на малину! Второй отряд — схватить этих двух замарашек и доставить на допрос! Выполнять!

Внезапно Ррорг понял — такая вкусная малина — не более чем искусно наведенная оркскими шаманами иллюзия. Враги! Дети пробовали убежать, однако возникшая ниоткуда сонливость буквально валила с ног. Прошло, казалось, мгновение, и глаза предательски закатились, отправляя маленького огра спать...

— Повторяю вопрос! — прокричал в лицо орк, — Как обойти ваших стражей? Ну?

Допрос длился второй час. Ррорг упрямо молчал, прекрасно понимая — расскажи он способ прохода в ущелье — их племя можно вычеркнуть из этого мира. Давным-давно маги запечатали проход специальным заклинанием, сейчас таких и не делают, поэтому орки, хозяева здешних земель, ничего не могли поделать с их соседством под боком — Шаманы только разводили руками, не в силах взломать печать.

— Если не ответишь, мы убьем ее, — прорычал палач и отдернул занавес. За ним, прикованная к дыбе, как и Ррорг, находилась Грагза.

Детям хватило только одного единственного взгляда друг на друга, чтобы понять — пускать орков к их любимой маме, младшей сестренке, только-только начавшей учиться ходить, деду, научившему их орудовать копьем — нельзя. Даже если их замучают на глазах друг у друга. Лучше они, чем весь род.

— Как хотите, — плотоядно ухмыльнулся орк, доставая какой-то острый предмет. — Посмотрим, как визжат поросята у огров...

\* \* \*

— Их убили, но они не предали свой народ, — протянула девочка, зевая. Как я ни старался, сгладить углы в нашей общей сказке не получилось — кровожадный ребенок все же убил огрят последним предложением. Я-то собирался рассказать ей о том, как родители вышли на битву с орками и спасли малышей, но...

— Да, убили. С тех пор все огры почитают двух ребят, отдавших жизнь ради собственного народа, но не предавших его, — закончил я сказку и с удивлением увидел мирно посапывающую «Чуму». Придумав такой кровожадный конец сказки, она уснула, положив мне голову на колени. По всей видимости, девочке снился хороший сон, так как такой открытой и доброй улыбка во время кошмаров быть не может. Может быть, ей снилась семья, вновь оказавшаяся рядом, словно никакого кошмара в лице Драконов никогда и не было? Кто знает...



Двигаться, тревожа сон ребенка, у меня не было желания, поэтому я достал из мешка Александрит, надел все вещи на Ремесло и вошел в режим конструктора. Почему бы не попробовать сделать двух Боевых огров, которые, по сути, являются маленькими детьми, не послушавшимися родителей, но победившими боль? Два огренка, пошедшие на смерть ради жизни собственного народа... Действительно — достойная сказка для попадания на шахматную доску.

Перед глазами мгновенно появились проекции двух маленьких огрят. Обычно хмурые, сейчас они улыбались, словно радуясь миру. Словно они только что объелись вкусной малины, а жизнь им начала казаться безоблачной и прекрасной. Мне даже не пришлось обрабатывать образы — фигурки изначально оказались совершенными. Добавив в конструктор Александрит, я на мгновение замешкался, боясь разбудить девочку, затем объединил его с проекциями. Обычно на одну фигуру уходит несколько дней, поэтому девочка уже давно должна проснуться и убежать. Ведь я — Дракон.

**Поздравляем! Вы продолжили путь воссоздания Легендарного набора Шахмат Императора Кармадонта, основателя империи Малабар. Мудрый и справедливый, Император предлагал своим противникам решать все спорные вопросы за шахматной доской, а не на поле боя. Каждый тип фигур Шахмат был сделан из своего камня. Пешки: Воины-орки из Малахита (Создатель: Махан) и Воины-дворфы из Лазурита (Создатель: Махан). Ладьи: Боевые огры из Александрита (Создатель: Махан) и Великаны из Танзанита. Кони: Боевые ящеры из Турмалина и Боевые кони из Аметиста. Офицеры: Лучники-тролли из Изумруда и Лучники-эльфы из Аквамарина. Ферзи: Шаман-орк из Хризолита и Стихийный Архимаг-человек из Сапфира. Короли: Глава кланов Белого волка орк из зеленого Алмаза и Император империи Малабар — человек из синего Алмаза. Шахматная доска: черный Оникс и белый Опал, обрамленные белым и желтым Золотом. Цифры и буквы на шахматной доске: Платина.**

После смерти Императора Шахматный набор был разрушен. Теперь только от вашего умения зависит, сможет ли Барлиона вновь увидеть это поистине великое чудо света

— **Легендарный Шахматный набор Императора Кармадонта.**

**Вы создали Александритовых Боевых огров из Легендарного набора Шахмат Императора Кармадонта. Пока фигуры находятся с вами, дополнительно к стандартной регенерации вы каждую минуту восстанавливаете 1 % Жизни, Маны и Бодрости; +30 Привлекательности со всеми НПС младше 18 лет.**

**Получены улучшения навыков:**

**+1 параметра характеристики Ремесло. Итого: 9.**

**+5 навыка основной специальности Ювелирное дело.**

**Итого: 101.**

**Вы создали Легендарный предмет. Ваша репутация со всеми ранее встреченными фракциями увеличивается на 500.**

— Ты не Дракон, — рядом раздался детский голосок. Я повернул голову и увидел внимательно наблюдающую за мной «Чуму». — Я — Герда, так меня мама назвала.

— Здравствуй, Герда, приятно познакомиться. Я, как уже говорил — Махан. Дракон.

— Драконы не могут превращаться в людей! — безапелляционно заявила Герда, словно являлась главным специалистом по этой расе. — Поэтому ты — не Дракон. Нечего меня обманывать!

— Хорошо, а если вот так? — я встал на ноги и изменил форму. Послышался сдавленный писк, Герда упала на землю и стала загребать ее ногами, стараясь отползти от меня подальше. На лице ребенка был нарисован такой искренний ужас, что я сразу же стал обратно человеком и покачал головой, не приближаясь к девочке. — Ну вот. Когда я в форме человека — ты меня не боишься. Стоит только стать самим собой — сразу страх.

— Это и вправду был ты? — нерешительно переспросила Герда, перестав отползать.

— Повторяю — не все Драконы злые, не все люди хорошие. Давай я еще раз превращусь в Дракона, а ты постарайся не пугаться. Договорились?

— Я... попробую, — чуть не плача ответила девочка. Что мне больше всего нравилось — исчез тот взрослый тон, напугавший меня в первые

минуты общения. Сейчас передо мной стоял маленький ребенок, до чертиков боящийся Драконов. Это нормально.

— Ой! — вновь послышался возглас, едва я стал Драконом, однако Герда не стала падать на землю и отползать. — С-с-скажи что-ниб-будь! Пожалуйст-та! — заикаясь от страха, все еще сковывавшего ее, попросила девочка.

— Это тоже я, только в другом виде, — заверил ее. — Можешь подойти и ткнуть в меня пальцем. Хочешь — покатаю тебя? Полетаем, как птицы! — вспомнил я эпизод с возвращением у Ланы тяги к жизни.

— Полетаем? — глаза ребенка загорелись, и она сделала шаг мне навстречу. — Как птицы?

— Клянусь Элуной — я, Дракон Махан, сделаю все, чтобы ты вернулась на землю целой и невредимой, если согласишься со мной полетать. Если тебе станет страшно — я сразу опущусь на землю. Пусть Элуна будет мне свидетелем — я не хочу причинить тебе вред!

Не знаю, что заложили разработчики в логику этого Имитатора, но вероятность того, что девочка может подумать обо мне плохо — очень велика. «Предложил покатасть, чтобы сбросить вниз. Или напугать так, что сердце само остановится. Драконы они же такие!» Когда вокруг меня возникло белое свечение, показывающее, что богиня приняла мои слова, ребенок неуверенно сделал второй шаг в мою сторону. Затем еще один. И еще. Еще...

Дрожащая, словно лист на ветру, боящаяся поднять голову, рядом со мной стояла маленькая девочка и переминалась с ноги на ногу. Я молчал, не желая ее подталкивать к окончательному решению и ожидал, что победит — ненависть к Драконам, или желание полетать среди облаков?

— А как на тебя залезать? — через несколько минут спросила девочка, положив, пускай и не без содрогания, руку мне на лапу. Распластавшись на земле, я позволил ей взобраться на шею и осторожно, словно опасаясь ее уронить, взлетел ввысь.

*Дзинь!*

— *Испытание провалено!* — произнес громогласный голос! Едва я приземлился и позволил довольному, как слон, ребенку спуститься на землю, перед глазами мелькнул свет, и я очутился в огромном зале, заполненном сокровищами. — Ты недостойн звания «Дракон синего пламени»! Так же, как и твой отец в поздние годы — ты мягкотел, добродушен и полагаешься только на совесть и чувства, но не на разум и приверженность расе. Как сыновьям Дракона, когда-то основавшего этот

орден, вам позволено забрать его броню и выбрать себе не более одной вещи! После этого двери этой сокровищницы будут навсегда для вас закрыты!

**Получено задание: «Разговор по душам». Описание: Отправляйтесь в Вилтеракс и поговорите с главой Драконов — узнайте правду о временах их величия. Класс задания: уникальное расовое. Награда за задание: вариативно. Штраф за отказ/провал задания: нет.**

Броня Ренокса и один дополнительный предмет?! Или, учитывая, что Дракоша — мой Тотем — два предмета? Вместо того чтобы наложить загребушие лапки на всю сокровищницу — мне перепадет только два предмета? Каким же образом я должен был пройти это несчастное испытание, чтобы не провалить его? Уничтожить девочку? Какой смысл? У нее больше нет ненависти к Драконам и остальная братия должна остаться живой. Я неправильно ее переубедил? В чем смысл утверждения, мол, я не подхожу под звание «Дракон синего пламени»? В чем моя мягкотелость? Бред какой-то. Чует мое сердце — Ренокс задолжал мне очень неприятный для него разговор.

**Получен комплект Драконьей брони. Описание: комплект привязан к форме Дракона, снять или изменить в форме человека невозможно. Носитель комплекта получает уменьшение любого входящего урона на 40 %, скорость полета вырастает на 30 %. Класс комплекта: Уникальное расовое. Требование: ранг Дракона 5+.**

Так — с комплектом понятно. По сути, разработчики, разрешив мне перевалить через 5-й ранг Дракона, одели меня в соответствующую рангу форму. Снять не могу, поменять тоже не на что. С этой стороны — результат меня радует. Но с другой, да что там говорить — с любой стороны — мне придется оставить сокровищницу целой и невредимой. Потерю одного предмета она даже не заметит!

Голос молчал, поэтому я пошел по грудам предметов, стараясь не

смотреть в сторону золота. Чует мое сердце — один предмет — это один золотой. Целиком кучу мне никто не отдаст. Поэтому нужно выбрать такую вещь, чтобы она мне гарантированно понадобилась и сейчас, и потом, когда вырасту. Вывод только один — предмет с Ремеслом!

— Можно сделать выборку? — понимая, что копаться в этих драгоценных залежах можно долго, я задал вопрос. — Мне нужно все предметы с Ремеслом поместить в отдельную кучу, чтобы делать выбор осознанно, не тыча пальцем в первую попавшуюся цепочку или кольцо. Это можно сделать?

— Выбирай сам! — слышался ответ, в котором чувствовалось искреннее наслаждение происходящим.

Надо же! Так я еще и с противным типом общаюсь! Мне хватило одного взгляда на Редкий латный нагрудник, обладающий такими характеристиками, что дух захватывало, чтобы понять — впереди меня ждет крайне неприятные несколько часов. Нагрудник на Интеллект, который я увидел, подходил игроку 330-го уровня, поэтому Настя от него не отказалась бы ни за что. Мне достался бы еще один поцелуй за такой щедрый подарок, однако мне хотелось что-то для себя. Но каким образом выбрать среди этих гор предметы с Ремеслом? Неужели придется переворачивать все подряд?

— Брат, посмотри, какую я броню получил, — рядом появился радостный Дракоша, сверкающий обновленным видом. Судя по свойствам, он получил такой же комплект, как и я, так что теперь мой Тотем будет на 40 % тяжелее уничтожить, чем раньше. Очень приятное обновление, ничего не скажешь! — Я слышал, ты ищешь предметы с Ремеслом? — спросил Дракоша, когда я собрался окончательно расстраиваться. — Пока ты проходил испытание, я просмотрел большую часть того, что тут валяется и с Ремеслом нашел только один предмет. Зато я нашел такую штуку, что даже не знаю, как ее описать. Ты должен сам ее увидеть! Пойдем!

Обернувшись в Дракона, посмотрев на таймер и удивившись, что он уже давно ушел в ноль, то есть, по всем правилам мне больше нельзя становиться Драконом, я полетел вслед за Тотемом.

— Вот, — радостно оскалился Дракоша, указывая лапой на небольшой источник света, прикрытый куском ткани. Подлетев ближе, я обнаружил, что источником света являлся кузнечный молот, аналогичный тому, что находился в моем Кузнечном наборе. Когда я отбросил ткань в сторону, мне даже пришлось зажмурить глаза, таким ярким, по сравнению с сумерками сокровищницы, было его свечение. Когда свет перестал резать по глазам, я

посмотрел свойства молота и замер:

**Гладир Борха Златорукого. Описание: В Черной глотке Борх Златорукий столкнулся с мудрым существом, которое помогло ему постигнуть Мудрость и выковать Молот. Семь Мастеров Подгорного королевства с помощью Гладира создали Светозарный набор, являющийся гордостью дворфов. +5 Ремесло. Класс предмета: Легендарный.**

— Выбор второго сына сделан! — произнес голос и вокруг меня начал кружиться воздух, словно я очутился в самом центре маленького смерча. — Отныне двери этой сокровищницы навсегда закрыты для тебя! Теперь выбор за первым сыном основателя. Погибшим, но возрожденным в виде Тотема... Тем, кого не должно быть...

— Не должно быть? — удивился Дракоша, перестав крутиться.

— Что знаете вы об изгнании Драконов? — внезапно спросил голос, словно желая поговорить. Учитывая его предыдущую интонацию — было очень странно.

— Никакого изгнания не было, — пришла моя пора удивляться. — Драконы ушли из этого мира, ибо как Хранители выполнили все возложенные на них функции.

— Драконы никогда не были Хранителями этого мира, — парировал невидимый собеседник. — Все расы, наводнявшие Малабар в далекие времена, когда Драконы летали в небесах, являлись их рабами. Нельзя быть Хранителем рабов, можно быть только погонщиком и Драконы ими были. Паршивые овцы вырезались без всякой жалости — хозяевам не нужны несогласные. Этот мир должен был окончательно превратиться в мир, где Драконов считают божествами, однако вмешалась Элуна. Никто не знает, что произошло у нее с Ааренокситоликусом, но внезапно он превратился в того, кого сам же уничтожал. Он стал мягким, чувственным, думающим... Собрав за несколько веков вокруг себя единомышленников, глава самого могущественного клана ушел из этого мира, оставив здесь все. Элуна наложила запрет на их возвращение, а в Барлионе началась охота за теми, кто остался. Всего за две тысячи лет практически все Драконы были истреблены...

— Практически? — настала моя пора удивляться. — Вы хотите сказать, что в Барлионе до сих пор где-то находится живой Дракон?

— И не один! На этом материке, на других. Они замерли, изменились, но так же, как и в древности, остаются верны идеалам Драконов синего пламени! Не то, что изгнанные!

— При чем тут изгнание? Драконы ушли — это факт! Но даже в ваших словах нет ни слова об изгнании! Ренокс ушел сам, уведя с собой Драконов, выбравших путь разума. Никто его не изгонял.

— Он был изгнан собственным родом! Начав руководствоваться чувствами, Дракон теряет право на жизнь и Ренокс, как ты его называешь, знал это лучше других. Он сам придумал это правило и отстаивал его на протяжении тысячелетий. Не имея возможности вернуться в этот мир, Ренокс принялся влиять на него, вычеркивая из памяти разумных любое упоминание о величии Драконов, подменяя его сказками о Хранителях. Короткоживущие имеют свойство быстро все забывать — и собственное унижение, и собственное величие, хотя последнего у них не было. Через два поколения все поверили, что Драконы — Хранители Барлионы, навсегда забыв о собственном рабстве. Даже Эльфы вычеркнули из своих хроник власть Драконов, оставив лишь краткое упоминание об их существовании. Ренокс является главным виновником падения расы Драконов и сейчас два его сына, один приемный, другой возрожденный, стоят и требуют награды!

— Почему меня не должно быть? — повторил свой вопрос Дракоша.

— Спроси у отца! Он расскажет тебе много интересного, например, как ты умер!

— Он погиб в борьбе с Ледяными гигантами! — воскликнул я, вспомнив разговор с Реноксом.

— Я не хочу обелять или очернять отступника. Он сам должен рассказать правду об изгнании и роли своего сына в этом! — произнес Хранитель, оборвав разговор.

Приехали!

Все, что я знал до текущего момента о Драконах, говорило об одном — это были мудрые, заботливые и совершенно не злобные летающие ящерицы, почему-то воевавшие с Сиренами, Циклопами и, если мне память не изменяет — Титанами. Первая встреча с Реноксом только подтвердила этот факт — зеленый предстал не просто мудрым, но еще и поистине щедрым Драконом. Дать координаты двух Подземелий, в которых могли храниться собранные Драконами за многие поколения сокровища — поистине царский подарок для игрока. В итоге — первое Подземелье я не прошел, провалив испытание. Что-то мне подсказывает, что провалил бы я его в любом случае — разработчики не могли позволить себе такой

оплошности, как предоставить заключенному ключ на свободу. Продажа даже половины того, что находится в этой зале, позволит не только выкупиться самому, но и оформить свободу моим Офицерам. Поэтому это Подземелье было непроходимым по определению и задумывалось с одной единственной целью — одеть меня в обличье Дракона. Бонус в виде Гладира, а также еще одной так и не выбранной вещи, мне выдали за удачное общение с девочкой. Но я даже в пьяном бреду представить себе не мог, что Драконы — чума Малабара. Что от них стонали все народы и расы, что увидеть Дракона в древности — к несчастью... Даже не знаю, показывать ли Анастасии снятое видео — у меня нет никакого желания распространять правду. Пускай все думают, будто Драконы — Хранители. К тому же Ренокс пробовал остановить Геранику, когда тот заморозил игроков у Колотовки... В общем — нужно разговаривать с огромной зеленой ящерицей, после чего принимать решения!

— Как только твой Тотем выберет предмет, двери этой сокровищницы навсегда будут закрыты для вас. Нилиргнис — делай свой выбор! — принялся тянуть свою волюнку голос.

Нилиргнис?

**Ваш Тотем повысил уровень.**

**Ваш Тотем повысил уровень.**

**Ваш Тотем повысил уровень.**

— Нилиргнис... — медленно и по слогам произнес мой 54-уровневый Тотем. Дракоша за последний час вырос до трех метров от носа до кончика хвоста и теперь совершенно не походил на ту маленькую ящерку, доставшуюся мне несколько месяцев назад. Перекатывая на языке свое имя, подходящее больше Эльфу, чем Дракону, он задумчиво смотрел на меня и, одновременно с этим, куда-то далеко. Никогда не приходилось видеть свой Тотем таким задумчивым — видимо идет форматирование старого Имитатора и настройка нового. Того, кто сможет отвечать за действия обновленного Дракона.

— Брат, я... — начал Драк... Нилиргнис... Нет — Дракоша! Но тут же запнулся. Протяжно вздохнул, словно набираясь смелости, после чего выпалил: — Называй меня по-прежнему Дракошей, хорошо? Я верю, что



Нилиргнис — мое настоящее имя, однако... Мне нравится то, что ты придумал... Я — Дракоша, Тотем Дракона! Если ты не против...

— Конечно я не против, — ответил ему. — Для меня ты всегда будешь Дракошей! Кстати, ты говорил о какой-то мега-крутой вещи? Покажешь?

— Точно! Чуть не забыл! Полетели, она недалеко! Мне никогда не приходилось такого видеть! Она в этой сокровищнице, как алмаз в грудке мусора! Да что я говорю — сейчас сам увидишь! Давай ее заберем?

Уставившись на предмет, вокруг которого кружился Дракоша, я не смог сдержать смеха. Молодцы разработчики — такого красивого шага я от них не ждал. Металлический шар серебряного цвета, по размерам напоминающий баскетбольный мяч, цельный, без единого намека на отверстия, канавы или трещины. Просто огромная металлическая штука, шарик от огромного подшипника. Тотем прав — в сокровищнице, наполненной оружием, обмундированием и золотом, такая штука выглядит неестественно.

— Выбор сделан! — произнес хранитель сокровищницы, и нас с Дракошей подняло в воздух. Прямо под потолком образовался портал, куда бушующий вокруг ураган принялся нас тянуть, однако у меня перед глазами все еще стояли свойства предмета, упавшего в мешок, поэтому я не обращал внимания на специфику выдавливания из первого Подземелья Драконов. Слишком чудная вещь мне досталась:

**Крастил шарности. Описание: Растукал, который хлюкал пракрат в рурне, смог гласси пралиса курулекс. Только рымзы крыжопликс гуругурт, способен взять крастил шарности. Класс предмета: Уникальный.**

Очень надеюсь, что этот текст имеет хоть какой-то смысл... Иначе...

## Глава 6. Ритуал крови

Мой дядя самых честных правил,  
Когда не в шутку занемог,  
Служив отлично-благородно,  
Мы все учились понемногу  
Так думал молодой повеса,  
Долгами жил его отец,  
Давал три бала ежегодно  
Когда же юности мятежной

Он уважать себя заставил  
Летя в пыли на почтовых,  
Чему-нибудь и как-нибудь,  
Так воспитаньем, слава богу,  
Всевышней волею Зевеса  
И лучше выдумать не мог.  
Всего, что знал еще Евгений,

Несколько раз я перечитывал задачу из огров, не понимая, каким образом великое произведение Пушкина «Онегин» связано с Шахматами Кармадонта. Мало того, что строки из произведения взяты не последовательно, так еще и их комбинация не давала тот результат, который я помнил наизусть. Что еще мне очень понравилось в загадке — первые восемь строк находились в одном огре, вторые — во втором, при этом никакого поля для ввода ответа не было. Словно ответа, как такового, и не существовало!

— Махан, привет, это я, — ближе к вечеру со мной по амулету связалась Анастасия. — Есть планы на вечер?

— Есть, мне одна девушка обещала свидание, сижу, жду от нее приглашения.

— Забудь об этой нерасторопной — я тебя собираюсь у нее украсть! Как смотришь на то, чтобы покататься по каналам вечернего Анхурса?

— Где и когда?

— Если захотелось поговорить — вон из библиотеки! — начал ворчать

седовласый хранитель Шаманской книги. — Здесь получают знания, а не языком чешут!

— Это кто у тебя там такой грозный? Ты вообще в Анхурсе?

— Да, у Шаманов.

— Тогда через пять минут у входа. Устрою тебе мастер-класс по тому, как правильно организовывать и проводить свидания! Жду...

Когда девушка отключилась, я встал с единственного стула и потянулся — убив практически целый день на знакомство с книгой, я поднял Духовность до 72 единиц. До окончания книги оставалось примерно четверть, поэтому эту характеристику можно увеличить еще немного. Правда, нет ни малейшего понятия, что делать дальше. Неужели дальнейшее развитие основной характеристики шаманов будет идти сугубо за счет использования комбинированных Духов? Это же так медленно...

— Долго собрался играть в молчанку? — спросила Анастасия, как только мы разместились в управляемой магией прогулочной лодке.

— Молчанку? — удивился я, все еще находясь под впечатлениями от прочтенной книги. Такого сложного, но одновременно с этим, интересного языка я мало где встречал. Смысловой посыл, порой закрученный так, что приходилось по несколько раз перечитывать один и тот же кусок текста, чтобы понять, что хотел сказать автор, требовал постоянного переваривания, словно вирусная реклама какого-нибудь дешевого товара. По всей видимости, над текстом этой книги поработал не один писатель.

— Вчера один из игроков создал огров из набора Кармадонта. Ты случайно не знаешь, кто бы это мог быть? Клану он бы пригодился...

— А, ты об этом, — улыбнулся я, достав фигурки и протянув их Насте. — Как тебе задача?

— Хм... — совершенно не обращая внимания на красоты вечернего города, пробормотала девушка. Могу дать голову на отсечение, сейчас для нее существовал только один мир и в этом мире не было ничего, кроме двух маленьких фигурок... — Так... Хм... Куда вводить ответ?

— Ты уже все разгадала? — услышав слова Насти, у меня едва не случился культурный шок. Неужели ей потребовалось два «Хм» и один «Так», чтобы разгадать загадку? Это же нереально! Человек не может быть таким... идеалом, как по внешним, так и по внутренним данным!

— Нет, но если бы появился, куда его вводить? — развеяла мои сомнения девушка. Все же она тоже человек! Вернув мне фигурки, Настя произнесла: — Дай мне сутки, и я решу эту задачу! Слушай, Махан, скажи, пожалуйста, как тебя зовут?

— Зовут?

— Я понимаю, что тебя не зовут, ты сам приходишь и все такое, но постоянно называть человека по игровой кличке как-то... Лично мне не очень нравится, когда ко мне обращаются «Анастасия». Настя, Анастасия, для очень ограниченного числа народа Настена... Это мое имя и я его очень люблю, поэтому привыкла общаться с другими игроками по их настоящим именам, а не придуманным. Или ты его скрываешься?

— Нет, отчего же, просто никто до этого момента особо его не спрашивал. Я — Дмитрий, можно просто Дима.

— Отлично! Тогда, Дима, показывай, что еще у тебя есть интересного.

— ...?

— Хорошо, могу сама достать, — Настя уселась рядом со мной и засунула руку в святая святых любого игрока — личный мешок. Точно! Я же собирался настроить к нему доступ, но так и не успел... ладно, что уж теперь горевать — клептомания за Настей замечена не была.

— Дим, не хочешь рассказать, каким образом ты стал владельцем предмета, ради которого король дворфов готов отдать полцарства? — спросила Настя, вытащив под небо Барлионы Гладир Борха и подняв его над головой как факел. Пылая, словно солнце и разгоняя надвигающиеся сумерки, Гладир превратил вечер в яркий день, позволяя рассмотреть самые мелкие детали лодки или каменных берегов канала. Не удержавшись, я включил запись видео — представшее перед моими глазами зрелище было великолепным.

— Ладно, прячь, — насмотревшись на молот, девушка вернула его мне, так и не дождавшись ответа о плантации, на которой я вырастил такое чудо. Либо отодвигая разговор об этом на потом, ведь у меня кроме Гладира был еще... — Даже спрашивать боюсь, что это такое, — достав крастил шларности, произнесла Настя. Покрутив шар в руках, так и не придумав, каким образом его можно использовать, она вернула его сразу в мешок. — Так расскажешь, или будешь играть в партизана, которого злобный оккупант будет пытаться? Причем пытаться самым садистским способом, который ему доступен, — последние слова Настя прошептала прямо мне в лицо, обдав горячим дыханием.

— Знаешь, я бы не отказался побыть партизаном, — выдавил я, стараясь не делать резких движений. Буквально в паре сантиметров от меня находится красивая девушка, поэтому если я сделаю хоть один неверный шаг, очарование момента испарится, и я проснусь в своей кровати в гостинице. Ибо крайне тяжело поверить в то, что Анастасия не просто находится рядом — девушки вообще любят общество — но при этом совершенно не собирается никуда уходить.

— Что ж, — промурлыкала моя мучительница, вытащила свиток, и лодку окутал полог Невидимости. — Тогда начнем пытки...

Могу сказать только одно — как партизан я оказался не очень...

— Альтамеда... — задумчиво произнесла Анастасия, уставившись в потолок Дома Свиданий. — Все же жаль, что ты не рассказал мне об этом сразу...

— Насть, я же уже все объяснил, — лежа рядом с девушкой, я смотрел туда же, куда и она, правда, видел совершенно иное. У меня перед глазами плясали единороги, летали бабочки, распускались цветы и светила радуга. Мне было хорошо...

— Знаю... Просто... Как ты думаешь, чем я занималась сегодня утром, вместо того, чтобы идти в игру? Я искала любые упоминания об Урусае. Не только о замке, вообще любые.

— И как?

— Только одно. Урусай — один из древних и старых демонов в мифологии Наг. Все, что о нем известно — он был страшен. Больше нет ни слова!

— Тогда получается, что...

— Совершенно верно — в нашем замке сидит этот самый демон и ждет нас в гости. Даже обидно, что нас наградили титулами — мы могли бы сыграть свадьбу и вместе войти в Альтамеду. Придется тебе действовать по обстоятельствам... Впрочем — как обычно, — девушка повернулась ко мне и внезапно спросила: — Дим, скажи, а где-то в реальности тебя ожидает миссис Махан, печально зачеркивающая день за днем даты на календаре? Нужно же понимать, с кем тебя делить придется...

— Меня не надо делить — я целый и неделимый. Что касается миссис Махан — к сожалению, за свои тридцать лет мне так и не посчастливилось ее встретить. У меня вообще в реальности никого не осталось...

— А родители?

— Уже лет семь как их нет. Имитаторов в транспорт ввели всего пять лет назад, хотя нет — уже шесть, до этого люди управляли им самостоятельно... Вот они и...

— Извини, не знала...

— Ничего страшного... Насть, у меня к тебе аналогичный вопрос — я могу называть тебя своей девушкой, или то, что сегодня произошло — страшная тайна за семью печатями, о которой, не дай Элуна, узнает мистер... хм... Анастяр. Оказывается, я даже твоей настоящей фамилии не знаю.

— Ее мало кто знает, — ответила девушка, подвинувшись ко мне

ближе. — Меня зовут Анастасия Зв...кая и я согласна стать твоей девушкой. Да уж... Звучит, как какое-то обещание...

— Зато ты так и не ответила.

— Да не знаю я, что тебе ответить. Официально я свободна, однако существует человек, привыкший думать обо мне как о своей невесте.

— Невесте? — я даже обернулся на столь интересное признание Насти.

— Угу... В общем — у меня было трое молодых людей, самый известный из них — Хелфаер. И нечего так на меня смотреть — когда находишься рядом с мужчиной слишком длительное время, рано или поздно начинаешь испытывать к нему симпатию. Мы встречались почти четыре года, пока я окончательно не поняла — Хела не изменить. Хелфаер и компромисс — понятия из совершенно двух разных вселенных, поэтому мы расстались. Вернее — я рассталась, однако Хел по-прежнему не может меня отпустить. Он до сих пор считает, будто я принадлежу ему, забрасывает подарками, предложениями о встрече как в игре, так и в реальности... Одно время я даже хотела из Феникса уйти, да папа остановил...

— Папа? — переспросил я, стараясь скорчить изумленное лицо. Несмотря на наши текущие отношения, мне не хотелось рассказывать об имеющейся у меня информации.

— Ну да... Эхкиллер, глава Феникса. Вряд ли бы я смогла чего-то добиться в этой игре, если бы не он. С первых дней игры он брал меня на совещания клана, обучал, заставлял думать... Именно он настоял, чтобы я получила два высших и училась на третье, именно он назначил меня главой отдела аналитики Феникса, хотя семь лет назад, когда я заняла это место, я совершала такие логические ляпы, что стыдно вспоминать... Он сделал из меня ту Анастарию, которую знает Барлиона, поэтому мне ничего не остается, кроме как сказать ему огромное спасибо...

— Как же он отпустил тебя ко мне?

— Разве у него был выбор? Мы с ним давно решили — я в любой момент могу отправиться в свободное плавание, при этом обратная дорога в Феникс будет всегда открыта. Кстати, знаешь, почему Феникс? Будешь третьим человеком, посвященным в эту глобальную тайну — это кличка пса, прожившего с нами около тридцати лет и погибшего за пару лет до запуска Барлионы. Отец так любил этого старичка, что даже клан назвал в его честь... Все называют нас жареными курицами, однако и он, и я только смеемся, вспоминая Феникса. Он очень любил курятину...

Мы проговорили больше трех часов. Устроив себе

импровизированный отпуск, совершенно не отвлекаясь ни на клановый чат, ни на письма, мы спрашивали друг друга обо всем, что только можно. Начиная от того, кто какую школу закончил, заканчивая — кто и что подумал в первые минуты знакомства, когда Анастасия и Хелфаер поймали меня на Оловянной жиле возле Колотовки. Обнявшись, мы лежали в Доме Свиданий и играли в правду. Никогда не думал, что это интересная игра, пока не поиграл в нее с человеком, который мне сильно нравится. Даже не знаю, что интересней — рассказывать или слушать... И то, и то — невероятно приятно!

Следующее утро встретило меня в Ювелирной мастерской. До полета к Оборотням оставалось еще два дня, Барса и Анастасия активно занимались набором игроков, Плинто что-то делал неприятное с Рейдерами, отчего в чате периодически возникали комментарии на его приказания, Эрик записался к Императору и сейчас старательно прокачивал себе Кузнечку... Что делали Лэйте с Растяпой не знаю, но тоже не должны были отлынивать от работы, поэтому на правах главы клана я бросил все, нацепил все предметы на Ремесло, включая только полученный Гладир и пошел творить. После проведенной ночи с Настей меня переполняли такие эмоции, что даже бармен-НПС, привычно стоящий за стойкой гостиницы, удивленно спросил, отчего я весь свечусь...

Конструктор встретил меня своей привычной темнотой. Разделенный на несколько блоков, он содержал все ранее созданные предметы и образы. Проволока, кольца, цепочки, амулеты... — все, что можно повторить, занимало большую часть пространства. Каждый блок, в свою очередь, делился по классу предметов — Редкие, Эпические, Необычные, позволяя максимально быстро найти требуемую вещь, чтобы ее воплотить. Отдельным блоком шли игроки, которых я создал в Проклятых Шахматах — все тридцать два человека, практически половины из которых уже нет в Малабаре.

Рядом с блоком игроков находилась полка Уникальных вещей, которые мне никогда не повторить: виртуальные образы шахматных фигурок, Камеамия, кольцо Дриала, Проклятые Шахматы. Несмотря на свою простоту, эти предметы так притягивали к себе взгляд, что оторваться всегда было довольно трудно. Мне пришел на ум интересный термин — плюшкинство. Я так радуюсь, что виртуальные образы нельзя у меня забрать, что напоминаю себе Кощея Бессмертного, «над златом чахнувшего», наслаждаясь их красотой. Нужно с этим что-то делать, а то появится какая-нибудь игла, придет Иван-дурак, или, на крайний случай, царевич и не станет моего режима конструктора. Нехорошо получится...

Анастарию я изображал уже несколько раз, поэтому перед глазами мгновенно встали две девушки — одна из Проклятых шахмат, с надменным взглядом смотрящая на мир, а другая — прообраз Амулета Послушниц — добрая, белая и пушистая. Вот с последним образом я сейчас и решил поработать.

У меня не было конкретной цели, которую я хотел сформировать — я решил отдаться на волю творчества и искусства Имитаторов Ювелирного дела. Пришла пора оценить меня, как Ювелира. Все, что было создано мной до текущего момента — тлен, так как формировалось либо по заданиям, либо под тщательным руководством разработчиков. Сейчас же мне хотелось сделать что-то действительно небывалое, такое, что действительно покажет, как я отношусь к самой прекрасной девушке, которую я встречал в своей жизни...

Прежде всего, нужна основа — сплетенные между собой ветви деревьев с листьями, формирующие... нет, бред получается... Пускай будут цветы. Точно! Сплетенные наподобие венка длинные цветы. Розы? Попробуем... Нет, розы не подходят... Васильки! Точно! Когда-то этот цветок был символом клана, я к нему даже успел привыкнуть, поэтому сейчас он подойдет как ничто другое — замысловатые соцветья, длинные стебли, достаточные, чтобы сплести венок и синий, оттеняющий небо цвет... Что может быть прекраснее? Василек мгновенно появился перед глазами, словно только и ждал, когда я о нем подумаю.

Первые трудности возникли сразу же, как только начал формировать венок — я не знал, как правильно переплестать между собой цветы. Размножить васильки не составило никакого труда, однако сделать из них единый объект... Пришла на помощь проволока — я просто-напросто перекручивал ею цветы, размещая бутоны один за другим. Хм... В результате венок получился не круглым или овальным, а... видимо, находит свой выход мое подсознательное отношение к Анастасии — венок получился в виде сплошного цветочно-василькового сердца. Н-да, наплел я чего-то не то... Ладно — пока мне все нравится...

Окантовку получившегося сердца я решил сделать из плетеной в виде косички толстой проволоки. Сделав ушко для цепочки, я занялся самой тяжелой и трудной частью своей задумки — добавлением образа девушки поверх цветочного сердца.

Белая, пушистая и замечательная Анастасия. Едва я сосредоточил взгляд на проекции девушки, как она поплыла, превращаясь в уже знакомый мне вариант Жрицы Элуны. На десятой попытке получить нужный результат я понял — так дело не пойдет. Нужно сразу лепить образ



на цветы и уже на месте корректировать изображение...

Идея не прошла. Я поместил проекцию девушки на цветочное сердце и поморщился — лживо, некрасиво и банально. Настя совершенно не смотрелась на фоне голубых цветов, она была словно... Выражение «Слон в посудной лавке» сюда мало подходит, но идея аналогична — изображать игрока на игровом предмете неправильно, если только не желаешь получить предмет с привязкой. Уже собирался давать задний ход своей идее, как в голову пришла великолепная мысль! Мне не нужна привязка! Можно действовать совершенно по-другому!

Образ Анастасии вернулся на свое место, а я вновь обратился к венку. Как ни прискорбно признавать, но я перестарался — центральная часть сердца должна быть пустой — в нее будут помещены фигурки. Прикусив губу от огорчения, что разрушаю созданное с таким трудом творение, я довольно быстро вырезал внутреннюю часть, оставив, тем не менее, довольно толстую полоску из цветов. Все же васильков должно быть достаточно. Внутри освободившегося пространства я решил вписать две фигуры — себя и Анастасию. Не очень скромно, конечно, но...

К своему удивлению, трудности возникли не с образом Анастасии, а с моим — я видел себя со стороны всего несколько раз, поэтому некоторые детали не помнил — длина крыльев, форма морды, уши... Сирену я помню прекрасно, а вот себя в образе Дракона... Пришлось фантазировать.

Когда внутри цветочного сердца поместились переплетенные Дракон и Сирена, подвеска стала законченной. Осталось сущая мелочь — добавить в конструктор предметы, из которых я собираюсь воплощать кулон. Окантовка из Бронзы, несколько слитков в мешке есть. Васильки — Лазурит, его тоже хватает. Что касается воплощения Дракона и Сирены...

Верховные духи «наказали» меня тем, что вручили Инь-Ян. Камень, который пробудет со мной до конца дней, или пока я не придумаю, куда его пристроить... Еще раз взглянув на фигурки Сирены и Дракона, стоящие друг возле друга, я понял, что знаю, куда нужно применить камень противоположностей. Более противоположных сущностей, чем Дракон и Сирена представить трудно...

**Создан предмет: Монтелетти, кулон идущих вопреки...**  
**Описание: Драконы и Сирены испокон веков были врагами, старающимися уничтожить друг друга при первой возможности. Но однажды Дракон Джулианокс встретил Сирену Ромеаликсу. Между ними вспыхнуло невероятное**

**чувство, благодаря которому они преодолели все преграды на пути своего счастья. Если предмет находится в инвентаре или на персонаже: +15 Привлекательности со всеми НПС, +5 % всем основным характеристикам персонажа. Предмет можно носить в качестве украшения, отдельного слота не занимает. Класс предмета: Уникальный. Ограничения: Предмет изготовлен из камня Инь-Ян.**

**Вы создали Уникальный предмет. Репутация со всеми встреченными фракциями увеличивается на 500.**

**+5 параметра специальности Ювелирное дело. Итого 106.**

**+1 характеристики Ремесло. Итого 10.**

Раздался хлопок телепорта и в мастерской, в нескольких шагах от меня, открылся телепорт, из которого вышла Анастария.

— Спасибо Рептиль, — обратилась она к в сторону стены, возле которой никого не было. Вернее, это мне казалось, что там никого не было, ибо буквально через мгновение стена зашевелилась и я встретился глазами с одним из своих знакомых. Кобольд Рептиль, 147 уровень, Ассасин. Шустро парень растет — буквально несколько месяцев назад, когда мы встречались в Дальгоре, он был намного меньше сотни. — Почему ты сам здесь сидишь?

— Потому что в моем клане все равны, — пролаял крокодилчик. — И глава должен сидеть в засаде так же, как и рядовые бойцы, иначе теряются навыки. Все — сдаю тебе это туловище в целости и сохранности, за время его охраны никаких происшествий не возникало. Это был смирный объект наблюдения...

— Удачи, — сказала Анастария уже в спину Кобольда. Странно — насколько я помню, этот парень был фанатом Анастарии, однако сейчас так спокойно относится к ее обществу, будто успел за это время встретить ту единственную и неповторимую, ставшую для него личным идеалом. Но с какого перепуга Настя наняла мне охрану?

— Привет, — улыбнулся я девушке, так и застывшей у открытого портала.

— Ты закончил? — спокойно спросила девушка, однако ее слова прогремели громом. Ни тени эмоций, ни тени заинтересованности в том,

что я сделал — девушка смотрела мне в глаза и в ее взгляде не было ни намека на радость от встречи. Наоборот — в нем читался укор и... — Собирайся, нас ждут!

— Я, пожалуй, пойду, — внезапно произнес учитель Ювелирного дела, вспомнив, что у него в соседней комнате коровы не доены и свиньи не кормлены, оставив нас с Настей наедине.

— Насть, в чем дело? Да, я на день выпал из игры, но это не требует организации моей охраны и явно не заслуживает такого отношения!

— Не заслуживает? — только что не пропела Анастасия, слегка склонив голову набок. — Шесть дней отсутствия ты считаешь недостаточной причиной, чтобы начать волноваться?

— ЧТО?! — Настал мой черед удивляться. Мгновенно открыв календарь, я непонимающим взглядом уставился на текущую дату... Если вспоминать, когда я сел творить, то действительно, шесть дней разницы... В календаре мигало просроченное клановое событие, мной же организованное и на которое я, по уже сложившейся практике, не явился... Но как?!

— Дим, сколько можно? Да, я наняла охрану и, заодно, информатора, чтобы сообщил мне о твоём возвращении в игру, — судя по обвинительному тону, Настя начала оттаивать. — На третий день все форумы пестрили сообщениями, что глава Легенд Барлионы завис, что ты не игрок, а Имитатор...

— Бред какой-то, — заторможено ответил я, стараясь сообразить — куда подевались шесть дней? Для меня процесс создания кулона занял от силы пару часов, а в Барлионе за это время прошла неделя! С учетом того, что у клана сейчас цейтнот, очень «вовремя» я ушел погулять... — Я подарок тебе делал...

— Подарок?

— Держи, — протянул я девушке созданный амулет. — Не знаю, что обычно говорят в таких случаях, поэтому... В общем — на!

Ничего не предвещало беды. Но едва Анастасия взяла в руки кулон, в ювелирной лавке началось светопреставление — вокруг нас образовались золотые вихри, стало ярко, как во время создания уникальных вещей. Поднявшийся ветер разметал по стенам столы, инструменты, материалы, сбил полки, а шикарная люстра, висевшая в мастерской, была безжалостно вырвана с корнем и выброшена в окно. Все, что от нее осталось, сейчас медленно сползало на пол в виде кусочков свечей.

— Что вы делаете... Хэк! — послышался голос гнома, услышавшего непонятный шум, но едва он открыл дверь, как его тут же отбросило

обратно массивным шлифовальным кругом, после чего дверь захлопнулась, и ее завалило столом и стульями.

Спустя пару минут прямо в центре смерча, разносящего мастерскую в щепки, стояли двое — я и Анастасия. Предметы пролетали сквозь нас, словно призраков. Ветер, к этому моменту сорвавший крышу, полностью игнорировал двух смотрящих друг другу в глаза людей. Когда пол под ногами со страшным скрипом вырвался и улетел вслед за крышей, оставив нас висеть в воздухе, я шагнул к девушке. Одновременно с этим Настя, словно чувствуя, сделала шаг навстречу мне. Мимо начали проноситься куски земли — пол уже полностью улетел — но стены, что удивительно — держались. Дверь, за которую спрятался Ювелир, вынесло и стало видно, что в соседней комнате хаос был не меньше, разве что пол с потолком остались целыми. При этом гнома в комнате не было видно. Либо сбежал, либо улетел вслед за крышей, либо прячется за огромным шкафом — единственной оставшейся мебелью.

— Это тебе, любимая, — произнес я, взяв Анастасию за руки. Смотря в ее карие глаза, мне было совершенно все равно, что девушка буквально несколько мгновений назад была на меня сердита, что она в порыве гнева может отвергнуть мой подарок... Но в данный момент это было абсолютно неважно. Впервые в своей жизни я искренне признался девушке в собственных чувствах, совершенно не переживая за ответ.

— Спасибо, любимый, — произнесла Настя и, как бы это банально и избито не звучало, мы окунулись в сладкий мир поцелуя...

Он длился вечность... Я прижал Анастасию к себе, закрыл от удовольствия глаза, и мы унеслись в небеса. Голова кружилась, словно девушка опять использовала любовные чары, которые на меня, по идее, действовать не должны, в голове один за другим рождались странные образы Драконов, Сирен, амуров и сердечек, наконец-то до нас добрался ветер, который охлаждал, но не срывал с места... Сейчас я понял, что значит выражение «На седьмом небе от счастья» — если судить по мне, то я взлетел сразу на сорок пятое. Даже проведенная ночь с девушкой не дало мне такого наслаждения, как нынешний поцелуй...

— Холодно-то как! — через некоторое время прошептала Анастасия, стараясь прижаться поближе, обвивая меня хвостом. Я прикрыл ее крыльями, ограждая от холодного пронизывающего ветра. Стоп! Хвостом?! Крылья?! Холодно?!

— Сын мой! Ты посмел привести в наш мир Сирену?! — громогласный рык Ренокса разнесся среди заснеженных гор, вызывая лавины, и до меня дошло, что находится на сорок пятом небе — Вилтеракс!

Родина Драконов Малабара!

— Уничтожить ее! — приказал мой виртуальный отец и стая Драконов, кружившая до этого в нескольких сотнях метров, ринулась в нашу сторону.

— Не смейте ее трогать! — бросив на Анастарию золотой щит, защищая ее от холода, я взлетел ввысь и преградил путь к Сирене. Драконы притормозили, хлопая крыльями и недоуменно оборачиваясь на огромного зеленого Ренокса. Виданное ли дело — Дракон встал на защиту своего исконного врага. — Я люблю Анастарию и не желаю, чтобы ей причиняли вред!

Несколько удивленных моими словами Драконов даже хлопнуть крыльями перестали, падая, словно огромные камни, на заснеженные склоны гор. Один из Драконов активно взмахнул крыльями и буквально через мгновение оказался рядом. Дракоша! Сделав пируэт, он грациозно развернулся и встал бок о бок со мной.

— Брат, я с тобой! — заверил меня мой Тотем, грозно ошетилив шипы на шее. — Влюбленные, заставившие расцвести Инь-Ян, заслуживают борьбы за свое счастье! Слышишь, отец! — прокричал Дракоша Реноксу. — Они заставили расцвести Инь-Ян!

— Все назад! — с гор сошла очередная волна лавин, после чего Ренокс тяжело опустился на землю. — Сын, ты уверен?

— Что тут быть уверенным? Сам посмотри! — Довольным голосом произнес Дракоша, после чего указал куда-то в область моей, а затем Анастарины, шеи. Понимая, что увидеть себя без зеркала мне не получится — гибкость не позволяет — я всмотрелся в девушку.

На шее Сирены висел увеличившийся в размерах амулет, трансформировавшийся вместе с Анастарией. На фоне голубых васильков в страстном танце были переплетены Сирена и Дракон. С учетом того, что я делал амулет, в котором эти два существа стояли рядом друг с другом, можно было гарантированно сказать — это уже не мой кулон. Но форма была не единственным изменением. Инь-Ян, по всем известным мне гайдам и предметам, являлся двухцветным камнем. Переливающимся, постояннодвигающимся, но двухцветным. Сейчас же...

Что будет, если собрать радугу и перемешать ее цвета между собой? Красиво, но привычно. Но что будет, если фигурки, сделанные из этой хаотичной радуги, будут постоянно двигаться, словно отдавшись замысловатому танцу? Получится то, что сейчас висело у Анастарины на шее. Руководствуясь порывом, я открыл свойства этого чуда и понял, что они не менее удивительны:

**Женская сущность Монтелетти, кулона идущих вопреки... Описание: Драконы и Сирены испокон веков были врагами... Если предмет находится в инвентаре или на персонаже: +15 Привлекательности со всеми НПС, +5 % всем основным характеристикам персонажа. Предмет можно носить в качестве украшения, отдельного слота не занимает. Если в радиусе ста метров есть Мужская сущность кулона, общие характеристики владельцев увеличиваются еще на +15 %. Владельцы кулонов могут призывать друг друга, но не более 1 раза в день. Владельцы кулона получают личный канал связи посредством мыслеречи. Класс предмета: Уникальный. Ограничения: Передача предмета другим игрокам невозможна. Предмет выполнен из расцветшего камня Инь-Ян.**

— *Значит, это не слухи,* — «услышал» я обращение Анастарии. — *Дим, скажи что-нибудь!*

— *Какие слухи?* — представив образ Анастарии, мысленно прокричал я. На самом деле я понятия не имею, что Настя имела в виду, предложив мне «сказать». Ее голос раздавался рядом с ухом, но, в то же время, где-то внутри меня. При этом я четко понимал, что это не плод моего больного воображения, а реальное обращение.

— *Не кричи ты так! Технология капсул прекрасно позволяет пользоваться мыслеречью, однако корпорация всячески отказывалась ее внедрять, ссылаясь на внутренние регламенты и ограничения. По всей видимости — нам с тобой повезло! Просто невероятно повезло! Та-а-ак... Посмотри на Бодрость!*

— *А что с ней?* — успел спросить я, как перед глазами высветилось практически забытое оповещение:

**Уровень Бодрости: 30. Остановись, злобный Шаман!**

— *Жаль,* — голосом произнесла Настя. — *Получается, пользоваться мыслеречью можно только в крайнем случае, когда мы далеко или нужно*

что-то быстро обсудить. Моих четырех с лишним сотен Бодрости хватит минуты на три разговора, потом необходима пауза. Сегодня покопаюсь, что за амулет и с чем его едят. Хотелось бы протестировать призыв, но чуть позже, сейчас нам...

— Вы про нас не забыли? — вежливо рыкнул подошедший вплотную Ренокс. — Сирена в Вилтераксе... Кому сказать — засмеют! И кто ее привел? Мой сын! Даже не знаю, радоваться тому, что он заставил расцвести Инь-Ян, или огорчаться, что влюбился в Сирену...

— Позволь спросить, Великий Повелитель неба — Анастария почтительно поклонилась Реноксу, зачем-то повернув голову вправо. С учетом физиологии Сирен, сейчас ее шея, пускай и защищенная чешуей, оказалась доступна Дракону. — Что означает «заставить расцвести Инь-Ян»? Что мы с вашим сыном сделали, превратив камень в радугу?

— Учитесь, сыновья! — довольно произнес Ренокс, начав смотреть на девушку другими глазами. — Даром что Сирена — правила обращения к старшим знает лучше некоторых Драконов!

Дракоша только фыркнул на такое заявление и взмыл в воздух. Ренокс проследил за полетом сына, после чего повернулся обратно к девушке:

— Камень Инь-Ян изначально задумывался Эвискератором, старшим сыном основателя Барлионы, как один из способов помочь разумным найти свою вторую половинку. Он никогда не ошибается. Если один возлюбленный дарил Инь-Ян другому и при этом камень расцветал всеми цветами радуги, это означало, что сами боги благословляют такой союз. Никто и ничто не могло разрушить связь между влюбленными, но... Когда Эвискератора не стало, камень утратил часть своей былой силы. Он по-прежнему расцветал в руках влюбленных, но им для этого нужно было полностью открыться друг другу. Довериться, как самим себе, почувствовать в партнере частичку себя, то, что делает два организма единым целым. Несколько тысяч лет Инь-Ян не расцветал, поэтому Элуна пошла на хитрость — она «приказала» природе ликовать, если любящие друг друга разумные находятся рядом и у одного из них есть Инь-Ян. При этом чем больше разумные подходят друг другу, тем сильнее ликование природы. Говорят, что иногда чувства достигают такой силы, что природа не просто ликует, а беснуется, словно огромный щенок. Он еще не осознает своей массивности, поэтому может ненароком либо задавить окружающих, либо что-то сломать. Можете не переживать — за всю историю Барлионы была всего пара таких случаев. После того, как Элуна схитрила, камень начал расцветать все чаще и чаще, объединяя любящие сердца. Но ни разу на моей памяти он не расцветал у Свободных жителей. Ни разу!

Дракон подошел к нам вплотную, несколько мгновений не сводил с Анастасии взгляда, после чего обратился ко мне:

— Сын! Я горд, что ты нашел частичку себя, пускай и во Враге! Отныне и до тех пор, пока окончательная смерть не разлучит вас, береги ее, как самого себя! — Дракон повернулся к Сирене, застывшей рядом со мной и пророкотал: — Враг! Я с радостью уничтожил бы тебя, встретиться ты мне ранее, но ты нашла частичку себя в моем сыне! Отныне и до тех пор, пока окончательная смерть не разлучит вас, будь достойной спутницей Дракона!

### **Желаете произнести слова верности?**

**Внимание! Данное действие не накладывает никаких обязательств в реальном мире!**

Мне хватило одного взгляда на Анастасию, чтобы понять — у нее высветилось аналогичное сообщение. С ума сойти! Такого я точно не ожидал — незапланированная виртуальная свадьба! Всю сознательную жизнь я бегал от этого, как от огня, боясь ответственности, но Барлиона воплотила все мои страхи в образе одной замечательной, милой и такой родной девушки.

Да! Я нажал кнопку без особого раздумья. Как я могу отказаться в данный момент? Никак! Перед глазами тут же появились слова верности, подсказывающие, что Настя тоже проигнорировала кнопку «Нет»...

— Анастасия! Я — Верховный Шаман Махан, Дракон, обязуюсь любить тебя и в горе, и в радости...

— Махан! Я — Паладин-Генерал Анастасия, Лейтенант Паладинов, Сирена, обязуюсь любить тебя и в горе, и в радости...

Мы произносили слова одновременно, практически синхронно и как только последнее слово слетело с губ, амулеты потянулись друг другу, словно два гигантских магнита. Несколько мгновений я сопротивлялся, однако тяга стала такой сильной, что меня одним рывком бросило к девушке. Все, что я успел — расставить лапы, чтобы принять в свои объятия Анастасию, притягиваемую ко мне другим амулетом. Едва две сущности соприкоснулись, на долю секунды я ослеп от яркой вспышки — прямо возле глаз образовалось маленькое солнце. Когда зрение вернулось, мы очутились в центре огромной, глубиной метра в три-четыре, воронки, бывшей когда-то ювелирной мастерской. При этом и я, и Анастасия



оказались в человеческом облики, а на шее каждого висел амулет. Посмотрев на Настю, я не смог сдержать улыбки — теперь захочешь, не отвертись: рядом со мной стояла Графиня Анастасия, спутница Махана. У меня, соответственно, имя в свойствах было зеркальным — Граф Махан, спутник Анастасии. Приплыли...

— Быстро в портал, пока нас стражники не повязали, — прошептала Анастасия и тут же активировала телепорт.

— Махан! — крик учителя Ювелирного дела разнесся, наверняка, по всему Анхурсу. — Ты умудрился раз...

Мы не стали дожидаться информации о том, что же нам удалось раз... рушить, поэтому я нырнул в открытый Настей портал. Надеюсь, он выведет нас из Анхурса...

Из Анхурса-то он вывел... Только попали мы прямиком на собрание, посвященное предстоящей битве...

— Очнулся? — спросил Магдей, осмотрев меня с ног до головы. — Махан, времени нет, поэтому вопрос-ответ — у тебя Лечение взято?

— Нет, — тут же ответил я, увидев вполне серьезные лица людей из клана.

— Недокументированных способностей, связанных с массовым уроном или лечением нет?

— Тоже нет, — начал постепенно удивляться я такому допросу.

— Ясно... Я изучил способности Шаманов — на пятьдесят первом уровне ты нам особо ничем помочь не сможешь, поэтому старайся держаться в центре и кидай все время исцеляющую лужу...

— Может, расскажете, в чем дело? Если ты изучал Шаманов, то должен был увидеть, что способности у нас могут комбинироваться, а сила вызова зависит от Духа. Не очень понимаю, с чего вдруг зашла речь о 51-м уровне, но у меня 9-й ранг вызова.

— Еще раз, — прервав мою тираду, переспросил Магдей. — 9-й ранг? На 93-м уровне?

— Какая разница, на каком уровне. Несмотря на то, что у меня нет лечения, как лекарь я буду не намного хуже Барсы.

— Отлично! В таком случае — ты идешь во вторую группу к Плинто!

— Время! — произнес-прокричал огромный волосатый мужчина и только сейчас осознал, что мы находимся в довольно удивительном месте — на когда-то зеленой, а теперь вытоптанной до земли огромной поляне, окруженной высокими деревьями. Как услужливо подсказала мне карта, мы находимся в Скальном лесу...

В центре поляны находился огромный деревянный круг или помост,

вокруг которого возвышалось несколько десятков рядов кресел, формируя своеобразный амфитеатр. По периметру поляны находились огромные шатры, я насчитал 12 штук, над которыми гордо реяли разноцветные знамена. Вокруг каждого шатра со знаменем располагалось огромное количество шатров поменьше, словно двенадцать противоборствующих кланов решили поиграть в перемирие и посмотреть на представление. Почему противоборствующих — ближайший к нам лагерь был как на ладони, поэтому я прекрасно видел не только вырытый наспех ров, словно ежик утыканный кольями, но и вооруженные отряды воинов, с напряжением осматривающие окрестности в поисках врагов.

Мой клан входил в тринадцатый лагерь, на главном шатре которого не было флага. Даже самого шатра не было — на его месте зияла пустота — никто не посмел ставить палатку на пустующее место вождя.

— Вы готовы кровью доказать, что ваш Ритуальный круг вернулся? — вновь послышался крик огромного мужика.

— Готовы! — прокричал в ответ какой-то старик.

— В таком случае — пусть воины клана Серебряной Руки выйдут на ринг! Кланам надоело ждать!

— Мы идем! — вместо старика крикнул Магдей и уверенно направился в сторону амфитеатра. Хм... Не Анастасия, не Плинто... Магдей! Видимо, шесть дней, что меня не было, прошли для клана очень продуктивно. Следом за Рейд Лидером отправились все остальные, включая Эрика и Растяпу. Замешкавшись, не понимая, что требуется от меня — идти со всеми, или стоять, я остался на месте, однако тут же почувствовал на плече дружеский хлопок Плинто:

— Что, босс, не ожидал от нас такой прыти? Пошли, буду рассказывать, что тут происходит. В общем, твоя задача — стоять в центре моей группы, настрой ее сразу во фреймах, и заниматься активным лечением и усилением. На мобов внимания не обращай — они наша забота.

— Вы вообще сюда зачем влезли? — спросил я, отмечая, что мы прошли уже половину пути между лагерем и ареной.

— Затем, что задание Принца выполнено — Ритуальный круг доставлен. Однако оно тут же обновилось, предложив нам немного повоевать. Мы посоветались и согласились. Посмотри в описании, пока идем — у тебя оно тоже должно было измениться...

**«Сопровождение Принца». Описание: вы вернули  
Оборотням клана «Серебряная рука» Ритуальный круг,**

**однако другие кланы отказываются принять изгоев обратно в совет. Докажите, что круг настоящий, сразившись на арене испытаний с представителями семи кланов. Награда: Вариативно. Штраф за отказ/провал задания: Вариативно.**

— Прочитал? — ухмыльнулся Плинто, увидев выражение моего лица. — Против нас выступило семь кланов, пять поддержало. Нужно продержаться четыре битвы и будет нам счастье. Магдей с Настей придумали тактику, учитывая понижение в уровнях, так что твоя задача — стоять и лечить всех, до кого достаешь. Ничего сложного.

— С какого перепуга у нас уровни уменьшаются?

— Слушай, давай потом? Первый бой закончится — тогда и поговорим, идет?

— Идет... *Насть?* — тут же мысленно обратился я к девушке.

— *Плинто тебе должен был все рассказать. Что-то не понял?*

— *Все понятно, просто...*

— *Дим, не трать Бодрость — она тебе пригодится. Давай позже поговорим — мы и так опоздали, пока я за тобой летала...*

Когда мы подошли вплотную к арене, я увидел место обитания местных VIP-персон — огромное, украшенное шкурами, щитами, флагами и разноцветными тканями ложе, в котором стояло два массивных кресла. Одно из них пустовало, зато на втором восседал гигант... Мужик, который приходил к нам и требовал входить в круг, на фоне местного правителя был маленьким ребенком — не знаю, какого роста было это чудо, по мне — так все три метра, но такого мастодонта я не видел никогда. Мощные руки, в которых чувствовалась ужасающая и животная сила, по своим габаритам могли соперничать с моим телом — я был уже, чем его лапы! Грудь, которой можно смело пробивать ворота замков, вместо тарана, грозный взгляд красных глаз агро-босса из-под густых наваливающих бровей... 450-уровневая машина для убийств...

— Скажи — красавец! — рядом со мной оказался Магдей, внимательно наблюдающий за вождем. — Если доживем до четвертого круга — он наш!

— В смысле — наш? — удивился я. — Этот крокодил нас всех съест и даже не заметит!

— Съест, — согласился со мной Магдей. — Только для того, чтобы выполнить сценарий, нужно хоть одному игроку дожить до четвертого круга. Потом пускай съедает — не страшно. Махан — ты уж извини за

резкие слова на собрании — времени для лишних политесов не было.

На заднем фоне глашатай вещал какой-то текст, суть которого сводилась к тому, что когда клан Серебряной руки потерял свой ритуальный круг, их изгнали из совета, превратив в отбросы Оборотней. Однако клан вернул себе реликвию и желает доказать свое право вновь получить клановый флаг.

— Слушай, мы три дня строили различные тактики, в зависимости от того, кого против нас выставят, поэтому просьба — следи за тем, что делает Барса или остальные лекари, если хочешь подольше прожить.

— Хорошо, — согласился я. — Еще пожелания будут?

— Не агришь, — поморщился Магдей, посчитав мои слова сарказмом. — Одно дело делаем. Ритуал крови — состязание из четырех раундов. Первый раунд — мы все против аналогичного количества Оборотней. Шестьдесят два против шестидесяти двух. Второй — остатки наших сил с обновленным составом Оборотней. Причем последних будет столько же, сколько и во время первого раунда. Третий — аналогичен второму. Четвертый — бой с вожаком. Задача — пройти хотя бы одному игроку до самого конца. Убить в круге нельзя — максимум до единицы, затем проигравший телепортируется, и у него восстанавливаются все параметры. Войти в круг он уже не имеет права. В принципе, мы ничем не рискуем, кроме того, что если проиграем — дорога в Скальный лес будет закрыта навсегда.

— Понятно, а состав наших противников определяется...

— **ВОЙДИТЕ В КРУГ!** — Прерывая меня, обратился распорядитель и решетка, преграждающая нам вход на арену, поднялась. — **НАЧИНАЕТСЯ РИТУАЛ КРОВИ!**

Раздались звуки барабана, вначале редкие, однако постепенно они начали ускоряться, быстрее, еще быстрее, пока в один прекрасный момент не превратились в один непрерывный гул. Зрительные места вокруг арены начали заполняться, и я впервые увидел Оборотней женского пола. Встретившись взглядом с одной симпатичной девушкой, сидящей в нескольких метрах от меня и, судя по амулету — Медведицей, я улыбнулся, получив в ответ такую же улыбку. Женская часть местного населения ничем не отличалась от обычных людей, если не обращать внимания на свойства — никто не догадается, что перед ним — Медведь или Ворген.

**Вы вступили на Арену Испытаний. В связи с ограничениями сценария, уровень персонажа понижается до**

**51 уровня. Все характеристики предметов, способности и навыки корректируются. На время нахождения в данном круге вам недоступны следующие способности: призыв Духов замедления (доступно с 75 уровня), призыв Духов...**

Длинный список Духов, которые я не могу применить во время нахождения на арене, занимал весь обзор, поэтому я быстро промотал его, удивившись всему их разнообразию в Барлионе. Ознакомившись с текстом, что во время поединка запрещено возрождение с помощью Жрецов и использование свитков, убрал мешающийся текст в сторону. Главное для себя я отметил — у меня есть возможность лечить, а также наносить урон. Все остальное — вторично, для этого есть Плинто и Магдей.

— Готовы ли те, кто решил доказать право клана Серебряной Руки занять свое место среди кланов? — обратился к нам глашатай.

— Готовы! — тут же последовал ответ Анастории.

— Готовы ли те, кто решил наказать дерзнувших, и показать клану Серебряной Руки его настоящее место?

— Готовы! — раздался звучный крик шестидесяти двух глоток и на противоположный край арены вышли Оборотни, на голове которых красовались повязки с цифрой «1». Как я смог понять, против нас выступили объединенные представители сразу всех семи кланов, выступивших против Серебряной Руки.

— Бейтесь! — сиплым голосом приказал вождь, и в нашу сторону ринулась мохнатая лавина Медведей и Воргенов, оскаливших пасти в зловещих и не предвещающих ничего хорошего ухмылках.

Началась первая битва за «честь» клана Серебряная рука...

Согласно тактике, меня запихнули в самый центр сформированного круга из игроков, по периметру которого выстроились либо танки, либо латники — Воины и Рыцари Смерти, либо юркие и шустрые бойцы, вроде Плинто и Растяпы. Их задачей было только одно — не дать добраться до лекарей и бойцов дальнего боя. Анастория и Магдей, отвечающие каждый за свой отряд, занимались установкой меток над очередной жертвой, мгновенно попадающей под фокус десятка бойцов. Оборотни мешали друг другу, стараясь быстрее добраться до нас, пихались и грызлись за лучшие места, поэтому особых проблем нам не доставили. Слишком разобщенной вышла против нас эта армада. Все, что я запомнил из первой волны — кружок и треугольник, вспыхивающий и практически мгновенно исчезающий в небытие. 62-0, таков разгромный счет между кланом Легенд

Барлионы и Медведями, причем нам потребовалось всего пять минут, чтобы отправить всех на заслуженный отдых.

— Первый круг завершен! — резюмировал глашатай, когда последний Оборотень испарился и возник вне Ритуального круга. — Воины клана Серебряная Рука доказали, что они пришли сюда с серьезными намерениями и отступать не собираются. Готовы ли те, кто решил наказать дерзнувших, и показать клану Серебряной Руки его настоящее место? — повторил свой вопрос старик, обращаясь к подошедшим к краю круга Оборотням с цифрой «2» на повязке.

— Готовы! — послышался дружный ответ и по отмашке вождя начался второй раунд.

— Действуем по отработанной схеме, — скомандовал Магдей, когда лавина «двоек» понеслась сминать наших танков. — По моей команде берем в фокус и...

Однако произошло то, на что мы явно не рассчитывал мой РЛ — среди Оборотней оказались Маги...

— Жрецы — купол! — в панике закричала Барсина, как только над нашими головами возник ледяной дождь и острые, как копья, сосульки полетели на землю. Усугубляло положение то, что ледяных дождей было несколько, а между ними и землей находился мой рейд. — Махан, давай массовыми! Кто-нибудь — слейте Магов!

— *Эти откуда взялись? Вчера специально проверял — не было среди Оборотней никаких Магов!* — в чате появилось сообщение от Магдея.

— *Я тоже не видела,* — поддержала его Настя. Насколько я понял, вся тактика была построена из расчета, что все Оборотни — простые бойцы, не имеющие способностей дальнего боя. Именно поэтому мы сгруппировались в огромный круг, который сейчас активно начали заливать всякой гадостью...

«Двойки», в отличие от первой волны, действовали по совершенно другой схеме — остановившись от нас в нескольких десятках метров, вперед выступили массивные Медведи, видимо — местные танки, принимающие удар нашего дальнобойного войска на себя.

— Я не могу попасть в печеньку! Ее не видно! — прокричал один из Охотников в ответ на установленную Магдеем метку — огромные Медведи своими тушами не только блокировали обзор, но и не позволяли прицелиться по маркерам.

— Маги, устройте ледяное представление! — подала голос Анастасия. — Все бойцы! Аккуратно делаем десять шагов по направлению к Оборотням! Танки, будьте готовы — может нарушиться строй и этим

обязательно воспользуются! Лекари! Почему рейд просел? Поднимайте всех! На счет «три» делаем десять шагов! Раз! Два! Три!

Оказывается, целенаправленное движение в плотной толпе нужно отрабатывать. Например — грамотно обходить лекарей, изо всех сил старающихся поднять рейд до приемлемого значения Жизни. Либо не спотыкаться и не падать на землю под ноги своим же товарищам... На пятом шаге, когда запнувшийся игрок упал на спину одного из наших танков, нарушая стройность периметра, ледяной дождь прекратился и на нас полетела ударная группа Оборотней... Мы сами сократили расстояние и теперь...

— Сомкнуть ряды! — успела прокричать Анастасия до того, как наш круг, по сути, был разорван на две половинки. Огромный Медведь, проскользнувший над старающимся подняться танком, сходу врезался во одного Лучника и как таран пошел дальше, практически не замечая на своем пути одетых в тканевую или кожаную броню игроков. Ничего плохого этот клин ни с кем не сделал, кроме того, что опрокинул на землю и слегка снес Жизнь, тут же восстановленную массовым лечением, однако за этим Медведем шли другие, обладающие более острыми когтями, скоростью и уроном... Круг игроков буквально за пару мгновений разорвало на две части, после чего началось самое неприятное...

Первыми отправились отдыхать за круг упавший танк и один из Разбойников, так неудачно его толкнувший — этих ребят буквально затоптали, не позволяя подняться с земли. Следом за ними отправились Охотник, два Мага, Рыцарь смерти и еще один танк, прикрывавшие противоположный край нашего круга. Оборотни просто подмяли под себя игроков, проносясь на скорости мимо нас, а вылечить такой сумасшедший урон было невозможно. Даже Настя только скрипела зубами, наблюдая за посеревшими фреймами — у паладинов бабл открывается с сотого уровня, поэтому защитить на десять секунд игрока она не в состоянии. Минус семь...

— Перегруппировка! Кожники и латники — на периметр, делаем малый круг! Лекари — тащите! Танки, старайтесь снимать мобов с кожников!

— Плинто! Прямо по курсу десять Магов! Бери Растяпу и вырежьте их! Лоргас — страхуешь! Эрик — заberi с меня моба! Махан и Барса — в центр круга и поднимайте всех! Помогайте на втором круге! Фокусим метки!

Несмотря на клин и разделение на две группы, Рейд Лидеры продолжали отрабатывать свой хлеб — на Мобах появлялись метки,

раздавались приказы, постоянно слышался ободряющий крик, поднимающий характеристики... Если смотреть объективно, то ничего страшного не произошло, кроме того, что мы немного напряглись — вызывать Духов пришлось не просто нон стоп, я не успевал закончить первый призыва, как тут же приступал ко второму. Такой гонки по вызову не устраивал никогда, однако даже она не помогала, когда Оборотни начали срываться с танков — поднимать уровень Жизни у Охотников и Магов, в которых вгрызлись Медведи, было очень проблематично...

— Второй круг завершен! — провозгласит глашатай через десять минут. — Клан Серебряной Руки доказал, что они в силах постоять за себя. И вновь я спрашиваю — готовы ли те, кто стремится отвергнуть наших братьев, не позволяя им занять законное места среди нас? — прокричал глашатай, обращаясь к подошедшим к краю круга Оборотням с цифрой «3» на повязке.

— Восстанавливаем ману! — приказала Анастария, как только глашатай начал свою речь. Второй раунд обошелся нам недешево — разбитые на два отряда, мы потеряли девять игроков. Возможности вылечить их во время битвы не было никакой — Оборотни, как только мы слили Магов, словно озверели. Набрасываясь втроем на одного Мага или Разбойника, они буквально за пару мгновений отправляли его за круг, освобождая себе дорогу к следующей жертве.

— Готовы! — прокричала группа с цифрой «3» на повязках и на арену вступили Герои. Пятьдесят два Героя и десять обычных Оборотней, часть которых не стала превращаться в животных. Достав посохи, они сгруппировались в одну кучу, начав произносить усиливающие заклинания. Этого еще не хватало! Мало того, что против нас выступают Герои, так им в группу даны Лекари, которые начали накладывать усиление? Мы так не договаривались!

Сама суть Героических мобов была введена разработчиками для того, чтобы проверить уровень подготовки игроков — какой смысл убивать сотню коров, чтобы получить нужное количество опыта? Убей Героического быка и радуйся жизни, что за такой короткий промежуток времени умудрился получить так много ценного и полезного. Игроки никогда не ходили в одиночку на этих миниатюрных боссов, особенно если они были сопоставимы по уровням. Всегда собиралась группа из пяти человек, в которой обязательно должен был быть танк и лекарь. Героические мобы наносили очень огромный урон и обладали такими параметрами, что даже разница в двадцать уровней не спасала от их атак. К чести разработчиков стоит отметить, что встретить таких мобов можно



было либо в Подземелье, либо в специальных локациях, куда обычный игрок никогда не сунется. Особенно в трезвом уме и твердой памяти...

— Ну что, девчонки, потанцуем! — тут же послышался голос Магдея. — Герои — это не mobs, их Имитаторы на уровень лучше по всем показателям! Особенно по урону! Лекари — сразу вливайтесь в танков! Лишним не будет, а меряться показателями избыточного исцеления сейчас не к месту!

Пятьдесят три игрока против шестидесяти двух Оборотней. В принципе — неплохой расклад, однако пятьдесят два Героя... Это очень много...

— Приготовились! — прокричала Анастасия, когда третья волна ринулась в нашу сторону. — Бьем строго по меткам!

Удар Героев почувствовал даже я — несмотря на то, что стоял практически в центре нашего импровизированного круга, меня достигла ударная волна в виде отшатнувшихся игроков. Через три «слоя» игроков... Представляю, каково танкам, принявшим удар на щиты. Особенно Эрику — танку со 100 % включенными ощущениями.

— Воздух! — как-то растерянно закричала Барсина, но тут же последовала реакция Магдея:

— Купол! Медленно отходим...

— Это не Маги! Это... — все, что успела прокричать Анастасия перед тем, как прямо в центр нашего отряда приземлился первый Герой. Оборотни не стали стучать нашим танкам по щитам, подставляя свою шкуру... Вместо этого Герои начали перекидывать друг друга внутрь круга прямо через головы игроков, словно огромные снаряды массового поражения. И кто после этого назовет Имитаторов обычной программой?

Первый Оборотень в форме Медведя приземлился как раз между мной и Барсиной, раскидав нас в разные стороны. Если бы не плотность игроков, не позволяющая упасть — лететь пришлось бы долго. Удар лапой был ошеломляющим. Прямо над головой Оборотня появилась пиктограмма «Головокружение» с цифрой «3», тут же ставшей цифрой «2» — приземление не прошло даром даже для Героев и этим нужно воспользоваться!

*У Шамана три руки...*

Дух Оцепенения доступен с сорокового уровня, в списке запрещенных к использованию на арене я его не видел, поэтому, руководствуясь скорее инстинктом и рефлексом, чем логикой и сознанием, влил в выскочившего,

словно из табакерки, моба этого Духа.

— Махан, молодец! — судя по реакции Барсы, мое действие не осталось незамеченным. Оборотень застыл прямо над ней, угрожающе оскалив пасть и собираясь отправить моего лекаря вон из круга. Щаз!

— Барса, тащи рейд! — прокричал я ей в ответ, — *Настя! Ты не можешь превратиться в Сирену и заморозить всех как в Криспе?*

— *Нет! Способность открывается со 150-го уровня! Дим — лечи! У нас уже троих вынесли!*

Анастасия была права — уровень Жизни игроков, отображаемый на фреймах, принялся активно сползать вниз. Три, нет — уже четыре фрейма стали серыми — игроки выброшены вон из круга. Потерь Оборотней я не знал, но по периодически меняющимся меткам можно было предположить, что они тоже есть. Крайне не хотелось верить, что Оборотни настолько быстры, что носятся по всему моему рейду, не позволяя игрокам попасть по ним чем-нибудь тяжелым и острым. Слишком это моральный дух подрывает...

— *Твою же!* — мысль Насти даже не возникла — она была материальна и ощущалась всеми фибрами сознания. Я вышел из состояния постоянного лечения, посмотрел на фреймы более спокойно и обомлел — несмотря на постоянную работу лекарей, ситуация изменила статус с «Критичная» до «Катастрофа». Половина рейда уже отдыхала за кругом, а уровень Жизни второй половины оставлял желать лучшего — максимальный был у меня и составлял всего тридцать процентов. — *Ладно, Дим, я все... Постарайся выжить...*

ЧТО?!

Я мгновенно повернул голову туда, где стояла Анастасия, и зарычал от бессилия что-либо сделать — окруженная сразу пятью Героями, девушка взмахнула мечом, отправляя очередного из них на отдых, и тут же исчезла. Ритуальный круг лишился лекаря, причем хорошего лекаря...

— Махан, что с маной? — прорычала-прохрипела Барсина, без остановки вызывая исцеляющий дождь. Вокруг девушки образовался живой щит из игроков, всеми силами старающихся закрыть мобам доступ к Друидке.

— Печально с маной, — коротко бросил я, продлевая время нахождения на арене несколькими бойцам. Призывать массовое лечение сейчас бесполезно — слишком мало здоровья оно восстанавливает за единицу времени, поэтому ничего не оставалось, как поднимать рейд по одному человеку. Радовало одно — с моим рангом я умудрялся закрашивать полосу Жизни на 40–50 % каждому игроку за один призыв.

— Тогда нам крышка, — прозвучал радостный голос, резко контрастирующий с текущей обстановкой. Плинто! — Эх... Мне бы на минутку их всех заморозить, уж я бы... Ладно, я помчал дальше!

Минута... Где взять минуту? Вокруг меня образовался такой же, как и вокруг Барсы, круг из игроков, даже Эрик был среди защищающих мою тушу бойцов, поэтому на раздумья у меня не было времени. Либо лечить, либо падать и уходить из Скального леса... Либо...

— *Дракоша, приходи!*

— *Иду!*

**Вы призвали Тотем. Уровень Тотема снижается до 51.**

— Ого! А что тут творится? Ай! Больно! — прокричал Дракоша, как только появился рядом со мной. В него тут же прилетел огненный сгусток, напомнивший, что кроме Героев мы имеем дело и с Магами, которые не собираются отсиживаться в засаде.

— Дракоша, Громовой удар! Сейчас же!

— Да больно же! — прорычал Дракон, когда в него прилетело еще три огненных шарика, после чего по всему Скальному лесу разнесся грозный рык Дракона.

— Я сделал это, брат! У меня полу...

**В связи с истощением, время вызова Тотема закончилось. Следующий призыв Тотема возможен через 6 часов.**

— Всем живым! У вас есть минута! — прокричал я, переводя дух. У меня есть целая минута, чтобы восстановить ману. Без нее нам дальше делать нечего...

Пятнадцать игроков, среди которых осталось всего два лекаря и один танк, принялись активно вырезать остатки Героев... Хотя, остатками такое количество не назовешь — из вступивших в круг 52-х Обратней высшего качества, до призыва Громового удара в живых оставалось около половины особей...

— Плинто, забей на Героев! — прокричал я. — Уничтожь лекарей и

Магов! Это приоритет номер один!

— Слушаюсь и повинуюсь, мой господин! Кифат — за мной! — тут же последовал ответ Разбойника, после чего мимо меня пронеслось двое игроков. С Разбойником пошел Воин, протеже покинувшего арену Магдея. Учитывая, что он, как латник, стоял в первых рядах вместе с танками, можно было уверенно сказать, почему РЛ взял такого низкоуровневого игрока в Рейдовую группу — сражался Кифат за троих.

— Строим круг! — в отсутствие обоих Рейд Лидеров мне не оставалось ничего, как взять управление в свои руки. — Плинто, Кифат! Бросайте Магов — осталось пять секунд! Круг!

За минуту нам с Барсой удалось полностью вылечить рейд, а бойцам — уничтожить десяток Героев и ополовинить состав Магов. При этом Лекарей у Оборотней больше не осталось — единственная радостная весть за последние несколько минут. Пугало одно — из танков нас поддерживал лишь Эрик, с включенными ощущениями. Расклад явно не в нашу пользу...

— Дим, ты меня слышишь? — внезапно раздалась мысль Анастории.

— Вроде слышу.

— Отлично! Слушай внимательно! Из семнадцати оставшихся Героев опасны только четверо, которые до этого охраняли лекарей. Остальные слиты ниже 50 %, поэтому вы быстро их добьете. Скажи Эрику, пускай заберет на себя эту четверку и бежит от нее по всему периметру. С тебя нужна замедлялка, любая, главное, чтобы mobs не догнали танка, не сорвались с него и не переключились на тебя или Барсу. Сразу отправляй Плинто и Барсу к Магам — их обязательно нужно уничтожить! Как только закончите...

**В связи с ограничениями арены, любое общение с внешним миром запрещено. Способность мыслеречи на время поединка блокируется.**

— Эрик, цепляешь на себя мобов с метками и бегаешь от них по периметру! Плинто, ты... — мне хватило буквально нескольких секунд, чтобы расставить метки над головами Оборотней и поставить задачу. — Все остальные, работаем строго по фокусу! Кифат — будешь танком! Поехали!

Словно ожидая моих приказов, Оборотни перестали тормозить и ринулись в атаку. Обожаю биться с мобами и ненавижу грамотных ПВП-

шеров! Какие бы продвинутые Имитаторы ни сидели в наших нынешних противниках, прежде всего они — программный код, обладающий определенной логикой работы и ограничениями. Большинство активных ПВП-шеров уже бы давно кружилось в самом центре нашего отряда, совершенно игнорируя танков. Применил к игроку способность «Провокация», обязывающую моба атаковать танка в течение десяти секунд? Молодец, потратил лишние секунды, не нанося никакого урона. Сделай еще так же несколько раз для верности, пока тебя режут на составляющие... Ни Шаманом, ни Охотником я не любил биться с игроками, для меня этот процесс был слишком... реальным, что ли. Однако находились игроки, которые не представляли себе дня в Барлионе без десятка жертв... Какие же все люди разные!

### *У Шамана три руки...*

Дух замедления в Героя, Дух лечения в Кифата, Дух лечения в Кифата, Дух замедления в Героя, Дух усиления в Кифата, Щит на Кифата, Дух лечения в Кифата, Дух замедления в Героя, Дух...

Если во время второй волны мне казалось, что работаю на максимуме, то я ничего не понимал в этой игре. Раньше мне приходилось начинать вызов нового Духа, не успев завершить предыдущий, теперь же, как мне казалось, у меня выходит вызывать по два Духа за раз. Восстановленный столб маны пополз куда-то вниз, постоянно раздавались какие-то выкрики, вопросы, но у меня не было времени, чтобы отвлечься от фреймов игроков. Вот Лантир просел на половину Жизни — видимо в него врезался один из Героев. Получи исцеление! Вот Кифат, выступающий танком, в очередной раз скатился со 100 до 10 % Жизни. За секунду. Получи два исцеления! Вот Махан получил удар по голове и пятисекундное оглушение... Получи... Стоп! Махан — это же я! Доигрался...

Каких-то пять секунд оглушения и у нас минус трое бойцов... Плинто так и не прорвался к Магам, застряв на двух Героях. Барса изо всех сил старалась не допустить преждевременного отпуска Разбойника, работая, как и я, без единой остановки. Эрик...

— Махан! — раздался дикий крик Офицера, заставивший меня открыть глаза и осмотреться. Лучше бы я этого не делал — прямо на меня шла стена огня! Маги Оборотней умудрились создать и запустить огромный, метра три в диаметре, огненный шар, ополовинивший уровень Жизни двух игроков, просто пройдя с ними по касательной. Увернуться или избежать удара я уже не успевал — шар был настолько близко, что я

ощущал его жар... Сейчас будет больно... Даже слишком!

— Добейте их! — еще раз прозвучал голос Эрика, и меня врезалось тело танка, отбрасывая на несколько метров в сторону. Фрейм мигнул и тут же посерел — дворф ушел за круг. Даже с учетом Устойчивости мне было страшно представить, что испытал оттолкнувший меня Офицер. Заживо сгорать, пускай и мгновенно — крайне неприятно...

— Маги все! — тут же прокричал Плинто. Наконец-то в его голосе отсутствовала усмешка или издевка. Легче от этого не становится, однако мысль, что даже «железный» Плинто может уставать, в какой-то степени радовала. Все мы люди, все мы человеки. Осталось доказать это Имитаторам.

— Все в круг! — тут же скомандовал я, отмахнувшись от сообщения, что маны больше нет. Бодрость не порезали, поэтому она восстановится в ближайшие несколько мгновений. Где только их взять, эти мгновения? — Барса! В круг! Плинто, забирай ее!

Друидка вошла в раж. Складывалось ощущение, что она совершенно не воспринимает происходящее вокруг, сосредоточившись только на одном — лечение, лечение и еще раз лечение. Именно в этот момент нас осталось семеро...

В Барсину с двух сторон, размахивая когтями, врезались два недобитых геройских Медведя. Девушка ойкнула, взмыла ввысь, чтобы уже никогда не упасть на арену — ее тело растаяло прямо в воздухе. После танков, лекари создают наибольший уровень угрозы, поэтому mobs всегда срываются на тех, кто активно лечит. С учетом того, что танков у нас больше нет, следующая жертва Героев — я. И прикрывать меня, кроме Кифата, по сути больше некому — Растяпа, Плинто, Кифат, я, незнакомые мне лично Чернокнижник, Охотник и Маг. Семеро против... Десяти, пятеро из которых имело менее 10 % Жизни...

— Работаем строго по меткам! Кифат — работаешь танком! Сносим печеньку!

Мана восстанавливалась катастрофически медленно. 220 единиц Бодрости, в обычной жизни способные вызвать зависть у обычного игрока, в реалиях рейда мне не хватало. Первым ушел Растяпа — пропустив удар, он согнулся на мгновение от боли — убил бы тех, кто включил нам ощущения — чем воспользовались Оборотни. В отместку мы вынесли троих, однако тут же потеряли Охотника, закрывшего меня своим телом. Пока Герои соображали, каким образом я выжил, Плинто добил еще двоих. Влив в него исцеление, в бессилии чуть было не зарычал — пятнадцать секунд как игрок я недееспособен! В то время как против нас осталось пять

Героев с огромными значениями уровня Жизни — от 30 до 70 %. Как говорил когда-то Уильям Шекспир: «Маны! Полцарства за ману!»... Как же актуальна эта фраза в наше время!

Мага и Чернокнижника мы разменяли всего на одного Героя, зато с максимальным уровнем Жизни. Кифат по-прежнему проседал очень сильно, удерживая сразу двоих, Плинто был относительно свободным — на нем был всего один Герой, зато наконец-то mobs добрались до моей драгоценной тушки. Пускай всего один, но я в полной мере испытал все прелести включенных ощущений... Оказывается, когти, будь они неладны, могут доставить крайне неприятные ощущения, сродни резким ожогам. Несмотря на то, что Плинто и Кифат переключились на сорвавшегося на меня Медведя, ушел тот из круга не быстро, успев сжевать у меня 80 % Жизни. Если бы не исцеление, которое я успел призвать в себя, сидеть мне рядом с Анастасией и смотреть на тщетные потуги Разбойника и Воина. Но когда нас осталось трое на трое, впервые за третью волну я почувствовал уверенность в том, что мы победим. Даже не просто уверенность — абсолютную гарантию, так как, уничтожив очередного Медведя, у всей тройки игроков повысился уровень, восстанавливая все параметры... Обратив на них внимание, я усмехнулся — даже не заметил, как стал 59... Плюс восемь уровней за пятнадцать минут боя... На троих... Неплохая прибавка к пенсии! Осталось только понять — эти уровни останутся со мной, или уйдут, как только мы выйдем с круга...

— Третий круг завершен! — провозгласил глашатай через минуту, когда мы закончили с оставшимися Героями. Растерянно, словно не веря своему счастью, я осмотрелся и встретился глазами с Анастасией. Девушка улыбнулась и показала мне поднятый вверх большой палец, после чего показала на свои уши и покачала головой. Наши игроки ликовали, прыгали, что-то кричали, однако до нас не доносилось ни единого звука. Круг был непроницаем и только на время перерыва между битвами его сделали визуально открытым. Пожав плечами, повторяя ее жест, я грустно улыбнулся — втроем выходить против вожака, без танка... — Клан Серебряной Руки доказал свое право входить в совет!

— ПОДТВЕРЖДАЮ! — Внезапно задрожала земля, словно началось землетрясение. Я обернулся к лагерю Серебряной Руки и увидел, как из леса медленно вылез Хранитель, махнул вервями и в лагере появился огромный шатер, над которым гордо реяло зелено-красное знамя. — ПО ПРАВУ ВСТУПИВШИХ, Я ПРОВОЗГЛАШАЮ БОЙ ЗА ЗВАНИЕ ГЛАВЫ КЛАНОВ! ВОЖДЬ ДОЛЖЕН ДОКАЗАТЬ СВОЕ ПРАВО НА ТРОН!

— Знаешь, Махан, если нас сейчас вынесут, а полученные уровни

исчезнут — я тебя убью, — ухмыляясь, справа от меня встал Плинто. — Плюс восемь уровней просто так! Да меня удар хватит, если я очнусь вне поляны опять 343-м! Будет депрессия, которую я сниму радикальным способом — вырежу к чертям собачим весь этот лес, сколько бы на это времени ни ушло!

— Готов ли вождь доказать свое право на трон? — слышался вопрос глашатая, предупреждающий, что сейчас начнется заключительный поединок.

Огромный глава всех Оборотней вскочил со своего трона, пружинисто взошел на помост, при этом его уровень уменьшился всего наполовину — до 175. Как его бить на нашем 58-м — ума не приложу! Брезгливо посмотрев на остатки рейда, вождь прокричал:

— Я не буду отстаивать право быть главой Оборотней в борьбе со Свободными жителями! Никто не сможет заставить меня снизойти до этих букашек! Только достойный может сразиться со мной, но здесь таковых нет! Законы Оборотней незыблемы!

— ОН ПРАВ! — вновь пронесся по округе голос Хранителя. — СВОБОДНЫЙ ЖИТЕЛЬ НЕ МОЖЕТ ЗАНЯТЬ ТРОН СКАЛЬНОГО ЛЕСА, ПОЭТОМУ РИТУАЛ КРОВИ СЛЕДУЕТ ПРИЗНАТЬ НЕСОС...

— Я — достойный противник? — раздался знакомый голос, заставивший всех обернуться к дальнему краю арены. В окружении непонятного мутно-белого облака, или даже скорее тумана, прозрачный, словно призрак, стоял Кондратий...

— Ты? Ты же мертв! — едва не задохнувшись от собственной ненависти, прохрипел вождь.

— Даже смерть неспособна помешать восстановлению справедливости! — ответил подходящий к нам Принц Малабара. — Ритуал крови призвал меня из Серых земель, как носителя Печати Смерти! Ты принес слишком много зла Оборотням, предавший меня брат! Настала пора отвечать за свои преступления!

Так вождь еще и брат Кондратия, а также бывший представитель клана Серебряной Руки? Но как?

— При мне Оборотни стали силой! — взревел вождь, превращаясь в мощного Медведя. — Не в твоей власти обвинять меня в этом! Я дал народу возможность выжить!

— Спасибо тебе, Махан! — игнорируя превращение брата, обратился ко мне Кондратий. — Тебе и всем твоим воинам, вставшим на защиту моего клана и позволившим мне, пускай на один бой, вырваться из Серых земель. Когда я вернусь — обязательно вспомню вашу помощь.



### **Задание «Сопровождение Принца» завершено.**

— Теперь ступай, вы сделали все, что могли. Дальнейшая судьба моего народа находится только в моих руках...

Раздался громогласный рык и в нашу сторону понесся разъяренный Медведь. Текущий вождь вступил в бой, не дождавшись приглашения глашатая.

### **Вы проиграли поединок и переноситесь за круг.**

Радостное сообщение о том, что 59-уровневый игрок ничего не может сделать расвирепевшему мобу 175-го, я увидел уже вне круга. Вот теперь вся задумка разработчиков стала понятна — игроки, получившие задание, должны продержаться всего три круга боев. После этого появляется Принц, происходит битва, вершится правосудие и Принц Малабара занимает свое почетное место — трон Оборотней Скального леса. Учитывая, что Оборотней больше по Малабару нигде не водится, это автоматом делает Кондратия вождем всех перевертышей, превращая его в достойную партию Тише. Мне даже не нужно смотреть на бой, чтобы предсказать его результат — вначале нынешний вождь надает призраку Кондратия по мордам, после чего изгнанник соберется с последними силами и в каком-нибудь эпичном рывке завершит поединок, разрешив поранить себя до невозможности. Тут же вбежит отец, обнимет сына, и все начнут жить долго и счастливо, ожидая возвращение Кондратия из Серых земель...

### **Получено достижение «Сотня — это не предел».**

### **Доступно 450 свободных очков характеристик.**

Вот и все — битва завершена и наши уровни зафиксированы! Обидно, что повышение получили только мы вдвоем, зато я могу себя поздравить — Охотником за два года мне не удалось достичь отметки в сто уровней, а

Шаманом менее чем за год уже сто первый. Конечно, следует принять во внимание резкий скачок в Колотовке и Темном лесу, да и сейчас получить дополнительные 8 уровней удалось случайно... Но факт наличия очевиден. И еще — что-то нужно делать со свободными очками характеристик. За такой безумный бой я увеличил Интеллект всего на пару единиц, поэтому смысла солить очки больше не вижу — пора повышаться, причем усиленными темпами...

Кстати, обязательно нужно сделать заметку, чтоб отправить сюда Лэйте в гости — наверняка в лесу есть полезные и редкие ископаемые. Спрошу Кондратия по поводу...

— Ты слаб, брат! — прозвучал радостный голос нынешнего вождя, заставивший меня оторваться от распределения характеристик и обратить внимание на арену. Призрачный Кондратий с неестественно свернутой шеей лежал на земле, а над ним, победно поставив лапу на тушу поверженного противника, возвышался нынешний вождь Оборотней. — Возвращайся в Серые земли и помни — Скальный лес отныне не признает тебя одним из своих! Ты не просто изгнан, я изгоняю из тебя вторую ипостась! Отныне ты станешь обычным человеком, слабым и немощным, как и все людское племя! По праву вождя, доказавшего свой титул, я обращаюсь к Хранителю леса! Выполни мою волю!

— Что до вас, жалкое подобие разумных, — обратил вождь внимание на нас, — Вы изгоняетесь из Скального леса! Навечно! Я признаю клан Серебряной Руки, отец вновь займет место в совете, но вас в моем лесу не будет! Если кого-то из вас увидит Оборотень, он будет знать, что вы — враги! Даю вам тридцать минут, чтобы убраться из этого леса! В противном случае — я лично отправлю всех в Серые земли!

**— 24000 Репутации со всеми типами Оборотней.  
Текущий уровень: Ненависть.**

— *Отправлялка не выросла!* — тут же отписался 351-уровневый Плинто. Разбойник продолжил писать еще что-то колкое и острое, однако я его уже не слушал, ибо перед моими глазами висело сообщение, понять причины которого мне не доставало логики:

**Список фракций обновлен — добавлена фракция:**

**«Принцесса Малабара».**

**+12000 Репутации с Принцессой Малабара. Текущий уровень: Почтение. До Превознесения: 12000. Обратитесь к Принцессе.**

— Так не бывает! — пробормотал я. — Он же проиграл!

## Глава 7. Нарлак

— Н-да... В такие дали я добровольно еще никогда не отправлялся, — философски заметил Плинто, закрывая карту. — По-моему у разработчиков просто не было возможности удалить замок от Анхурса дальше, вот они сюда его и грохнули. Если бы Император обладал возможностью одаривать замками Свободных земель, голову даю на отсечение — нам достался бы в самом дальнем их краю.

— Не бухти! Настроения и так нет, а еще ты ворчишь, — пробубнил я, так же, как и Плинто, закрывая карту. Как бы ни хотелось поверить в обратное — с Плинто стоит согласиться, хотя бы сейчас. Более удаленного места от Анхурса, чем Нарлак, в Малабаре не было.

— Император просил напомнить, что у вас есть три месяца, чтобы стать полноправным владельцем замка, — прозвучал колокольчик Вестника, после чего он открыл себе обратный портал и исчез, оставив мой клан в полном одиночестве. Хотя нельзя называть одиночеством то состояние, в котором мы оказались — в ста шагах располагались ворота Нарлака, к моему огромному удивлению повсюду носились игроки, показывая, что город пользуется популярностью, раздавались крики торговцев, приглашения в группы, просто всякая чушь... Нарлак жил собственной жизнью, совершенно не обращая на нас никакого внимания.

— Эти-то откуда здесь? — вырвалось у меня, когда над нами пролетело около двадцати грифонов с игроками. Низкоуровневые игроки, бегающие по городу — это одно, но владельцы летающих коров — уже другой уровень популярности города.

— Нарлак — единственный город, через который можно попасть в Малабар, минуя телепорт, — тут же отозвалась Анастария. — Учитывая, что стоимость телепорта между материками составляет около трех миллионов, не вижу ничего удивительного, что большая часть игроков предпочитает потратить пару месяцев, чтобы добраться на корабле до другого материка своим ходом. Бесплатно и с приключениями, особенно если нападут пираты или морские монстры. Это же игра...

— Ладно, хватит стоять, пора работать. Магдей, — обратился я к нашему Рейд лидеру, — на тебе три Подземелья, можешь начинать их осваивать прямо сейчас. Не забудь призвать меня на финального босса «Кровавой косы». Что касается вас троих, — я посмотрел на Плинто, Анастарию и Барсину, — то чем раньше мы решим вопрос с регистрацией,

тем быстрее отправимся смотреть на Альтамеду...

Едва мы вернулись от Оборотней, я прижал Анастарию к стене и потребовал полного и обстоятельного рассказа, что произошло в Скальном лесу. С чего вдруг Легенды выступили от лица клана «Серебряной Руки», каким образом, вернее — по какому праву она забрала мой — я сделал на этом слове особый акцент — мой диск, почему никто не спрогнозировал появление магов и лекарей на второй и третьей волне? Какого?..

Вопросы лились из меня рекой, можно даже сказать, что я ими фонтанировал, кроме того, я был крайне серьезно настроен на то, чтобы получить ответы, поэтому Анастарию больше ничего не оставалось, кроме как начать мне отвечать. Что она и сделала, томно улыбнувшись, прижавшись ко мне, произнесла: «спасибо тебе огромное за победу» и впившись страстным поцелуем. Перед глазами начали проноситься сообщения об использовании Любовной магии, однако... В себя я пришел только в Доме Свиданий, лежа на спине и одной рукой обнимая спящую Настю. Поговорили...

*Дзинь! Получено сообщение от НПС. Желаете прочитать?*

*«Приветствую главу клана Легенды Барлионы, предоставившего своих бойцов для защиты чести моего клана! Меня зовут Классиус — я отец Кондратия. Мне потребовалась целая ночь, чтобы осознать, какое огромное одолжение вы сделали для моего сына — позволили ему быть рядом с любимой. Тяжело осознавать, что я больше его никогда не увижу — отныне людям закрыт вход в Скальный лес, но мне радостно осознавать, что он нашел свое счастье с той, кого любит больше всего на свете. Спасибо тебе и твоим воинам.*

*Не подумай, что таким образом я хочу снять с себя ответственность за предоставление ложных сведений — магов и лекарей не было среди Оборотней, когда мой клан входил в совет. Кто бы мог подумать, что за то время, когда мы были изгоями, Оборотни начнут развивать боевую составляющую этих направлений. Я хочу загладить свою вину и начать ненавидеть твой клан, как велит приказ вождя, с чистой совестью. Прими от меня этот предмет — мне кажется, он будет достойной платой за помощь и счастье моего уже несуществующего сына. Отныне ты и все твои люди — враги Оборотней. Классиус — глава клана Серебряной Руки».*

**Получен предмет: Игральная карта: Бубновый туз. Класс предмета: Уникальный составной.**

В ладони оказался плоский кусок то ли пластика, то ли картона, с изображением карточного бубнового туза. Уникального, составного... Если я не ошибаюсь, аналогичный приз получил каждый из 52 борцов за независимость Оборотней. В итоге должна получиться некая цельная колода, которая... Которая должна подарить нам очередное задание! Молодцы разработчики — разбили возможность получения задания на 52 части и раскидали ее по всем игрокам. Хочешь получить — собери. Если хоть один человек воспротивится — не видать задания, как свои ушей.

— Насть, подъем!

— Что? — сквозь сон пробурчала девушка. Игрокам спать в Барлионе не возбранялось, но все же негласно все старались спать в реальности.

— Почту прочитай, тебе Оборотень должен письмо написать. Меня интересует награда.

— Неужели тебя что-то интересует? — пробурчала Анастария, открывая глаза и доставая Почтовый ящик. — Обычно с точностью до наоборот — всех интересует, что есть у тебя и как это «что» заполучить.

— Тебе тоже это интересно?

— Чем я хуже? Только я пошла дальше — мне не нужна часть тебя, я предпочитаю получить уникальную вещь целиком.

— Хм... Меня еще никогда с вещью не сравнивали.

— Не агрись... У меня Червовый туз. Кстати — письмо шаблонное, поэтому ответы на большинство своих вопросов ты уже получил. У тебя самого что?

— Бубновый.

— Та-а-ак... Нас было пятьдесят два бойца, у тебя и у меня по уникальной составной карте... Ты уже оповещение в клане делал?

— Нет еще, прежде хотел проверить.

*Всем участникам похода в Скальный лес! По результатам задания каждый получил по уникальной игровой карте. Если их все сложить вместе — получится целая колода, которая может открыть задание. Прошу всех отправить мне свою карту.*

— Я бы не повелась, — тут же заметила Анастария, передавая мне Червового туза. — Почему я должна отправлять тебе то, что можно

продать?

— Поэтому я ничего не написал о выкупе. Тот, кто потребует деньги — в клане не задержится. Я предлагаю открыть задание для всего клана, поэтому если кто-то захочет поиметь на этом что-то для себя — я предложу выкупить карту и попрощаюсь с таким человеком.

— Соглашусь — карта ничего не дает, кроме информации, что она для кого-то важна. Даже не для кого-то — конкретно для клана. Глупо пытаться на этом улучшать личное благосостояние...

Минус трое... Семь новых Рейдеров потребовали за карту от двадцати до ста тысяч золотых, я поговорил с каждым, объяснив, что в клане такое не принято и четверо со мной согласились. Трое игроков стояли на своем, утверждая, что игральная карта — это награда за их личные заслуги, а не за дела клана. Все попытки объяснить, что без клана они никогда бы не получили задания, разбились о стену непонимания. Поэтому — минус двести пятьдесят тысяч и трое игроков. Что меня больше всего порадовало — Магдей меня полностью поддержал по поводу лояльности игроков к клану. Он тоже пытался поговорить с этой тройкой, получив такой же результат, как и я — отказ отдать карту бесплатно. Ладно, что горевать — если народу важно получить здесь и сейчас сто тысяч — не в моих правилах ему мешать...

**Желаете собрать предмет: Колода игровых карт?**

Да!

**Создан предмет: Колода игровых карт. Описание: теперь вы можете проводить отдых не только с пользой, но и с интересом. Класс предмета: Уникальный.**

И все?!

— Ха-ха-ха, — залилась смехом Анастасия, увидев результат объединения. — Дим, тебя точно кто-то очень сильно не любит в корпорации! Красиво сыграно!

— Я пришел сообщить, что наступило время лететь к замку, — не давая мне возможности придумать колкий ответ, рядом с нами появился

Вестник. — Вы будете доставлены к главным воротам Нарлака — портового города и столицы Провинции. Вам предстоит зарегистрироваться как борцам с призраками замка, после чего вам предоставят право проходить через кордоны стражи, выставленные вокруг замка. Если я доставлю вас сразу к замку — стражники могут принять вас за призраков и попытаться уничтожить. Прошу следовать за мной.

Внезапно я осознал справедливость замечания Насти — мало того, что на колоду игральных карт я потратил 250 тысяч золотых, мало того, что замок находится у черта на куличках, так еще нам предстоит самостоятельно двигаться в его сторону! Если я правильно помню карту — это около двух дневных переходов на конях! Даже представить трудно, как еще можно ухудшить наше положение...

Следует признать — у меня очень плохое воображение... Но об этом я узнал позже...

— Настя?! Ты что тут делаешь? — чей-то изумленный возглас заставил меня вздрогнуть. Голос игрока был удивительно знаком, однако я совершенно не помнил, откуда.

— Без, рада тебя видеть! — улыбнулась Анастасия и прямо надо мной пронеслась тень — игрок шел на посадку. Безпоники — заместитель главы клана Лазурные Драконы, помощник Беспалого и второй мозг Малабара, как охарактеризовала его Анастасия, ставя себя, естественно, на первое место.

— Всем привет! — произнес Без, сворачивая грифона в уздечку и пряча в сумку. — Смотрю, расширяетесь? — кивнул он головой в сторону уезжающих рейдеров. — Похвальное начинание. Плинто! Ты умудрился забрать пальму первенства по уровням у ничем не пробиваемой стены?

— Еще не успел, — ухмыльнулся Разбойник, — мы с Хелом сейчас на одном уровне. Ничего — впереди замок и там я развернусь!

— Значит, этот безымянный замок и есть тот самый Урусай, что обещал вам Император? Вы же из-за этого чуда здесь нарисовались, клан аристократов? Неужели успели варварам лицо набить?

— Плинто, давай я и Махан будем с ним разговаривать? — тут же в чате появилось сообщение от Насти. — Не хочется «дарить» Безу информацию.

— Предупредила, чтобы помалкивал? — практически тут же усмехнулся Безпоники. — Не парьтесь, мы не претендуем на замок — нам призраков хватает. Вы уже в курсе, что в вашем владении летают трехсотки? Прозрачные, противные, очень больно бьющие и, при этом, возрождающиеся каждые 24 часа, словно являются ключевыми НПС.



Заметьте — я предоставляю вам информацию совершенно бесплатно. В отличие от некоторых...

— Хм... — ухмыльнулся я, ругая про себя создателей фильма, полностью вставивших речь Императора о получении нами задания с варварами. — Одного понять не могу — мы здесь для того, чтобы оценить свое новое имущество и понять, отчего так много игроков кружится вокруг него. Но что делает игрок 314 уровня в такой дали от основных событий? Кстати — ты тоже неслабо вырос, если я не ошибаюсь, в Темном лесу ты был 303?

— Гуляю, что же еще? Тут такой воздух, что поневоле привыкаешь к таким местам! В столице только сад Императора может соперничать со здешней природой! Ладно... Приятно было вас увидеть, но, к сожалению, мне пора — дела! Нужна будет помощь — пишите.

— Обязательно! И тебе не хворать, — ответила Настя и мы проводили взглядом уходящего в ворота города Рыцаря Смерти — над большими городами полеты игроков запрещены.

— Лазурные Драконы окучивают Альтамеду, полагая, что в ней скрыт предмет, способный помочь Императору, — высказалась Анастасия, едва Безпоники зашел в город. — И нам будут всячески мешать добраться до замка... Плинто, для тебя есть задание — сейчас регистрируемся, и ты тут же отправляешься в Альтамеду. Мне нужно знать, что происходит вокруг замка. Мы с Маханом пару дней побродим по городу, после чего неспешно отправляемся к замку. Если Драконы решат выступить против нас — постараются не пустить к замку, — сделав паузу, Анастасия пробурчала себе под нос: — Их нам только не хватало для полной радости...

— Прошу указать цель прибытия в город, — спросил регистратор с шикарными витыми усами а-ля Сальвадор Дали. Несмотря на такой довольно импозантный вид спрашивающего, я нахмурился — первый раз в Барлионе вижу, чтобы у игроков интересовались целью их визита! С каких пор бюрократия вошла в цифровую вселенную? Нас даже к Мэру не пустили, замкнув на помощнике!

— Вступление в законные права владения, — тут же произнесла Анастасия и по мыслеречи добавила: — *Дим — это нормально. Никто не имеет право покинуть материк без регистрации — правила игры, отраженные в соглашении.*

— Законные права? — настолько удивился регистратор, что его усы закрутились, словно черви. — Вокруг Нарлака нет замков, запланированных к передаче Свободным жителям!

— Теперь есть, — раз Анастасия начала разговор, пускай и

заканчивает. — Замок Урусай, подмявший под себя Гларнис. Махан и я будем полноправными владельцами замка, как только уничтожим засевшего в нем монстра. Таково решение Императора и я готова подтвердить свои слова вызовом Вестника!

— Это пограничная территория, Графиня, здесь Вестники не имеют никакой силы, — пробурчал регистратор, скривив лицо в глубоком раздумье. — Предположим, я поверю, что вы новые владельцы. Допустим, что я даже разрешу вам пройти за кордон стражи. Только допустим, не более. Можно посмотреть на бумаги, на основании которых вы являетесь владельцами?

— Император дал нам указание, разве его недостаточно? — удивился я, не понимая поведения регистратора. Обычный вроде человек, за исключением рельефных усов, а ведет себя как заправский гоблин! Так же не бывает!

— Опять же... Только слова, не подкрепленные ничем. На основании чего я должен выдать вам патент на проход сквозь посты? Развелось, понимаешь, проходимцев! Прошу покинуть здание, иначе мне придется позвать стражу!

— *Насть?*

— *Дим, спокойно. Одно то, что Вестник доставил нас к воротам города, а не сразу сюда, говорит о статусе города. Как-то этот момент я упустила — мне нужно время, чтобы понять, что тут творится. Предлагаю спокойно уйти и решить все вопросы позже.*

Ухмыляющийся регистратор, озабоченная Анастария, плохой день, да еще и предложение спустить все на тормозах, позволив девушке все выяснить, все же вывели меня из состояния равновесия. Как смеет это убожество, не достигнувшее даже 150-го уровня, так себя вести? Не бывает в Барлионе такого!

— Как смеешь ты указывать Графу, что ему делать? — прорычал я, надвигаясь на регистратора. — Как смеешь ты не пускать меня к моему замку? Как посмел ты воспротивиться воле Императора и Властелина? Они тебе не указ? Давай призовем того, кто указ! Не отводить глаза!

— Но п-позвольте! Согласно... — начал усатыш, однако меня понесло окончательно:

— МОЛЧАТЬ, СМЕРД! КАК СМЕЕШЬ ТЫ ОСКОРБЛЯТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ДВОРЯНСКОГО РОДА? КТО ГЛАВНЫЙ В ЭТОЙ КЛОАКЕ? Я ТРЕБУЮ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ СВОИХ ПРАВ!

— ТЫ ИГРАЕШЬ С ОГНЕМ, ШАМАН! — завибрировали стены Мэрии. Учитывая, что разговаривать таким образом может только

Хранитель — главный в Нарлаке он. Но почему? Это же территория Империи?!

— Я В СВОЕМ ПРАВЕ! НИКТО НЕ МОЖЕТ ЗАПРЕТИТЬ МНЕ ВСТУПИТЬ В ЗАКОННЫЕ ПРАВА ВЛАДЕНИЯ! УРУСАЙ НАХОДИТСЯ ВНЕ НАРЛАКА! ОН ПРИНАДЛЕЖИТ ИМПЕРИИ И Я ГОТОВ ПРИЗВАТЬ ИМПЕРАТОРА И ВЛАСТЕЛИНА, ЧТОБЫ ДОКАЗАТЬ СВОИ ПРАВА!

— ЭТОТ РАЗУМНЫЙ, — над регистратором появился огненный шар, — ВИНОВЕН И БУДЕТ НАКАЗАН! ПРОПУСК В УРУСАЙ БУДЕТ ПРЕДОСТАВЛЕН! Я ПОДТВЕРЖДАЮ ТВОЕ ПРАВО!

**+3 параметра характеристики Харизма. Итого: 75.**

Отмахнувшись от сообщения, я увидел, как на столе регистратора появились три зеленые пластины, открывающие доступ к замку мне, Анастасии и Плинто. Регистратор упал в свое шикарное кресло, его усы обмякли, словно из них разом выпили всю силу, а взгляд этого неприятного НПС-а стал стеклянным — Хранитель приступил к наказанию.

— БУДЬ ОСТОРОЖЕН, ШАМАН! НЕ ВСЕ ВОПРОСЫ МОЖНО РЕШИТЬ НАПОРОМ! — порекомендовали «стены» от имени Хранителя, явно не требуя обратного ответа.

— Граф, прошу пройти в мой кабинет, — раздался низкий бас. — Мне хотелось бы поговорить с вами. Не забудьте захватить свои пропуска.

— Господин Мэр, — произнес я, приветственно кивнув появившемуся рядом НПС. Строгий мундир, гордо поднятая голова, осанка, выдающая в Мэре бывшего военного, никакого намека на лишний вес и шикарные бакенбарды формировали образ заправского гусара. Ему бы еще саблю, коня, шпоры на сапоги — вылитый Ржевский!

— Графиня, — обратился Мэр к Анастасии, — сочту за честь, если вы присоединитесь к нашему разговору. И огромная просьба — передайте своему Разбойнику, старающемуся забраться через окно второго этажа, что это бесполезно. Здание полностью защищено магией.

— *Плинто, хватит играть в Тарзана, тебя раскусили,* — тут же отписалась в чат Настя, к моему огромному удивлению молчавшая все это время. Даже когда я начал импровизировать и ругать администратора, от нее не последовало никакой реакции... Наверняка потом все выскажет...

Мэр развернулся и отправился к массивным, распахнутым настежь,

дверям. Принимая за правило, что в Нарлаке использована типовая планировка здания мэрии, можно смело утверждать — он пошел в свой кабинет и нам следует идти за ним.

— Прошу прощения за моего подчиненного, — устало произнес Мэр, опускаясь на деревянный стул. Сравнивая обстановку регистратора и Мэра, можно спутать, кто из них главнее — в кабинете главы города было очень... очень просто. Все лаконично, по делу и никаких лишних статуэток, картин, мягкой мебели, рюшек или бантиков — даже внутри собственного кабинета Мэр остался солдатом. — Позвольте представиться — Франтир, Мэр этого города.

— Нет, я больше молчать не могу! Димка — что за хрень творится?! — тут же появилась мысль от Анастарии. — Ты в курсе, когда НПС-руководители представляются?

— Угу. Либо наказание, либо задание. На наказание не похоже, поэтому...

— Хрен! — О! Не знал, что Анастария умеет ругаться. — Только в крайнем случае! Когда есть намек на нечто уж очень редкое! Сколько можно? Такое ощущение, что при твоём приближении все НПС тут же вспоминают о скрытых заданиях и спешат ими с тобой поделиться! При этом насколько я вижу, никаких уникальных характеристик у тебя нет!

— Харизма плюс Ремесло. Официально эти две характеристики никак не связаны, но у меня есть подозрение, что описанный в свойствах Харизмы шанс получить скрытое и уникальное задание увеличивается от Ремесла.

### **Уровень Бодрости: 30. Остановись, злобный Шаман!**

— Франтир, может, вы сможете уменьшить нашу информационную энтропию относительно того, что здесь произошло? Потому что сейчас она зашкаливает, — начала «доить» Мэра Анастария.

— Красиво сказано, Графиня, прошу вас — присаживайтесь. Разговор может затянуться.

— Как вы знаете, Нарлак — это практически единственная точка коммуникации с Аструмом — соседним материком — как для Малабара, так и для Картоса. Именно поэтому мы находимся вне юрисдикции Императора и Властелина, а управляемся городским советом. Позиция Мэра, как не прискорбно осознавать — всего лишь претворять решения

совета в жизнь. Хотя я немного слукавил — в Нарлаке есть место, полностью относящееся к Империи — резиденция Губернатора. Губернатор занимается Провинцией, я, как уже сказал, исполняю волю городского совета Безымянных, в чьих руках сосредоточена основная власть в городе.

— Совет Безымянных? — переспросила Анастасия, передавая мне мысль: — *Знаешь, надо было не Урусай с Альтамедой искать, а хорошенько покопаться в том, что здесь происходит.*

— Считается, что те, кто управляет городом, теряют свои имена и никогда не афишируют, что нами руководят. Даже в законе города написано — если станет известно настоящее имя любого члена городского совета, то его лишают должности. Именно поэтому все делают вид, будто понятия не имеют, кто наши руководители, а они, разъезжая на шикарных каретах и устраивая пьяные дебоши — что к Безымянным не имеют никакого отношения.

— Но при чем тут ваш регистратор? Он вел себя так, словно...

— Давайте не будем обсуждать тех, кого лучше не трогать, — не позволяя закончить мне мысль, произнес Франтир. — У каждого разумного есть свои слабости, поэтому порой приходится с ними мириться.

— Можете объяснить, отчего предста... кхм... совет пытался закрыть доступ к нашему замку?

— Гларнис — замок, на который упал Урусай, находился под юрисдикцией Нарлака, а не Провинции. Именно поэтому совет, узнав специфику замка, забрал заботу о нем на себя.

— Специфику?

— Даже не знаю, как объяснить... Замок рождает призраков — много призраков, которые стараются уничтожить все живое. Однако на расстоянии двух сотен метров от стен находится незримая черта, пройдя которую призраки теряют больше половины Жизни, на них накладываются очень мощные дебафы, замедления, словно кто-то запрещает удаляться этим монстрам от замка. Нет, даже не черта — зона, шириной метров в двадцать. Каждый метр этой зоны наносит колоссальный урон проходящим призракам, словно сама Элуна наложила охранное заклинание, однако зона не способна уничтожить их полностью. Именно поэтому вокруг замка выстроились кордоны стражи, задача которых состоит в том, чтобы добивать утративших силу врагов.

— Это не ответ, почему запрещен доступ к замку, — обратил я внимание на отсутствие ответа. — Наоборот, мы могли бы уничтожать призраков еще на подходе к зоне, позволив вашим воинам отдохнуть...

— Мой супруг задал не совсем корректный вопрос, — вмешалась Анастасия. — Позвольте уточнить — кордоны стоят внутри зоны?

— Да, — кивнул головой Мэр, странно улыбнувшись и еще загадочней произнес: — продолжайте свою мысль.

— По сути, уже все понятно, — не менее загадочней улыбнулась Анастасия. — Осталось выяснить несколько вопросов, особо не влияющих на общую картину. Первый — насколько увеличился средний уровень стражи? Второй — что такого уникального сделал клан Лазурные Драконы для города, что ради него ввели запрет доступа к замку? Третий — чем полезна зона для Свободных жителей? Еще раз повторю — вопросы риторические, на общую картину происходящего никоим образом не влияющие. Общая суть понятна.

— Десять, закрытая информация, количество получаемого опыта увеличено в 45 раз.

Насчет понимания сути происходящего Настя загнула — лично я пока мало что понял из намеков, произносящийся в комнате. Собрались, блин, два конспиратора! Если замок обладает такими полезными свойствами, как к этому вяжется информация от Императора, что Варвары снялись со своих земель, так как их начало что-то уничтожать? Или что тридцать разведчиков отправились в Урусай и не вернулись? Что крестьяне, вышедшие из земель замка, сгнили заживо? Лично я не очень понимаю логику происходящего...

— Благодарю за информацию, — встала со своего стула Анастасия. — Насколько я поняла — будет лучше, если мы незамедлительно покинем Нарлак?

— Я такого не говорил, — Мэр тоже встал со своего стула, заставляя меня сделать то же самое, — однако... Лазурные Драконы находятся на очень хорошем счету в городе, поэтому есть вероятность, что стражники будут закрывать глаза на мелкие недоразумения, инициаторами которых могут стать представители этого славного клана. Наша темница очень неудобная, мне бы очень не хотелось... Мы друг друга поняли, верно?

— Верно, — кивнула головой Анастасия и потащила меня наружу. — *Плinto — планы меняются, мы летим в Альтамеду прямо сейчас все вместе.*

— Угу. Только вытащите меня из тюрьмы, — появилось сообщение от Разбойника, усыпанное закрывающимися скобочками. — *Как-то я не рассчитал с этим окном...*

— Насть, может, имеет смысл немного посвятить нас в загадочную тайну, понятную только тебе одной? — начал я приставать к девушке, едва

мы вылетели из города. Плинто оседлал своего быстrokрылого феникса, а Настя — своего быстrokрылого Дракoна, то есть меня.

— Подожди, я форумы изучаю. Как будет информация — сразу расскажу.

— Нашел у кого спрашивать, — ухмыльнулся Плинто. — Эта же мадам сейчас тихо себя материт, что не удосужилась посмотреть всю информацию о месте нашего пребывания. Догоняй! — выкрикнул Разбойник, и его феникс умчался вперед.

— Угу, догоняй, — пробурчал я, все же начав более активно махать крыльями. Это Плинто хорошо — сидит на птице и только посмеивается. Мне же приходится потеть, держа себя и Настю в воздухе. Со стороны может показаться, что это легко и непринужденно, но на самом деле, учитывая, что я все чувствую...

— Садимся у того дерева, — произнесла Анастасия, вернувшись обратно в игру. Мы как раз пролетали густые леса и дерево, на которое указывала девушка, являлось условной границей между ними и практически идеальной равниной. Ни холмов, ни рвов — просто зеленая площадка, усеянная дорогами, крестьянскими лачугами, перепаханнoми полями и огромной темной кляксой в нескольких километрах от опушки — Урусай.

Даже издали замок всячески кричал о том, что с ним не все в порядке — темные клубы тумана, вьющиеся над всеми башнями и полностью закрывая замок от солнечных лучей. Мелькающие белесые сущности, видимо — те самые призраки, яркое световое кольцо, явно видное даже с такого расстояния и постоянно возникающие вспышки — игроки давали «прикурить» населению замка. Сам замок внешне не был похож на развалины, даже наоборот — добротная крепость с высокими стенами, внутри виднелись целые постройки, даже какие-то черные знамена развивались над башнями. Были, конечно, и минусы — отсутствие рва, сам замок стоял покосившись, неправильно подмяв под себя Гларнис, к тому же наверняка игроки уже всю стену своими заклинаниями поцарапали. Мою стену...

— Ситуация следующая, — начала Настя, как только мы приземлились, — в округе бегают огромная толпа ПК-шеров. Могу поспорить — их наняли Лазурные, чтобы никто не подобрался к замку на своих двоих. Есть подозрение, что сами ПК-шеры заключили соглашения о неразглашении, ибо на форумах нет ни слова, что прокачка идет в 45 быстрее.

— Ты не о текущей ситуации рассказывай, ты объясни — о чем вы

говорили с Мэром?

— Мэр — зависимая фигура, он не может сказать что-либо лишнее, что может навредить городу или его экономике. Но одно понятно — Лазурные в поисках средства против кинжала Гераники наткнулись на этот замок, быстро поняли все прелести борьбы с призраками и каким-то образом «снюхались» с Безымянными правителями Нарлака. У меня только один вариант — тупая взятка, в Барлионе такое тоже практикуется. Узнав, что Феникс нашли подземелье, Беспалый бросил попытки взломать замок и занимается обычной ускоренной прокачкой. Учитывая, что Без уже 314 — у них это получается очень неплохо. Что еще тебе нужно объяснять? Для начала нам нужно... ПЛИНТО!!!

Сделав какое-то немыслимое движение, Анастасия подмяла меня под себя, словно ребенка, придавив к земле. Отмахнувшись от сообщений, что у меня есть законное право набить девушке лицо, ибо она нанесла мне урон, пускай и незначительный, я превратился в слух — глаза, кроме фрейма и кирасы девушки, больше ничего не видели.

Четыре раза фрейм Насти моргнул, словно кто-то старался кинуть в нее дротиком, один раз не просто моргнул — просел на 10 %, но тут же восстановился, не позволяя мне ей помочь. Так и просидел я все время, прижатый к земле девушкой, внезапно ставшей тяжелой, словно из стали. Герой, блин!

— Минус четверо! Двое ушли — гнаться за ними не стал. Полетели отсюда — с таким вагоном мы тут особо не навоюем, а терять Махана жалко. Он мне зарплату платит!

— Ты живой там? — спросила девушка, слезая с меня и позволяя спокойно вздохнуть. — Уж извини, но так тебя проще всего было сохранить целым и невредимым.

— Что со мной могли сделать? Я же уже сотый! А тебе не мешает похудеть — чуть не задавила!

— Знаешь, шести 230-м игрокам, специализирующимся на убийстве других игроков, как-то глубоко плевать на то, что ты уже сотого уровня. Совершенно. Их задача — отправить тебя на перерождение, им за это деньги платят. Кидаю всем группу — как-то я не подумала об этом раньше. Теперь вот метка ПК повесилась, восемь часов нужно где-то переждать. Предлагаю лететь к океану — там нас точно искать не будут.

— Не знаю как вы, а я отлетался, — проворчал я. — У меня осталось пять минут полетов.

— Все равно нужно убираться отсюда. О нашем прибытии уже всем известно. О! Вот и Безпоники отписался...



Настя достала почтовый ящик, на несколько мгновений замерла, читая послание, после чего разразилась заливным смехом.

— Убирая воду — Безпоники просит нас не появляться у замка еще пару недель. Желательно месяцев, а еще лучше — вообще улетать отсюда подобру-поздорову. Он очень сожалеет, но от лица Беспалого вынужден объявить клану «Легенды» войну.

— Не понял, почему письмо тебе, а не мне, как главе клана?

— Письмо тебе, я в копии. У меня на Беа настройка мгновенного получения, а у тебя, видимо, стандартная. Придет — считаешь, вместе посмеемся. Второй клан Малабара объявил войну клану из третьего десятка тысяч! Сегодня вечером на форумах будет жарко, а у Барсы появится дополнительная работа. Игроки ни за что не упустят возможность поглумиться над теми, кто взлетел высоко вверх. Кстати, Махан, мой совет — как только к тебе придет письмо Безпоники, пиши ему обратное с предложением вступить в наш клан.

— Не понял, — даже опешил я от такого предложения.

— Без в письме прямо казал, что он сожалеет и от лица Беспалого... При этом у него самого есть полное право объявлять войну хоть всему Малабару. Вывод — он не очень рад с нами ссориться, но ничего не может поделать. Предложи ему выплату компенсации Драконам, если она не будет превышать, скажем, миллионов пять, объясни, что не будешь требовать нарушать соглашения о неразглашении, дай ссылку на Око Темной Вдовы, скажи, что есть несколько редких сценариев... Без давно заикался о том, что может перейти в другой клан, так почему не переманить его сейчас?

— Почему пять?

— Ты именно столько дал Плинто, следовательно, есть от чего отталкиваться, — пожала плечами Анастасия. — Размер не имеет значения, сам его определи. Говорить о пользе Беа я не буду — сам ее прекрасно понимаешь. Учитывая, что скоро клановые соревнования — вариант просто великолепный.

— Думаешь, он согласится? — засомневался я.

— Во всяком случае — стоит попытаться. Чем ты рискуешь, кроме написания письма? Ничем. Но если все выгорит, то получишь в свой клан очень умного, высокоуровневого и просто хорошего человека. К тому же — танка, если на то пошло. Подумай над этим... Ладно, давайте улетать — у меня нет никакого желания перерождаться...

**Получено клановое достижение: «Богомолы против...»:**

**клан «Легенды Барлионы» завершил прохождение Подземелья Ниррианы.**

**Награда за прохождение: 100000 золотых, +7500000 клановых очков. Следующее прохождение данного Подземелья возможно через 7 дней.**

Ну вот... Магдей с ребятами уже закончил первое местное Подземелье. Молодцы. Несмотря на то, что на его прохождение они затратили порядка дня, результат меня радовал — учитывая текущее количество клановых очков — еще одно Подземелье и у нас будет второй уровень, которое даст представителям клана +10 % падающих с мобов монет. Мелочь, но мелочь приятная.

— Дим, я посмотрю карты? — попросила Анастария, когда мы приземлились у небольшой скалы. Все же у Плинто очень хороший феникс — он нес нас двоих, словно не замечая лишней нагрузки — грифон Анастарии только обреченно взмахивал крыльями, когда мы проносились над ним, под ним, перед ним... Плинто показал мне все, на что способна его птица и стоит признать — мне до такого еще далеко. Причем дело не в скорости, а в умении управлять собой в небе. Для феникса воздух был родной стихией, поэтому он вытворял такие вещи, о которых я даже никогда не слышал!

— Смотри, — согласился я, потянувшись к мешку, однако сидящая рядом девушка опередила меня — без зазрения совести залезла ко мне в мешок, вытаскивая карты. Нет — с доступом точно нужно что-то делать! Смотря на погружившуюся в изучение карт девушку, я сделал то, что хотел с самого первого дня нашего знакомства, однако до сих пор, даже несмотря на доступ, выполнить не удавалось — я, наконец-то, залез в свойства Анастарии.

Итак...

Голова — Эпик 295 уровня, Шея — Легендарка 299 уровня, Плечи — Эпик 295 уровня, Сапоги... Хм... Сплошные Эпические и Легендарные предметы. Особенно меня порадовало Оружие — Легендарная Глейвандир, меч вне уровней. Его описание было настолько туманным и непонятным, что без определенного вливания сильнодействующих веществ с ним было невозможно разобраться. С обмундированием понятно, едем дальше. 83 встреченных фракции, семь из которых горели яркой красной надписью «Ненависть». Что касательно характеристик, то у Насти были Лечение,

Вера, Мудрость и Харизма. Неплохой набор, особенно для игрока, активно пользующегося божественной магией. Когда я обратил внимание на параметры основных характеристик, то не смог сдержать ругательства — я срочно хочу 343 уровень! Причем обязательно со всеми благословениями, что были на девушке — даже Император сподобился усилить Анастарию на 20 %!

— Насть, у тебя тоже есть парочка точек на карте. Расскажешь, для чего они?

— Я все гадала, когда ты начнешь во мне копать? — улыбнулась девушка, протягивая обратно карты. — Сыграем в дурака?

— Сыграем. Только ты не ответила.

— Плинто, ты с нами? — спросила Настя у Разбойника, вновь не расслышав мой вопрос. Или просто-напросто показав, что отвечать на него она не собирается. Угу. Щаз!

— Раздавай!

— *Насть, давай я еще раз спрошу — что за маркеры у тебя на карте?* — насколько я смог понять правила разговора с помощью мыслей, «не услышать» мой вопрос было невозможно.

— *Ты готов выкупить меня из Императорской тюрьмы?* — загадочно спросила Анастария. — *Десять миллионов золотых — такой штраф выписал Император за разглашение. Если да — не вопрос, я расскажу. Нет — Дим, научись меня понимать. Все, что можно — я сама расскажу. Даже если есть штрафы и их размер не очень большой — все равно рассказала бы. Но десять миллионов — извини, тратить такую сумму ради удовлетворения твоего любопытства не хочу. Могу сказать одно — это одиночные сценарии, такие, как твое прохождение Подземелий Дракона, завязанные лично на меня. Ты раздавать будешь?*

— В дурака пятьюдесятью двумя картами не играют, — заметил я, начав вытаскивать мелкие карты, до пятерки включительно. — Может, в покер?

— Холдем, — тут же согласилась Анастария.

— Техасский, — поддержал Плинто. — Блайнды — золотой. Играем?

— Тянем карты — определим, кто сидит на баттоне, — развернув веером колоду, я вытащил валета. Плинто — восьмерку, Анастария, впрочем, в этом не было ничего удивительного — короля.

— Ставим блайнды, — довольно потирая руки, произнес Плинто, первым кинув в виртуальный банк золотой. На самом деле банком это назвать было нельзя — просто виртуальное пространство, на котором закрепленные за нами Имитаторы делали пометку о том, кто-то и сколько-

то поставил денег. Для нас, в отсутствие нормального стола, на котором можно бросать фишки, и такого учета было вполне достаточно. — Насть, сдавай...

— Прошу прощения за вмешательство, — колокольчик Вестника раздался прежде, чем первая карта успела коснуться земли. — Хотел бы предупредить, что условно свободным жителям запрещено играть в азартные игры. Если вы решите продолжить — будете наказаны. Примите это к сведению.

— В таком случае я пас, — пришлось мне произнести, печально смотря на розданные карты. — Благодарю, Вестник, за предупреждение, — добавил я, однако посланник Императора уже исчез в портале. Настя собрала карты, вернула их мне и произнесла:

— Итак... Тебе играть картами нельзя. Тогда возникает резонный вопрос — для чего их выдали? У меня была мысль, что как только мы сыграем в игру, задействовав все карты — откроется какое-нибудь тайное свойство. Теперь же... Неужели они являются ящиком Пандоры? Открыл — отправился на рудник... Однако есть плюсы даже в этой ситуации.

— Плюсы?

— Теперь точно понятно, что за нами пристально наблюдают. Либо напрямую корпорация, либо Имитаторы. Тебе не позволили даже прикоснуться к розданным картам, ибо это можно расценивать как азартную игру. Однако прилетел Вестник и вовремя всех остановил. Тебе хоть раз говорил кто-нибудь, что играть в азартные игры запрещено?

— Было дело, — ответил я, вспомнив эпизод с выходом в реальность, когда представитель корпорации объяснил, что мне можно в игре, а что нельзя. Как сейчас помню — в неделю мне разрешено проводить в Доме Свиданий не более 24-х часов.

— Тогда можно сказать только одно — кто-то очень сильно не хочет, чтобы ты попал обратно на рудник, Махан. Осталось понять причину — Шахматы, Око, наши проекции или замок... Нужно думать.

Око? Все чаще и чаще я ловлю Анастарию на том, что она упоминает Око Темной вдовы — предлагала показать его Безпоники, сейчас вот, считая его вполне объективной причиной того, что администраторы игры следят за моими действиями. При этом сама же говорила, что ничего особо ценного в этом Оке нет — обычный сценарий на уничтожение какого-то босса. Что-то Настя темнит и мне это не нравится... Спросить ее напрямую?

**Око Темной вдовы. Описание:** сто тысяч лет назад, еще до того, как появились люди, Барлионой управляли жестокие и своенравные Правители-Тарантулы, подчинившие своим могуществом остальные расы. После произошедшего катаклизма Правители исчезли, а все расы постарались вычеркнуть из своей памяти тысячелетия гнета Тарантулов, навсегда предав их забвению. Но в глубинах Свободных земель до сих пор сохранился культ поклонения Правителям, Патриарх которого жаждет возродить Тарантулов и погрузить мир в пучину страха и боли. Остановите их, иначе будет слишком поздно. Обратитесь к Императору для получения дальнейших указаний. Класс задания: Легендарный. Требования по уровню: не менее 100. Требования по составу: не менее 20 участников. Награда: закрыто.

Как много текста-то... Легендарное задание, выдает которое Император. Стоп! Сто тысяч лет назад... Но как же Драконы? Они были чумой Малабара в это время!

— Дим, ты с нами? — спросила мысленно Анастасия, видимо беспокоясь, что я «завис».

— *Насть, скажи, чем так важно Око.*

— *Я уже говорила.*

— *Насть, скажи, пожалуйста, правду...*

— *Отец меня убьет...*

— *Насть.*

— *Давай подождем, когда Плинто выйдет в реальность. Мысленно рассказывать долго — у меня Бодрости не хватит.*

— *Хотя бы пару слов.*

— *Это еще один ключ к гробнице создателя. Кармадонт создал шахматы, однако он сам попал в гробницу не просто так — его привел туда примерно такой вот предмет.*

— И много по Барлионе разбросано таких вот вещей? — вслух спросил я, достав Око.

— Я прошла три, однако ни разу мы не проходили дальше половины. Плинто умудрился пройти в таком сценарии дальше всех, когда рейд Темного Легиона был уничтожен, а он врубил Скрыт и Ускорение. Именно тогда он получил своего феникса — награда Императора за самое дальнее

прохождение. Любое Око, Зуб, Коготь или прочие части тела Тарантулов позволяли пройти Подземелье только один раз, поэтому цена любой ошибки была очень высокой. Сейчас нельзя активировать это задание — ребята Магдея должны сыгаться, подрасти в уровнях, начать чувствовать друг друга. Уровень всех монстров Подземелья на три единицы больше максимального уровня игроков в группе, поэтому ни я, ни Плинто идти не можем — остальных просто сожрут.

— То есть все вещи были связаны с Тарантулами, верно?

— Да. Тебя что-то смущает?

— Как-то не очень вяжется описание, что сто тысяч лет назад Тарантулы владели всем, чем могли. Насколько я успел узнать — в это время чумой Барлионы были Драконы.

— Предлагаю спросить у Патриарха. Он точно должен знать правду, вопрос только в том — захочет ли он нам ее рассказывать. Плинто, у тебя есть какой-нибудь канал связи с отцом?

— Не-а, — довольно растянулся на земле Разбойник. — Он же сказал, что два месяца будет готовить новые тренажеры, поэтому сейчас его никто не увидит. Начнется второй раунд обучения — спросим. Эта информация в ближайшие полтора месяца точно не пригодится. Вы тут поворкуйте, а я выйду в реальность. Восемь часов — слишком много, чтобы ничего не делать.

— Насть, давай начистоту — что за Око и для чего оно служит, — дождавшись полного исчезновения Плинто, спросил я.

— Ладно... Понимаешь, идея с проникновением в гробницу создателя витает в Барлионе уже около девяти лет. По своей сути — это такой долгосрочный проект, который все никак не стартует. На текущий момент ближе всех к этому месту подобрались представители Поднебесной — им осталось создать всего один предмет и они смогут открыть дверь. Вторым идешь ты — имея уже три готовых, нужно еще три сверху, чтобы двери гробницы открылись. При этом ее еще и найти нужно, не забывай об этом — загадка огров так и не разгадана. На третьем месте сразу два игрока — один из Аструма, второй скрывается, но точно известно, что он из Кальтуа. Оба создали по два легендарных предмета из цепочки, что приведет к открытию ворот создателя, поэтому о них можно говорить, как о кандидатах. У каждого из вас есть полтора года ограничений на создание, ты, насколько мне известно, уже третий на нашем материке.

— Понятно, есть создатели намного круче, чем я. Но ты так и не рассказала, что за Око.

— За четыре года ни один творец не приблизился к созданию.

Изначально временной период был полгода, потом год, сейчас — полтора, однако игроки не справляются с задумкой разработчиков. Тогда была сделана задумка с Тарантулами. Не знаю, как они впихали их в историю мира и каким боком они вяжутся с Драконами, но лично у меня были Щитки, Клык и Ухо Темной вдовы с аналогичным описанием, как у тебя. У дяди в его клане — тоже парочка, они же тоже получали Первое убийство. Суть этих предметов проста — тот, кто проходит Подземелье с первой попытки — получает ключ от гробницы создателя Барлионы. Результат я уже говорила — Феникс никогда дальше иного мира не добирался, Плинто смог оттуда вернуться, однако третий босс его уничтожил. Таким образом мы точно знаем, что боссов в Подземелье минимум четыре штуки и они на несколько уровней больше самого прокачанного игрока из рейда. Но это я уже говорила.

— При этом ты, когда увидела Око, сказала, что ничего серьезного в нем нет, — усмехнулся я.

— Странный ты! Что еще я должна была тебе сказать? В тот момент ты был для меня никто и звать тебя было никак. Сейчас да, отец строго-настрого запретил мне рассказывать тебе информацию об Оке, надеясь в один прекрасный момент его выкупить, однако... Мне не хочется вмешивать в наши отношения обман. Если я не захочу тебе что-то рассказывать, я так и скажу — дорогой, прости, это не моя тайна. Сейчас ничего особо тайного нет, о Тарантулах полно информации в открытых источниках.

— Ты можешь ее достать, — тут же попросил я. — Я очень хочу разобраться с историей своего рода.

— Хорошо, у меня есть очень подробный отчет, дам тебе почитать. Теперь я твое любопытство удовлетворила, недоверчивый ты мой?

— Практически, — улыбнулся я. — Скажи, ты знакома с содержанием этого свитка? — я вытащил записи о Шахматах Кармадонта и протянул их девушке. — Очень хочется получить твои комментарии по этому поводу.

Последнее препятствие, запрещающее мне окончательно поверить Анастасии, всплыло из глубин на всеобщее обозрение. Имея на руках неопровержимое доказательство того, что девушка вошла в мой клан именно ради задания, а не ради... хм... ради своего и моего кланов, червяк подозрения не позволял мне ей верить. Он вообще у меня странный тип — старается не верить никому, даже мне самому.

— Какая интересная бумажка, — бегло прочитав текст, Анастасия в задумчивости вернула мне его обратно. — Там же еще и третья часть есть, правильно? Для создателя.

— Есть, — не стал отрицать очевидный факт.

— Весело... Представляю, что ты думаешь о моем вступлении в твой клан... Пусть Император мне будет свидетелем, я никогда не видала ни этого документа, ни текста, написанного в нем, — внезапно произнесла девушка и ее тут же окутало белым светом. Император подтвердил правдивость ее слов. — Так будет намного эффективней, чем доказывать тебе, что я не жираф. Отец никогда не показывал мне эту бумагу... Вот же конспиратор несчастный! Ничего — я ему устрою! Я покажу, как от меня что-то прятать! Извини, Дим — эмоции, но... У нас была договоренность, что мне все показывают, а тут...

Червяк недоверия, презрительно фыркнув и обозвав Настю некультурными словами, уполз в свою глубокую норку спать, а я впервые за долгие годы, как реальности, так и виртуальности обнял любимую девушку, испытывая только одно чувство — безмерное счастье...



## Глава 8. Встреча с Альтамедой

— Замок по курсу! — радостно выкрикнул Плинто, словно ему не терпелось окунуться в гущу сражения. Нам оставалось лететь еще порядка километра, но уже сейчас было ясно — вокруг замка кипит нешуточная битва. Причем кипит она не в кольце света, а прямо у главных ворот. Если судить по колышущемуся белому морю, длинным языком тянувшемуся из замка — Призраков в Альтамеде было достаточно.

— Садимся у круга! — на всякий случай напомнила Анастария.

— О! По нам уже стреляют! — прокричал Разбойник, азартно заложив феникса в вираж, пропуская стрелы мимо. НПС никогда бы не начали палить, не выяснив причину, поэтому против нас выступили игроки. Наемники Лазурных или они сами — неважно. Главное — война моему клану объявлена и подтверждена выстрелами.

Как Настя и советовала, я написал еще вчера Безпоники письмо, приглашая в свой клан, однако тут же получил отрицательный ответ — Рыцарь Смерти не купился даже на полный выкуп его обязательств перед текущим кланом. Он еще раз посоветовал не приближаться к замку, иначе его люди начнут на нас охоту до тех пор, пока Вестники не вмешаются. Ладно — это его выбор и он его сделал. Второй раз предлагать я не буду...

— Смена тактики — летим прямо в круг! Там сейчас бьются какие-то НПС, поможем им! Наша задача — передать пропуска!

— Летим, — согласился Плинто, запуская птицу еще в один вираж, и тут мы врезались в световой круг...

**Вы вступили на освященную землю. Получен баф «Дар Элуны». Все характеристики увеличиваются на 45 %, количество получаемого Опыта увеличено в 45 раз, рост значений параметров характеристик увеличен в 45 раз. Время действия бафа — 2 часа.**

— Н-да... — протянул Плинто. — Ради такого я тоже убивал бы всех...

— На землю! — слышался крик Насти и внезапно феникс Плинто превратился в уздечку. Мы, все еще по инерции, по параболе полетели

вниз. Падение со ста метров, а мы взобрались именно на такую высоту — практически гарантированное перерождение...

Щаз!

Над территорией замка, как показала практика, были запрещены полеты на питомцах. Хочешь попасть внутрь охраняемой территории — взломай ворота согласно правилам игры. Разработчики постарались, чтобы игроки в полной мере насладились их придумками...

Но мы же не ходим стандартными путями...

— Плинто цепляйся, — прокричал я, превращаясь в Дракона. Сто метров — около шести секунд свободного падения, так что есть время всех вытащить. Летать — нет, но планировать, или медленно падать вниз с громадным перегрузом... Почему бы и нет?

### **Вы не можете нести на себе двух игроков.**

Отмахнувшись от сообщения, я с ужасом смотрел, как мои лапы проходят сквозь Настю, словно сквозь воздух. Ни зацепить, ни прекратить ее ужасное падение у меня не было возможности.

— Дим, все нормально, я в бабл уйду, не беспокойся, — в голове возникла спасительная мысль от девушки, позволившая мне выдохнуть. Я-то уже собирался Плинто выкидывать! — Спасибо, что Плинто вытащил. Приземляйтесь рядом со мной...

Смотреть, как тело любимого человека, пускай и виртуальное, врежется в толпу НПС, сражающихся с Призраками, при этом словно шар от боулинга разнося стоящих Призраков по сторонам — еще то зрелище. В воздух взлетела земля, НПС, Призраки — приземление Анастасии вышло знатным.

— Давайте ко мне! Дим — ты усиливаешь! Забейся в толпу НПС. Постарайся найти того, кому можно пропуска отдать!

— Плинто — ты к Насте, — транслировал я просьбу... хотя кого я обманываю — приказ девушки Разбойнику. — Я буду тусоваться рядом.

— Есть, кэп, — где-то в районе хвоста послышался тот самый тон Разбойника, от которого у большинства игроков Малабара сводило мышцы. Разбойник вошел в боевой раж и сейчас ему на пути лучше не попадаться. Учитывая, что все характеристики Плинто и Анастасии увеличились на 45 %, с небес ко входу в Альтамеду спустились два монстра. И один недомонстренок, задача которого — просто выжить. Это я о себе.

— Не знаю, кто вы, — обратилась ко мне привлекательная НПС 300-го уровня, если я правильно понял по вылетающим из рук молниям — Маг, — но вы пришли вовремя! Скажи своим бойцам, что мы собираемся отступить — прорваться внутрь сейчас невозможно. Нужно сохранить людей. Отходим! — раздался приказ и тридцать закованных в латы воинов начали довольно грамотное, словно отрабатывали этот маневр годами, отступление. Пятеро лекарей показывали мастер класс по умению лечить, держа столб Жизни всех бойцов на уровне 90-100 процентов, а трое Магов, включая мою собеседницу, являвшуюся при этом, как я понял — командиром отряда — старались уничтожать призраков еще на подходе к Воинам. Пускай у них это получалось не очень, но до закованных в латы Воинов доходили уже изрядно потрепанные сущности. Нужно попробовать завербовать этот отряд, как наемников — вдруг получится, чем черт не шутит...

— *Насть, отходим!* — все больше и больше я радуюсь нашей возможности общаться друг с другом. В пылу битвы некогда читать чат или слушать амулет, зато человек никогда не сможет проигнорировать собственные мысли. — *Забери Плинто.*

— *Угу,* — пришел ответ. — *Знаешь, у меня всего семеро, но я знаю, почему Беспалый встал здесь всем своим кланом. Вот Плинто разошелся...*

С последней репликой Насти я был согласен на все сто! В Криспе, когда Плинто появился на площади, он превратился в убийственный вентилятор, отправляя игроков на перерождение за один удар. Но там были обычные двухсотки, которые моему Разбойнику всего на один зуб. Здесь же, как я смог заметить — 300-уровневые Призраки, лезущие изо всех дыр и всего один Плинто, получивший баф на +45 %... Бойцы Гейры, как звали командира, уже отошли достаточно от Призраков, периодически стреляя в них из арбалетов, поэтому Разбойник остался один. Хотя, как я понял — это его не сильно смущало, даже наоборот — полностью развязало руки. Я не успевал следить за тем, что творит Плинто — это был даже не вентилятор, это... Два медленно тающих в воздухе зеленоватых шлейфа, тянущихся за Легендарными кинжалами моего Вампира, были единственным визуально осязаемым признаком, за который цеплялись глаза, все остальное было размыто, и вычленишь из этого вихря какие-то детали не представлялось возможным. Скажи мне кто-либо, что игрок способен работать на такой сумасшедшей скорости, я рассмеялся бы этому человеку в лицо, но собственные глаза обманывать не станут — возле Альтамеда появилась машина смерти. Десять, двадцать, сорок, пятьдесят... Призраки появлялись возле Плинто и тут же испарялись,

чтобы переродиться через 24 часа... Мне начинает нравиться «Дар Элуны»!

**Получено клановое достижение: The Best of the Best (стар. Лучший среди лучших)! Самый высокоуровневый игрок Малабара находится в вашем клане. До тех пор, пока данное достижение принадлежит клану, количество получаемого опыта всеми участниками увеличено на 5 %.**

— Если твой боец продолжит работать на такой скорости — он сгорит, — произнесла Гейра, наблюдая за пляской смерти, устроенной Вампиrom. — Останови его. Сегодня мы точно не войдем в замок, поэтому нельзя тратить столько сил. «Дар Элуны» потребует свою плату и для этого разумного она будет огромной. Не позволяй ему платить страданием!

— *Насть, нужно вытаскивать Плинто! Он вошел в раж и не слышит нас!* — написал я в чате, так как постоянное усиление и лечение понизило Бодрость наполовину. Если начну общаться мысленно — просто упаду без сил.

— *Хорошо, бабл откатился. Сейчас я его вытащу!* — отписалась Анастасия, однако в этот самый момент Плинто совершил еще один сумасшедший поступок — одним прыжком он преодолел порядка десяти метров и очутился рядом с бойцами Гейры, оцетинившимися копьями.

— Никуда я не вошел! — довольно произнес он, еще раз прыгнув, только теперь уже за головы бойцов, приземляясь рядом со мной и Гейрой. — Босс, видал? Всего семьдесят два Призрака и практически половина столба Опыта! Я — лучший! Впервые за десять лет Хелфаер стал вторым!

— Не хочу тебя расстраивать, но есть информация, что будет откат, — опустил я на землю витающего в облаках Разбойника.

— Напугал ежа голый... — начал Плинто, но не смог закончить — глаза закатились, из носа и рта полилась кровь, уровень Жизни ускоренными темпами пополз вниз, а сам Разбойник свалился на землю, словно из него разом вырвали все кости. Та-а-ак... Кровь у игровой куклы бывает только в одном случае — условия сценария... Чует мое сердце — Плинто сейчас не имеет возможности выйти в реальность, а система заставляет его прочувствовать всю прелесть «отката» полученного бафа.

— Насть! — прокричал я, вливая в Плинто исцеление. Гейра тут же

дала команду своим бойцам и двое из них подхватили Плинто под руки и потащили его к световому кругу. Черт! Там же Лазурные Драконы!

— *Дим, вытащи нас*, — прохрипела Анастария, так же, как и Плинто, рухнув на землю. Радовало одно — девушка не потеряла при этом сознание. — *Выйти из игры можно только после отката «Дара Элуну».* Не пользуйся им!

— Ее тоже необходимо вытащить за круг, — произнесла Гейра, отправляя к Насте еще двух бойцов. К этому моменту мы прошли уже половину пути до светового круга, постоянно отбиваясь от нападающих Призраков, поэтому могли позволить себе такую роскошь, как вытаскивать раненых. — Иди с ними. Ты слишком активно лечил, откат «Дара Элуну» затронет и тебя.

— Именем Императора — вы арестованы! — прокричал один из усарых стражников, когда мы практически добрались до обычной земли. Нас встретили у самого края светового круга, успев к этому времени спеленать Плинто, так и не пришедшего в себя, направить на Анастарию копья и взять меня в прицел десятка арбалетов. — За нарушение границы замка Урусай вы помещаетесь под стражу на срок...

Стражник тут же начал выносить мне приговор, словно является судьей, прокурором и адвокатом в одном лице, однако в мои планы быть пойманным не входило. Настя что-то пыталась им ответить, однако из ее уст раздавался один только хрип, Плинто валялся на земле и бойцы Гейры потихоньку пинали его ногами за световой круг, словно только вне кольца возможно падение бафа, поэтому с текущей ситуацией придется разбираться мне самому. Радовало одно — огромная толпа игроков Лазурных Драконов, стоящая за световым кольцом, не смела сделать нам ничего плохого. Даже если в нас сейчас полетят стрелы и заклинания — ни одна из них не достигнет цели — стражники Барлионы собираются отвести нас в тюрьму, поэтому никто не может этому помешать. Если же кто-то попытается — будет сидеть в соседней камере.

— По праву, дарованному мне Императором Малабара, я являюсь владельцем данного замка! — прокричал я, не позволяя стражникам скрутить руки за спиной. — У меня есть разрешение на прохождение защитных кордонов стражи, на меня и на этих людей, — указал я на Плинто и Настю, — поэтому я требую немедленного освобождения! И я прошу защиты! Я прошу защитить меня и моих людей от посягательств со стороны Свободных жителей, кружащихся вокруг моего замка!

— Прошу предоставить пропуска, Граф! — потребовал появившийся рядом со мной боец, судя по свойствам — Капитан местного гарнизона. —

На вас и ваших людей!

О как! Еще минуту назад мне хотели выкрутить руки, а сейчас — Граф! Почему с этого нельзя было сразу начать? Религия не позволяет?

— Прощу, — протянул я три зеленых бумажки, практически мгновенно растворившихся в руках капитана. Одновременно с этим над головами Плинто и Анастарию появились по дополнительному зеленому маркеру — по всей видимости, наличие пропуска визуально отображается таким образом.

— Вы просили обеспечить вам защиту, граф, — продолжил капитан, при этом его люди принялись распутывать Плинто и Анастарию. — Она будет вам предоставлена. Отныне вы и ваши люди находитесь под защитой моего гарнизона. Однако прошу учесть — у меня есть приказ, поэтому ни я, ни мои воины не имеем права отлучаться от замка далее, чем на пятьсот метров. Так же запомните — защита вам предоставлена как владельцу замка. Как только вы перестанете им быть — я не имею права защищать вас от нападков других Свободных жителей. Всего доброго — мои лекари осмотрят Плинто и Анастарию.

**Доступен баф «И.О. Владетеля» — игроки не могут нанести вам урон в радиусе 500 метров от замка Альтамеда. Срок — 62 дня. Желаете принять?**

Еще и спрашивают! Конечно да!

— Плинто не нужна защита? — удивился капитан, когда хрипящий и все еще плюющийся кровью Разбойник начал шевелиться. Его все же вытолкали за черту Светового круга и подключили лекарей, поэтому перерождение Вампиру не грозило.

— Это его выбор, — философски ответил я, прекрасно понимая мотивы Плинто. Если после каждого посещения замка его будет вот так крутить — нужно будет на ком-нибудь сорваться. Просто отвести душу. Раз Лазурные Драконы объявили нам войну — почему бы не проделать это над ними? Открытого нападения можно не опасаться — все же вокруг стража и она обязательно вмешается, а удары исподтишка для самого прокачанного игрока Малабара не так уж и страшны. Уверен — он им даже рад будет, так как получит полное право отомстить своему обидчику. Если добавить сюда то, что Плинто невозможно взять под контроль — я не завидую тем, кто рискнет поточить на нем свои зубки.

— В таком случае, я вас оставлю. Гейра! — обратился капитан к моей знакомой. — Я же предупреждал, что соваться внутрь круга опасно! Ты хотела отправиться в небытие, или являешься счастливой обладательницей Метки смерти?

— Капитан, я должна! Ты же сам прекрасно знаешь, что должна!

— При этом ты отвечаешь не только за себя, но и за своих людей! Какой смысл класть здесь и сейчас голову? Порадовать призраков?

Капитан куда-то поволок упирающуюся Гейру и тут мне прямо в лицо прилетела стрела. Вернее — должна была прилететь, так как благодаря невосприимчивости к урону, наносимому игроками, мы с ней находились в разных измерениях, поэтому я почувствовал только порыв ветра.

— Белдар! За попытку нападения на владетеля замка ты заключаешься под стражу сроком на 24 часа! — тут же прокричали стражники, скрутив незадачливого стрелка и отправляя его в Нарлак. По всей видимости, Лазурные Драконы решили проверить мой баф на прочность. Интересно, если у них будут наемники из числа НПС — «И.О. Владетеля» будет действовать, или мне придется обороняться самостоятельно? Как-то не хочется проверять этот момент на собственной шкуре...

— Настя, у меня два вопроса глобальных возникло, — делая вид, что ничего серьезного только что не произошло, и демонстративно игнорируя толпящихся недалеко игроков, я подошел к девушке. Настя вроде как оклемалась от последствий отката и способна разговаривать нормально.

— Давай.

— Как вы активировали способность и отчего ни мне, ни тебе не шел опыт, добываемый Плинто. Мы же в одной группе были, однако уровень повысился только у него.

— Прямо сейчас на оба вопроса у меня один ответ — не знаю, нужно разбираться. Тебя, как я вижу, не зацепил откат. Плинто, кстати, где он?

— Вышел в реал, как только возможность появилась.

— Я ни разу не видела с его стороны такой скорости. Такое ощущение, что он превратился в ветер и носился среди призраков как нечто невесомое и неосязаемое. Есть подозрение, что активация проходит, когда игрок выходит за свои обычные рамки и границы. Я, например — напряглась довольно сильно, но точно не изо всех сил, стараясь удержать Плинто хотя бы на 60 % Жизни. Может, поэтому откат не свалил меня с ног.

— Ладно, этот вопрос я уточню у Гейры, она что-то знает.

— Гейры?

— НПС, в отряд которой мы врезались. Это ее люди вытащили тебя и Плинто, поэтому как минимум поговорить нам следует — нужно сказать ей

спасибо. Заодно узнать, зачем она стремится в замок и каким образом планирует войти внутрь. Однако, по поводу получаемого в группе опыта — очень интересная штука. В Колотовке, если помнишь, опыт распределялся между всеми, тут же...

— Я выясню этот момент. Тот же Без мне должен, думаю, что ответ на этот вопрос не нарушит никаких соглашений о неразглашении. Дим, я тоже выйду в реал, хорошо? Откат, если честно — довольно серьезная штука. Давно не испытывала ничего подобного.

— Хорошо, — пожал я плечами. — Я пока разведую, что здесь и как. Отдыхай...

— Все же прорвался, — произнес Беспалый, подходя ко мне и так же, как и я, наблюдая за перебранкой между Капитаном и Гейрой. Судя по тому, что девушка начала активно размахивать руками — спор шел нешуточный. Жаль, что НПС умудрились повесить купол, изолирующий звуки — лично мне было бы очень интересно их послушать.

— Как видишь, — пожал я плечами. — Ты чего пришел?

— Договариваться, зачем же еще, — ухмыльнулся глава Лазурных Драконов. — Насколько я понял — именно этот замок Император пожаловал тебе в награду, однако самостоятельно захватить его ты не сможешь — некому. Можешь, конечно, Феникс позвать, но тут уж наши интересы нарушаются — никого пускать сюда мы не намерены. Да и не пойдет Феникс на конфликт ради такой точки — больше потеряют. Следовательно, ты находишься не в очень выгодном положении, однако мы готовы пойти на уступки и предоставить тебе и твоим рейдерам беспрепятственный проход к призракам. Их много, поэтому Опыта хватит на оба клана.

— Как щедро с вашей стороны, — не сдержался я от сарказма. — Какие же условия ставишь?

— До тех пор, пока замок позволяет ускоренно прокачивать характеристики — ты не занимаешься его захватом. То есть он как бы твой, но по факту — общий. Можем ввести условие — если в течении, скажем, трех месяцев, ситуация не изменится — мы уйдем.

— Угу. К этому моменту весь клан Лазурных получит 340-й уровень, и Опыт с Призраков просто не будет вам капать.

— Как приятно осознавать, что мы друг друга поняли. Заключаем соглашение?

— Что будет, если я откажусь?

— Ничего.

— Ничего?



— Ничего хорошего для тебя и твоего клана. Махан, я очень хорошо к тебе отношусь, но политика клана такова, что нам необходимо устранять конкурентов. Через три месяца будут межклановые соревнования, поэтому мы будем зубами цепляться за любую возможность стать первыми. Если твой клан стоит на нашем пути — мы сметем его, даже не задумываясь о последствиях. Повторяю — мы готовы позволить вам пользоваться здешними особенностями замка, только при одном условии — ты ничего не предпринимаешь для того, чтобы его захватить. Если ты не согласен — война продолжится. Очень не советую надеяться на иммунитет к урону от игроков, который ты получил. Поверь, запретить тебе находиться в этой локации гораздо проще, чем стараться отправить на перерождение.

— Ты пойдешь против воли Императора? — удивленно поднял я бровь.

— Я — нет. Клан — нет, но Нарлак не относится напрямую к Империи. Это независимый город Свободных земель и желания Императора или Властелина ему не указ. Пока ты будешь доказывать, что не верблюд — пройдут как раз те самые три месяца. Мы договорились?

— Мне нужно обсудить это внутри клана, — стараясь говорить нейтральным голосом, ответил я Беспалому. Прямо сейчас у меня не было ни единственного козыря, кроме решения Хранителя, о котором никто не знает, поэтому нужно поговорить с Настей. Да и Плинто может предложить что-нибудь дельное...

Но одно для себя я понял окончательно — соглашаться на требования Беспалого я не намерен, следовательно, между кланами Легенды Барлионы и Лазурные Драконы война. Пускай еще не явная, но неизбежная. И как-то меня особо не волнует, что нас всего 133 человека, включая добытчиков, а у Лазурных одних бойцов порядка десятка тысяч. Прогибаться я не буду...

— Обсуди, тебя никто не торопит. Дня будет достаточно? Думаю вполне. Ровно через 24 часа я жду ответа. Если его не будет — считаем, что ты отказался. В таком случае мы начинаем действовать...

— Капитан! Позвольте уточнить один момент, — обратился я к начальнику гарнизона, как только глава Лазурных оставил меня одного.

— Граф?

— Скажите, как владетель я могу запретить присутствие посторонних возле замка? Что для этого нужно сделать?

— Можете, для этого необходимо разрешение совета Нарлака. Данная территория относится к их юрисдикции. Как только вы получите такое постановление — в радиусе 500 метров от замка не будет ни одного Свободного жителя, чье присутствие не согласовано с вами.

— Благодарю за ответ. Я займусь этим вопросом. Еще один вопрос. Гейра — она кто? Как я понял, она не принадлежит к вашим людям, явно не наемник Лазурных Драконов и...

— Я понял вопрос, — прервал меня капитан. — Гейра — один из отпрысков владетелей Гларниса, уничтоженного Урусаем. Она проходила обучение в войсках Императора, поэтому, когда узнала о случившемся, сразу же примчалась сюда, предварительно получив разрешение совета.

— Урусаем? Замок называется Альтамеда, — поправил я капитана.

— Возможно, но у меня есть информация о таком названии. В любом случае — не в названии дело. Если желаете контролировать присутствующих вокруг замка — получите разрешение совета Нарлака. Прошу меня извинить — Призраки начали новую атаку...

Та-а-ак... Беспалый не просто так уверен в собственных силах... Если совет Нарлака «прикормлен» Лазурными, то никто не сможет приблизиться к Альтамеде — кордоны стражников тут же отправят нарушителей в тюрьму. Следовательно — нужна массивная атака с четким осознанием, что у атакующих с Нарлаком будет Ненависть... Феникс на это не пойдет... Зато я знаю того, кто может рискнуть!

— Слушаю! — в амулете раздался знакомый голос.

— Эволетт, это Махан. Не буду ходить вокруг да около, перейду сразу к сути — если мне потребуется несколько тысяч твоих бойцов на три месяца, можно будет это устроить?

— Э-э-э... — послышалось в амулете, поэтому я улыбнулся и продолжил:

— Теперь подробно...

Я честно и открыто рассказал дяде Анастории о найденном месте прокачки и конфликте с Лазурными Драконами. В отличие от Феникса, Темный Легион не может иметь никаких интересов в этом городе. Во всяком случае — Губернатор от Малабара в Нарлаке находится, а о представителях Картоса Мэр не сказал ни слова. Если мне удастся надавить на совет, то Эволетт со своими людьми будет как нельзя кстати. Уверен, если Беспалого прогнать от Альтамеды, его не остановит Ненависть с Нарлаком.

— Твои условия? — тут же ухватился за возможность прокачки Эволетт.

— Мне не нужны конфликты между нашими бойцами — призраков хватит на всех. Мне нужна защита и тотальное уничтожение всех игроков, кружащихся вокруг замка.

— Принимается. Еще что-то?

— С Призраков может что-то упасть, причем ценное, мне не хотелось бы бегать к вам с просьбой показать или отдать это мне. Добыча с игроков — ваша.

— Тоже адекватное требование.

— И еще — предлагаю заключить союз. Уверен, Императору и Властелину это понравится — два клана противоположных фракций начали общаться и что-то вместе делать. К тому же — мне нужны будут проверенные бойцы для Ока.

— Ты его еще не отдал? — переспросил Эволетт, показывая свою заинтересованность.

— Мы же договаривались, что данное задание делаем вместе. Я от своих слов не отказываюсь.

— Мои юристы составят соглашение и отправят Лэйте, Барсине и Анастарию. Они же у тебя занимаются всеми бумажными делами?

— Смотрю, вы много знаете о моем клане, — не смог удержаться я от едкого замечания.

— Мир слухами полнится, Махан, — даже сквозь амулет чувствовалось, что Эволетт очень доволен произведенным на меня впечатлением. — Как только мы заключим соглашение — ты можешь рассчитывать на три тысячи бойцов. Однако мой совет — постарайся договориться с Нарлаком. Лазурных много, но я приглашу наемников, так что выбить мы их сможем, стражники, сколько бы их не было — тоже не проблема. Но портить отношения с городом не очень хочется. Так что — постарайся этот вопрос решить. Мои люди будут в твоём распоряжении только после гарантий, что на них не набросятся стражи, это мы тоже включим в соглашение.

— Договорились. Можно сторонний вопрос — скажи, вы уже с кинжалом Гераники разобрались?

— Еще нет, но, как мне кажется, в течении недели-другой точно завершим этот сценарий. Подземелье найдено, осталось всего два босса, включая последнего и дело в шляпе. Нет последних новостей от Феникса? Они прошли своего второго босса?

— К сожалению не знаю. То, что Подземелье нашли — факт, но насчет боссов...

— Ладно, я вечером у Эхкиллера спрошу. У тебя все?

— Вроде все, хотя... Скажи, как оно там, в Картосе? Не жалеете, что перешли?

— Некогда нам жалеть! Новые задания, новые способности, новые Подземелья. Это как очутиться в новой и неизведанной сказке, где за

каждым кустом находится чудо чудное и диво дивное. Здесь действительно рай для исследований и у меня бойцы неделями не выходят из игры, стараясь везде успеть первыми. Кстати, у меня есть приглашение на бал, устраиваемый в честь женитьбы одного нашего Герцога с девушкой из Малабара. Приглашение на две персоны... Нет желания через неделю с Настей прилететь в гости? Посмотрите на наш дворец, сравните его с императорским. Поверь — он стоит того, чтобы потратить на него время. Безопасность я тебе гарантирую.

— Настя уже в курсе? — сразу же переспросил я.

— Нет еще. Я планировал пригласить ее в начале следующей недели, но раз ты позвонил первым...

— Я согласен, только одна просьба — не говори ей ничего. Хочу сюрприз сделать.

— Идет. Тогда резюмируем — с меня соглашение, с тебя — распоряжение местных органов власти, что мы имеем право находиться на данной территории и координаты, если тебе понадобится наша помощь.

— Договорились. Тогда отбой связи — пойду выбивать бумаги...

— Позволишь присесть рядом? — приятный женский голос вывел меня из глубокой задумчивости о сути бытия и моего места в этом мире — как я ни старался придумать грамотную последовательность действий с советом Нарлака, результат всегда заканчивался одним и тем же — разбомбить этот город до основания и забыть о совете, как о сущности.

— Присаживайся, Гейра, — неопределенно взмахнул я рукой, приглашая девушку. — Рассказывай, чем могу тебе помочь?

— Мне показалось, что это я могу помочь, — улыбнулась девушка, опускаясь на землю. — Наверняка у тебя, как у нового владельца Урусая, возникли вопросы. Я пришла на них ответить.

— Этот замок называется Альтамеда, — произнес я, однако в глазах девушки не мелькнуло ни единого огонька понимания, поэтому добавил: — Хотя не важно. Причина, по которой ты хочешь уничтожить призраков, мне уже известна, однако я не очень понимаю, как ты собралась проникнуть внутрь замка? Мне Император сообщил, что только владелец имеет на это право...

— Возможно, речь шла о Свободных жителях, так как любой мой воин прекрасно может войти внутрь. Главное пробиться.

— Хорошо, оставим этот вопрос на потом. Скажи, какой резон пробиваться внутрь?

— Моих родных уже не вернуть, однако где-то в замке должен находиться предмет, из-за которого призраки возрождаются. Из-за которого

замок прыгает с места на место. Я хочу его уничтожить...

— Замок был проклят много веков назад Властелином. Именно из-за этого он прыгает с места на место, а призраки не находят упокоения. Никаких предметов в нем нет.

— Ни одна сила в Барлионе, кроме, пожалуй, создателя, не может наложить такое проклятье, — как-то фанатично ответила Гейра. — Со временем проклятье источилось бы, поэтому нужна подпитка.

— Есть и подпитка, — заверил я девушку. — Внутри этого творения, — я махнул рукой в сторону Альгамеды, — находится монстр, захвативший призраков. Именно он отправляет их, именно он ответственен за то, что замок упал на Гларнис. В замке нет предмета, который нужно уничтожить. В нем есть монстр. Если ты поможешь мне с ним справиться — твой город будет отомщен.

— Ты уверен? — недоверчиво переспросила девушка.

— Именно такую информацию сообщили мне Император и Властелин и у меня нет оснований им не доверять, — ответил я, оставив, на всякий случай, себе лазейку.

— В таком случае... — Гейра замешкалась на мгновение, после чего вскочила на ноги и торжественно произнесла: — Граф Махан! Прошу принять меня и моих людей на службу! До тех пор, пока жив монстр в замке, наш меч — твой меч!

**Отряд Гейры в количестве 30 Воинов, 5 Жрецов и 3 Магов желает присоединиться к вашему замку до момента захвата Альгамеды. Желаете принять?**

— Какие ограничения накладывает на меня ваше вступление? — несмотря на дикое желание нажать кнопку «Принять», я решил уточнить основные моменты. Имея печальный опыт найма рабочей бригады, мне было прекрасно известно, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, да и то, только для второй мышки.

— Мы сами обеспечиваем себя едой, не требуем зарплаты, не участвуем в конфликтах между Свободными людьми, мы занимаемся только уничтожением монстра в замке и более ничем. Никаких дополнительных обязательств не требуется. Весь получаемый нами опыт идет либо в клановые очки, либо, по решению владельца замка — в развитие замка. Вся добыча, полученная нами в период работы на

владельца — делится пополам между нами и им, — официальным тоном произнесла Гейра.

— Это все?

— Нет. Смерть каждого бойца лежит целиком на моей ответственности, поэтому я выплачиваю за его смерть в клан от десяти до пятидесяти тысяч золотых, в зависимости от ранга павшего. Если умру я — деньги перечислит банк, сейчас же займусь этим вопросом.

Ну не бывает же так! Во мне не просто все кричало — во мне голосило ощущение, что здесь что-то нечисто! Не бывает таких сказочных подарков со стороны разработчиков! Не бывает и точка!

— Расскажи об управлении.

— Твои приказы — мои приказы. Мной самостоятельно не принимается никаких решений. Я и мои люди беспрекословно выполняем все поручения, связанные с уничтожением монстра, засевшего в замке.

— Что вы будете делать, если слова Императора и Властелина относительно монстра окажутся ложными?

— Призови своего Императора, чтобы он подтвердил правдивость твоих слов и в таком случае мы ничего не будем делать. Если монстра не окажется в замке — это будет не твоя вина.

— В таком случае, я принимаю тебя и твоих людей на службу, — произнес я, нажимая кнопку «Принять» и инстинктивно вжимая голову в плечи — сейчас должен произойти взрыв. Не меньше.

**Получено клановое достижение «Сказочные наемники».**  
**Наймите на службу отряд НПС численностью не менее 30 разумных, все члены которого выше 200-го уровня.**

— Нашел время разбазаривать имущество, — отписался Лэйте. — И так денег нету, еще и НПС нанял... По миру пойдем...

— Типа ты нашего скрягу не знаешь? Наверняка нам еще приплатили за то, чтобы на службу наняться! — Растяпа не остался в стороне от произошедшего события. — Это же Махан! От него снега зимой не допросишься, не то, чтобы денег на наемников!

— Мы будем готовы уже завтра к утру, — заверила меня Гейра. — Призраки, уничтоженные сегодня, еще не успеют возродиться к этому времени. Если я не нужна — займусь ремонтом. После сегодняшней атаки пострадало много вещей...

Займусь ремонтом...

Я мельком посмотрел на свои вещи и ухмыльнулся — кроме цепочки, которую я так и не обновил, все остальные предметы были в идеальном состоянии. Даже не знаю, как прокачивать себе Ремонтное дело. По всей видимости, оно у меня так и останется девственно нетронутым. Ну а то, что уже 6 единиц вкачано в эту специальность — это мелочи. Как говорят — один раз не считается...

Раздавшийся трезвон амулета оторвал меня от очень важного занятия — ничегонеделанья. Смысла лететь без Насти в Нарлак я не видел, выходить за безопасную территорию тоже, поэтому просто сидел, смотрел на битву стражников с призраками и старался ни о чем не думать. К огромному удивлению — это получалось очень добротно.

— Слушаю! — нажав кнопку приема, ответил я.

— Махан, это Магдей. Ты просил призвать тебя на последнего босса «Кровавой косы». Собственно — мы уже на месте, все зачистили, остался только он. Тебя как — тянуть?

— Конечно!

— В таком случае — сейчас маги построят портал призыва, и минуты через три мы тебя притащим. Отбой связи!

Подземелье «Кровавой косы». Ничем не примечательное Подземелье 190-го уровня, состоящее всего из трех боссов и огромной толпы простых мобов, если бы не одно но — в этом Подземелье находились осколки истории Трилистника. Смысла пробегать с Рейдерами все Подземелье я не видел, зато попасть на финального босса, чтобы иметь возможность получить осколок — важно. Нужно повышать репутацию с Трилистником — для развития клана пригодится...

— Магдей, что тут нужно делать? — спросил я у своего Рейд Лидера, как только вышел из портала. Вся рейдовая группа была измазана в чем-то зеленом, медленно стекающем по одежде, но, если судить по свойствам — не опасном ни для игрока, ни для его предметов. Просто не очень приятный глазу визуальный эффект.

— По сути — ничего сложного, — принялся объяснять Магдей, вытирая с лица зеленую слизь. Увидев мой немой вопрос, он усмехнулся и пояснил: — Только что закончили чистку коридора от плотоядных растений, это их сок. Смывать очень сильно не рекомендуется, так как босс принимает нас за цветы и не атакует лишний раз. Ты бы тоже окунулся, лужа уже набежала, — указал он рукой куда-то вдаль. — Но не обязательно. Стой в сторонке, пару раз полечи танка и все — Подземелье тебе зачтется. Кидаю группу...

Желания окунаться в зеленую жижу у меня не было никакого, поэтому Магдей ухмыльнулся и начал пояснять тактику:

— У босса три фазы, чередующиеся каждую минуту. На первой мы стоим отдельно...

Слушая Магдея, я все больше и больше проникался уважением к этому человеку. Спокойным тоном, без лишних эмоций он пояснял мне специфику боя. По всем правилам рейдов, тактику должен знать каждый участник, не надеясь на то, что Рейд Лидер его обучит. Все же 6 или 12 часов возрождения слишком высокая плата за то, что кому-то было лень знакомиться с документацией. Но сейчас Магдей ничем не показывал своего недовольства моей неподготовленностью и просто объяснял, что нужно делать...

Битва с гигантским богомолем, являющимся финальным боссом Подземелья, не вызвала никаких трудностей. Магдей грамотно и уверенно управлял рейдом, заставляя всех в нужный момент либо полностью прекращать урон, при применении боссом способностей по возвращению урона игрокам, либо сосредотачиваться на появляющихся помощниках босса — выбегающих из отверстий в стенах небольших жуков. При достижении босса жуки лечили его на 1 %, поэтому на этой фазе задачей рейда было полное уничтожение мелочи. Очень пригодились мои замедляющие Духи, которые вселялись в жуков, уменьшая скорость их передвижения в два раза. В итоге, всего через пятнадцать минут с начала боя у меня перед глазами появилось обнадеживающее своей перспективой сообщение:

**Получено клановое достижение: «Богомолы против...»: клан «Легенды Барлионы» завершил прохождение Подземелья Кровавой косы.**

**Награда за прохождение: 100000 золотых, +7500000 клановых очков. Следующее прохождение данного Подземелья возможно через 7 дней.**

**Клан Легенды Барлионы получает 2-й уровень.**

**Получено достижение «С миру по нитке» — количество падающего с мобов золота увеличено на 10 %.**



Наконец-то! Второй уровень должен очень хорошо поднять нас в общем рейтинге кланов. Может, даже в первую десятку тысяч войдем! Несмотря на огромное количество кланов в Малабаре, большинство из них даже не перевалило первого уровня — слишком порой утомителен процесс повышения уровней клана и не все способны собрать под свои знамена двадцать человек для Подземелья. С босса упало около ста тысяч золотых, Алхимический рецепт Необычного качества, а также пять предметов, которые Магдей сразу же распределил между игроками. Пришло оповещение, что еще три игрока заключили с кланом соглашение, касательно одежды, однако меня такие мелочи уже не интересовали — меня манил осколок.

— Это и есть что-то там Трилистника? — спросил подошедший Магдей, кивнув головой в сторону небольшой ниши в стене. Там, на земле, находились куски камня, бывшие когда-то, по всей видимости, скульптурной композицией. — Неужели какие-то камни способны порадовать этих неприступных синих?

— Это не совсем камни, — ответил я. — Очень похоже на скульптуру... Могу ошибаться, но если ее восстановить — репутации будет больше.

— Ты Скульптор?

— Нет, но знаю, где их найти. Ладно, забираем камни и выходим. Маги могут построить обратный портал?

— Нет, только призыв. Обратный открывается с 200-го уровня, у меня всего один Маг такой. Нужно три.

— Тогда слушай... — я рассказал Магдею о Альгамеде и особенностях прокачки в ней, упомянув о конфликте с Лазурными Драконами. — Как думаешь, очень сильно покореженного 300-го призрака сможете уничтожить?

— Нужно смотреть, — тут же ответил Рейд Лидер. — Разница в уровнях очень большая, ни один мой нынешний танк не проживет дольше трех ударов, даже несмотря на описываемый тобой баф. Но... Если подходить к делу грамотно... Давай так — у меня осталось еще одно Подземелье в этом районе, мы его пройдем, думаю завтра или послезавтра, после чего прилетим к Альгамеде и попробуем. Получится — отлично, пропишемся там. Не получится — лучше я со своими людьми побегаю по Подземельям. Выхлоп будет больше.

— Договорились, — ответил я, шокированный таким обстоятельным ответом. Нет, мне Магдей определенно начинает нравиться — он прекрасно

понимает красоту прокачки на призраках, при этом умудрился посмотреть на ситуацию со всех сторон. 200-уровневые игроки будут пинать 300-уровневых призраков очень долго... Причем это обычные призраки — уверен, среди них есть такая же градация, как и в обычной армии мобов — сотня Сержантов, десяток Лейтенантов и один Генерал. По-другому быть не может, поэтому Магдей сразу прикинул — справятся его ребята, или нет... Пускай лучше деньги и опыт для клана зарабатывают, чем перерождаются после каждой битвы...

— Есть телепорт в Нарлак, тебя подбросить? — спросил Магдей. — Это Подземелье находится не в очень удобном месте, практически на границе с Картосом, кругом джунгли, агрессивные животные, до города — около полудня лета.

— Давай, — согласился я с предложением. Все равно в Нарлак нужно лететь, почему бы не сейчас?

— Еще один момент... По поводу титула. Мы с Барсиной договаривались, что...

— Мне известны ваши договоренности, — прервал я Рейд Лидера и залез в настройки. Говоря начистоту — уже успел забыть о том, что Магдей согласился вступить в клан из-за Барона. Хорошо, что он сам об этом напомнил...

### **Глава клана Легенды Барлионы Махан присуждает игроку Магдею Амирскому титул Барон.**

— Теперь твои условия выполнены? — спросил я довольного Рейд Лидера, который к этому моменту, если судить по световым вспышкам, получил несколько достижений.

— Полностью, — нашелся Магдей, после чего активировал портал. Склонив голову, он величаво указал рукой на возникший мерцающий круг: — Граф, прошу, только после вас!

Неужели еще один Растяпа у нас в клане завелся? Я же с ними со всеми с ума сойду!

— Махан! По решению совета города Нарлак, ты арестован! — едва я вышел из портала, ко мне тут же подскочил стражник и направил в мою сторону увесистое копьё. Не понял? Что за шутки?

— Магдей! По решению совета города Нарлак, ты арестован! — словно попугай повторил стражник и рядом с выскочившим из портала

Магдеем появился еще один стражник.

— Леандр! По решению...

— *Никто не идет в Нарлак!* — мгновенно возникло в чате сообщение от Магдея. — *Нас тут в тюрьму сажают!*

Из сорока семи рейдеров в Нарлак успело войти всего шестеро, включая меня, поэтому в очередной раз порадовался скорости реакции лидера нашего первого рейда. В то, что таких рейдов у нас будет несколько, не сомневался — если мы хотим зарабатывать на прохождении Подземелий, необходимо много людей.

— Прошу объяснить причину задержания, — спросил я у командира стражников.

— Таково решение совета, — ответили мне. — Согласно ему, всех представителей клана Легенды Барлионы необходимо помещать под стражу до выяснения.

— Выяснения чего?

— Этого я не знаю. Если в течении двадцати четырех часов, пока вы находитесь под арестом, ничего не выяснится и не прояснится, вам будут предъявлены официальные извинения и предоставлена одна откупная на нарушение. Таково решение совета и оно не противоречит принятым в Барлионе нормам.

У меня так и чесался язык сказать, что такие нормы в Барлионе применяют к тем, у кого с городом или провинцией Ненависть, однако промолчал. Есть подозрение, что чем больше я буду выдавать негатива — тем дольше просижу в камере. В Барлионе действительно был закон, разрешающий упрятать игрока за решетку. Обычно за нарушения, но в отдельных случаях — для профилактики. Например — если за игроком тянется слава убийцы и ПК-шера, то при посещении города его могут в превентивных целях ограничить на 24 часа. Потом, естественно, извинятся, выплатят неустойку — в нашем случае — откупная, и отпустят, но сейчас... Мне прямо видится, как Беспалый договаривается с представителями совета об аресте всех моих игроков... Нет — это уже переходит все границы! В конце концов — я Граф, или погулять вышел? Прецедентов получения игроками титула еще не было, поэтому есть вероятность, что НПС просто не знают, как себя вести с такими Свободными жителями. Ничего — сейчас покажу! Зря, что ли, меня Оглобля в свое время учил этикету, правилам и прочим фишкам дворянства? Кстати, интересно, разработчики уже тогда задумали впихнуть мне этот замок, или эта идея родилась у них спонтанно?

— Если ко мне, или к моим людям прикоснется хоть один

стражник, — начал я свою импровизацию, — мной это будет расценено как посягательство на честь и достоинство Графа Махана. В таком случае, руководствуясь положением о дворянстве, утвержденном Кармадонтом, я буду вправе уничтожить любого покусившегося разумного! Либо мне предъявляют конкретные обвинения, причем с доказательствами совершенного правонарушения, либо я требую сатисфакции за попытку унижить представителя дворянского рода! Если руководство города желает пренебречь законами Барлионы, прошедшими сквозь века, пусть рискнет! Я требую немедленного созыва совета и объяснения сложившейся ситуации! Хранитель! Прошу подтвердить мое право!

— ПОДТВЕРЖДАЮ! ТРЕБОВАНИЯ ГРАФА МАХАНА СПРАВЕДЛИВЫ! СОВЕТ БУДЕТ СОБРАН!

В Нарлаке стало тихо, словно у всего города выключили звук. Разом. Даже мои пятеро бойцов молчали, удивленно уставившись на меня. Ни стражники, ни пробегающие мимо игроки — многие из которых слышали Хранителя первый раз в жизни — никто не произносил ни звука.

— ТЫ ПРОДОЛЖАЕШЬ ХОДИТЬ ПО ЛЕЗВИЮ, ШАМАН! — через несколько мгновений продолжил Хранитель и центральная площадь Нарлака, куда вывел нас портал, наполнилась ужасным гулом — игроки, да и обычные НПС, начали обсуждать между собой случившееся.

— Ничего, прорвемся, — пробормотал я, смотря, как стражники убирают копья и недоуменно переглядываются. Все же хорошо Имитаторов запрограммировали — никаких системных ошибок, синих экранов смерти или прочей белиберды прошлого. Возникло недокументированное обстоятельство — просто стой и жди обновления алгоритмов...

— Прошу следовать за нами, Граф, — произнес, наконец, начальник отряда. Видимо, систему перезапустили и сейчас начнется что-то интересное. — До окончания заседания совета ваши люди могут беспрепятственно находиться в городе. Совет состоится через час...

— Магдей, пускай твои люди прыгают в город и, мой тебе совет, отправляйтесь к третьему Подземелью. Сейчас вам делать в городе нечего, да и вредно это для бюджета клана — вдруг еще выкуп будут требовать. Кстати — еще один совет. Рекомендую впредь прыгать в порталы по одному, осматриваться и только после идти остальным. Одного двоих игроков не так жалко, — улыбнулся я...

Стража повела меня странным путем — оказалось, что совет города заседал не на центральной площади, а где-то прямо, направо, прямо, налево, прямо, налево, еще раз налево, каким-то переулком, через перевернутую телегу, дом насквозь... Карты города, к сожалению, у меня

не было, поэтому я плелся за стражами порядка как турист, отмечая для себя особенности города. По большей части их не было, однако то тут, то там встречались странные знаки — четырехлистный зеленый клевер на фоне желтого солнца. То ли заходящего, то ли наоборот — восходящего, об этом было трудно судить. На седьмом знаке я не выдержал и спросил у одного из стражников, что означают эти символы? Оказалось, что в домах, отмеченным таким символом, проживают представители Аструма, соседнего материка. Когда-то давно эти дома были выкуплены и теперь не принадлежат городу. К тому же территория, на которой находятся дома, считается суверенной территорией Аструма и стража Нарлака не имеет никаких прав вмешиваться в дела соседней Империи. Вон оно что! Нужно запомнить — вдруг пригодится когда-нибудь такая информация. Стоп! Есть же возможность проверить!

Остановившись рядом с одним из домов Аструма, я открыл почтовый ящик и, невзирая на неприкрытое ворчание стражи, написал письмо:

*— Калатея, приветствую! Прошу прощения, что беспокою тебя из сугубо исследовательских целей, но мне стало интересно, насколько ограничены Предвестники. Если мне не изменяет память, они способны прыгать в рамках своего материка, или, как говорится в правилах — по территории своего материка. И тут возник вопрос — в Нарлаке есть несколько домов, принадлежащих Аструму. Принадлежащих и юридически, и физически, вместе с землей. Собственно, координаты этого чуда: 55432664:44711331. Хотя лучше взять не 44711331, а 44711332 — я стою в паре метров от входа. Вопрос — ты можешь сюда прыгнуть, или Шаманов все же ограничили одним материком? Ведь это земля Аструма! Еще раз предупреждаю — вопрос сугубо исследовательский. Спасибо! Шаман Махан.*

Отправив письмо, я сделал несколько шагов, как меня осенила сногшибательная мысль, вновь заставившая замереть на месте — я знаю, что загадано в загадке Огров! Как же сразу не догадался, что отсутствие поля для ввода может означать только одно — что...

— Прошу прощения, Граф, — прервал мое самовосхваление командир отряда. — Нам следует двигаться дальше. Совет начнется через сорок минут, однако мы не прошли и половины пути!

Не прошли и половины?! За городом они, что ли, собираются? По моим подсчетам, за десять минут мы прошли половину расстояния от центра до окраин и, если впереди еще большая часть пути... Даже не

знаю... Может, совет собирается в какой-нибудь тайной пещере? Кто этих липовых конспираторов поймет?

Тайная пещера оказалось действительно тайной. В том смысле, что более роскошного особняка в своей жизни я не видел никогда. Даже на фоне привычных изяществ Анхурса здание, что предстало перед моим взором через тридцать минут ходьбы, выделялось бы как слон в свинарнике...

Мы действительно вышли из Нарлака и прошли, по моей оценке, около километра в сторону виднеющихся вдалеке гор. То справа, то слева возвышались огромные здания, или, скорее — виллы. Монументальные, с огромными окнами и статуями по всему периметру, с аккуратно подстриженным газоном, массивными коваными воротами и желтой кирпичной дорогой, ведущей к дому, эти фазенды только что не кричали: «В нас живут денежные мешки!» Будь я в реальности — с удовольствием приобрел, а еще лучше — получил бы в подарок такой домик, желательно с сотней-другой прислуги, ибо как самостоятельно убираться в таком доме — ума не приложу.

Постоянно оборачиваясь на шикарные участки, я упустил тот момент, когда мы остановились и один из стражников позвонил в колокольчик. Понимая, что выгляжу немного глупо, словно сельский житель в центре мегаполиса, я обратил свой взор в сторону цели нашего похода и, выругавшись, постарался поднять челюсть с земли. Перед моими глазами предстал венец творения местных дизайнеров — фазенда фазенд, дом домов и, не побоюсь этого слова, просто «ух ты!» По сути, все было аналогично уже увиденным фазендам — та же массивность, окна, статуи, желтая дорога, аккуратно подстриженные газоны и кусты... Но, твою же налево! Как все было прекрасно! Сам того особо не желая, включил запись видео — скину Насте, она должна оценить всю прелесть жилища местных воротил. Теперь я стал понимать игроков, тратящих года на получение репутации с Императорами всех материков, лишь бы посмотреть на их дворцы. Если обычный загородный дом производит такое впечатление, представляю, что творится в огромных дворцах. Нужно будет Эволетту спасибо сказать, что пригласил меня во дворец Властелина.

— Граф, прошу следовать за мной, — без единой эмоции произнес чопорный дворецкий, указывая рукой в сторону дома. Отряд стражников не стал заходить внутрь, словно у них не было на это полномочий. Они даже словом не обмолвились со встретившим меня слугой, молча развернулись и отправились обратно в Нарлак. Странно...

Еще более странную вещь я увидел, когда подошел к самому дому —

кареты. Семь разукрашенных карет, каждая из которых была запряжена четырьмя лошадьми. Причем меня смутил не тот факт, что все правители города приехали верхом, а меня — Графа, как нерадивого родственника заставили идти пешком. Ничего — бывает, я не гордый и ноги не отвалятся. Меня больше всего смутил тот факт, что из последней подъехавшей кареты вышел Беспалый и Безпоники. Они-то тут что делают? Игрокам запрещено управлять городами!

— Судя по тому, что ты здесь, а не у Альтамеды — ответ отрицательный? — мимоходом бросил Беспалый, даже не став останавливаться и ждать ответа. Теперь меня переклинило окончательно — верить в то, что Беспалый является недальновидным человеком, не смотрящим дальше собственного носа, я не имел права — у него был Безпоники. Следовательно, все происходящее очень выгодно для Лазурных Драконов, причем вне зависимости от сценариев развития ситуации. Пора прекращать верить в злодеев, кладущих жизнь и все состояние ради непонятной цели и начать воспринимать происходящее адекватно. Лазурные знают что-то, чего не знаю я, поэтому чувствуют себя уверенно, даже несмотря на Хранителя. При этом Беспалый — битый жизнью волк, умудрившийся стать руководителем третьего, еще до разделения, а теперь второго клана Малабара. И все мои потуги изменить ситуацию уже давным-давно обсчитаны, оценены и разложены по полочкам...

Блин, Настя, когда же ты вернешься в игру?

## Глава 9. Подготовка к клановым маневрам

— Граф, прошу вас, присаживайтесь, — произнес дворецкий, указывая мне на единственный свободный стул. Вообще на единственный стул...

Меня привели в довольно интересное помещение: комната, выполненная в виде арены, только вместо трибун, возвышающихся друг над другом, находились ложи, усыпанные подушками и пуфиками. В центре этого своеобразного мягкого амфитеатра находилась ровная прямоугольная площадка метр на два, тоже покрытая чем-то мягким. Не зал, а мечта псих-диспансера... На площадке стоял тот самый единственный стул, по всей видимости, любезно выделенный для меня хозяевами. Ладно, пускай не стул — довольно шикарное кресло, но в любом случае, все остальные присутствующие находились как бы выше меня, причем в полулежащем состоянии. К слову сказать, сами присутствующие тоже заслуживали отдельного внимания: десять человек — если не считать Беспалого и Безпоники — облаченные в шикарные одежды, расшитые золотом и жемчугом. Пальцы возлегающих были усыпаны кольцами, шеи — цепями, руки — браслетами, даже на ногах что-то блестело, но при этом лица были скрыты смешными новогодними масками зайчиков, лисичек, медвежат. Цирк уехал, клоуны остались, захватив при этом власть в городе...

— Ты требовал созыва совета Безымянных! — произнес ближайший ко мне «мишка» голосом регистратора мэрии. — Мы собрались и готовы выслушать тебя!

Ух ты! Оказывается, меня готовы выслушать! Красивое начало, ничего не скажешь! Ладно, пойдем конем!

— Мне не понятны ваши слова, регистратор! — пошли все со своими тайнами! Посмотрим, как в городе относятся к собственным законам. — Я просил собраться совет с одной единственной целью — чтобы мне пояснили причины принятия решения о заключении всех представителей клана Легенды Барлионы под стражу. Что мы нарушили? В чем нас подозревают? Почему мне, как главе клана, не было предъявлено официальное обвинение? И еще — я требовал созыва совета Нарлака, однако среди присутствующих вижу двоих Свободных жителей. Они входят в совет города? Если нет — прошу вывести их из зала!

— Видите ли, любезный Граф, — произнес «мишка», — возможно где-то в Дальгоре, либо в так любимой вами Колотовке, ваши слова можно



считать достойной речью аристократа, но здесь не деревня, поэтому постарайтесь следить за тем, что говорите! Прежде чем требовать что-то, вам следует прочитать Устав города, в котором четко зафиксировано — меценаты имеют полное право присутствовать на таком собрании. На встречу с советом нужно приходить подготовленным, Граф!

Мне хватило одного взгляда на совершенно спокойных Беспалого и Безпоники, чтобы понять — они забавляются происходящим! Представители Лазурных Драконов получают истинное удовольствие от происходящего, а пиктограммы видеокамер, висящие над их головами, очень явственно давали понять — все, что сегодня произойдет, станет достоянием общественности. Ничего — я тоже умею записывать происходящее!

— Вы ответили не на все мои вопросы, регистратор! — продолжил я гнуть свою линию.

— Вы подозреваетесь в пособничестве пиратам, — вместо регистратора ответила «лисичка». Учитывая, что у нее был довольно грубый пропитый и прокуренный голос мужлана — на детском утреннике она смогла бы вызвать фурор. — У нас есть подтверждение, что после уничтожения нескольких Свободных жителей на Анастарию повесилась метка убийцы, а вы улетели в сторону моря. Видимо — решили отсидеться в своем пиратском убежище!

Красиво, ничего не скажешь! Мало того, что Лазурные слили им информацию о Колотовке, так еще и нападение на нас выставили в нужном себе свете! Один — ноль в пользу совета, при этом разговор еще не начался. Отличное начало!

— У вас неподтвержденная информация! — как бы ни хотелось обратного, но сейчас мне придется оправдываться. — Предлагаю вызвать Вестника и он сможет показать, что...

— Вестники не имеют здесь власти, Граф! — прервал меня «мишка». — Нам прекрасно известно, что они сделают все, чтобы выгородить представителя своей Империи! Мы проведем тщательное расследование и выясним всю правду!

— *Дим, привет! А ты где?* — возникла спасительная мысль от Анастарии. Наконец-то!

— *Привет! Если кратко, то...* — быстро, пока не закончилась Бодрость, начал рассказывать текущую ситуацию.

**Уровень Бодрости: 30. Остановись, злобный Шаман!**

— *Молчи! Я буду через десять минут!* — отписалась уже в чате Настя, сразу поняв причину моего молчания.

— *Нет! По всей видимости, с Нарлаком у нас будут напряженные отношения. Не нужно тебе сюда.*

— Граф! Игнорировать нас, общаясь со своими подданными — не очень достойно представителя столь высокого аристократического звания, — вернул меня обратно на собрание «мишка»-регистратор. Указав на меня одному из слуг и кивнув головой, он снисходительно произнес: — Я прекрасно понимаю, что вы стали Графом совсем недавно, и еще можете не знать всех тонкостей этого титула, поэтому взял на себя смелость предложить вам небольшой томик прав и обязанностей представителей дворянских сословий. Пока вы будете находиться под арестом, вам будет что почитать.

Рядом со мной появился слуга, на вытянутых руках протягивая мне огромную книгу. Тысячи на две страниц, не меньше! Очень увлекательно у нас проходит заседание! Меня раскатывают, как хотят, при этом не предоставляют ни единой возможности возразить — никаких оскорблений, ущемления прав или недостатка обвинений — все чинно, благородно и по делу!

— В связи с ложным созывом совета города, на клан Легенды Барлионы следует наложить штраф, как считаете? — продолжил «мишка», едва я спрятал книгу в мешок, руководствуясь мыслью, что в хозяйстве все пригодится. — Предлагаю голосовать!

— Протестую! — вскрикнул я, понимая, что ничего хорошего от голосования мне не светит. — Причины созыва совета легитимны и подтверждены Хранителем! Никто не может обвинять аристократа без каких-либо доказательств. Это первое! Второе — даю слово, что на время расследования я не покину пределов Альтамеды! Меня будет очень легко найти. Третье — по праву владельца, я требую предоставления мне прав на принятие решений о том, кто может находиться на принадлежащей мне территории! Как владелец Альтамеды я отказываю Лазурным Драконам в доступе на мою территорию!

— Что ж, — откинулся на подушки «мишка» и как-то странно осмотрел присутствующих. — Давай разберем твои пункты по порядку. Кто тебе сказал, что для обвинения владельца титула необходимы неопровержимые доказательства? Свод законов Барлионы, с поправками на Малабар и Картос у тебя под рукой — найди об этом хоть одно упоминание, и совет города принесет тебе официальные извинения!

Видишь ли, Граф — формируя такое решение, мы очень тщательно ознакомились со всеми пунктами закона. Повторяю — свод законов у тебя под рукой. Второе — твое слово... Извини, но кто ты такой? Буквально несколько месяцев назад о тебе никто не знал, а сейчас ты ссылаешься на свое слово? Прости, насколько мне не изменяет память, сам Император объявил на тебя охоту! Сорок тысяч Свободных людей были направлены в Темный лес, чтобы остановить тебя, и кто-то еще будет говорить о том, что останется у замка? Боюсь, если мы тебя отпустим, то больше никогда не увидим — это не в наших интересах. Третье — да, три месяца ты будешь являться полноправным владельцем. В этом спору нет — право решать, кто имеет право находиться возле замка, полностью принадлежит тебе. Однако есть одно «но»! Твоя Альтамеда или Урусай, не имеет значения, находится на территории Гларниса, замка, находящегося под юрисдикцией совета Нарлака. И доступ к этим землям предоставляем мы и мы, отвечая на твой вопрос, заявляем — Лазурные Драконы имеют полное право находиться возле Гларниса! Насчет их появления у стен твоего замка — запрещай! Но на нашу поляну лезть не смей!

Какой красивый, юридически грамотный, выверт! Если я дальше начну спорить по этому поводу — начнется перебранка в области «чьи замки раньше занимали эти земли» и здесь я проигрываю по всем параметрам. Как бы еще не заставили оплачивать ущерб, нанесенный Альтамедой! С них станется!

— В таком случае, я уведомляю совет, что завтра возле моего замка появятся мои воины! — я не стал вдаваться в подробности, что большая часть этих воинов будет со стороны Картоса, пускай думают о Рейдерах.

— Возле Альтамеды — милости просим, это твой замок. Но возле Гларниса не будет никого! — явно наслаждаясь победой, пропела маска «медведя». — Теперь, когда мы разобрались с тем, что причина сбора совета была незначительной, все же предлагаю голосовать по поводу наказания данного разумного!

— Нет уж, — ухмыльнулся я. — Даже если голосование и будет, то ты в нем не примешь участия! Я заявляю, что под маской Безымянного советника скрывается регистратор мэрии! И готов подтвердить свои слова вызовом Хранителя! Я требую снять с него полномочия советника города и...

— Извини, а на основании чего ты кидаешься такими заявлениями? — как-то тихо перебила меня маска «лисички». — Хорошо, ну знаешь ты, кто один из нас, и что?

— Согласно закону города... — начал я, однако «лисичка» не

сдавалась:

— И ты готов призвать Хранителя в свидетели, чтобы предъявить столь серьезное обвинение? Ссылаясь на закон Нарлака?

Бип! Бип! Бип! Красная лампочка начала мигать в голове, оглашая окрестности противнейшим звуком. То ли сирены, то ли тревоги. В любом случае стало понятно — ловушка. Меня ведут, как телка на убой, прекрасно понимая, что сопротивляться я не буду.

— Действительно ли вызов Хранителя необходим для подтверждения моих слов? — переспросил я, стараясь понять ситуацию. Предчувствие кричало — я влип, причем влип по самые нежные части тела!

— Нет, к сожалению, — ответила «лисичка» и даже сквозь маску явственно чувствовалась гримаса разочарования. — Достаточно слова совета... И оно гласит, что в Нарлаке нет такого закона!

— Приношу свои извинения, господин Мэр, — внезапно с места поднялся Беспалый и подошел к советнику в маске «зайчика». — Признаться, я не верил, что Махан будет настолько наивен, что клюнет на вашу удочку. Вот ваш выигрыш! — глава клана протянул «зайчику» кошелек с деньгами и по залу разнесся грубый хохот десятка людей. Стоящий прямо напротив меня «мишка» скинул свою маску и передо мной предстали рельефные усы регистратора.

— Жаль, было бы интересно посмотреть, как Хранитель накажет этого выскочку, — прошипел он. — Спасибо тебе, брат, что придумал эту сказку с советом Безымянных, каюсь, я тоже до последнего не верил, что Махан не будет читать Устав города. Там же все написано! — Обернувшись, я встретился взглядом с Мэром — все с такой же военной выправкой, однако сейчас во взгляде НПС не чувствовалось ни капли доброты — только надменность, помноженная на тщеславие. И посреди этого балагана — двое улыбающихся представителей клана Лазурные Драконы...

Жесть... Куда я попал?

— Махан! На правах руководителя города я заключаю тебя под стражу сроком на 7 дней! Ты будешь помещен в клетку, которая так же, как и эта комната, блокирует использование телепортов! Клан Легенды Барлионы объявляется нежелательным элементом в Нарлаке и всех принадлежащих ему территориях! Приговор вступает в силу немедленно!

— Возражаю! Хранитель признал мое право на созыв совета!

— По этому вопросу разбирайся с Хранителем самостоятельно, как только отбудешь срок заключения! Стража! Отвести заключенного к месту отбытия наказания!

— 1000 Репутации с Нарлаком. Текущий уровень: Неприятие. До Недоверия: 3000.

**Вас признали виновным и помещают под стражу сроком на 7 дней. Данный момент является игровым процессом и не относится к блокировке управления персонажем. Для условно свободных игроков данное заключение не относится к разряду правонарушений.**

Охренеть! Прошу прощения за столь прямую и грубую речь! Но охренеть в квадрате! Меня под стражу? Щаз!

— *Насть, тyani меня!*  
— *Координаты давай, портал построим.*  
— *Портал неделю работать не будет! Тащи нашим умением!*  
— *Опять куда-то влип? Ну почему ты не можешь спокойно посидеть пару часов на месте? Тащу...*

**Ваша вторая половинка желает призвать вас к себе. Принять приглашение?**

Вторая половинка? Надо же, как нас обозвали... Ладно, половинка, так половинка — принять!

— Стой! Куда? Как? — успел услышать я возглас регистратора, после чего перед глазами высветилось сообщение:

**Получено клановое достижение: «Плохие парни» — репутация с Провинцией или независимым городом достигла граничного значения «Ненависть». Все противники этой Провинции или города отныне ваши друзья.**

**Доступно задание «Пиратское братство. Шаг 1: Знакомство». Описание: Став врагом города Нарлак, вы приобрели могущественного друга. Грозу морей, страх и ужас торговцев — Пирата Грыгза, кровавое копыто. Он уже знает о вашем достижении и ждет любого представителя клана в**

**гости. Класс задания: Уникальная клановая цепочка. Награда/Штраф: вариативно. Ограничения: принять задание может только глава клана. Количество кланов, одновременно выполняющих задание — не более одного от Империи.**

— Махан и Анастария! Вы арестованы! — прокричали ближайшие к нам стражники, едва я появился у Альтамеды, после чего бросились в нашу сторону. Вот она — специфика репутации «Ненависть». Как только стражники локации видят игрока, у которого есть Ненависть с локацией, они тут же бросают все свои дела и стараются отправить нарушителя на час в тюрьму. После этого игрока выпроваживают за подконтрольную территорию и, при следующем попадании, хватают уже на два часа. И так далее в геометрической прогрессии. Но мне даже часа не хочется сидеть в тюрьме — насиделся!

— Насть, нужно валить отсюда! Руби всех — плевать на репутацию! — прокричал я, превращаясь в Дракона и нажимая кнопку «Принять». Наносить вред мне запрещено, зато унести ноги — это запросто. Схватив Анастарию в лапы, я взмыл высоко в небо, надеясь, что Беспалый еще не дал своим бойцам приказа открывать на нас охоту. Гейра — прости. Не знаю, как действует репутация на наемников, но о тебе мне сейчас думать некогда...

— Дим, отпускай меня, ножками пойду, — через десять минут лета произнесла Анастария. — Расскажи мне, любезный, с какого перепуга у нас Ненависть с Нарлаком и задание с пиратами?

— Лови видео, — ухмыльнулся я, сделав еще несколько быстрых взмахов и начав планировать к земле. Едва приземлившись, я добавил: — Вел запись, словно чувствовал, что тебе понравится.

— Ого! Откуда здесь такие здания? — не сдержавшись, воскликнула Настя, начав смотреть кино. — Хм... Беспалый и Безпоники? Они откуда... Дим?! Кто же так строит разговор? Да ладно!.. Ты что, действительно поверил в эту сказку с советом Безымянных?! Так... Подожди минуту, — глаза Анастарии остекленели, показывая, что она вышла в реальность. По всей видимости, отправилась смотреть форумы Лазурных Драконов...

— Плинто я предупредила, он, как войдет — сразу в Невидимость прыгнет. Странно, но ни на сайте Лазурных, ни на форумах еще нет ни слова о том, что глава Легенд провалил встречу.

— Почему провалил?

— Потому что! Если бы ты хоть раз открыл любой Устав города, был

бы приятно удивлен, что любой разумный, будь то НПС или игрок, имеет право созвать совет, управление, просто прийти к Мэру и сказать «Доброе утро»! И ему за это ничего бы не было! Но раз ты согласился с требованиями... Тебя же только что взяли на «слабо»! Где естественный вопрос — на основании чего меня арестовывают? Посмотри внимательно свое видео — там нет ни единой ссылки на то, за что тебя на 7 дней хотели посадить, а ты убежал! Да тебя даже из зала суда не смогли бы вывести — Хранитель бы вмешался! Как много «бы» у меня получается с тобой! Зато теперь ты нарушитель — ты сбежал из собранного тобой же совета, при этом не вышел из игры. Есть в Уставах несколько пунктов на этот счет... Черт! Нарлак был единственной точкой общения с Аструмом, не стоящей бешеных денег...

— Может, мне вернуться и...

— Мы вне закона! Теперь только Хранитель может снять с нашего клана Ненависть с городом! Ты, случайно, не знаешь, кто является Хранителем Нарлака и где его искать? Нет? Ладно... Примем провал как данность. Давай посмотрим, откуда взялись пираты — на текущий момент нет ни... Стоп! Почему Беспалый и Безпоники сидели в совете?

— Типа меценаты...

— Какие меценаты? Подожди, я сейчас, — Настя вновь замерла, оставив меня одного.

— Махан, добрый день! — едва Настя вышла, мой амулет завибрировал. — Говорит Гейра. Насколько я поняла, ты теперь у Альтамеды не появишься. Нас не стали арестовывать, однако к замку отказываются пускать, пока мы твои наемники. Наше соглашение можно считать расторгнутым?

— Подожди! Потерпите пару дней — я вернусь к Альтамеде и мы уничтожим монстра! Просто дай мне пару дней!

— Хорошо, — как-то мгновенно согласилась Гейра. — Два дня мы не будем ничего делать, даже отойдем подальше от замка, чтобы не смущать своим присутствием ни стражников, ни Свободных жителей, однако затем, если ты не вернешься, наше соглашение будет считаться расторгнутым. Как только я буду тебе нужна — позвони по амулету, сейчас я его тебе в почту кину — мы тут же примчимся. Помни — два дня! Удачи тебе!

— Дим, — словно дожидаясь, пока я закончу общаться с наемниками, вернулась Анастасия, — не могут игроки быть меценатами города! Это запрещено правилами! Да, есть в Уставе фраза, что меценаты могут приходить на советы, но так же огромными буквами написано, что игроки не могут быть меценатами! Ты понимаешь?!

— Теперь нет, — усевшись на землю, произнес я. — Теперь я совершенно ничего не понимаю...

— Так... Эмоции в сторону, давай играть фактами. Первое — Альтамеда появилась на Гларнисе. Нужно уточнить у Властелина или Императора, падала ли она раньше на какие-либо города или замки. Второе — Лазурные Драконы каким-то непонятным образом заслужили Превознесение с городом и получили полное право на исследование Альтамеды. Третье — Беспалый и Безпоники присутствовали на совете города, снимали видео, однако его до сих пор нет в сети. Правда, прошло всего несколько минут, так что нужно будет посмотреть завтра утром. Четвертое — Пираты. На моей памяти игроки с ними только воевали, еще ни разу никто не получал от них задания. Тем более с такой странной припиской — один клан от Империи. Пятое — нас не пустят к Альтамеде, поэтому о ней нужно потихоньку забывать. Конечно, мы будем пробовать прорваться, но лучше сразу настраиваться, что у нас будет замок около Синтаны. Я посмотрела картинки — первый уровень, полностью разрушенный, даже стен нет. Золота в него придется вложить немало. Шестое — с Альтамедой связано какое-то событие, о котором точно знают Лазурные. И надавить на них нечем. Я ничего не упустила?

— Седьмое — я знаю, как разгадать загадку огров.

— Я тоже, там ничего сложного не было. Есть два решения и нам, заметь, я произнесла «нам», нужно будет побывать в обоих местах.

— Два?

— Ты не отвлекайся! Давай придумывать, каким образом мы вдвоем сможем попасть внутрь замка?

— Почему вдвоем? У нас есть наемники Гейры, которые прекрасно пройдут внутрь.

— Еще раз...

— Наемники Гейры способны пройти внутрь замка. Ограничение накладывается только на игроков.

— Гейра — это? — вопросительно посмотрела на меня Настя, потом ее лицо разгладилось, словно она вспомнила, о ком идет речь. — Ты умудрился ее нанять?

— Вместе с отрядом. Ой, забыл — ты же обычный боец, у тебя не все события клана отображаются... Лови описание, — я сбросил текст нашего с Гейрой соглашения, заставив Настю призадуматься.

— Седьмое — отряд 300-уровневых НПС, в обычной жизни стоящий от ста тысяч золотых в неделю за единицу, присоединяется к клану бесплатно на время штурма замка...



— Сколько? — удивился я заоблачным суммам.

— Поверь, я знаю, о чем говорю. В Фениксе мы часто брали наемников для защиты Подземелий. Восьмое — крастил шарности, я о нем не забыла. Просто так такую штуку ввести не могли, подозреваю, что она имеет к замку прямое отношение. Девятое — карты... Нет, не уверена, карты не отсюда, задание с Кондратием ты получил намного раньше, чем замок. Кстати, дай, пожалуйста, мне их на изучение — может нужно пасьянс разложить, сыграть с тем, кто имеет на это право. Тогда девятое — право первенства. Альтамеда уничтожила Гларнис и теперь по праву должна занимать эту территорию, Нарлак не должен претендовать на эти земли. Но представители совета прямо дали понять, что этот вопрос полностью проработан. Нужно с этим тоже разобраться. Десятое — бездействие Вестников и Императора. Если с последним понятно — он сейчас не очень расположен на активные действия, пока кинжал находится в троне, но Вестники! Я не понимаю, что твориться и у меня в голове пазл не складывается. Получается какой-то бред...

— Бред? — все еще ничего не понимал я.

— Решено! Пора прекращать валять дурака! Мне так понравилось у тебя в клане ничего не делать, что начала допускать просчеты и позволять их делать тебе. Хватит!

— Тогда вот тебе еще одна вводная, — я долго не решался рассказать Насте о договоренностях с Эволеттом, однако если этот факт повлияет на ее планы — она же меня съест. Со всем содержимым!

— Он согласился дать бойцов? — словно не веря, переспросила Настя.

— Теперь уже не знаю. У нас была договоренность насчет разрешения Нарлака, а сейчас, когда этого разрешения не будет... Тебе, кстати, разве еще не пришло соглашение?

— После Лэйте и Барсины... Звони дяде! Ты прав — плевать на репутацию! Будем выбивать Лазурных из Альтамеды!

— Слушаю! — раздалось в амулете. Интересно — он все время находится в игре, или только с девяти утра до шести вечера, как на работе?

— Эволетт — это Махан и Анастария. Я звоню по поводу соглашения...

— Дядя, привет! Нам очень нужны воины. Разрешения от Нарлака не будет — у нас сейчас Ненависть. С отцом я договорюсь — он не будет помогать Лазурным, но Этамзилат со своими, скорее всего, подпишется против нас. Мы еще возьмем игроков-наемников, но твои люди нам очень нужны! Поможешь?

— Ты читала соглашение?

— Нет еще, оно до меня не дошло, но пункт с разрешением точно не выполним.

— Насть, терять репутацию нейтрального города... Я же пойду не как обычный наемник — как клан... Сама понимаешь.

— Понимаю. Только послушай это, — Настя зачитала текст кланового задания с пиратами. — Теперь думай. От Малабара будем мы, вопрос — есть ли желающие от Картоса?

В амулете практически на минуту повисла тишина. Я даже забеспокоился, что связь оборвалась, однако мерцающее голубое облако вокруг амулета показывало, что все в порядке, просто собеседник почему-то молчит.

— Мне нужен день, — наконец послышался ответ, — а также три мага, которые построят телепорт по Малабару. Мы прилетим к границе Картоса, нужно будет перебросить нас к вашей точке. Три тысячи 200+, плюс наемники. Сколько их будет — не знаю, но постараюсь набрать по максимуму. Давайте определимся сразу — если наемник что-то выбивает с Призрака — это его добыча. Иначе никто не огласится.

— Идет! — тут же ответил я. — Кроме предметов, выдающих клановые задания. Они обязательно передаются мне.

— Согласен, наемникам такая штука не нужна. Насть... Ты уверена, что хотите развязать войну кланов?

— Да! То, что творится сейчас у Альтамеда, очень сильно напоминает Колотовку и Темный лес. Помнишь, чем все закончилось?

— День! Завтра, в 18:00 по серверному, жду ваш портал по координатам...

Эволетт назвал координаты, после чего отключился, отправившись готовить народ.

— Барса, Лэйте! — не теряя ни секунды, достала два амулета Анастасия, нажима одновременный вызов. — Объявляете найм! Описание следующее, — Настя продиктовала текст, описывающий особенности Альтамеда и условия найма. — Отправление завтра в 17:30 от центральной площади Анхурса. В соглашение обязательно включите...

— Думаешь, кто-то клюнет на бесплатную работу в течение месяца? — удивилась Барсина.

— Уверена! Когда на кону такой паровоз по уровням, клан Легенды Барлионы и Махан в частности, народ потянется. Объявление делайте по всем каналам, плевать, что Лазурные его увидят. Сейчас не до скрытности. Отбой связи!

Положив амулеты в мешок, Настя на мгновение закрыла глаза, словно

решая, все ли она учла, после чего совершенно неожиданно произнесла:

— Что ты придумал с загадкой огров?

— С загадкой? — не сразу врубился я.

— Дим, не тупи! Шахматы, загадка огров. Ты сказал, что ее решил. Расскажи свою версию — сравним с моими двумя.

— Строки — это координаты точки, в которую нужно лететь. При этом я вижу три варианта — номера строк, номера строк при правильном расположении строчек стиха, номера стиховых блоков.

— Еще есть номера стиховых блоков при правильном расположении строчек стиха и номера строк, умноженные на номера блоков. На самом деле вариантов еще много, но всего два результата дают координаты, относящиеся к Малабару — номера строк и номера стиховых блоков. Все остальные либо где-то в океане, либо в Картосе, либо в Свободных землях. Какой из двух вариантов выбираем?

— Я за второй. Номера строк слишком очевидно.

— Согласна. Лейте! — вновь взялась Настя за амулет.

— Делаю! Уже практически оплатил!

— Молодец, но сейчас по другому поводу — нужен свиток телепорта в точку 11352334: 1255218.

— Хорошо, будет свиток, — горько вздохнул Воин и добавил: — Знаешь, начинаю сомневаться в правильности своего выбора! Только и делаю, что ношусь по Анхурсу взад-вперед! На мой взгляд — финансовый директор не должен так активно бегать!

— Вот как станешь им, сразу же найдем тебе помощников, — произнес я, услышав в ответ тихое: «Блин! И он тут!» Правильно, он что, думал, в сказку попал? Работать!

— Дим, карты не забудь, — отключая амулет, произнесла Настя, после чего уселась на землю и на выдохе произнесла: — Вроде все! Осталось дождаться завтрашнего дня!

— Держи, — протянул я карты, усевшись рядом. — Я такой активной тебя давно не видел. Даже в рейде ты куда спокойней.

— В рейде все зависит от меня, тут же — столько всего непонятного. Представляешь, если окажется, что нам не следовало освобождать Альтамеду? Вероятность того, что разработчики в качестве монстра засунули туда того самого Урусая — очень огромна! Демон наг — это не просто так! Это страшная и злобная сила! Неспроста вокруг замка круг Элуны! Просто так богиня не стала бы его делать. Р-р-р! Ненавижу, когда я что-то не понимаю! Хочется поймать кого-то и убить! Для профилактики!

— Я знаю другой способ сбросить пар, — обняв девушку, улыбнулся я,

однако Настя тут же отбросила мою руку в сторону:

— Дим, кто куда, а лысый в баню! Сейчас решается судьба клана, такие силы стянутся к городу, а ты только об одном и думаешь!

— Так! Что-то я не понял — ты сейчас можешь что-то изменить? — вопросительно посмотрел я на девушку.

— Уже нет, механизм запущен.

— В таком случае — к чему переживать? Волноваться будем завтра, ровно в шесть ноль-ноль.

— Может ты и прав, — улыбнулась Настя, обернувшись ко мне. — Так что у тебя там за способ?

Я привлек Настю к себе и решил, что пускай даже вся Барлиона летит в тартарары, ближайшие два часа нас ни для кого нет...

— Неужели мы ошиблись? — пробурчал я, стоя по колено в болотной жиже. Два часа счастья растянулись всего на сорок минут, после чего пришло письмо от Лэйте с порталным свитком, заставляя нас влезать обратно в одежду и отправляться на поиски приключений. Не зная наше текущее местоположение, Лэйте особо не мелочился, покупая свиток с радиусом действия на весь Малабар. Сорок тысяч золотых ради одной единственной проверки... Как-то многовато выходит.

— Похоже на то, — ответила Настя, утопая так же, как и я. — Что — прыгаем по вторым координатам, или разведаем, что здесь твориться? Локация всего семидесятого уровня, поэтому тебя убьет не быстро. Если же начнешь тонуть, так уж и быть — вытащу.

— Давай полазим, — согласился я, отмечая небольшое снижение здоровья и сообщение интерфейса об атаке пиявки. Призвав Духа Водяного удара, прогоняя кровососа, я добавил: — Примерно из такого же места я достал Свадебное платье Леары.

— Все забываю тебя спросить — зачем ты отдал его Рептилю? Парень он, конечно, хороший, но логики в твоих действиях я до сих пор не нахожу.

— Думаешь, у меня выбор был? Он стремился доказать тебе, что является хорошим игроком, что достоин тебя. Платье, что он тебе подарил — очень хорошая вещь для такого доказательства.

— Не дарил он мне никакого платья! С чего ты взял это?

На мгновение я выпал из реальности, провалившись в болото по самый пояс — как не дарил? У меня даже письмо есть, в котором он говорит, что просто безумно счастлив и спасибо мне огромное...

— Ладно, проехали. Скажи, откуда он узнал, что ты Сирена? Насколько я понял — эта информация не очень распространена, местами даже имеет гриф «секретно», поэтому знание обычного игрока о таких

особенностях тебя, всей такой загадочной и прекрасной, просто удивительно.

— Он Ассасин, причем очень хороший. Уже на двадцатом уровне это чудо умудрилось пробраться к нам в замок, минуя все посты ограждения, где и увидел мою тренировку. Когда понял, что его раскрыли, бросился бежать. Мне пришлось прибегнуть к чарам контроля, однако на него они не действовала — специфика расы... Видел бы ты эту картину — истекающие слюной игроки Феникса и зеленое недоразумение, носящееся между ними, успевающее, при этом, шарить в карманах. В общем, когда его поймали, я с ним очень обстоятельно поговорила, попросила особо не афишировать особенности моего персонажа. Могу тебе видео его побега скинуть, где-то у меня осталось. Парень действительно очень хорош, чем-то тебя напоминает — такой же безалаберный, глава собственного клана, отказался вступать в Феникс, по информации моих знакомых получил уже 152-й уровень, причем без всяких паровозов. Если помнишь, когда я его наняла для охраны твоей тушки, он был всего лишь 147. Очень хотелось бы узнать, где он умудрился так прокачаться. Кстати, сейчас его разыскивает Этамзилат со своими бойцами. Рептиль их хранилище обчистил, вытащив несколько очень интересных штучек.

— Хранилище клана?

— Угу. Я же говорю — очень интересный молодой человек с нестандартным подходом к решению задач. Понимая, что в одиночку ему не справиться, он умудрился натравить на замок огромную стаю птиц Рух. Притащил несколько их яиц и спрятал внутри замка, предварительно одно разрушив. Сорок 300-уровневых птичек, скажу тебе, в порыве бешенства способны нанести очень колоссальный вред замку 9-го уровня. Эти пернатые сравняли стены с землей, разрушили под корень практически все постройки, уничтожили коммуникации... Короче — всего за одну атаку они откинули замок сразу на 4-й уровень.

— И что? Ну, сломали стены, пошумели. Хранилище-то тут при чем?

— Не нукай! В своем желании обезопасить себя, Этап ставил на замок только самое лучшее — мощнейшие заклинания защиты, ловушки, порталные переходы, завязанные на конкретного игрока. Это был виртуальный Форт-Нокс, взять который было практически невозможно. Полеты игроков над замками запрещены, поэтому атаки с воздуха никто не опасался... Охранные системы имеют очень, как оказалось, неприятную особенность. Они требуют уровень замка выше 5-го. Как только птицы разрушили стены и постройки, а уровень упал до 4-го, вся защита просто-напросто слетела и Рептиль, учитывая его способности к скрыту, на правах

победителя проскользнул в хранилище. Оттуда он уходил уже телепортом, но перед самым прыжком его смогли опознать. Теперь вот разыскивают этого зеленого крокодила, предлагая за информацию о его нахождении много денег. Если бы Этам знал, что Тиль в это время тебя сторожил — разобрал бы мастерскую по бревнышкам.

— А смысл его искать? Переродится и все. Обратно же вещи не вернешь... Или можно?

— Нельзя — они достались игроку официальным способом. Что касается смысла, он довольно прост — почесать свое ЧСВ. Как так — какой-то одиночка нагнул целый клан! В черный список его и мочить при первой возможности! Загнать на точку возрождения и держать, пока не взмолится о пощаде. Либо Вестники не вмешаются.

— То есть о такой малости, как выход игрока в реал и продажи всего, что он украл, на аукционе...

— Он так и сделал! — усмехнулась Настя. — Все до последней вещи выставил на аукцион от своего имени с пометкой «эксклюзив от Наследников Титанов». Говорят, Этам орал так, что совершенно был невменяем, тогда идея такой дебильной мести и пришла ему в голову. Такие пощечины очень тяжело перенести. Ладно, что мы все о Рептиле? В этом болоте делать нам нечего, поэтому предлагаю лететь ко второй точке.

— Подожди. Давай еще раз встанем туда, куда указывали координаты.

— И? — произнесла Настя, когда мы вернулись к исходной точке.

— Ничего странного не замечаешь?

— А должна?

— Карту глянь.

— Хм... Действительно...

— Только сейчас заметил, когда ты про Рептиля начала рассказывать. Насколько я помню правильность построения координатной сетки — нас кидает прямо в центр трехметрового квадрата, так? Либо на свободное место, если центр занят, но не важно. В любом случае — если перенос невозможен, то есть весь квадрат занят, система об этом информирует. Здесь же... Нас почему-то отправило не в нужную точку, а в соседнюю. Мы почему прямо не пошли, когда местность осматривали?

— Потому что впереди явно просматривается топь. И никакой нормальный игрок никогда не сунется в это, так как рефлексy никуда не деваются. Махан — ты гений! Ты плавать и нырять умеешь?

— Не очень, — признался я. — У меня Ныряльщик на 18 минут всего.

— Тогда я пошла, — превращаясь в Сирену, произнесла Настя. — Если что — притащишь меня к себе...

— *Вижу лабиринт!* — появилась мысль от Анастасии, нырнувшей в темную и страшную топь. — *Молчи, экономь Бодрость. Судя по описанию — здесь несколько уровней. Мобы шестидесятого уровня, прохожу мимо. Босс... Был босс... Второй уровень... Мобы 120-го уровня... Ух ты — заметили! Босс... Два босса... Третий уровень... Это последний — здесь только босс... Дим — ты мне нужен здесь, одна не справлюсь. Босс балуется контролем. Он соло просто непроходим. Тяну? Здесь есть чем дышать...*

— *Тяни, что ж поделаешь. Придется тебе помогать...*

— *Ага, как ты говоришь «щаз»! Способность имеет откат сутки, а я тебя выдерживала недавно из Нарлака! Возвращаюсь, вырезая всю живность! Ножками поплывем!*

Через час темные воды топи забурили, и под заходящим солнцем Барлионы предстало страшное чудовище — Сирена, вся в тине, грязи, пиявках и еще чем-то непонятном появилась из глубин болота, сжимая в руках свой трезубец. Не зная я, что второй ипостасью этого монстра является моя виртуальная жена — улетел бы в страхе за тридевять земель!

— *Путь свободен, я нашла два воздушных кармана — сможешь отдышаться, — произнесло это нечто и вновь нырнуло вглубь. Удаляя еще одну пиявку Духом, я с грустью подумал о том, что в одиночку я бы сюда никогда не сунулся. Да у меня нет сил нырнуть в это темное нечто, не то, чтобы монстров в процессе погружения уничтожать!*

— *Ты идешь?* — прилетел волшебный пинок от Насти, заставивший меня закрыть глаза и сделать шаг вперед. Добро пожаловать в неизвестность!

Перед глазами тут же появился циферблат с обратным отсчетом, показывающим, насколько я могу задерживать дыхание. 17:55... Не так уж и много, но, если судить по Насте, ей хватило всего полчаса, чтобы полностью очистить здесь все...

— *Двигайся за светом,* — мелькнула мысль, и я увидел в нескольких метрах от себя едва видимое свечение. Ладно — за светом, так за светом. Здесь вроде не темный туннель...

— *Первый карман, отдышись,* — отписалась Настя, отвлекая меня от важного занятия — сбора трофеев. Разве станет 343-уровневый игрок утруждать себя сбором добычи с мобов 100-го уровня? Никогда! Вернее, никогда по собственной инициативе, так как золота с каждого слизня и непонятного тинного монстра падало всего по 2–3 монеты. Зато сколько с них валилось всяких вкусностей! Для алхимиков, для начертателей, для... да практически для каждой специальности! Зачем покупать, если можно

добыть? Тем более с одного гуманоидного водоплавающего упала интересная неопределенная штука, похожая на клешню. Вдруг аналог Ока темной Вдовы? Судя по всему — в здешней местности игроков еще не бывало, поэтому добычу никто ни разу не получал.

— Вон он, — прошептала Сирена, когда мы вынырнули в огромной пещере, наполненной воздухом. Прямо по курсу стоял необычный босс — небольшой, примерно метр высотой, с огромной зеленой и покрытой тиной головой, занимающей около половины его роста, тремя маленькими толстенькими ножками, делающими босса похожим на треногу и четырьмя ручками. Бочкообразное тело, скрытое сетью, или таким своеобразным панцирем, постоянно вибрировало, словно грудь у старающегося отдышаться бегуна, пробежавшего сто метров на максимальной скорости.

**Большеглаз. Уровень: 1. Количество Жизни: 1.  
Способности: Контроль, Алмаз 10.**

— Насть, а чего я не знаю? У него же 1 единица жизни!

— Алмаз 10 — полная блокировка любых десяти атак. Даже если я выдам серию ударов, не успею его уничтожить до контроля. Потом он окунет меня в воду и будет держать там до уничтожения.

— Игрока же нельзя контролировать более минуты...

— Можно, если это делает не другой игрок, а заранее подготовленный босс или моб. План следующий — ты выходишь, тебя хватают в контроль, появляюсь я, убиваю босса, получаем плюшки. Вопросы, предложения? Нет? Тогда пошли — некогда нам лазить по болотам.

— Насть... — я практически вылез на открытую местность, как чувство неправильности остановило мой порыв. Здравствуй, предчувствие, где же ты было раньше?

— Что?

— Что-то мне подсказывает, что атака в лоб будет неправильной... Не могу объяснить это словами, просто... Неправильно мы действуем. Нельзя его убивать.

— Дим, если тебя смущает количество жизни — не расстраивайся, таких боссов я навидалась в своей игровой жизни достаточно. Меня больше всего волнует, скольких игроков он может брать в контроль. Одного, двух, десятков, сотню? Чем меньше жизни, тем труднее этих тварей убить, в этом разработчики постарались на славу... Кстати... Не хотелось



бы тебя расстраивать, мне недавно отец звонил... Он заключил соглашение с Беспальым. Завтра нам будут противостоять коалиция Феникса и Лазурных. Отец не говорит, чем его прельстили, но это должно быть нечто совершенно безумное, иначе папа никогда бы против нас не выступил. И дело даже не в прокачке... Призраков от силы две-три тысячи штук, возрождаются раз в день, элементарно на всех не хватит. Здесь что-то другое, причем такое, что отец готов пожертвовать хорошими отношениями с нашим кланом. Со мной... С тобой... Время атаки все знают — Барса и Лэйте собирают наемников... В общем, дядя тоже отписался, спрашивал, заказывать ли венки. Против двух лидирующих кланов у нас нет никаких шансов.

— Даже так? Ладно, уточним, — произнес я, доставая амулет. Феникс-то куда полез?

— Слушаю! — в амулете раздался голос отца Насти.

— Эхкиллер, приветствую! Махан тебя беспокоит. Мне сейчас Настя рассказала очень интересную историю о том, что Феникс заключил союз с Лазурными Драконами, решив выступить завтра против моего клана. Объясни, пожалуйста, почему?

— Пап, только не нужно рассказывать сказки о прокачке, — вмешалась Анастасия. — Никогда бы ты на это не пошел!

— Раз у нас такое неформальное общение, то, Дмитрий, позвольте принести свои глубокие извинения, однако интересы клана требуют, чтобы мы запретили вам и вашим людям захватывать Альтамеду до межклановых соревнований. Лазурные предоставили нам пять сотен призраков в день для ускоренной прокачки, но вы правы — это не основная причина. Мне очень жаль, но если завтра вы появитесь в окрестностях Альтамеды — будете уничтожены или отправлены в тюрьму, тут как повезет. Ничего личного — просто бизнес. Насть, не имеет смысла призывать Вестников — мы защищаем территорию Гларниса по указанию совета Нарлака. Посмотри пункт 4 статьи 748 законов Барлионы. Так как раз описан аналогичный случай — Урусай, как движимое имущество с определенной аурой не имеет прерогативы перед замком. Он улетит, а Гларнис, пусть и разрушенный, останется.

— Забываешь, что замок, согласно пункта 5 статьи... — у Насти с отцом началась перебранка, постоянно ссылающаяся на какие-то непонятные параграфы, поэтому я утратил нить разговора. Понятно одно — Феникс против нас и вызывать к Вестникам, что мне запрещают вступить в права владения, бесполезно. Они только руками разведут...

— Я понимаю, что терять такой замок вам очень не хочется, однако

возле Синтаны тоже довольно неплохое место, — подытожил разговор Эхкиллер. — Повторяю — не приходите, пожалуйста, ни завтра, ни послезавтра, ни в течение трех месяцев к Урусаю или Альтамеде. Кстати — как правильно?

— Альтамеда, — пробурчал я.

— Не приходите к Альтамеде. Мы не позволим вам приблизиться. Уже сегодня семь тысяч моих бойцов займут позиции вокруг замка, еще десяток прибудет завтра. Пятсот призраков 300-го уровня, дающие опыт только тому, кто нанес более 50 % урона — очень серьезная плюшка, чтобы ей пренебрегать. Насть, Дим — найдите себе другое занятие... Отбой связи...

— Зато понятно, почему только Плинто получал опыт с призраков, — отстраненно проговорила в никуда Настя.

— А опыт с бойцов Гейры уйдет только в клан или замок, но никак не игроку, — добавил я, бессмысленно смотря на босса.

Черти что творится в Барлионе!

— Насть, сиди здесь, — произнес я, выходя из-за укрытия и направляясь к Большеглазу. Пришла пора хоть в чем-то поставить точку!

### **Вы попали под контроль, вызванный игровой механикой...**

— Я пошла!

— Нет! Сиди на месте! Это мой босс и больше ничей!

Контроль над персонажем. Меньше, чем за секунду. Пожалуй, только Плинто смог бы противостоять этому боссу, да и то, сугубо из-за своего амулета. Ладно, зря я сюда пришел, что ли? Выделив босса, я отправил, как обычно делаю это с Настей, мысленное послание:

— Привет! Я создатель Шахмат Кармадонта. Загадка фигур привела меня к тебе! Поможешь с ней справиться?

— Дим, я атакую! — вновь вмешалась Анастасия, когда меня окунуло с головой в темные воды болота.

— Не смей! — успел прокричать мысленно я, когда Анастасия понеслась к боссу.

— Упс! — «обрадовала» меня мысль девушки, когда ее застывшая фигура начала двигаться в мою сторону — босс отправил нас обоих тонуть.

— Вот тебе и «упс»! — ответил я ей, после чего сосредоточился только на боссе, стараясь не замечать тикающее в обратном порядке время

до утопления: 18 минут 40 секунд: — *Помоги нам! Нам нужна разгадка огров! Ррорг и Грагза не стали бы нас уничтожать!*

— КЛЮЧ! — несмотря на невысокий рост и щуплое телосложение, голос Большеглаза был под стать Хранителю. Такой же тяжелый, припечатывающий, требующий почтения и благоговенья. Достали уже однотипными боссами Подземелья украшать!

— *Насть, что может быть ключом?*

— *Что угодно! Начиная от какого-нибудь кристалла, заканчивая сказкой на ночь! У тебя сколько осталось времени?*

— *Шестнадцать минут.*

— *Тогда сиди, я выйду в реал, гляну, что есть на эту тему. У меня еще 25 минут есть.*

Что может быть ключом к боссу, о существовании которого мы никогда не слышали? Только то, что есть в шахматах, иначе задача нерешаемая с первой попытки. А в ограх у нас...

— *Мой дядя, самый честных правил...*

Пушкин. Александр Сергеевич. Еще в институте мы занимались тем, что переводили оригинал этого произведения на современный язык. Ох и намучались мы со старинным русским! В нем каждое слово имело несколько значений и порой приходилось созывать консилиум, чтобы решить, какое значение имел в виду автор. По всем правилам мне сейчас стоило бы прочесть в правильном порядке те строки, что находились в шахматах, но мне хотелось выговориться. Бодрость улетучилась в ноль на четвертой строке, однако моя мысленная речь не прервалась. Либо я думал, что продолжаю посылать какие-то образы боссу, читая наизусть Онегина. Я помнил его до письма Татьяны включительно, остальную часть переводили мои коллеги. Но начальную часть я выучил наизусть и, по всей видимости, на всю оставшуюся жизнь.

— КЛЮЧ ПРИНЯТ!

**Контроль, вызванный игровой механикой, закончился.  
Вы вновь управляете своим персонажем.**

Угу... Учитывая, что у меня ноль Бодрости и вода в болоте не подходит для ее восстановления, нужно несколько минут отлежаться. Интересно, что оказалось верным — выдача боссу полного произведения или то, что во время чтения я произнес строки в нужной

последовательности? Вряд ли разработчики ставили задачу обязать создателя выучить Онегина. Хотя с них станется...

- Рождая огонь и заботясь о нем, аки мать,
- Источник опасности, злобы, сомнений и страха.
- Свой путь проторяя сквозь пять великанов-вояк,
- Единственный жаждая глоток почерневшей воды.

— Великаны расскажут больше, — произнес Большеглаз и просто-напросто испарился, будто его никогда и не было. Я с горечью посмотрел на свои характеристики и начал выбираться из воды — воздуха осталось всего на шесть минут. Хорошо, что у меня Бодрость быстро восстанавливается — уже через минуту было около семидесяти единиц.

— Дим, нужно прочитать строчки в правильном порядке, — произнесла Анастасия, выныривая из воды. Мгновенно оценив обстановку, она спросила: — что он сказал? Видео делал?

— Нет. Он, как и все остальные, произнес стих. Правда, все произносили по восемь строчек, а это чудо — всего четыре.

— Что за строчки? — тут же спросила Настя, став в стойку.

Смысла скрывать что-то от девушки не было, поэтому я уверенно продекламировал услышанный только что стих.

— Понятно... Так, вернемся к нашим баранам — что делать с завтрашней атакой будем? — спросила Настя, ложась на спину рядом со мной. Сил подняться и начать действовать, несмотря на восстановившуюся Бодрость, не было никаких. Как и желания. — Даем отбой?

— Щаз! Завтра мы пробиваемся к Альтамеде. Атака состоится в 18:30 и никто этому не помешает. Даже Феникс.

Немного подумав, я достал амулет и набрал Лэйте.

— У аппарата, — порадовал меня необычной фразой Воин.

— Лэйте, новая вводная. Делай объявление — завтра, в 18:30 состоится битва Легенд Барлионы с Фениксом и Лазурными Драконами. Желаящие присоединиться пишут тебе и Барсине, сбор в 17:30 на центральной площади. Там открываем телепорт и начинается месилово.

— Сделаю, — удивленно ответил Лэйте. — А Настя в курсе?

— В курсе, в курсе, — ответила девушка. — Пиши, что Махан сказал.

— Даже так? — улыбнулся я девушке, как только выключил амулет. —

А в курсе ли Настя?

— Еще бы! Сделать такое заявление — нужны стальные... хм... ты

меня понял. Мало кто решается открыто выступить против Феникса.

— Ты еще не все знаешь, — гадко ухмыльнулся я, набирая на амulette абонента.

— Слушаю! — вновь раздался голос Эхкиллера. Настя удивленно посмотрела на меня, не понимая причин очередного вызова ее отца, поэтому я начал вещать:

— Вновь приветствую! Махан говорит.

— Разве мы не все решили? — так же, как и Настя, удивился Эхкиллер.

— По Альтамеде — все. Однако у меня к тебе есть просьба. Завтра я собираюсь немного повоевать, защищая свое имущество и мне нужна, согласно нашему соглашению, боевая группа в составе трех сотен человек 200+. В 17:30 они должны быть доступны к переброске по координатам, которые я сообщу позже. О! Забыл! Я обязательно попрошу Вестников проследить, чтобы бойцы полностью выполнили наше соглашение — не филонили, не дезертировали, сражались, как и подобает воинам их уровня. Несмотря на то, что по соглашению у нас сбор всего 30 минут, я решил заранее попросить у тебя войска. Вдруг ты тоже задумаешь локальный конфликт, кто ж Феникс знает. Прошу отметить — боевая группа мне нужна только для защиты собственного замка, переданного Императором. Ни о каком захвате не идет речи!

— Красиво, не ожидал, — услышался ответ с той стороны «провода». — Три сотни игроков такого уровня — уже довольно серьезная сила. Но и ее не хватит, чтобы удержать замок.

— Не удержим — ничего страшного. Прошу не беспокоиться насчет репутации с Нарлаком, по нашему соглашению она полностью ложиться на мой клан, так что... В общем, договорились — завтра, в 17:30 Барсина или Лэйте сообщат координаты, куда должны прибыть три сотни бойцов для защиты моего замка. Эхкиллер, ты же понимаешь — ничего личного, просто бизнес. Отбой связи.

— Ты решил окончательно поругаться с ведущими кланами Малабара? — удивленно спросила Настя. — Откуда у тебя такое соглашение с отцом?

— Стреляли, — пожав плечами, ответил я, набирая на амulette очередного абонента. — Насть, нам бросили вызов. Либо мы его принимаем, либо уходим глубоко и надолго. Что-то мне надоело уходить...

— Махан, приветствую, — произнес Эволетт, услышав мои последние слова и поняв, кто ему звонит. — Насколько я понял, завтрашней битвы не миновать?

— Нет. Мало того, мне нужна твоя помощь еще в одном деле. Скажи, сколько стоит три свитка Армагеддона и столько же камикадзе, готовых его использовать?

## Глава 10. Штурм замка

— Дим, у тебя есть время?

— До шести я совершенно свободен, — недоуменно посмотрел я на лежащую рядом Настю. По-хорошему, нужно набраться сил и исследовать пещеру Большеглаза — наверняка в ней можно найти интересные вещи, однако после амулетных переговоров я чувствовал себя разбитым. У Эволетта «завалялся» всего один свиток с Армагеддоном, за который он попросил семь миллионов золотых, да и то — по себестоимости закачанной туда магии. — А что ты хотела?

— Пройтись с тобой по полученным стихам. Ты заметил закономерность?

— Э-э-э...

— Понятно, лови свиток — напиши на нем восемь строчек орков, ты их так мне и не сказал, после чего покажу тебе одну замечательную штуку.

Развернув полученную бумагу, я с интересом прочитал двенадцать строк стихов, совершенно не подходящие друг другу по смыслу. Покопавшись в своих записях, быстро написал восемь недостающих строк и передал результат Насте.

— Отлично, давай разбирать, что получилось, — разворачивая лист бумаги и потирая руки в предвкушении чего-то необычного, произнесла Настя.

— День, когда небо покрылось мглой и пошел сильный град,

— Великий создатель вещей осознал, что настал его час...

— А так как не мог умереть, то ушел на покой,

— Двери к себе запечатав навек, чтоб не тревожил никто.

— В пещере создатель сокрыл все что знал, обладал и создал.

— А тот, кто найдет к нему путь, обретет благодать

— Тандема богов. Кармадонт путь нашел.

— Рожденный слугой, Императором стал он средь Сверкающих гор.

— И день, когда мир осознал, что великий пришел,

— Что у реки, в чьей воде ежедневно встречаются

— Ерань, воспетая сотней творцов человеческих душ

— Твердивших о жизни в любви и достатке. И

— Ырань, ее брат-близнец, что всю жизнь положил на создание

— Растений, своей красотой затмевающих мир,  
— Есть человек, чья судьба неразрывно привязана к миру  
— Тому, из которого вышли навеки Драконы...  
— Рождая огонь и заботясь о нем, аки мать,  
— Источник опасности, злобы, сомнений и страха,  
— Свой путь проторяя сквозь пять великанов-воjak,  
— Единственный жаждя глоток почерневшей воды.

— Что скажешь?  
— Автору стихов до Пушкина далеко, — тут же ответил я.  
— Угу. Пройдись по первым букам каждой строчки. Просто прочти их вслух!

— ДВАДВА... Да ладно! Два-два-три-четыре-три-се... видимо семь...  
— Шесть из восьми цифр абсциссы координатной сетки. Даже не зная двух последних значений, можно прикинуть, в какой области нужно искать пещеру. Посмотри карту...

Открыв карту и построив виртуальную линию, я негромко выругался  
— практически на всем протяжении моей красной линии находился туман  
— местность была еще не изведена.

— Понятно... Лови — мой тебе подарок на день всех влюбленных. Не все же тебе меня одаривать...

**Получена часть карты Малабара и Свободных земель.  
Желаете загрузить?**

Часть карты? Загрузим, лишней не будет...

**Загружены карты Малабара и Свободных земель.  
Текущее исследование Малабара — 87 %, Свободных земель  
— 32 %.**

— Как тебе такой подарок? — игриво спросила Настя, тут же рассмеявшись от вида моей реакции. Признаться, она была действительно смешной — полный ступор! То, что я только что получил от девушки, на



аукционе может стоить от двадцати до тридцати миллионов золотых! Судя по скорости, с которой Настя скинула мне карту, она даже не стала ничего в ней обрезать. — Только одна просьба — области, помеченные как «зона Феникса», лучше сразу удали. Тебя туда все равно не пустят, а светить их не очень хорошо. Ладно, открывай карту, потом разберешься с тем, что удалять, а что оставить. Дим! Хватит висеть! У тебя же есть полный доступ к моей карте — давно мог себе копию сделать! Лучше скажи — откуда взялось ограничение, что я не могу копировать карту Картоса?

— Соглашение с Эволеттом, — протянул я, стараясь прийти в себя. Есть отличный подарок, есть совершенный, есть императорский... Теперь придется вводить новую градацию — подарок от Анастории... И императорский с Настиным даже рядом не лежал!

— Ясно, пойду к дяде с поклоном... Карту открыл?

— Угу.

— Смотри, последние две координаты дают нам погрешность в 300 метров, поэтому ей пока можем пренебречь. Из первых восьми строк стиха становится понятно, что речь идет о горах. Эта линия пересекает только одни горы — Эльму, горную цепь, что тянется от самого юга материка, до крайней точки на севере. По утрам ее вершины сверкают как фонарики.

— Река, как мы уже с тобой когда-то выяснили — Альтаир.

— Верно. Теперь текущие четыре строчки — голову даю на отсечение, речь идет о вулкане! Лава из которого проходит мимо пяти громадных пиков, впадая либо в океан, либо в Альтаир!

— Вот тут не уверен, — подумав, произнес я. — Смотри — «заботясь о нем, аки мать». Согласен — это вулкан, только... Скажи, есть такое понятие, как внутренний вулкан? Не выходящий на поверхность?

— Хм... Пожалуй ты прав... Димка, точно! Смотри — Синтана тоже находится в Эльме! Если ты прав, то это извержение внутри горы, которого боятся дворфы! Я узнаю, что по этому поводу есть. Тогда темные воды — это не океан или Альтаир. Это внутренние воды! Там нет света!

— Осталось создать еще три фигурки, получить координаты и можно будет лететь к гробнице, — заразившись Настиным воодушевлением, произнес я.

— Первые три цифры ординаты нам не помогут, я их тебе хоть сейчас скажу — 1, 1 и 2. Так что, придется искать вход... Так — я уточняю по поводу лавы, потом будем думать. Нам срочно нужны Великаны!

— Угу... Осталось только собраться и их сделать. Не знаю, как ты, а я пошел шарить по пещере. Сюда не забиралась ни одна душа, поэтому можно найти много чего интересного.

— Я с тобой, — вскакивая на ноги, произнесла девушка. — Прикарманивать плюшки будем вдвоем!

Пещера, в которой находился Большеглаз, была не такой уж и большой — шаг сюда, пара шагов туда и несколько прыжков поперек. При этом совершенно отсутствовали так приятные глазу сундуки с добычей, словно босс напоследок решил посмеяться над прошедшими все преграды игроками. То есть над нами.

— Пусто, — печально проговорила Анастасия, активировав интересный амулет по обнаружению сокровищ. — Ни золота, ни предметов. Просто голая пещера...

— Насть, но так же не бывает.

— Теперь бывает. Амулет истинного зрения позволяет видеть все скрытые ходы, запасники, клады, но здесь совершенно ничего нет.

— Может, на стенах нарисовано что-нибудь? Или на полу? — спросил я, все еще не веря в крах всех надежд на реанимацию своего внутреннего зоопарка, впавшего в кому после Сокровищницы Драконов. Бедный хомяк до сих пор не может поверить, что ему не удалось наложить свои лапы на все предметы, показанные мне разработчиками. Жаба еще как-то подквакивала, имея на руках Гладир Борха, но что-то слишком тихо и неуверенно она это делала, словно на автомате и по привычке. Зоопарк впал в кому и его определенно нужно чем-то расшевелить...

— Тоже минус, — через минуту ответила девушка, тщательно исследовав поверхность с помощью факела. — Еще предложения будут?

— Я пас. По всей видимости, наградой добравшемуся сюда игроку является стих. Наверняка кто-то решил, что по сравнению с таким шедевром все материальное — тлен.

— Жаль, что ты запись не вел. Вдруг Большеглаз, когда стих произносил, знаки какие показывал.

— Запись-то я вел, только я уже посмотрел на нее — кроме тины и его голоса там нет ничего. Он же меня в воду оку... Стой!

Я встал как вкопанный. Большеглаз произносил стих тем самым голосом, что требовал ключ! Но раньше и орки, и дворфы появлялись самостоятельно! Почему сейчас не явились два маленьких огра? Разработчики решили не вводить детей? Ведь их, по сути, придумали мы с Чумой Драконов вместе...

Достав из мешка две фигурки, я разместил их на земле. Ни в свойствах, ни во внешности не было никаких изменений, однако я чувствовал, что двигаюсь в правильном направлении! Итак — ключом к боссу явилась декламация Онегина. Но это отношения между игроком и

предметом. Что нужно сделать, чтобы инициировать отношения между предметом и НПС?

— Дим? — поинтересовалась Настя, когда я уселся рядом с фигурками и начал «медитировать» — думать, что делать. Стихи? Не проходит. Сказка? Не проходит. Колыбельная? Нет...

Может, спросить у тех, кто точно должен знать? Почему бы и нет?

— ПРИВЕТСТВУЕМ, БРАТ! — в отличие от прошлых посещений Астрала, в этот раз Верховные Духи обоих миров начали разговор первыми. — МЫ СЛЕДИМ ЗА ТВОИМИ ШАГАМИ, ПОЭТОМУ ХОТИМ ПРЕДУПРЕДИТЬ — НЕ ДАЙ РАЗУМУ ЗАТМИТЬ ТВОИ ЧУВСТВА. БУДЬ ОСТОРОЖЕН С АЛЬТАМЕДОЙ!

— Осторожен? С ней что-то не так?

— ЛИШНИЕ ЗНАНИЯ УКРЕПЛЯЮТ РАЗУМ. ВЕРЬ ОЩУЩЕНИЯМ И СЛЕДУЙ ПУТИ ШАМАНА! — очень доходчиво и со ссылками на регламентирующие документы, поясняющие суть предстоящих мероприятий, ответили Верховные. Лучше бы не говорили ничего! — ТЫ ЕЩЕ НЕ ГОТОВ ПРОЙТИ ИСПЫТАНИЕ. ПОЛУЧИ ДЕСЯТЫЙ РАНГ ДУХОВ ВОДЫ, И МЫ САМИ ПРИЗОВЕМ ТЕБЯ.

— Склоняю голову перед мудростью Верховных, — начал я, ставя галочку напротив пункта об ускоренном получении 10-го ранга. Опять придется рвать жилы... — но мне нужна помощь. Как можно призвать сущности, заключенные внутри Шахмат Кармадонта?

— ВНУТРИ ШАХМАТ НЕТ СУЩНОСТЕЙ! ШАХМАТЫ ЛИШЬ КЛЮЧ. ЕСЛИ ТЫ ИЩЕШЬ ТЕХ, КОГО ОНИ СИМВОЛИЗИРУЮТ — ОТРЕШИСЬ ОТ ОГРАНИЧЕНИЙ!

— Дим, давай ты будешь предупреждать, когда решишь нырять куда зря, — сразу же накинулась на меня Анастасия, едва Верховные Духи выкинули меня, как нашкодившего кота, из Астрала. Сколько можно? Я уже практически Предвестник, а они так себя ведут?! — Даже мыслеречь не проходила. «Нельзя вызвать вторую половину, когда она находится в Астрале» — картавя до неузнаваемости голос, делая его похожим на что-то писклявое и металлическое, спародировала Настя.

— Извини. Просто у меня есть очень большое подозрение... в общем — нужно каким-то образом вызвать сущности этих двух огров. Причем мне кажется, лучше вызывать их здесь. Вот я и слетал в Астрал, надеясь получить там помощь. Угу... Распомогались, дальше некуда...

— Что сказали?

— Что Темный лес с его выбором был цветочком по сравнению с Альтамедой. Тогда Верховные меня не предупреждали, сейчас же явно

сказали — следуй Пути Шамана.

— Путь Шамана? — Анастария рождала вопросы быстрее, чем я успевал на них отвечать.

— Если бы я знал... По словам Верховных — я ему следую. Почему и как — лично для меня огромная загадка. Есть несколько мыслей, но все они связаны с работой на уровне ощущений. При этом следует помнить, что с сотого уровня часть ощущений генерируются системой, чтобы запутать игрока. Короче — я не знаю, что нужно делать. Ясно одно — уходить отсюда нельзя.

— Тебе нужны сущности этих двух огров и ты не знаешь, как их позвать, так? — еще раз уточнила Настя.

— Ага. Будь они Духами — наверняка можно было бы вызвать, но сущности разумных... Это разные вещи...

— Давай я попробую, только не гарантирую, что у меня получится, — загадочно произнесла девушка и по пещере начало разноситься ее пение — Настя пробовала обратиться к богине. На моей памяти ей такое удалось всего один раз, несмотря на то, что во всех описаниях было четко сказано — у Паладинов нет способности призыва богини. Настя один раз переступила через себя, получив Лейтенанта, почему бы не попробовать сделать это повторно? Единственное, чего я опасался — если Элуна снизойдет до нас, не разгневается ли она на Настю за вызов по такому незначительному поводу?

— Здравствуй, дочь моя, — ласковое дуновение ветра окутало нас со всех сторон, вмиг уничтожив ставшие привычными запахи болота. — Ты звала меня?

— Да, мать, — склонив голову, произнесла Анастария. Я старался не смотреть на богиню, так как понимал — после того, как увидишь ее лицо вблизи, любая девушка, даже Анастария, будет казаться обычной простушкой. Нельзя дарить себе такое искушение... — Мне и моему супругу нужна помощь.

— Я знаю, что вам нужно, — задумчиво произнесла Элуна, и я заметил, как сквозь камни начали пробиваться стебли травы — даже глубоко в болоте природа ликовала от такой близости к высшему Свету, — но мне нечем вам помочь. Те, кто связан с Шахматами Кармадонта, навеки ушли из цепочки перерождений. Ни у меня, ни у Тартара их нет.

— Прости, что вызвали тебя по такому пустяку, мать, — еще больше склонила голову Настя, хотя казалось, это сделать уже невозможно.

— Ты правильно сделала, дочь моя, что пошла против правил. Я уже начала думать, каким образом связаться с тобой и твоим супругом и тут ты

со своим вызовом. Он был очень кстати, поэтому у меня нет повода на тебя гневаться, наоборот — прямо сейчас я заберу тебя в свои чертоги, чтобы ты прошла подготовку. Моим Паладинам давно нужен Капитан и ты доказала, что бремя Лейтенанта на тебя не давит. Махан, ты так и будешь изучать мои сандалии?

— *Дим... Мне задание выпало... Уникальное... Классовое... На неделю-две, с разрешенными ежедневными трехчасовыми выходами в реал... Ди-и-им?* — последнее слово Настя не проговорила — провыла. Личное предложение богини с одной стороны против завтрашней битвы с другой. Девушка прекрасно понимает, что такое потеря 343-уровневого игрока.

— *Битв будет много, а такое предложение... Принимай,* — я был бы последним гадом, если бы попросил Настю отказаться. И речь шла даже не столько о репутации с богиней, сколько о репутации с самой девушкой.

— Прости меня, Элуна, что не смею смотреть на тебя, — стараясь скрыть горечь от того, что завтра может ничего не получиться, из меня внезапно полезла честность. — Я женат на самой прекрасной женщине этого мира, и не хочу испытывать себя лишний раз, волей-неволей сравнивая ее с тобой. Я не железный. К тому же у тебя очень интересные сандалии — я таких в Барлионе не видел.

— Ты не меняешься, Шаман! — в пещере раздался звонкий смех богини. С потолка начали сыпаться песчинки, озаряя мягкие светом голые камни пещеры. Быстрый взгляд на свойства этого странного песка заставил меня в очередной раз замереть: «Божественная пыльца». Уникальная плюшка для всех специальностей, способная заменить собой абсолютно любой ингредиент! Даже если Настя сейчас исчезнет, я знаю, чем займусь в ближайшие часы — аккуратное ползание на карачках по пещере с колбой. Даже звучит страшно! — У меня очень мало времени, поэтому я скажу тебе только одно — откажись от Альтамеды.

— Почему? — невольно вырвался вопрос, хотя я и так знал на него ответ:

— Даже мне нельзя говорить этого, иначе порвется ткань мироздания.

Практически слово в слово! Интересно, разработчики просчитали мой психотип и теперь таким образом подталкивают в нужном направлении? Верховные говорят — следуй Пути Шамана. Элуна — не лезь в замок. Что же там за Урусай такой сидит, что сама богиня снизошла до нас с предупреждением? И превентивным удалением Насти на пару недель! Элуна прекрасно понимает — без девушки я не стану лезть внутрь. Одному, пускай и с ребятами Гейры, в замке делать нечего, а брать наемников... Я не такой богатый.

— Прости, богиня... Но... Я не могу этого сделать. Альтамеда будет либо уничтожена, либо станет моей.

— В таком случае... — грустно произнесла богиня. — Следуй советам своих Верховных — не сходи с Пути Шамана! — с этими словами Элуна и Анастасия исчезли.

— *Насть?* — послал я мысленный запрос, однако мне тут же пришел ответ системы:

### **Нельзя вызвать вторую половину, когда она находится в Чертогах Бога.**

Даже так! Настя в Чертогах Бога? Вернее — богини? Если через неделю она не покажет видео — я ее съем. Со всеми плюшками. Но что же такое на самом деле Путь Шамана?

Подарив себе целых двадцать секунд для самобичевания и решения вопроса Чернышевского, я упал на четвереньки и принялся собирать «Божественную пыльцу» — пускай страдать и приятно, но экономически невыгодно.

Заполнив последнюю, двенадцатую колбу драгоценным ингредиентом, я уселся напротив фигурок огров и задумался. Странно — с момента создания клана прошло всего несколько месяцев, а я уже забыл, что такое прохождение Подземелий, сбор и распределение добычи, попытки прокачать специальность или характеристики. Даже с Ювелирным делом как-то все застопорилось. Огры и наш с Настей амулет не считается — это подарок разработчиков, а не моя придумка. Самостоятельно же я давно ничего не делал такого, за что можно испытывать гордость. Некогда и... еще раз некогда — улетать на пару дней в творчество я никак не могу. Сейчас же из простого игрока, которым мне так нравилось быть, я превращаюсь в того же Эхкиллера или Беспалого — управление кланом требует постоянного и неустанного контроля над работой своих игроков, забывая о собственном персонаже. Перед глазами постоянно стоят отчеты Лэйте, который начал меня очень удивлять — за последние две недели клан вышел в стабильный плюс по всем показателям, делая по полтора миллиона чистой прибыли в неделю. Пускай это только начало, но мне нравится сам факт того, что молодой клан уверенно идет в положительном финансовом коридоре. Перед глазами появилось сообщение в клановом чате от Магдея, сообщившего, что рейдовая группа подошла к последнему

боссу третьего по счету Подземелья. Охотник интересовался — не желаю ли я присоединиться? Прямо как чувствовал мое состояние! Пришлось ответить отказом, несмотря на острое желание продолжать увеличивать уровни. Босс из Подземелья «Кровавой косы» поднял меня практически на уровень, однако десяти процентов все же не хватило для полного счастья. Опять же — некогда! Да и отсюда уходить сейчас категорически нельзя, иначе можно упустить награду. Она точно должна быть в этой пещере! Что еще у меня не так? О! Дракоша в стойлах непризванный стоит уже сколько дней. Тоже некогда им заниматься. К слову о чешуйчатых птичках! Что мешает призвать его сейчас?

— *Привет! Приходи — поболтаем!*

— *Иду!*

— Ого, куда забрался! Ты плавать умеешь? — появившись в пещере и сделав несколько кругов над водой, произнес мой Тотем 54-го уровня.

— Нет, Сирена помогла сюда добраться.

— Ты все продолжаешь общаться с врагом?

— Какой же она враг? Вот послушай, что было недавно. Я тут такую штуку сделал, — заставив Дракошу приземлиться рядом с собой, я уселся на землю, облокотившись об него, и принялся рассказывать очередную сказку. Сказку про принцессок, драконов, камнях Инь-Ян и неземной любви двух сердец. Не забыл Дракоше поведать и о том, что именно он встал на пути своей родни, защищая нас от атаки.

— Здорово... Получается, она не враг, а твоя супруга? Вот уж никогда бы не подумал. Подожди, ты был в Вилтераксе — узнал у отца по поводу истории расы?

— Нет, нас с Настей расписали по-быстрому и тут же вернули обратно в Барлиону. Даже слова не дали сказать.

— Жаль... Меня до сих пор не отпускают мысли о том, что Драконы были бичом этого мира. Не могли мы...

— Разберемся, ты, главное, не пропадай никуда.

— Куда же я от тебя денусь? Ой, а зачем ты фигурки огров разбросал по земле?

— Хотел призвать их сущности, но оказалось, что сущностей в фигурках нет, в чертогах богов нет, в Духах тоже. Где они гуляют — огромный-преогромный вопрос.

— Апчихи! — чихнул Дракоша, словно живой и, смущаясь, спросил: — Скажи, можно я пойду? Здесь так болотом и сыростью воняет, что в ноздрях щекотно! Как ты этот запах терпишь?

— Иди, — отпустил я Тотем, удивленно рассматривая игровой

интерфейс Дракоши — несмотря на то, что я рассказывал сказку целых тридцать минут, уровень Тотема не вырос ни на единицу, хотя я очень рассчитывал на обратное. Вот кто мне объяснит логику развития этого чуда?

— Спасибо, — лизнул меня в щеку Дракоша, чего раньше никогда не делал и, прежде чем исчезнуть, загадочно добавил: — Брат, только я одного понять не могу — если тебе нужны сущности огров, зачем ты стараешься их вызвать? Они всегда с тобой...

Дракоша исчез, заставив меня в очередной раз выругаться — сколько можно говорить загадками? Каждый, кому не лень, вместо того, чтобы рассказать четкий алгоритм действий, старается на что-то намекнуть. Надо сделать себе табличку, приколотить к спине, чтобы над головой возвышалась, и написать на ней: «Намеков не понимаю. Говорите прямо!»

Повторно вызывать Дракошу я не стал, вновь усевшись перед фигурками. Верховные сказали, что нужно забыть ограничения. Дракоша — что сущности рядом. Забыть ограничения... Хм... Легко сказать...

Внезапно завибрировавший амулет вызова оторвал меня от гипнотизирования фигурок.

— Махан, привет! Дело есть! — послышался страшно загадочный голос Плинто. Обычно Разбойник решал все вопросы через чат, поэтому причина использования амулета должна быть весомой. И я даже знаю, какой!

— Давай угадаю, — не сдержав эмоций, выпалил я. — К тебе только что прилетел Патриарх и предлагает получить какое-то эпическое звание среди Вампиров? Например — кровосос сосущий...

— Э-э-э... Название немного другое, но смысл ты уловил верно. Он собирается меня на пару недель забрать, однако, учитывая, что завтра битва...

— Подожди. И у меня, у и Насти менялся класс, а не раса. Ты будешь модифицироваться как Разбойник?

— Нет, именно как Вампир. Разбойником я давным-давно получил потолок в классовой градации, став Мастером Скрыта. Здесь же предлагают развиваться в расе.

— Хм... Как же ты называться будешь?

— Патриарх сказал, что изменит меня на Адепта. Потом идет Клирик, Епископ и, как потолок развития — Патриарх. Оказывается, я смогу прыгать по всему нашему материку, когда им стану! Что касается Высшего Вампира — это начальный уровень, самый слабый.

— Как-то градация на Жрецов смахивает, — пробурчал я, услышав



знакомые слова.

— Не совсем, но что-то есть. Так что скажешь? У меня перед глазами висят две кнопки, Патриарх вон топчется, нужно принять решение.

— Две недели?

— Полторы, может меньше.

— Сильно там только никого не калечь, — произнес я голосом, лишенным эмоций. Минус Плинто... Осталось дожидаться Корника или вызова Ренокса и все — завтрашняя битва закончилась, так и не начавшись.

— Махан, ты меня слышишь? — Плинто все еще не отключил амулет и до меня донесся голос Патриарха.

— Немного, — ответил я Вампиру, вновь прекрасно понимая, что он будет сейчас вещать — бросай Альтамеду.

— Замечательно, постарайся не пропустить основную мысль — даже в форме Дракона ты не залетишь внутрь Альтамеды. На ней лежит очень специфичное заклятие, я в свое время помогал Властелину его накладывать, поэтому корректируй свои планы, если в них есть хоть одна мысль о полетах. Следующее — ворота замка сделаны из Императорского Дуба. Целиком. Как понимаешь — пробить их нереально, проще стены сломать. В Альтамеде вообще все деревянные предметы сделаны из этого дерева — лестницы, двери. И последнее — прежде чем нападать, пойми причину выхода замка из Свободных земель. Для меня, как одного из создателей проклятья, она непонятна — мы точно вписывали требование о появлении только в Свободных землях, лишенных разумной жизни. Перед самым прыжком замок должен учитывать текущие границы империй, поэтому ошибиться он не мог. Ни я, ни прошлый Властелин в проклятье ничего не закладывали такого, что привело бы к такому сбою. Что-то пошло не так, но что — непонятно. Внутри замка нет ловушек, можешь смело двигаться, но помни — Призраки свободно проходят сквозь стены, полы и потолки помещений. Из здания они могут выходить только через двери, стены защищены от проникновения таких существ, но внутри Призраки могут перемещаться, как им заблагорассудится. Будь осторожен. Чтобы снять с замка проклятье, необходимо уничтожить Корону Проклятого, которую носит позор прошлого — теперь уже безымянный Герцог. Это все, что я знаю об Альтамеде. Удачи тебе, Шаман.

Наконец-то! Хоть кто-то из высших сил снизошел до того, чтобы объяснить об Альтамеде больше, чем «не влезай — убьет»! Теперь у меня кроме прямой атаки в лоб, которая завтра будет проведена в любом случае — нужно показать Беспалому, что отказываться от своих слов я не собираюсь — намечается одна интересная поездка к варварам. Нужно

узнать, отчего они сорвались с обжитых мест...

Конструктор встретил меня привычной темнотой. Еще полчаса плясок и гипнотизирования фигурок ни к чему не привели, а Дракоша, которого я призвал к ответу, только фыркал, бил хвостом и утверждал, что сущности фигурок всегда со мной, но объяснить он этого не может и вообще — тут дурно пахнет и ему пора домой — мама кушать зовет. Рептилия неблагодарная... Зато своя...

Для меня Конструктор остался последним способом понять логику происходящего. Сейчас я даже был согласен пропустить завтрашнюю битву, если вдруг опять зависну в процессе творчества — стало делом принципа получить причитающуюся награду. Не могли разработчики забыть о ней, не могли и точка!

Ррорг и Грагза — два маленьких огра — появились в центре рабочей области Конструктора, сверкая меткой «Уникальный» — повторить это творение уже невозможно.

Уникальный... Невозможно повторить... Еще раз — уникальный, который невозможно повторить... Мысль за что-то цеплялась, но постоянно срывалась, словно рыба с крючка, не успевая облачиться в осознанную форму. Чувствую, что иду правильно, но какой-то малости не хватает... Не хватает... ТОЧНО!

Способность «Суть вещи», отброшенная в самый дальний угол Конструктора, как ненужный и неинтересный элемент, вновь предстала перед моими глазами.

**«Суть вещей»:** вы можете чувствовать суть вещи, не обращая внимания на ее внешний вид. Внимание! Данная способность не позволяет чувствовать суть вещей, скрытых заклинаниями уровня «Заслон сути» и выше. Уровень способности зависит от уровня персонажа.

Какой же я дурак! Полученная еще в самом начале моей карьеры Шаман способность, на первый взгляд, ничего не давала. Что от того, что я буду знать специфику, скажем, камня — это действительно камень или скрытая часть какой-либо стены? Что разработчики в него заложили, тем он и будет, но это только с позиции обычного игрока. Теперь посмотрим на тот же камень с другой позиции — передо мной огромная стена из камней. При этом несколько камней совершенно не «желают» быть частью стены

— если применить к ним другую способность Шамана — «Изменение сути», превращая его, скажем, в воду, то стена падет сама! Где мой мозг был все это время?! По сути, на руках у Шамана такая способность, а я ей не пользуюсь! Мельком глянул описание второй способности, завязанной на суть предмета:

**«Изменение сути»:** вы можете изменять суть вещи. Внимание! Данная способность работает только с неодушевленными предметами, и не позволяет изменять суть вещей, защищенных заклинаниями уровня «Заслон сути» и выше. Уровень предмета, у которого можно изменить сущность, зависит от уровня персонажа.

Открыв глаза, выходя из Конструктора, я уже знал, что мне нужно делать — прежде всего, вызвав режим работы с Духами, я отыскал обе способности и добавил их в активные слоты — отныне они должны быть доступны в любой момент, а не только в Конструкторе! Добавив в способность Духа усиления, я собирался возвращаться к шахматным фигуркам, как очередная мысль посетила мою дырявую голову, и я просто-напросто закричал в приступе нечеловеческого горя:

— Ну почему все так плохо?!

Ответа мироздания не последовало, поэтому я постарался успокоиться и попробовать рассуждать здраво — только что до меня дошло, что я не использую огромный пласт своего класса. Заиклившись на том, что Шаманы — это только вызов Духов и работа сугубо с ними, я совершенно не обращал внимания и даже никогда не задумывался о других особенностях класса. Наверняка, кроме работы с сутью вещей, есть еще море всевозможных щитов, аур, усилений и ослаблений... Шаманы, возможно, могут с деревьями разговаривать, но я никогда даже не задумывался об этом! В книге говорится, что мы — духовные наставники. Наша цель — обеспечение равновесия в мире, организация гармонии, как во внутреннем, так и во внешнем мире... Только сейчас я начал понимать, что организация той же гармонии — это наверняка еще одна способность по работе с сутью, которой у меня нет. И никогда не появится, если я и дальше буду заниматься кланом в таком же режиме, как сейчас.

Решено! Разбираюсь с Альтамедой — займусь собой! Брошу все и пойду гулять по Барлионе с Дракошей! Мне нужно понять, кто я — Шаман

или мимо проходил!

Фигурки огров продолжали смотреть на меня, как на больного, словно не понимая, почему они до сих пор стоят на камнях, а не находятся в уютном мешке, но, прежде чем узнать их суть, я решил сделать контрольный выстрел в голову. В свою.

**Внимание! Вызов Духа воздушного сообщения нельзя прерывать. В связи с тем, что данный тип Духа — вне вашего ранга, каждую минуту уровень Жизни будет уменьшаться на 5 %.**

— Ученик? Неужели тебе потребовалась помощь старого гоблина? — в голове возник ехидный голос Корника.

— Есть немного, учитель, — ответил я ему в его же духе. — Скажи, пожалуйста, какой у тебя ранг Духов?

Тишина... По мне пришлось два болевых удара, увеличивая Устойчивость на 1 % за удар, но я настырно ждал ответа — связь не прервалась, я это чувствовал, однако Корник молчал. Ничего, я подожду — от этого сейчас зависит очень много. Наконец, послышался задумчивый ответ:

— Первый...

— Спасибо, учитель. Теперь я все понял...

— Когда появится возможность, навести меня, — добавил Предвестник и отключился от моего вызова, словно положил трубку. Раньше я удивлялся, каким образом он, Гераника, да та же Калатея отключаются от вызова, однако теперь нет ничего загадочного — способность. Для них вызов — это не игра с Духами, а простые способности класса...

**Получено задание: «Путь Шамана. Шаг 4. Обучение».**  
**Описание: Обратитесь к Корнику. Класс задания: Классовое.**

Н-да... Если выражение «краткость — сестра таланта» верно, то автор этого задания — гений. Зачем что-то расписывать, если можно просто отправить к учителю? Там все объяснят... Кстати — вот задание, которое,

по всем правилам, должно лишить меня возможности завтра появиться на битве... Щаз!

— Барса, как успехи с наймом? — позвонил я Друидке.

— Как я и говорила, бесплатно воевать хотят не многие. По отчету Имитатора, на текущий момент свое участие подтвердило семь тысяч триста сорок два игрока. Посмотрим, что будет завтра.

— Семь с половиной? Это же отлично!

— Не совсем. В основном соглашаются уровни от 100 до 150. Редко 150–200. Выше 200-го нет ни одного игрока. Для Феникса это будет обычное мясо...

— Иногда и мясо огрызается, вспомни Криспу. У нас все получится! Отбой связи...

Засунув амулет в мешок, я выделил обе фигурки огров и призвал способность «Суть вещи». Пришла пора знакомиться с ребятами...

Едва я вызвал способность, как вокруг меня все потемнело. Перед глазами появилась полоска загрузки локации, которую в Барлионе я видел только один раз — перед тем, как меня выбросило в реальность, поэтому я внутренне сжался — неужели опять сбой? Прошлый раз у меня был портал, сейчас же ничего такого не было! Откуда загрузка? Полоска дошла до ста процентов, и я уже морально приготовился проснуться и увидеть крышку капсулы, как осознал себя в небольшой квадратной комнате, выкрашенной в серый цвет и лишенной дверей и окон. Очутился я сидящим за простым металлическим столом, за которым меня уже поджидал собеседник — ничем не примечательный мужчина, лишенный каких-либо отличительных признаков. Словно манекен...

— Дмитрий, добрый день, — веселым, живым, совершенно не подходящим к облику голосом произнес он. — Скажу сразу — никаких законов вы не нарушили и телепортация вас в зону проектирования — полностью инициатива корпорации, согласованная с ювенальными органами. Меня зовут Игорь, и я отвечаю за все те безобразия, что творятся на нашей материке в последнее время.

— Безобразия?

— Запуск Картоса, создание третьей Империи, катаклизм в Вульсторе, грядущие... неважно что, твои Шахматы, в конце концов, которые тоже передали мне. В общем — все обновления Барлионы проходят через меня. Бойся и трепещи предо мной, смертный!

— О! Я знаю, с кого Геранику срисовывали, — улыбнулся я в ответ.

— Отлично, другого я и не ждал. Все, мои бойцы докладывают, что все уже готово, поэтому мы можем тебя вернуть обратно. Нет, можно было тебе

опять отключить сознание, тем более на пару минут, но мне хотелось лично с тобой познакомиться.

— Отключить сознание?

— Так и знал, что зацепишься за это, — картинно поджал губы Игорь.

— Но все же?

— В общем, каждый раз, когда игрок начинает творить безобразия на вверенном мне участке, за ним начинает следить специально обученный Имитатор. Когда игрок окончательно формирует свою мысль, стараясь ее материализовать, подключаемся мы, стараясь вписать предмет в картину мира. Обычные игроки не могут воплотить предмет, пока не получают на него лицензию в гильдии мастеров, а такие игроки как ты, которые немного за решеткой, просто-напросто временно отключаются для, скажем так — поспать. Нет — для сна, так правильней. Когда ты просыпаешься, мы уже придумываем историю предмета, его место в Барлионе и текущих событиях. Заодно и лицензию сразу оформляем, поэтому тебе ни разу не пришлось никуда ходить — с тебя, кстати, бутылка! Это было моим решением!

— Даже не знаю, чем отблагодарить-то тебя, благодетеля, — пробурчал я в ответ.

— А, — махнул рукой мой собеседник, — сочтемся! Итак! Понимаешь, изначально Шахматы проектировал не я, поэтому они сделаны как зря — дыры, часть функционала вовсе отдана на откуп игроку. Вносить какие-то коррективы в действующий сценарий уже нельзя, иначе обязательно где-то что-то нарушится, однако ты сейчас делаешь то, что не было предусмотрено — пытаешься общаться с фигурами. Как-то не продумали этот вопрос при создании Шахмат. Нельзя этого делать, хотя окружающие тебя Имитаторы только что не толкают к тому, чтобы ты все же попробовал. Поназакладывают алгоритмов, блин, разбирайся потом с ними... В общем — мои бойцы заплатку сделали, историю, благо сложного нет ничего, уже скорректировали — теперь сущности доступны, можешь страдать шизой и разговаривать с ними. Как я сказал — можно было это сделать без выдергивания тебя сюда, но я не мог не задать вопрос — как тебе Альтамеда?

— И ты туда же?! — воскликнул я. — Сколько можно об одном и том же?! Накрутили черт знает что, а потом еще спрашивают — как мне? Да нормально мне! Тебе-то мое мнение на кой?

— Что значит на кой? Это же мое детище и очень интересно поговорить с главным подопытным кроликом, тем более, когда появилась такая возможность! Тестовые прогоны не дают всей картины, а то, что

сейчас происходит... Хочешь, солью тебе стратегически важную информацию?

— Которая в корне изменит мое представление о сути бытия?

— В точку!

— Давай! В последнее время меня все стараются удивить, пришла твоя очередь.

— Чем больше игроков умрет возле города, тем сильнее будут Призраки. Мы запустили экспериментальный тип мобов, которые умеют самостоятельно развиваться. Каждый призрак получает столько опыта, сколько было уничтожено Жизни у игроков в радиусе 500 метров от замка. Причем неважно — призраки их уничтожили, или игроки сами себя покровсали — опыт все равно идет. Интересная особенность, правда? Завтра у тебя замес намечен под стенами Альтамеды, поэтому... Ладно, систему подкрутили, историю вписали — пора тебе возвращаться. О! Забыл главное — спасибо тебе! Я на твоих похождениях уже столько денег поднял, что со мной народ отказывается спорить! Говорят, что я с тобой в сговоре! Ха! Мне с тобой даже сговариваться не нужно — ты похлеще генератора случайных чисел работаешь! Удачи!

Вновь темнота с полосой загрузки, вернувшие меня, в результате, обратно в болото. Хм... Дракоша прав — здесь действительно ужасно воняет тиной...

**Получен предмет: Кресло-качалка. Описание: Сделанное из прочнейшего Императорского дуба, кресло-качалка сослужит вам хорошую службу, когда долгими зимними вечерами вы будете сидеть перед камином и вспоминать былые подвиги. Класс предмета: Уникальное. Ограничение: только для игроков, имеющих дворянский титул.**

После обновления вызвать маленьких огров оказалось проще простого — прямо в шахматах сделали кнопку: «Вызвать сущность». Даже голову себе забивать не стали лишними скрытыми алгоритмами... Дети пришли, рассказали тот же самый стих, что и босс, после чего растворились в воздухе, оставив на земле кресло. Повторные вызовы огров, орков и дворфов не дали мне второго кресла, поэтому кому-то из нас с Настей придется стоять. Согласен — кресло оказалось безумно удобным, приятным на ощупь, прекрасно помещалось в мешке, но твою же дивизию!

КРЕСЛО! Зачем мне оно?! Особенно нравится описание — вспоминать былые подвиги. То есть новых подвигов мне уже не грозит? Творцы, блин...

— Махан, нам нужно больше свитков телепортации, — обрадовала меня Барсина. — Либо мы будем прыгать к Альтамеде несколько дней. Десять тысяч триста семьдесят три игрока со стороны Малабара, Эволетт на своем тарабарском написал что-то, хорошо, что цифры общие — у них еще около семи тысяч. Одним-двумя порталами нам не отделаться! Нужно минимум десять, а лучше все двадцать. Давай Лэйте заряжать!

— Сколько у нас на один свиток уходит?

— Семь тысяч.

— Н-да... Недешевое это удовольствие — воевать. Ладно, даю добро на покупку свитков. Когда переброска?

— Я решила начать ее прямо сейчас — к положенному сроку явится основная толпа, возникнет пробка. Магдей тебе уже высказал все, что он думает по поводу предстоящей битвы?

— Угу, — кивнул я головой, вспоминая утренний разговор с Охотником. Даже не разговор — просто монолог моего Рейд Лидера. При этом если убрать маты, он просто молча стоял и смотрел на меня, периодически произнося междометия и союзы. Если перефразировать слова Магдея, он очень сильно интересовался, понимаю ли я трудности управления десятью тысячами игроками? Никакой организованности, управления, чувство локтя — просто тупая толпа мяса, вышедшая с одной целью — мелькнуть в фильме. В то, что корпорация снимет фильм о нашей атаке, никто не сомневался — такие массовые битвы корпорация стороной не обходит... В итоге, поругавшись, Магдей попросил заключить со всеми игроками соглашение, что никто не будет атаковать других игроков, пока он или я не дадим приказ. Пришлось согласиться...

— Тогда я тоже добавлю: Махан — это глупо. Ссориться с двумя ведущими кланами материка, а по моей информации, Наследники тоже будут помогать Лазурным, что делает нашими противниками сразу три клана — не очень грамотная затея. Наемникам-то что — они пришли по зову лидера клана, повоевали и ушли, а разгребать-то придется нам.

— Барса, я все это прекрасно понимаю. Но я, как глава клана, свой выбор сделал. Покупайте свитки — через пять часов мы должны быть у Альтамеда...

Вечер выдался на удивление ясным и солнечным. Ласково грело солнце, еще даже не собравшееся уходить за горизонт, бабочки порхали с цветка на цветок, иногда между двумя деревьями, по прихоти



разработчиков растущих в этой местности, пробежали зайцы, словно не замечая опасности... Опасности в лице четырех армий, расположившихся в окрестностях Альтамеды. Стражники и сборная солянка ведущих кланов с одной стороны, против игроков Малабара и Картоса и тремя сотнями бойцов Феникса с другой. Двадцать тысяч против семнадцати... Расклад, мягко говоря, не в мою пользу, но нужно пользоваться тем, что есть. Иначе какой смысл было все это начинать?

— Махан, мы готовы, — позвонил мне Магдей, распределив нашу армию. Точку выхода телепортов я решил разместить в двух километрах от замка — вне радиуса стражников и защитников, поэтому нам никто не мешал проводить построения. — Можем выступать!

— Пошли потихоньку! — согласился я и перед глазами появилось сообщение от Рейд Лидера:

**Всем внимание! Выступаем! Атака только по моей команде! За метки, что я размещу перед замком — не заходим, иначе нападут стражники!**

Глядя на то, как пятнадцать тысяч игроков отправляются к замку, я непроизвольно сглотнул — толпа это сила! В Темном лесу, где было целых сорок тысяч, масштабность происходящего не так бросалась в глаза — лес скрывал большую часть игроков. Здесь же, в чистом поле... Что самое интересное — предложенный Эволеттом свиток Армагеддона смог бы уничтожить практически всех. Радиус гарантированного уничтожения всего живого — 300 метров от эпицентра. Причем не просто живого — игровые куклы уничтожались со всем содержимым, кроме мешков. Любая вещь, имеющая «Прочность», тут же улетит в далекие дали, оставляя игрока в белоснежных подгузниках. Именно из-за этой особенности заклинания его старались не использовать. «Последний аргумент» — так еще среди игроков называли Армагеддон — уничтожал не только противников, но и союзников. Тоже со всем содержимым...

Магдей не стал мудрить с тактикой — все игроки были условно поделены на три группы — центр, левое и правое крыло. В левое крыло он распределил самых высокоуровневых игроков, включая своих ребят и тремя сотнями Феникса. Злые, недовольные, однако молчаливые и сосредоточенные. Контракт нужно отрабатывать и они это прекрасно понимали.

Правое крыло полностью состояло из войск Эволетта, которыми он же и командовал, Магдей к ним не совался. Центр был нашим слабым местом — в нем находились игроки уровня 150-, решившие поучаствовать в масштабной битве. Толку от этой толпы все равно не будет, зато они на себя отвлекут некоторую часть сил противника, что будет мне только на руку. Если же умудриться кого-нибудь отправить в Серые земли — вообще цены им не будет.

Перед сбором игроков я сделал оповещение, что во время битвы мной будет произнесена команда, после которой нужно все бросать и за десять секунд либо умирать — тогда вещи останутся невредимыми, либо сдирать с себя всю одежду. Такое заявление стоило мне практически минус две тысячи игроков и, что удивительно — плюс три. Странная людская психология — мало кто верил нашу победу, однако посмотреть на едва ли не первое применение Армагеддона в битве между игроками желали многие. Даже несмотря на то опасность потерять одежду.

Афишировали мы Армагеддон громогласно — мне пришлось сделать доступными свойства свитка, так как многие мне не верили. Жаль, что у этого свитка было ограничение — это нельзя использовать вне боя, причем первую минуту с момента боя заклинание недоступно. Очень жаль, ведь так и просилась идея с постройкой телепорта прямо в центр вражеских войск и использования свитка. Раз и все — можно смело захватывать замок, противник отсутствует. Но нет — свиток имеет такие дурацкие ограничения, поэтому нам нужно придумать, каким образом прожить эту самую минуту...

За несколько часов до переброски, собравшись на троих — я, Магдей и Эволетт — мы разработали один очень коварный план, с помощью которого у нас была бы возможность не только продержаться минуту, но и свести все минусы перерождения в ноль. И засланные казачки Феникса нам в этом помогут...

— Слушаю! — ответил я на вызов амулета, когда до замка осталось около восьми сотен метров. Стенка на стенку — это слабое описание того, что сейчас происходило — наши противники умудрились набрать в свои ряды порядка двадцати тысяч. Такое число, во всяком случае, показывал мне анализатор. Даже по цифрам их больше...

— Махан, это Гейра. Как я говорила — мы не участвуем в битвах между игроками, поэтому я хочу расторгнуть наше соглашение.

— Гейра, подожди! — остановил я чересчур прыткую девушку. — Атака — это отвлекающий маневр. Главная задача — проникновение меня и твоих бойцов внутрь замка. Это цель номер один! Подожди немного!

— Хорошо... Два часа! Если мы не прорываемся к замку — я выхожу. Учти — со Свободными жителями я не буду сражаться!

— Я тебя слышал — у меня есть два часа! Мы подойдем к замку! — отключил я амулет, после чего посмотрел на Магдея и, ухмыльнувшись, произнес: — Понеслась!

**Рейд! Бей всех, кто не наш!**

И начался ад...

**Крылья вперед! Центр стоит на месте! Дальнобойщики — считайте все нафиг! Лекари — купол! Поехали ребята!**

— Махан, ставки делать будем? — ухмыльнувшись, рядом со мной встал Рейд Лидер. Как особа, требующая бережного ухода, я находится в левом крыле под пристальным присмотром нашей рейдовой группы. По нашему плану камикадзе Эволетта тоже находился под аналогичным присмотром — его оберегали тринадцать паладинов, постоянно поддерживая бабл. Этот игрок ни в коем случае не должен умереть, иначе потеряется весь смысл нашей военной компании...

— Минус три сотни центра. Правое крыло слишком близко приблизилось к замку — стражники вступили в бой. Левое застряло, но потери пока незначительные, — произносил один из игроков, которого Магдей назначил на роль следящего. — Уничтожено сорок пять противников. Сорок девять... Наши потери...

— Махан! — тут же позвонил довольный Эволетт. — Прости, я зацепил стражников специально, зато теперь у меня Ненависть с Нарлаком и тоже выпало задание на пиратов! Стражники не могут отходить дальше пяти сотен метров от замка, поэтому мы отступаем и приступаем к резне! Отбой связи!

— Минус триста центра, двести левого. Правое крыло продавило противника и уничтожило двадцать стражников...

— Магдей, запускай! — приказал я, и мы начали вводить в жизнь свой план.

## Рейд — туман!

Прямо перед глазами высветилось сообщение Рейд Лидера и все наши войска оказались скрыты наведенными Магами плотными облаками. Принимая игроков Феникса, я не мог их не предупредить о том, что после моей команды необходимо будет либо снимать одежду, даже несмотря на то, что они и так пришли в самом простом обмундировании, либо прощаться с ней. Не сделай я этого — Эхкиллер имел бы все основания предъявить претензию, что я уничтожил миллион Легендарных предметов его игроков. Щаз!

В каждом крыле за туман отвечал отряд специального назначения, задачей которого было не только закрыть наши войска от противника, но и организовать понижающие урон щиты, пока туман не рассеется. При этом ближайшие игроки к народу из Феникса, а ими, совершенно случайно, оказались мои Рейдеры, должны при каждом тумане снимать с себя все обмундирование и приседать, словно ожидая массовой аннигиляции. Психология, что с нее возьмешь...

По всем правилам, казачки Феникса должны предупредить своих, что через несколько секунд бахнет, а те, в свою очередь, снимут защитные щиты — для поддержки щитов нужны посохи, которые могут прямо сейчас исчезнуть. К тому же, если нам повезет, игроки противника не только спрячут оружие, но и снимут с себя броню, желая сэкономить пару тысяч золотых. И тогда ребята Эволетта начнут свою пляску...

Армагеддон — очень страшное заклинание, от которого практически нет защиты. Мгновенная волна, распространяющаяся со скоростью звука и уничтожающая на своем пути все, включая обмундирование. Спасает от нее лишь бабл или заклинание «Отрицание», стоимость которого тоже была довольно неслабой. Однако у «Аргумента» было столько минусов, что его практически никогда не использовали. Во время массовых битв игроки пользовались миниатюрными заменителями «Аргумента», например — заклинание «Метеоритный дождь». Суть его была простой — десяток Магов формирует круг, в этот круг все, у кого есть возможность, начинают переливать ману и буквально через мгновение над противником отрывается филиал ада — огромные раскаленные куски лавы падают с неба, нанося, пускай и по небольшой площади, колоссальный урон. Каждая секунда поддержки заклинания полностью опустошала столб маны Мага 200 уровня, поэтому мало кто мог позволить себе длительную поддержку заклинания. К тому же любой сторонний толчок хоть одного Мага так же

прерывал заклинание, делая его крайне невыгодным и манозатратным мероприятием в битвах. Но у нас неправильная битва, неправильные пчелы, а игроков, способных передать ману — практически неограниченное количество... Поэтому...

— Противник скинул одежду! Купола сняты! — спокойным голосом проговорил следящий

— Эволетт — твой выход! — тут же скомандовал я в амулет, ехидно улыбаясь. Иногда полезно иметь в своем стане солдат противника...

— Пошел «Метеоритный дождь», — продолжил отчитываться следящий. — Потери противника — сто человек, сто восемьдесят, купола защиты... триста сорок... полторы тысячи... две двести... В месте удара живых игроков не осталось, можно прекращать...

— Эволетт, тормози! — тут же остановил я слив маны, повернулся к Магдею и запустил вторую часть плана, — Начинай!

**Центр — на питомцев и в атаку! Крылья — защитные купола и отходим!**

Противостоять Метеоритному дождю сложно, но можно... Для этого над игроками должны быть развешены купола защиты, сами игроки должны быть облачены в хорошие доспехи, уровень Жизни должен быть у всех поднят на 100 %. Тогда да — не умер бы ни один игрок. Но когда ты голый, без единого купола и тут на тебя начинают валиться огненные камни... Пускай диаметр пятна не очень большой — всего сотня метров, к тому же это пятно нельзя передвинуть — шансов вырваться у плотной толпы не было никаких... Первая часть плана прошла на отлично, зато теперь Эхкиллера с братией туманом больше не проведешь... Им же хуже...

Вторая часть нашего плана была проста, как кирпич — центр забывает о защите, садится на питомцев и несется вперед. Пускай они ничего не смогут сделать с противником в части урона, свою задачу они выполняют — необходимо опрокинуть игроков на землю, пробежаться по нему сверху и разделить противника на две части. На привыкших к битвам рейдеров такой маневр не произведет никакого впечатления, зато на простых бойцов и наемников... Видеть, как на тебя несется лавина игроков на конях, с вытаращенными глазами и оружие какую-то чушь... Поневоле можно забыть, что ты находишься в игре и поддаться панике. А паникующий

противник — это наш друг, брат и союзник, которому я очень рад. Наших камикадзе очень быстро уничтожат — я в этом уверен — но минимум один раз они точно прошьют Лазурных и иже с ними, разбивая противника на две части. Что мне и нужно.

**Крылья — объединяемся! Атака на левый фланг! Рейд — Туман!**

Всех нам не уничтожить — это факт. За убийство игроков опыт не идет — это тоже факт. Что нужно сделать, чтобы хоть в чем-то поиметь прибыль? Правильно — уничтожить стражников. Даже минус 30 % опыта за перерождение можно возместить, если хорошенько пройтись по НПС, забыв на время об игроках — для них у меня припасен «Аргумент». Но стражники и Призраки — очень полезная в хозяйстве штука. Почему бы ей не воспользоваться?

— Центр уничтожен на 30 %, 33 %, — несмотря на наши активные перестроения, смотрящий продолжал свой отчет. — Противник разбит на две части. Центр уничтожен на 67 %. За время атаки уничтожено...

**Группа Феникса — в атаку! Ваша цель — проход! Давайте ребята, покажите, за что вас все хвалят! Не дайте ему захлопнуться хотя бы минуту!**

Простите ребята, но вам придется немного умереть во благо моего клана. Три сотни бойцов, пускай не самых лучших в Малабаре, но точно одни из лучших с моей стороны, должны удержать разрыв, сделанный центром. Получилось идеально — с одной стороны находились игроки, с другой — практически одни стражники. Нет, игроков там тоже хватало, но стражников было однозначно больше, поэтому нам туда, а Феникс не жалко. Он и так сыграл свою роль...

— Центра больше не существует, крылья объединились, — вновь прозвучал отчет следящего. — Текущая обстановка — семь тысяч семьсот с нашей стороны, десять двести, исключая стражников, со стороны противника.

## Рейд — туман!

Вновь туман и вновь купола защиты. Повторить подвиг с Метеоритами уже не удастся, но этого и не требуется — задача тумана на текущий момент скрыть нас от прямых атак противника, заставив их атаковать по площади. Ответного дождя со стороны Лазурных я не боюсь — мы достаточно защищены. И противник это понимает. И мы понимаем, что противник это понимает. И противник понимает, что мы понимаем, что он... Так, начинаю отвлекаться.

— Цепная молния — минус двести. От бойцов Феникса осталось всего двести боевых единиц... Сто семьдесят... Уничтожено восемьдесят стражников... Черный мор — минут триста...

Отчет следящего был сух и припечатывал каждым словом к земле — нас становилось все меньше, противник использовал все более мощные заклинания, зато были и положительные стороны — начал капать опыт за стражников. Причем капать его начало так много, что буквально через десяток секунд перед глазами возникло радостное сообщение о повышении уровня. Я получил 102 уровень...

— *Мы завязли!* — в клановом чате появилось сообщение от Магдея, выступившего со своими ребятами на передовую. — *Дальше не пройдем!*

— Группы Феникса больше нет, — вновь сообщил следящий. Я посмотрел на время и ухмыльнулся — они продержались на минуту дольше, чем я рассчитывал. Нам подарили две минуты борьбы со стражниками и сейчас вся основная масса игроков кинется на нас... Вроде бы все... Отвоевались... Но, стоит признать, ребята из Феникса оправдали свое имя... Надо будет Эхкиллеру за них спасибо сказать...

## Бабл на камикадзе!

Хм... Странное сообщение, мы вроде о таком не договаривались... Почему Магдей начал творить отсебятину? На него вроде непохоже и...

Нас накрыло чем-то черным. Складывалось ощущение, что кто-то в один момент удалил солнце, а обе луны Барлионы забыл вывесить. Как и звезды. Тьма была такой непроглядной, что становилось даже немного страшно — вдруг сейчас придет бабайка?

Бабайка не пришел... Пришел смерч...

Прямо в центр нашего войска Маги противника призвали просто невероятный ураган, который разметал нас, как котят. Впервые в жизни я понял, что чувствует белье в стиральной машинке — меня кружило из стороны в сторону, постоянно ударяло о тела других игроков, возило по земле и с каждой секундой уносило по 5 % Жизни.

Я не могу объяснить, как я выжил — мои жалки потуги в призыве Духов Исцеления, как мне казалось, уходят в никуда. Несколько раз на меня бросали бабл, «зубы», уменьшающие урон на 50 %, еще какие-то примочки — даже несмотря на безумный водоворот, Рейдеры исполняли приказ до последнего — я должен выжить. Надо всему клану премию выписать. Имитатор — зафиксируй! По 50 % от месячной зарплаты!

— Семьсот двадцать три игрока в строю, — спокойно произнес откуда-то из-под меня следящий. Смерч не стал нас разбрасывать по огромной территории, наоборот — он свалил всех в кучу. Быть погребенным под десятком шевелящихся тел, матом поминающих организатора битвы — то еще удовольствие, учитывая, что внизу меня тоже кто-то шевелился. Довольно деморализующее заклинание, нужно узнать, что это такое. Вдруг пригодится... — Потери противника...

**Рейд — План Б! 10 секунд, отсчет начат! Туман!**

Чем мне нравится игра, так это тем, что в отличие от реальности не нужно стягивать через голову огромный нагрудник, расстегивать застёжки на сапогах, поясе. Особенно, когда ты находишься под грудой тел и в тумане. Достаточно перед битвой написать маленькую программу, которая снимет и поместит в мешок все, что может быть уничтожено. Прямо на моих глазах игроки, в которых упирался мой взгляд, становились «голыми» — терять одежду никто не хотел. Интересно — в этот туман Лазурные тоже не поверят?

**В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %. Текущее значение Опыта...**

— Явился, гад! — злобно прошипел какой-то игрок, едва я появился на точке возрождения. Судя по его реакции — он не успел снять одежду.



Хоть в чем-то был плюс нашей битвы! — Отдыхай, урод!

**В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %...**

— Моя очередь! — прокричал один из Магов 270-го уровня. Я успел только поднять голову, как в меня прилетела огромная ледяная сосулька. Больно! Хорошо, что у меня Легендарных предметов нет...

**В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %...**

— Появился! — вновь раздался радостный голос.

— Народ, вам не надоело? — успел спросить я перед тем, как сразу три топора отправили меня в черное небытие... Я успел заметить, что вокруг точки возрождения находилось очень много игроков с клановой символикой Феникса и Лазурных Драконов. Получается, выпустят меня отсюда еще нескоро...

**В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %...**

— Возродился! — очередной выкрик. Нет, уже реально начали доставать! Учитывая мое первое перерождение, я уже два дня только и делаю, что умираю и возрождаюсь. В отличие от обычных игроков, которые могут выйти и погулять по реальности несколько дней, заставляя себя ждать, время моего возрождения было четко регламентировано — каждые двенадцать часов... Придурки...

**В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %...**

**В связи с вмешательством Вестника, вы приобретаете 24-х часовой иммунитет от атак других игроков.**

— Опять появился!

— Прошу прощения, что вмешиваюсь, — наконец раздался голос, которого я ждал с самого начала — колокольчики Вестника возвестили о том, что моя битва точно закончилась. Во всяком случае, на сутки. — Свободный житель Махан приобретает статус временно иммунного к урону игрока. Напоминаю, что согласно законам Барлионы, целенаправленное злонамеренное удерживание Свободного жителя на точке возрождения может быть расценено как неуважение этих самых законов.

— Мы ничего не нарушаем, Вестник, — произнес голос, который я где-то уже слышал. — Просто решили прокачать себе ПК-счетчик. Кто ж знал, что этот житель такой немогущий?

— *Махан, ты живой?* — тут же в чате появилось сообщение от Магдея. — *Прости, но нас никого к точке возрождения не пускают — валят на подступах. Жди Вестника, он вскоре должен появиться.*

— *Уже...*

— *Отлично, строим портал, сейчас тебя вытащим оттуда! Двадцать секунд!*

— *Что с рейдом? Альтамедой?*

— В таком случае, прошу учесть мои слова при дальнейшем увеличении своего счетчика, — в это время проговорил Вестник и исчез в портале.

— Ну что, Махан, доволен? Ни себе — ни людям, да? — произнес все тот же знакомый голос. Вокруг меня образовалась огромная толпа плотно стоящих людей, словно нависающих над моей немогущей тушкой. Это так решили на моих нервах поиграть? Наивные... Присмотревшись, я понял, кто говорит — один из участников рейда в Темный лес. Даже имя этого игрока, принадлежащего к клану Наследники Титана, я не стал рассматривать — он мне не интересен.

— *Готово, тянем,* — отписался Магдей и злобные лица игроков исчезли, сменившись привычным гулом города.

— Чем все закончилось? — спросил я, едва вышел из портала. Анхурс, безопасная зона, Барса, поэтому я сразу стал приставать к девушке, оставив Магдея в покое.

— Сорок два игрока с нашей стороны не успело снять одежду, просили помочь с закупкой новой. Я согласилась, несмотря на соглашение. В остальном все довольны — опыт со стражников полностью компенсировал минусы за перерождение, со стороны обороняющихся уничтожено порядка

99 % народа, около сотни-двух не попали в радиус действия... Альтамеда цела, стражников больше нет — гарнизон был недалеко от камикадзе. Твои наемники, Гейра, кажется, со мной связалась и уточняла, когда ты появишься. Я ей все объяснила, так она сказала, что не будет выходить из союза, пока не поговорит с тобой... Что еще... Нам тут претензии все три клана выписали... Примерно на сорок миллионов золотых, и... — Барса замялась, словно не желая говорить, поэтому пришлось ее немного подтолкнуть:

— И?

— Все три клана внесли нас в черный список, постоянно гоняют на перерождение. Эволетт хотел тебя вытащить, но Феникс всех послал далеко и надолго — за то, что ты вырвал из-под носа такую плюшку, как замок...

— Вырвал? — удивился я.

— На следующий день после нашего боя Феникс и Лазурные пошли за Призраками, так те, оказывается, выросли до 380-го уровня. У этих мобов оказался очень интересный алгоритм распределения опыта — он идет только тому, кто нанес более 50 % урона. В одиночку это сделать очень тяжело, поэтому прокачка затормозилась очень сильно, если не сказать, что просто невозможна. Ведь едва призрак вступает в круг — его можно пропускать — он сам себя уничтожает. Охота за призраками возможна только внутри круга Элуны, а работать там очень тяжело. Плюс откаты способностей... Короче — все на тебя злые, считают, что это твоих рук дело. Теперь нас начали резать везде, где увидят, включая рудники... Пока ты гулял, в клане осталось только трое добытчиков и пятеро производственников. Из Рейдеров никто не ушел. Ни Насти, ни Плинто до сих пор нет, как с ними связаться — непонятно, амулеты не работают, на почту они не отвечают. Есть несколько плюсов — в рейтинге влиятельных игроков недели ты вышел на второе место, сразу после Эхкиллера. Бросить вызов, придумать тактику, учитывающую разведчиков противника, дойти до конца, прекрасно осознавая последствия... О нашей битве даже передача была сделана, вчера показывали ее по телевидению. Знаешь, как называлась? «Слон и Моська». Наш клан теперь называют не иначе, чем «Легендарные Слоны Барлионы».

— Слоны?

— Забавно, правда? Беспалый, как наиболее пострадавший от Армагеддона, развернул активную агитационную компанию против нашего клана. Как только нас не склоняли... Вспомнили даже то, что мы с игроков деньги за предоставление заданий берем, это я о Темном лесе. Вот его клан

теперь и называют — «Лазурная Моська»... А вообще... У меня сейчас просто ни минуты свободного времени нет — более семидесяти тысяч заявок на вступление в клан, несмотря на черный список.

— Что с Эволеттом?

— Ничего. Его воины возродились, никто их трогать не стал, и они вернулись к себе в Картос. Довольные и счастливые, что получили задание с пиратами. Он уже со мной связался и сообщил, что без тебя его не будет начинать — если и делать, то только вместе. Император прислал приглашение — посмотри в почте. Как-никак у нас образовался первый официальный союз кланов двух разных Империй. Наверняка скажет нам огромное спасибо. А! Забыла — Эрика, Лэйте и Растяпу вчера призвали к Императору, вручали награду за Первое убийство. Ты был немного занят, поэтому Император обещал с тобой встретиться отдельно, это мне Вестник так сказал. Что эти жуки получили — молчат, но довольные, как слоны. К слову о слонах... Вообще, всем очень понравилось организованное нами действо, приходят предложения повторить — замок-то мы еще не отвоевали. Согласно рейтинга кланов, мы сейчас на 4776 месте.

— Ясно... Какие планы?

— Сейчас Магдей активно гоняет новых игроков по Подземельям — собираемся набрать семь или восемь рейдовых групп. С ремесленниками и добытчиками пока небольшая проблема, но, как мне кажется — это временно. Через неделю всем надоест охотиться и о нас забудут. Только одна просьба — пока не нужно повторной атаки. Игроков будет на порядок больше, но казна клана еще один Армагеддон не потянет. Без него мы не справимся.

— Забудут, как же, — проворчал я, отворачиваясь от девушки в сторону двух высокоуровневых Разбойников, стоящих у самой границы безопасной зоны и демонстративно проводящие большим пальцем себе по горлу, смотря при этом на меня. По всей видимости, придется из Анхурса выбираться порталами, причем подальше от населенных мест... Но вначале...

— Гейра, приветствую! Махан тебя беспокоит! Да, только возродился и хотел бы поговорить с тобой насчет продления нашего дальнейшего сотрудничества... Вы что сделали?! И как? До внутренних ворот? Сколько потеряли? Славно, что дальше? Хорошо, давай встретимся! Говори координаты...

Ошеломленный, я посмотрел на амулет, словно не веря тому, что только что услышал — когда произошел большой быдыщ, группа Гейры, находящаяся далеко от битвы, смогла пробиться внутрь замка, не потеряв

при этом ни одного бойца. Через день их вышибли, однако сам факт того, что Армагеддон способен хорошенько зачистить Альтамеду, не повредив зданиям — очень меня радовал. Можно купить еще один свиток, бахнуть, а потом прилететь и идти собирать сливки. Нужно поговорить с Эволеттом — вдруг у него еще один в запасниках завалялся...

## Глава 11. Настоящие герои всегда идут в обход

— Махан, теперь я уверена на все сто процентов — напрямую в центр замка не пробиться, — грустно произнесла Гейра. — Призраки умудрялись нас остановить, будучи всего лишь 300-м уровнем, а сейчас, когда они получили 380-й... Их можно уничтожать по одному, но не всю толпу... У тебя нет еще одного Армагеддона?

— К сожалению, — покачал я головой. Эволетт только усмехнулся, когда я предложил ему купить еще один свиток. Кстати, наконец-то узнал, почему свитков с таким полезным заклинанием в Барлионе очень мало. Первое — заклинание наносится на специальный лист бумаги, который раз в месяц произрастает из какого-то редкого дерева. У каждого уважающего себя клана есть такое дерево, обычно растущее прямо в центре замка, поэтому как таковой проблемы с исходным материалом нет. Проблемы лежат в другой плоскости — свиток необходимо «зарядить» — слить в него порядка двух десятков миллионов единиц маны в течение дня — это непрерывная закачка нескольких сотен высокоуровневых Магов. Но даже это не проблема — найти Магов, готовых постоять над свитком с вытянутыми руками не сложно. Главная трудность стоит в том, что после подготовки свитка и наполнения его маной, необходимо идти к Верховному Магу, который наносит структуру заклинания на свиток, а затем к Императору или Властелину, которые в этот свиток вдыхают жизнь. Только после этого свиток можно использовать. Учитывая правила попадания на приемы к высшим мира сего, можно смело утверждать — Армагеддон действительно дорогое удовольствие.

— В таком случае нам остается только погибнуть, — безрадостно проговорила Гейра. — Долг гонит к стенам замка, разум — прочь... Невыносимо жить с таким разрывом в сознании...

— Неужели нет других способов попасть в замок? Прыгнуть с помощью катапульты, просто вскарабкаться на стену...

— Насчет катапульты не знаю, но на стену мы уже взбирались. Хорошо, что их высота не такая уж огромная — я не разбилась насмерть. Едва поднимаешься к вершине, какое-то заклинание отталкивает тебя от стены и с ускорением отправляет на землю. Очень удобная вещь против воров, но в нашем случае — непреодолимое препятствие. В замок есть

всего два входа — один нереальный, второй — через ворота, из которых постоянно выходят 380-уровневые призраки...

— Подожди, что значит нереальный? — зацепился я за фразу. — В Альтамеду можно проникнуть еще каким-то способом, кроме как через ворота?

— Ты забываешь, я — наследница Гларниса, — печально ухмыльнулась девушка. — Тронный зал моего города выполнен из Императорской стали, поэтому он до сих пор цел и невредим. Если начать верить в сказки, то мы смогли бы войти в Альтамеду через это помещение... Но нужно быть реалистами — прорваться внутрь замка через ворота намного реальнее.

— Поясни? — я едва сдерживал себя, направляя Гейру в нужное русло. Теперь понятно, зачем разработчики подкинули мне этих бойцов — для того, чтобы попасть в Альтамеду через Гларнис! Не бывает в Барлионе невыполнимых заданий!

— Из тронного зала Гларниса с помощью потайного хода можно попасть в одно укромное место, находящееся в нескольких километрах от теперь уже мертвого города. Мне не доверяли секретов этого прохода, однако как мне стало известно — без карты его пройти нереально. Стоит учесть, что открыть потайную дверь может только представитель правящего рода. То есть я. Но по обрывкам фраз, которые иногда случайно бросал отец, можно сделать неутешительный вывод — в Подземелье водятся опасные и страшные монстры, которые вытягивают душу из живого человека. Мне не страшно умереть за свою родину, стараясь отомстить призракам, но мне страшно угаснуть навеки. Окончательно уйти в небытие...

— Постой. Скажи, если я с отрядом Свободных жителей пройду по Подземелью, защищая его от монстров, ты сможешь открыть двери тронного зала? Ты прекрасно знаешь — мы возвращаемся из Серых земель, а уничтожить или вытянуть нашу душу очень сложно, практически невозможно. Мои бойцы прочистят проход к Альтамеде, уничтожив по пути всех монстров, а ты пойдешь сзади, присоединившись к нам перед входом в тронный зал. Как тебе такая идея?

— Не все так просто, Шаман, — вновь печально ответила Гейра, однако в ее глазах мелькнула так любимая игроками искорка заинтересованности, которая говорит об одном — очень скоро будет задание, главное не сбавлять ритма. Как же мне нравятся такие моменты! — Путь до Гларниса от входа в Подземелье прямой, как стрела. В нем нет ничего сложного и я уже была в нем... Потеряв двадцать бойцов в

лабиринте, который начинается сразу под замком... Мы смогли пройти всего два уровня, когда встретили страшного монстра, вытягивающего душу... Двадцать моих братьев остались лежать в лабиринте, своей смертью дав нам шанс позорно унести ноги... На всякий случай напомним — над Гларнисом находится Альтамеда, доступ в которую открыт только владельцу... То есть тебе. Что может сделать Шаман 102-го с монстрами 300-го уровня? Отвечу — ни-че-го.

— Тут ты права, — я только что не танцевал от переполнявших меня эмоций, — я ничего с ними не сделаю. Но ты не права, полагая, что владелец у замка один — Анастасия является моей супругой и полностью разделяет все права. Она подойдет в качестве нашего сопровождающего?

— Анастасия — это Лейтенант Паладинов? Ослепительно красивая женщина, с которой мы бились бок о бок против призраков в первый день нашего с тобой знакомства?

— Совершенно верно, — подтвердил я. — Сейчас она станет Капитаном Паладинов, что еще более увеличит ее силу, так что... Она справится! Мы с ней пойдем вдвоем, зачистим Подземелье, и ты сможешь нам открыть вход в тронный зал Гларниса. Как тебе такая идея?

— Когда вы отправляетесь? — бодро спросила Гейра, тут же подобравшись, словно буквально несколько мгновений назад не она собиралась идти в смертельную атаку. — Мне нужно два дня, чтобы подготовить ключ к двери — она не просто так открывается, и уже через три дня я и мои люди будем готовы! Через тронный зал Гларниса можно попасть в любое место Альтамеды!

— Не так быстро, — осадил я девушку. — Анастасия возвращается через неделю, сейчас она на обучении у Элуны. Ты же сможешь прожить еще некоторое время, не расторгая соглашения и не желая попасть под удар призрака?

— Теперь у меня есть цель, — как-то зло проговорила Гейра, — поэтому я справлюсь! Неделя или две — не тот срок, чтобы лишать себя возможности отомстить...

Так... Способ проникновения в Альтамеду найден, теперь нужно следовать совету Патриарха и постараться разобраться, отчего ушли варвары. Просто так разработчики советы не дают, поэтому к ним стоит прислушаться. Изобретать велосипед не хотелось, поэтому я достал амулет и набрал своего Рейд Лидера:

— Магдей — ты мне со своими бойцами нужен. Дело есть...

Не было никакого смысла в том, чтобы самому лететь к варварам и выяснять, отчего они убежали. Уровня этих НПС я не знаю, языка, если



окажется, что они разговаривают не на общем — тоже, Мудрости, чтобы понять, что они говорят, не было... С точки зрения рейдов — я слабое звено, от которого нужно поскорей избавляться. Как же я жить с этим буду? Поставив задачу Магдею, обязав, во что бы то ни стало, узнать причины ухода, я отправился посмотреть на Альтамеду — игрокам меня убивать нельзя, а игровым НПС, чтобы напасть, простого приказа мало — нужна веская причина и простой черный список клана в него не входит. По сути — я сейчас имею уникальный иммунитет, которым не могу воспользоваться — едва я приближусь ближе 500 метров к замку — меня тут же схватят стражники. Баф «И.О. Владетеля» исчез в тот же момент, как между мной и Нарлаком пробежала черная кошка Ненависти, поэтому рассчитывать на радужный прием не приходилось. Но посмотреть на замок было очень интересно — что же с ним стало после Армагеддона...

— Ты не просто урод, ты еще и наглый урод! — едва я появился у Альтамеды, ко мне тут же подлетел отряд из игроков. Выпустив в меня, на всякий случай, по паре стрел и заклинаний, убедившись, что иммунитет никуда не делся, игроки плотной толпой обступили меня со всех сторон — нельзя атаковать, так хоть не пропустим. Наивные... До замка было всего семь сотен метров, Дракон у меня был доступен на все 30 минут, поэтому мгновенно превратившись, я взлетел и отправился смотреть на замок. Кольцо Элуны, за которое даже я не мог залететь, находилось всего в сотне метрах от замка, стражники с земли что-то кричали и грозно размахивали мечами, заставляя меня спуститься, однако желания выполнять их приказы не было никакого. Пусть поорут — полезно для развития легких...

Что можно сказать... Армагеддон, хоть и является самым разрушительным заклинанием Барлионы, смог повредить стены и ворота замка всего на 5 %. Невольно засосало под ложечкой — сколько же нужно вложить денег в обычный замок, чтобы довести его до такого состояния? Страшно представить эту сумму, наверняка мой выкуп на ее фоне покажется обычными чаевыми...

— Дмитрий, можно уточнить, что ты здесь делаешь? — удивленно спросил Эхкиллер. Разговаривать было крайне неудобно, поддерживая себя в воздухе, однако я исхитрился, не потеряв при этом высоты, вытащить амулет из мешка и ответить.

— Смотрю, не сильно ли я повредил своему замку, используя Армагеддон. По всей видимости — не очень, поэтому в скором времени ждите меня вновь...

— У тебя больше нет свитка, нехорошо обманывать старого человека, — внезапно в голосе отца Насти послышалось ... удовольствие...

радость... не могу подобрать точное слово, но мне показалось, что Эхкиллер примерно таких слов от меня и ждал. — Хотя... Могу продать один, по себестоимости. Десять миллионов — свиток твой. Хочешь, сразу два? Или у тебя на два уже денег не будет?

— Посмеялись, — серьезно произнес я, отчетливо понимая — только что Эхкиллер меня «сделал». Нужен талант, чтобы так красиво поставить игрока на место, и он у старика был. — Слушай, раз вы тоже находитесь в патовой ситуации — может, объединимся, зачистим призраков и захватим мне замок?

— Нет, Махан! Это не моя битва. Мой клан — всего лишь пешка. Чтобы не пустить тебя к замку мне была предложена слишком хорошая награда. Причем, могу дать тебе информацию — не пускать нужно еще каких-то пару недель. Три недели и два дня, если точнее. Все — я и так хожу по лезвию. Удачи тебе и не появляйся у Альтамеда. Конец связи!

Три недели и два дня? Что за странный срок?

Рисковать, подлетая к светящемуся кругу, я не стал, поэтому сделал круг почета вокруг Альтамеда, отлетел за зону действия стражников и использовал один из последних свитков телепортации. Анхурс — приветствую...

— Ты добыл осколки, — утвердительно произнес представитель Трилистника, увидев вываленные на стол обломки скульптуры. — Наш народ благодарен тебе за поиски.

Тут же вылезло сообщение, что репутация с Трилистником увеличилась на 300 единиц, синекожий представитель дрениев потянул руку, желая сгрести их себе, однако я его остановил:

— Прошу прощения, но мне кажется, что из этих обломков может получиться довольно привлекательная фигура. Вы сами их собираете?

— Увы, — лицо дрения буквально на мгновение стало грустным, — это не в наших силах. Среди дрениев не осталось мастеров, способных объединить обломки — как ты их назвал — в единое целое. Свободный житель в одиночку тоже не способен вернуть предмету первозданный вид, для этого необходимо объединение, но даже в нем, под присмотром Императора, ничего не получалось. Три раза свободные жители пробовали собрать осколки, три раза они превращались в пыль, навеки лишая нас частички нашей истории.

— Объединение? — переспросил я, тут же вцепившись зубами в гайды. Так, что тут есть... Угу... Да ладно!

Объединение — одна из способностей творцов, автоматически получаемая на двухсотом уровне развития специальности. Суть этой

поистине уникальной штуки была удивительной — сознания игроков как бы объединялись, получая доступ к творческим ресурсам друг друга. Объединение было возможно только с помощью Сферы Отрицания, находящейся в личном владении Императора. Игроки, желающие поэкспериментировать, записывались на прием, ждали своей очереди, после чего создавали шедевры — статуи, оружие, броню... Дальше в гайде шли изображения результатов работ объединения с какими-то запредельными характеристиками, однако основную мысль я понял — отдавать обломки скульптуры нельзя. Пускай до двухсотого уровня Ювелирного дела мне еще далеко, но... Кстати, а кто сказал, что для объединения необходим двухсотый уровень специальности? Гайды? Щаз!

— Прошу прощения, — не позволяя дрению «наложить лапы» на осколки, я тут же убрал их обратно в сумку. Вновь сообщение об изменении репутации, только теперь в обратную сторону — минус триста, однако я знал, на что шел. Мне нужен скульптор. Желательно два...

— Барса, привет! — набрал я девушку, едва вышел из здания Трилистника. — Ты случайно не знаешь, кто у нас в Малабаре является самым высокоуровневым ремесленником?

— Свард, — не задумываясь ни на секунду, пришел ответ от моего заместителя. — У этого игрока без клана Зачарование раскачано точно выше четырехсотого уровня — в зале славы о нем есть упоминание.

— Зачарование — это хорошо... Но я неправильно поставил задачу — мне нужен Архитектор или Скульптор.

— Скульптор? Кирона из Феникса. Она одна из немногих игроков, получивших возможность изменять дворец Императора.

— Кирона... Спасибо — запомнил. Кстати — откуда такие познания в ремесленниках? Ты же, вроде, только бойцами занимаешься?

— Когда у нас начался массовый исход, пришлось искать новых. Эти двое стояли на вершине своих специальностей, поэтому я о них и вычитала. Обратный вопрос — тебе они зачем? Опять что-то задумал?

— Есть немного, — ухмыльнулся я. — Ладно, пойду договариваться о совместной работе...

— Учти — с Фениксом у нас вражда, — напомнила девушка, прежде чем отключиться.

— Как же — вражда... — проговорил я в уже выключенный амулет, после чего тут же набрал Эхкиллера. Вот сейчас и проверим, какая у нас вражда на самом деле...

— Слушаю!

— Эхкиллер, это опять Махан. Мне нужна Кирона, которая у тебя

Скульптором работает. Хочу восстановить скульптуру Трилистника.

— Это невозможно, — тут же ответил отец Насти, словно между нашими кланами не было никаких боевых действий. — Кирона с еще несколькими скульпторами в режиме объединения пробовала ее собрать — ничего не получалось.

— Именно поэтому она и нужна — для нее объединение не будет неожиданностью. Что касается невозможности...

— Допустим ты что-то знаешь... Допустим, я попрошу ее тебе помочь... Даже допустим, что ты доберешься до Сферы Отрицания. Но я никогда не поверю, что у тебя есть двухсотый уровень специальности, несмотря на активно делающиеся шахматы.

— Эхкиллер, не буду бить себя пяткой в грудь, утверждая, что у меня все получится, но я очень хочу попробовать. Пускай моя попытка провалится — в таком случае будет повод называть меня неудачником, но если я окажусь прав и смогу собрать скульптуру...

— Ты не забыл, что у нас как бы немного война идет? — судя по голосу, мужчина улыбался.

— Как тут забудешь? У меня постоянно счетчик иммунитета перед глазами маячит.

— Кроме Кироны тебе еще кто-нибудь нужен?

— Я так понял, что самый раскочаный ремесленник у нас в Империи — Свард, вот с ним и буду договариваться. Правда, у него Скульптора может не быть... Короче — разберемся.

— Будешь делать объединение втроем?

— Угу.

— Кирона отпишет тебе на почту и пришлет свой амулет. Одно условие — ты ее не перекупаешь. Никаких предложений о работе... Прошу Вестников зафиксировать мое требование.

— Идет! Прошу Вестников подтвердить мое согласие с требованиями Эхкиллера. Кстати, ты не знаешь, где этого Сварда можно найти?

Тут же мигнуло сообщение о заключении соглашения, которое я отмахнул в сторону.

— Он, когда в игре, постоянно сидит в Анхурсе в своей мастерской. Спроси у стражников, как найти Мастера Сварда. Они тебе подскажут. Удачи в творчестве...

Вот такая вот у нас война между кланами... Специфичная и беспощадная... Что же должно произойти через три недели и два дня?

— Чем могу помочь грозе кланов? — произнес Свард, когда понял, кто пришел в его мастерскую. Голос ремесленника был настолько хриплый и

низкий, что складывалось ощущение, будто он на морозе съел несколько пачек мороженого, простыл, а потом долго-долго кричал. Он даже не хрипел — он сипел, с трудом выдавливая из себя звуки. Очень странное явление для обычно идеальной игровой куклы Барлионы.

Свард оказался довольно экстравагантным Магом 183 уровня. Экстравагантность голубоглазого и взлохмаченного игрока без кланового символа заключалась в абсолютном игнорировании хоть какой-то логики в одежде — стальная кираса была расписана желтыми цветочками, тканевые штаны соседствовали с кожаными сапогами кислотных оттенков, пояс со стальными пряжками, кожаный наплечник, красная шапка, словно подарок Деда Мороза. Парень дорос до 183 уровня, но при этом не знает, что тип одежды должен быть един и только так от нее получается максимальная польза? Сидящему передо мной игроку на свой внешний вид, по всей видимости, было глубоко наплевать, так как чувствовал он себя прекрасно.

— Помощь нужна, — просто ответил я, оглядывая мастерскую. Если убрать специфические особенности — колбочки, ступы с порошком, кисти с красками — мастерская Зачарователя ничем не отличалась от Ювелирной.

— Чары на Трилистник не накладываются, — тут же ответил Маг, внимательно посмотрев на мою одежду, — если у тебя нет особой отметки, что предмет можно интегрировать с другими. Но, как я вижу, у тебя стандартное облачение, пускай и купленное с прокачанной репутацией...

— Стандартное? — тут же зацепился я. — Выходит, где-то есть нестандартные Масштабки?

— Естественно. На тебе несколько вещей от Императора, несколько от Трилистника. Я знаю о вещах, выдаваемых за победу на арене, за Первое Убийство... Последние, как раз, и имеют атрибут «Интегрируемый». Но ты же сюда пришел не за этим?

— Угу. Я хочу проверить объединение, ты со мной?

— У тебя есть специальность 200-го уровня?

— Нет.

— Тогда я в деле, — тут же произнес Свард. — Насколько мне известно, Шаматы Кармадонта твоих рук дело, поэтому я хотел бы попробовать объединиться. Скажу сразу, у меня Ремесло всего девятого уровня, причем с учетом вещей, поэтому сильно на меня не рассчитывай. Кстати, ты в курсе, что во время объединения конструктор становится доступен на просмотр? Со всем его содержимым.

— Бывает, — неопределенно пожал я плечами, мысленно поставив напротив имени Сварда огромный плюс. Девять единиц Ремесла! Да это просто бесценный кадр! Почему его до сих пор Феникс или другой клан не

прибрал к рукам — непонятно. Нужно обязательно выяснить.

— Ты зародыш конструктора когда открыл?

— Извини, не понял...

— У тебя открыт режим работы с конструктором, верно?

— Да, — отрицать очевидный факт было бессмысленно.

— Открыл ты его, как, впрочем, и все нормальные творцы, до 150-го уровня, когда игроку дается задание. Не смотри ты на меня, как на врага народа... Хочешь, расскажу, на что похож твой режим? Ты же Шаман? Подожди минуту, сейчас, — глаза Мага остекленели, показывая, что он временно вышел из игры. Вернее не из игры — из режима полного погружения.

— Итак! — буквально через пару минут вернулся Свард обратно в Барлиону. — Твой конструктор имеет абсолютно черную оболочку, не знаю, как располагаются в нем сектора сделанных вещей, но, скорее всего — в виде блоков для уникальных вещей, редких и обычных. Отдельно стоят образы игроков, если ты их делал... Хотя, кого я обманываю — конечно делал! Проклятые Шахматы помнят все! Кстати — ты специализируешься на шахматах?

— Откуда? — смог выдавить я, совершенно не понимая, каким образом этот человек описал мой уникальный режим, который, как оказалось, не такой уж и уникальный.

— Еще сам не догадался? Я специально вышел в реал, чтобы посмотреть на оболочку Шаманов. Вспомни, как ты работаешь с Духами? Ничего не напоминает?

Точно! Убери из режима работы с Духами все лишнее, добавь полки — получится тот же Конструктор. Что же получается — любой игрок может его открыть в любой момент времени, независимо от уровней? Важно лишь иметь желание и уверенность в собственных силах?

— Так ты тоже? — удивленно переспросил я.

— Естественно! На двадцатом уровне, когда только начал изучать Зачарование. Усиление +5 ко всем характеристикам на нагрудник с возможностью корректировки — мое первое Ремесло и вход в конструктор. Уже потом, когда я нанял Феникс, чтобы они помогли мне пройти по заданию, я получил официальный режим Конструктора. До этого времени работал так же, как и ты — только у Магов он не черный, а серебристый. Я так понимаю, что к Императору мы не пойдем?

— Нет, будем творить на месте. Не против, если воспользуемся твоей мастерской?

— С одним условием — если ты разнесешь ее так же, как и

Ювелирную — восстановление за твой счет.

— Тоже знаешь?

— Еще бы! Как владелец мастерской, я обязан присутствовать на встречах гильдии ремесленников, и там мастер Ювелирного дела хвастался, что его ученик заставил расцвести Инь-Ян! Прямо в его мастерской! Тебе имя ученика назвать, или сам вспомнишь?

— Хвастался?

— Конечно! Инь-Ян давно не расцветал, у игроков — я специально узнавал — и вовсе первый раз! Так что ему все возместили и теперь гном ждет не дождется, когда его любимый ученик пожалует в гости.

— А я к нему соваться боялся...

— Давай попробуем объединение, если не получится — очень советую сходить!

— Нет, нам еще один человек нужен, — увидев оповещение о получении очередной пачки писем, я открыл Почтовый ящик и начал искать сообщение от Кироны. Прием в клан... прием в клан... познакомить с Анастасией... результаты конкурса Мисс Малабара... ЧТО?!

*Всем, всем, всем! Великолепнейшая Рансид стала победительницей шестнадцатого конкурса красоты «Мисс Малабара»! Приветствуем победительницу и желаем ей всего самого чудесного в этом мире! Церемония награждения состоится во дворце Императора через 4 дня 12 часов 23 минуты 12 секунд.*

*11 секунд.*

*10 секунд...*

— Мисс Малабара? — вырвалось у меня.

— Прочитал оповещение о том, что твоя супруга больше не является самой красивой девушкой нашего материка? — вставил Свард. — На самом деле все удивились, когда Анастасия отказалась от участия — последние три года у нее не было конкуренток... Теперь у нас есть Рансид...

Наконец я нашел письмо от Кироны, в котором был ее амулет, поэтому, не откладывая в долгий ящик, позвал ее в мастерскую Сварда. Если и пробовать, то сразу.

Но почему Настя отказалась получить титул самой прекрасной девушки четвертый раз? И кто такая Рансид?

— У меня начинают зарождаться догадки о том, что ты задумал, — произнес Свард, едва в его мастерскую вошла Кирона. Кивнув головой, он приветственно произнес: — Кирона, приятно тебя видеть. Как работы во

Дворце?

— Народ, давайте сразу к делу, — на корню прервал я беседу двух мастеров, выложив на стол осколки Трилистника. Судя по азартным глазам Сварда, он именно это и предполагал. — Я попросил вас собраться с одной целью — нужно собрать эту скульптуру. Кирона, насколько я понял, уже несколько раз пробовала это сделать, но толком ничего не получилось. Предлагаю попробовать еще раз — нам нужно объединиться.

— Во-первых, — сразу вставил Свард, — как я уже говорил — для объединения необходимы специальные условия, но, как понял, ты собрался это как-то обойти, во-вторых — у меня нет Скульптора. Для чего я нужен?

— Практика показывает, что много Скульпторов не всегда есть хорошо. Мне кажется, нужна связка не нескольких Скульпторов, а Скульптора и еще кого-то. Почему бы не Зачарователя и Ювелира? Не могу объяснить, предлагаю просто попробовать. Что касается специальных условий — есть одна мысль, но мне необходимо официальное разрешение на частичное управление вашими игровыми куклами. Без блокирования, только чтобы объединить сознания.

— Что за бред?! — воскликнула Кирона. — Невозможно объединить сознание без Сферы!

— В словах нашей коллеги есть зерно здравого смысла, — согласился Свард. — сделать это невозможно, но мне интересно. Я даю свое официальное согласие! Уточнение — без просмотра личных данных, мыслей, памяти и прочих вещей, которые можно расценивать, как персональные данные. В остальном — давай попробуем.

— Я тоже не против, — сдалась Скульпторша, — но это невозможно!

Две пары глаз устремили свой взор на меня, ожидая действия, но я не знал, с какой стороны подступить к своей задумке. То, что они подтвердили возможность контроля — хорошо, но как это сделать... Вся моя афера базировалась только на одном постулате — во время прохождения Темного леса Имитаторы в лице Верховных Духов обоих миров признались, что внушили мне ощущения и предчувствия. Тогда я пошел к замку Падших, после чего заварилась каша с инициацией в Темные Шаманы. Что если существует аналогия среди игроков? Что если один игрок может что-то навязать другому? Та же Анастария — у нее есть Яд Сирены, с помощью которого она может подавить волю любого игрока. Да — ее потом накажут, но если заранее попросить у игроков разрешение на контроль персонажа и пойти дальше управления, объединяя сознания... может и не будет никакого объединения — это сугубо мое виденье. Возможно, мы станем работать, как одно целое... Я не знаю! В общем:



*У Шамана три руки...*

Я закрыл глаза и с головой ушел в вызов. Мне нужно «убедить» капсулу игрока принимать не только сигналы от своего пользователя, но также еще от двух, находящихся черти где. Способна она на это, не способна... Риторический вопрос на уровне Гамлета. Но попробовать стоит...

— ТЫ РИСКУЕШЬ, ШАМАН! — раздавшийся в голове металлический голос едва не лишил меня концентрации. Я выкинул в сторону все нахлынувшие чувства, и смог остаться в граничном состоянии — полу-Астрале, полу-реальности. По спине табуном пробежались мурашки, показывая, что голос им тоже знаком — я его слышал, когда Император, Властелин и Хранитель Темного леса приговорили Мидиала к вечному заточению в центре мира.

— У меня есть разрешение этих разумных на частичное управление их сознанием, — подумал я первое, что пришло в голову. Кто бы это ни был — он стоит выше Императора, Властелина и Хранителя вместе взятых, поэтому нужно объяснять любое свое действие. Зачем — не знаю, но осознание этого было очень четким. — Даже не управление — я хочу объединить наши способности, чтобы восстановить частичку истории Трилистника. Не больше!

— СВОБОДНЫМ ЖИТЕЛЯМ ЗАПРЕЩЕНО ВЛИЯТЬ ДРУГ НА ДРУГА! УЧТИ ЭТО! — последовал громогласный ответ. — ЕСЛИ ТЫ ВНЕДРИШЬ ЛЖИВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ, ВОСПОМИНАНИЯ ИЛИ МЫСЛИ — ТЫ БУДЕШЬ РАЗВОПЛОЩЕН! ШАМАН МАХАН НАВСЕГДА ПОКИНЕТ ЭТОТ МИР!

— Понятно, — произнес я, однако ответа больше не последовало. Имитатор Барлионы, а это был именно он, уверен, предупредив меня, замолчал. Какие, оказывается, Имитаторы бродят в этих краях... Стоп! Он не сказал, что задуманная мной мысль невозможна! Он предупредил, что нельзя влиять на игроков! Это означает, что...

**Духа водяного единения невозможно добавить в свободный слот.**

**Внимание! Вызов Духа водяного единения ограничен 60 минутами. В связи с тем, что ранг данного Духа превышает**

**Ваш — инициируются штрафные санкции.**

**+2 параметра характеристики Духовность. Итого 74.**

**Построение штрафа завершено! Вы призвали Духа 100 ранга. Предупреждаем, что во время единения у вашего персонажа будут полностью отключены фильтры ощущений. Просим обратить внимание, что в процессе единения вы будете чувствовать реальную боль. Медицинский Имитатор приставлен к Вашей капсуле и в случае нарушений в функционировании организма, связанных с вызовом Духа, отключит Вас от единения.**

**Факт прочтения правил зафиксирован. В случае обращения в суд он будет учитываться при рассмотрении жалобы. Для игроков, находящихся в капсуле заключенных — во время единения специальные особенности характеристик Устойчивость, Блокирование и Избегание не действуют.**

**Просим подтвердить, что вы готовы вызвать Духа водного единения.**

Не могу сказать, сколько времени у меня ушло на то, чтобы достать этого Духа. Несколько раз я думал прекращать вызов и извиняться перед народом, но каждый раз ослиное упрямство заставляло двигаться вперед. Голова стала чугунной, язык заплетался в знакомых словах, глаза старались выпрыгнуть из глазниц, но я упорно вызывал и вызывал Духа. Даже не зная, какой из Духов мне нужен. Сейчас, когда у меня перед глазами появилось предупреждение о боли, я вздохнул с облегчением. Наверно, становлюсь мазохистом, но соглашаюсь на вызов Духа. Воспоминания о боли, которую испытывал при аналогичном предупреждении, я задвинул на задний план — ругать себя буду потом. Сейчас нужно отремонтировать статую...

**Игрок Свард присоединяется к объединению.**

## Игрок Кирона присоединяется к объединению.

— Я знал! У него получилось! — подумал Я-Свард.

— Офигеть! — Я-Кирона. — Это полностью перечеркивает необходимость получения репутации с Императором!

— Народ — через 55 секунд будет вспышка боли, могу вылететь. Давайте приступим.

Я-Свард открыл Конструктор, в который Я-Кирона сразу же перетащила фрагменты скульптуры. Наконец-то я увидел настоящий режим Конструктора, как его задумывали разработчики — все в цвете, полочках, столах, различных графиках, была даже ссылка на личный мешок и окружающий мир, чтобы не выходить лишний раз из режима для воплощения предмета. По сути — виртуальная комната, оборудованная всем необходимым. Захотел что-то воплотить — нашел предмет в мешке или окружающем пространстве, выделил его и все — предмет в Конструкторе! Блин! Хочу себе такой же!

— Готово, — произнес Я-Кирона и тут же «прочувствовала» мои мысли: — Заполняю пустоты.

— Пять секунд до вспышки. Приготовьтесь, может всех задеть, — мысленно предупредил я игроков.

— Хм... Махан был прав, взяв меня. Камни нужно модернизировать перед вставкой. Кирона, посмотри — что если здесь...

Я не расслышал, что хотел сказать Я-Свард, так как именно в этот момент закончились первые шестьдесят секунд нашего объединения. Первая вспышка боли...

— И так каждую минуту? — уточнила Я-Кирона.

— Угу, — бессильно подумал я, понимая, что максимум, что смогу выдержать — еще несколько ударов. Когда меня жевала Черепашка, когда я вытаскивал стрелы, когда меня били теневики, даже когда я разогнался во время битвы с Шиамом — все, оказывается, было терпимо. Каждый раз боль была однотипной — сдавливающей, разрывающей, ожоговой. Если настроиться, то можно было временно ее игнорировать, сейчас же... Каждая мышца разрывалась с диким треском, чтобы затем с противным «чвак» объединиться обратно. Меня жарило и морозило одновременно, меня... По телу пробежала дрожь, к своему удивлению я стал чувствовать собственное сердце, учащенно стучащее в груди, а глаза, едва они смогли нормально видеть, были обрадованы сообщением:

**Внимание! Уровень боли превысил максимально допустимое для Вашего организма значение. Оценочное состояние организма — 85 % от нормы. В случае достижения 50 % режим объединения будет отключен. Просим прекратить вызов Духа водяного объединения — это опасно для Вашего здоровья!**

— *Готово!* — едва я начал соображать, подумал Я-Свард. — *Но все равно чего-то не хватает!*

Сконцентрировавшись на скульптуре, я обомлел. Хотя нет, не обомлел, кажется это не мое ощущение. Я недовольно поморщился от неправильности — синекожий, держащий в руках длинную палку, похожую на копье, был неестественен. Ему нужно было вдохнуть частичку жизни и...

— *Поняла,* — сказал Я-Кирона, — *исправляю. Сама теперь вижу.*

— *Угу. Я тоже,* — вторил ей Я-Свард. — *Чары жизни и...*

**Внимание! Уровень боли превысил максимально допустимое для Вашего организма значение. Оценочное состояние организма — 65 % от нормы. В случае достижения 50 % режим объединения будет отключен. Настоятельно просим прекратить вызов Духа водяного объединения — это опасно для Вашего здоровья!**

Кроме сердца, которое я уже не просто ощущал, а точно знал, что оно существует, мне стало не хватать воздуха. Это было вообще странно, так как игроки внутри Барлионы дышат сугубо рефлекторно. В игре любой астматик может спокойно задержать дыхание на несколько минут, если у него прокачено соответствующее достижение. Сейчас же со мной творилось что-то непонятное. Ладно — разбираться буду потом.

— *Все еще не то,* — Я-Свард оценил скульптуру и недовольно сжал губы. — *Не хватает самой малости, но какой — не могу сказать.*

— *Знаю,* — ответил я. — *Сейчас нужен Шаман и внезапно он есть у меня...*

Навязывание сути... Шаманская штука, которую я даже вывел в основной список заклинаний. Способность, которая делает из Шамана

самого настоящего монстра, если ей правильно распоряжаться. Отбросив в сторону мысли, что через сорок секунд будет последний удар — больше мне не выдержать — я принялся навязывать скульптурной композиции, точнее кускам камня, скрепленных между собой раствором и чарами, возможность движения. Спроси меня кто — каким образом камни должны двигаться внутри законченной скульптуры — не отвечу. Просто знаю, что они должны быть если не живые, то точно не мертвые. Сам не понял, что хочу сделать, но Я-Свард меня каким-то образом поддержал, добавляя чары и направляя мои действия...

**Внимание! Уровень боли превысил максимально допустимое для Вашего организма значение. Оценочное состояние организма — 55 % от нормы. Режим объединения закрыт.**

— Ох-ре-нет! — медленно, буквально по слогам раздался голос Сварда. Перед глазами проносились какие-то системные сообщения, но я не успевал на них сконцентрироваться — мне было так плохо, что только неимоверным усилием воли я заставлял себя удерживать сознание.

— Забирайте статую и создателя! — сквозь гул в ушах послышался незнакомый голос. Я попробовал возмутиться, что статуя моя, однако окружающий мир предательски залился красным цветом и тут же почернел. Тьма поглотила все...

— Приветствую, друг моего народа, — разгоняя тьму, до меня добрался слабый, едва слышимый старческий голос. С трудом открыв глаза, я обнаружил себя лежащим на небольшом диване. Темная комната, освещаемая двумя тусклыми лампами, создавала атмосферу таинственности и загадочности. Вообще, лампы несвойственны для Барлионы — факелы занимают 99.99 % рынка осветительных услуг, остальное — лучины или свечи. Теперь же какую-то часть нужно отдать лампам, работающим на магии. — Ты сделал великое дело, вернув не просто осколки, а воссоздав утраченную историю. Я хочу отблагодарить тебя лично. Свет!

По всему периметру комнаты зажглись уже увиденные тусклые лампы, света которых, однако, было достаточно для рассмотрения моего собеседника. На большом кресле, даже не кресле — кровати в форме кресла — лежал старый 500-уровневый представитель Трилистника.

Голову даю на отсечение — передо мной глава синекожего народа. По правде говоря, лежащее на кровати существо потеряло свой синий цвет, превратившись в нечто серое, сморщенное и слабое. Выцветшие белые глаза смотрели в мою сторону, однако я не чувствовал взгляда — складывалось ощущение, что мой собеседник слеп.

— За все время, что мы находимся на этой земле, — медленно, словно каждое слово дается ему с огромным трудом, начал произносить лидер Трилистника, — всего одно существо смогло восстановить предмет моего народа. Кармадонт, — будущий лидер, человек, которому было суждено объединить народы в единую Империю.

Кармадонт? Император, кроме всего прочего, был еще и мастером? Вот так новость. Нужно будет попросить Настю или Барсу вытащить всю историю по этому персонажу — давно пора разобраться, кем же был первый Император Малабара.

— Простой воин Кармадонт помог моей расе остаться самими собой, — продолжил старик, — поэтому мы отблагодарили его, рассказав о найденной нами гробнице создателя этого мира. Выйдя из нее будущим Императором, Кармадонт создал шахматы, запечатав вход и взял с меня клятву, что больше никто не узнает о расположении гробницы. Долгое время никому не удавалось воссоздать утраченный фрагмент нашей истории, дошло до того, что мы начали хорошо относиться к тем, кто приносил обычные осколки. Мы практически утратили надежду, как... Смотри! — рука старика дернулась, указывая на стену. Я перевел на нее внимание и в очередной раз сказал себе спасибо, что включил камеру — стена стала прозрачной и перед моими глазами предстали внутренности космического корабля. Странное чувство возникает, когда идешь на обычный детский праздник в дальнюю деревню, а попадаешь на костюмированный бал во дворец Императора. В том смысле, что Барлиона славилась своим выдержанным антуражем средневековья и полным отсутствием технологий. Лет десять назад, до того, как Барлиона стала популярнейшей и, по сути, единственной игрой в нашем мире, было еще несколько проектов, позволявших почувствовать себя пилотом космического корабля, штурмовым десантником, атакующим с бластерами поселения Драксов или защищающимся от их атак. Смотря сквозь прозрачную стену на внутренности корабля Трилистника, я испытывал чувство дежавю — перед глазами стоял пуск и разрушенный, но при этом точный аналог капитанской рубки пассажирского корабля из одного популярного эмулятора космических войн. Плохо только одно — постепенно Барлиона «уничтожила» все конкурирующие игры, даже сама

того не желая — слишком огромна была разница между продуктами корпорации и теми, что делали остальные компании. Игры никуда не делись, в них по-прежнему кто-то играет, но составить конкуренцию Барлионе на текущий момент уже не может никто.

По всему телу пробежала непроизвольная дрожь, мурашки, я поморщился, словно от зубной боли — слишком еще яркими были воспоминания о нашем объединении. Прямо посередине капитанской рубки стояла воссозданная нами статуя, выглядевшая как вратарь, рассматривающий пойманный прямо у своей груди мяч. Только вместо мяча в руках статуи находился зеленый сверкающий шар, от которого к стенам рубки шли невесомые туманные нити, колышущиеся, словно на ветру.

— Ремонтник, — пояснил глава Трилистника. — Первый ремонтник за все время, что мы находимся в этом мире. Чтобы починить наш корабль, ему потребуется около тысячи лет, но теперь у моего народа есть надежда. Надежда на то, что нам удастся вернуться домой.

— Ваш мир был разрушен, — напомнил я.

— Дом — это место, где обитает Гриана — наша богиня. Любой представитель народа чувствует ее, знает, куда нужно отправляться. Когда починим корабль — мы покинем эти земли и объединимся с теми, кто выжил кроме нас. Я благодарен тебе, Махан! Мой народ никогда не забудет все, что ты сделал!

**+24000 Репутации с Трилистником. Текущий уровень:  
Превознесение.**

— Не в моих правилах нарушать данную клятву, но я должен сделать что-то, что навсегда оставит в тебе память о нашем народе. Поэтому я дарю тебе самое ценное, что есть в этом мире — я дарю тебе знания. Быть Верховным Шаманом — огромная ответственность, определяющая не столько способ собственного развития, сколько... Не имеет значения, сколько времени ты потратишь на самосовершенствование и саморазвитие — этот путь суть тлен. Истинное предназначение Шамана лежит в другой области... В Анхурсе есть школа Шаманов, в ней находится книга — ты ее читал?

— Да, еще не до конца, но в скором времени...

— Забудь, — прервал меня старец. — Как можно передать опыт

посредством листа бумаги? Как можно научить кого-то быть духовным наставником с помощью букв? Эта книга никогда не даст ответа на главный вопрос — в чем истинное предназначение Шамана. Можно годами выполнять поручения Верховных Духов обоих Миров, совершать безумные поступки, прославляющие тебя по всему миру, не давая Духам иного выхода, кроме как признать тебя Предвестником. Но в этом ли судьба Шамана? В этом ли лежит тот истинный Путь, которому ты хочешь следовать? Расскажи мне, старому и больному дренею, в чем суть Пути Шамана?

— Я... мне...

— Ты не можешь ответить, ибо сам не ведаешь. Ты потерялся в этом мире, принимая белое за черное, а черное за белое. Ты сошел с Пути... За то, что ты помог возродить мой народ, я помогу тебе встать на него обратно...

Обалдеть! Услышать лекцию о вреде курения среди Шаманов от главы фракции, специализирующейся на продаже Масштабирующихся вещей — это сильно! Мало того, что я никогда бы не подумал, что у Трилистника есть свой 500-уровневый вождь, так он еще утверждает, что как Шаман я не очень!

— У меня не так много сил, поэтому ответь мне, что объединяет всех великих Шаманов, которых ты знаешь? В чем их общность?

— Они оба Предвестники, — тут же ответил я, попробовав поиграть в игру, предложенную дренеем.

— Еще.

— Они... хм... — уже на втором сходстве я застыл. Что объединяет орка Пронто с гоблином Корником? Или человеком Алмисом, невзирая на то, что он всего лишь Верховный... Цвет? Нечеловеческая раса? Вечное ехидство? Стойкость? Упорность? То, что они все трое были моими учителями?

**УЧИТЕЛЯМИ!**

Вот оно! Я понял, на что мне намекает синекожий — не важно, как далеко ты пойдешь по Пути Шамана — главное, сможешь ли ты с собой взять попутчика! Научить другого разумного не сбиваться с Пути! С Пути ощущений, с Пути чувств... Пути самопознания... Истинное предназначение Шамана не в том, чтобы стать самым крутым и сильным! Истинное предназначение Шамана — подготовить достойного! Именно поэтому Пронто стал Предвестником — он провел мне инициацию, не будучи учителем! Но даже несмотря на то, что он не имел право обучать, именно он является моим первым учителем! Именно поэтому он получил...



Так! Мне срочно нужны ученики!

Но почему мне это говорит дрений, а не Корник или Пронто? Та же Калатея — автор нашего класса — не может этого не знать! Неужели это секрет ее ордена? Тогда почему мне сливают такую стратегически важную информацию?

— По твоему виду я понял, что ты увидел поворот, который вернет тебя на правильный Путь. Больше мне нечего тебе дать. Отныне двери моего народа всегда будут открыты для тебя, а все наши предметы ты будешь получать по самой низкой стоимости. Ступай — на ближайшие сто лет я наговорился...

Ученики... Ну не твою же за ногу — мне нужны ученики! Где же их искать-то?

Покидал Трилистник я в смешанных чувствах. С одной стороны — всего за одну статую заполучить Превознесение — максимальную репутацию с фракцией — очень хороший результат. Насколько я помню, у Анастории было Почтение, поэтому хоть в чем-то я превзошел эту невероятную женщину. С другой — почему об учениках мне говорит не Шаман, а какой-то посторонний чело... хм... дрений?

— Корник! — закрыв глаза, я отправил учителю мысленное послание. Сейчас мне как никогда нужен был совет этого вредного гоблина. Даже не совет — просто посмотреть ему в глаза и все встанет на свои места. Не знаю, сработает ли мой вызов без Духов, однако я раз за разом отправлял в пространство пожелания встречи. Как Вестнику...

**Получена классовая способность «Глас учителя»: теперь вы можете общаться с учителем, не используя Духов. Внимание! Данная способность исчезнет, как только вы закончите обучение.**

— Ученик?! — даже в моих мыслях явственно чувствовалось, что удивлению зеленокожего ехидства не было предела. Прошло буквально мгновение, как прямо передо мной появился Корник во всей его красе. Удобно быть Предвестником — можно прыгать куда угодно...

— Учитель, — еще больше удивляя гоблина, отчего у того полезли глаза на лоб, я низко поклонился. Как старшему...

Справившись со своими эмоциями, Коник буквально через мгновение произнес:

— Созрел таки? Сегодня же я кину клич среди Свободных жителей нашего материка и объявлю, что Верховный Шаман Махан ищет себе ученика. Пока одного, а там как пойдет... Сам догадался, али подсказал кто? Калатея вряд ли — этот секрет является краеугольным камнем ее ордена. Пронто или Алмис? Тоже мимо... Неужто сам допер?

— С вами допрешь, как же. Читай книгу, читай книгу. Следуй Пути Шамана, не сходи с него...

— Странно, разве тебе никто не говорил, что Шаманом быть непросто? И вообще — с каких пор тебя интересует чье-то мнение? Своя голова на плечах для чего? Еду есть и слова говорить? Нет, ученик — ты обязан был сам проникнуться сутью.

— Я не сам...

— Вот я и спрашиваю — кто? Кому нужно пойти и настучать по рогам за то, что ученика мне портит?

— Глава Трилистника...

Буквально на мгновение глаза Корника вновь напомнили два широких серых блюдца, однако он тут же пришел в себя и продолжил, как ни в чем не бывало:

— Ученика пока не бери — закончи с замком. Первое время, так уж и быть — помогу, но дальше сам, — помолчав с минуту, глядя куда-то вдаль, Корник добавил, скорее всего для себя: — куда же ты так летишь? Пойдем — тебя нужно многому обучить... Учитель недоделанный...

**Обновление задания: «Путь Шамана. Шаг 4. Обучение».**  
**Описание:** Пройдите обучение под присмотром Корника.  
**Срок обучения — 10 дней. Класс задания: Классовое.**

**Получено задание: «Путь Шамана. Шаг 5. Ученик».**  
**Описание:** Подготовьте ученика, который сможет пройти инициацию в Шаманы. **Класс задания: Классовое. Награда: звание Предвестника. Ограничения будут определены в момент получения ученика.**

Прежде чем положить свою руку в ладонь Корника, я зафиксировал свои параметры и характеристики, чтобы потом было с чем сравнивать. Да и очень интересно было, что же мне дали за статую. Насколько помню, пред глазами проносилось много системного текста, поэтому надо

посмотреть! Мгновенно открыв свойства, я погрузился в изучение. Так... Ремесло не изменилось, как было 10, так и осталось — на него скульптура не повлияла. Жаль, конечно, но понять можно — работал не я, а Свард с Киной. Все, что я сделал — это вызвал Духа и зачем-то навязал статуе аналог жизни. Устойчивость — 154. Хм... А сколько была? Честно говоря — не помню, а поднимать логи лень. Представим, что было мало, и она увеличилась. Духовность — 85. Тут точно знаю результат: +11. Очень хорошо! Основные четыре характеристики, как и Харизма, не выросли — их значение я знал точно. Зато... Ранг Духов воды — 12. За один вызов получить сразу +3 в части вызываемых Духов, это... этот результат стоил того, чтобы потерять сознание от боли. Сейчас отношение между Духом Объединения и моим рангом составляет всего 8, а не 11, как раньше, поэтому при следующем вызове смогу продержаться четыре удара... Наверное... Если он будет, следующий вызов...

— Может, хватит себя рассматривать, как красна девица? Еще насмотришься! — схватив меня за руку, Корник сделал неумовимое движение и Анхурс пропал.

**На время обучения все каналы коммуникации с внешним миром блокируются. Способность мыслеречи блокируется.**

— Что я могу тебе сказать, Дракон, — как-то загадочно произнес Корник, вглядываясь в огромное синее море. — Добро пожаловать к родственникам своей супруги. Если кто и сможет сейчас тебя чему-то научить, так это они...

Буквально в нескольких метрах от нас в песок вонзился трезубец и из морской пучины начали появляться те, кто желает видеть Дракона только в одном виде — на вертеле над огнем.

— Тебя давно не было видно, Корник, — произнес один из них, облаченный в диадему. Учитывая, что у данного представителя Сирен был 500-й уровень, можно сделать вывод, что передо мной глава племени. Надо будет Насте рассказать, что она не одинока в этом мире.

— У меня не было достойного, Нашлазар, — ответил гоблин и, к моему великому удивлению, поклонился. — Мой ученик хорошо знает работу с Духами, но он по-прежнему пользуется разумом. Никто, кроме тебя, не сможет выбить это из него.

Красные глаза Нашлазара впились в меня, разрывая на мелкие части и изучая каждую из них по отдельности. Наконец он довольно произнес:  
— Обучить Врага чувствовать мир... Что может быть прекраснее?

## Глава 12. Лабиринт желаний

— Корник, ты с ума сошел? — спросил я гоблина, пользуясь полученной способностью мысленного общения с учителем. — Я же Дракон!

— Поэтому и привел, — тут же ответил Предвестник. — Будь ты обычным человеком, тобой бы занялся Верховный Орк-Шаман, но ты Дракон! Поэтому правильно чувствовать мир тебя может научить только Нашлазар. Ни я, ни Пронто, ни Патриарх — только она!

— Корник, если твой ученик продолжит орать на весь Астрал, его придется оглушить, — внезапно «услышал» я обращение Нашлазар к моему учителю.

— Хорошо, учитель, я предупрежу его, — ответил гoblin и тут я совсем потерялся. Сирена — учитель моего учителя? Обалдеть! Я всегда полагал, что Корник — самодостаточная личность, развившаяся самостоятельно, а вот оно как получилось...

— Нашлазар, почему я вас слышу? — тут же мысленно спросил я, обращаясь не к гоблину, а к сирене.

— Потому что, Враг, ты готов стать моим учеником, — набатом в голове прозвучал тяжелый голос сирены. — Тебе предстоит пройти испытание и очень хорошо, что ты меня слышишь. Я буду тебя сбивать, внушать неправильные вещи, лгать, соблазнять, делать все, чтобы ты его провалил. Посмотрим, насколько ты готов стать Верховным Шаманом...

— Я уже — Верховный!

— По силе — ты всего лишь Великий, по опыту — Элементный, по делам — Начинаящий! Ты переступаешь через ступени, совершенно не задумываясь о том, что они собой представляют, для чего сделаны, какие предъявляют требования. Ты берешь нахрапом, уверенностью, чувствами... Пришла пора показать, где на самом деле твое место. Мое мнение на этот счет однозначно — ты не дотягиваешь до Верховного Шамана. Твой текущий уровень — Начальный и я готова это доказать, позволив тебе пройти испытание. Поэтому...

Набат в голове утих, однако Нашлазар сделала неуловимое движение и очутилась прямо передо мной. Нависая своей двухметровой тушей, она смотрела на меня словно на... что-то очень неприятное, что-то такое, от чего хочется воротить нос и морщить лицо.

— Верховный Шаман Махан! — вслух произнесла Сирена. — Я —

Предвестник Нашлазар, предлагаю тебе стать моим учеником! Для этого необходимо пройти испытание — нужно определить твой настоящий класс, а не тот, которым тебя одарили обязанные тебе жизнью разумные.

Обязанные мне жизнью? Это она так о Корнике или Пронто? Но Верховным меня сделали Духи обоих Миров, а не они! Не может Сирена пойти против их воли! Не имеет морального права!

И, словно насмехаясь над моими мыслями, перед глазами появилось сообщение:

**Вам предложили пройти «Лабиринт желаний» — испытательный полигон для Шаманов. По результатам полигона будет определен уровень класса, соответствующий вашей текущей силе и способностям. Желаете принять предложение?**

**Внимание! По результатам прохождения класс «Верховный» может понизиться.**

— Или ты готов и дальше питать иллюзии насчет своей исключительности? — усмехнулась Сирена, когда пауза с допуском на испытание затянулась.

— Я принимаю твоё предложение, — отчеканил я, провожая глазами предупреждения о том, что Шаг 5, на котором я должен был взять ученика, блокируется до провозглашения Нашлазар меня Верховным Шаманом, а Шаг 4, на котором мне предстояло пройти обучение под присмотром Корника, изменилось на прохождение «Лабиринта желаний» и обучение под руководством Нашлазар.

— В таком случае, — произнесла Сирена, обращаясь к Корнику, — Я забираю его, ученик. Отныне это моя головная боль...

— Учитель, — склонил голову гоблин и тут же исчез. Не понял — а кто меня возвращать домой будет?

— Встань сюда, — трезубцем Нашлазар указала на небольшой плоский камень, лежащий у самой воды. — Начнем испытание...

**Вы готовы начать прохождение «Лабиринта желаний»?**

Мне хватило всего одного взгляда на Сирену, чтобы понять — она наслаждается победой. Словно целью всей ее жизни являлось понижение меня в рангах и наконец-то этот счастливый момент настал... Да пошла она! Я — Шаман!

Широкий каменный коридор, через каждые пять метров освещаемый встроенными в стену факелами, метров через тридцать делал резкий поворот направо, не позволяя рассмотреть, что находится дальше.

— Дракоша, приходи, тут без тебя никак...

— Иду...

— Привет брат, — произнес появившийся Дракоша, осмотрелся и «завис» — огромными глазами, полными ужаса, он смотрел вдаль, словно прекрасно видел, что находится за поворотом.

— Все нормально? — спросил я у Тотема, когда стало понятно, что «отвисать» он не собирается.

— Г-где мы? — испугано спросил Дракоша. — Я не чувствую связь с миром... Б-брат, мне страшно... Я чувствую, что могу здесь умереть... Умереть навсегда...

— Уйти можешь? — тут же обеспокоено спросил я у Тотема. Потерять Дракошу нельзя даже под страхом уничтожения персонажа.

— Нет, меня что-то не пускает! — с нотками паники ответил Дракоша. — Я вижу дверь, но вокруг нее стоит пелена!

— Дверь?

— Когда я уйду, я уйду через дверь... Либо через то, что считаю дверью, но сейчас это не работает. На двери висит пелена! Брат, мне страшно! — Дракоша свернулся калачиком вокруг моих ног и начал подвывать, словно побитая собака. Первый раз вижу Тотем в таком виде!

— Нилиргнис, слушай меня внимательно, — усевшись на Дракошу, двумя руками я ухватился за его голову и повернул ее к себе. — Никто и ничто не сможет причинить тебе вред! Ты — мой Тотем и прежде, чем добаться до тебя, кому-то придется лишить меня всего!

Странно — никогда не замечал, что у Дракоши зеленые глаза. Яркие, практически пылающие неземным огнем, они были настолько завораживающими, что я словно «нырнул» в них, сливаясь сознанием с Тотемом... Зеленая стена изумрудных глаз Дракоши ринулась ко мне, раскрашивая весь мир в весенние цвета и...

**Получена классовая способность «Слияние с Тотемом»: вы можете объединять создание с Тотемом. Результат использования вариативен и зависит от того, чего вы хотите добиться...**

Какое туманное описание способности — что-то получил, но на что это «что-то» влияет — узнавай самостоятельно. Но это не самое главное. Я, наконец-то, смог сформулировать главный вопрос для себя — сколько же всего таких способностей скрыто в Шаманах? Работа с сутью вещей, общение с учителем и слияние с Тотемом. Чего еще я не знаю? Почему ни один учитель не проводит полноценного обучения способностям, а только гоняет в части работы с Духами?

— *Брат, ты меня слышишь?* — в голове раздался голос Дракоши. — *Ух ты! Это так выглядит отец?*

— *Угу, огромный зеленый Дракон.*

По всей видимости, Имитатор моего Тотема получил доступ к логам, тут же восприняв момент встречи с Реноксом. Пусть смотрит — полезно для его развития. Осмотревшись, я заметил, что один из участков туманной зелени, в которой мы оказались, очень сильно выделяется в окружающем пространстве, словно крича: «Посмотри меня!» Едва я сконцентрировался на этом куске пространства, как перед глазами появился экран, словно в кинотеатре, на котором друг за другом шли записи: «первый вызов», «второй вызов», «третий вызов»... Судя по мерцающему ореолу вокруг надписей, на них можно было нажать, поэтому я выделил «первый вызов» и...

... Испуганные, но одновременно с этим горящие глаза Шамана смотрели на меня, замороженно протягивая в мою сторону руку. Едва рука пересекла некую границу, она засияла зеленым цветом — доступ разрешен... Накатила волна удовольствия — рука только что погладила мое тело... Внезапно она исчезла, чтобы тут же вернуться с горстью гороха! М-м-м! Вкусно-то как! Зеленое мерцание руки сменилось приятным голубым ореолом — передо мной не просто владелец доступа, передо мной друг!..

Наша первая встреча с Тотемом... Получается, здесь можно посмотреть не только историю жизни Дракоши, вернее то, что он помнит с момента становления моим Тотемом, но также и узнать его ощущения! Понять, что ему не понравилось, что понравилось, определить, в какую сторону он должен развиваться... Почему я раньше не знал о такой классной фишке?



— Ух ты, так мы у Сирен? Но они же враги! Почему тебя взялась обучать глава врагов?

— Потому что она хочет лишить меня всего. У этой милой Сирены одна задача — доказать, что до Верховного Шамана я не дотягиваю. Покажи дверь, через которую ты уходишь...

— Смотри.

Окружающий зеленый мир в мгновение ока сменился темнотой, которую пронзал свет мерцающего портала. Однако сейчас с порталом было не все в порядке — у самой пелены находился заслон, словно кто-то поставил огромное стекло, лишая Дракошу возможности покинуть этот мир.

— Через это я не могу пройти.

— Пробовал разбить?

— Да, он шатается, но стоит. Я даже поцарапать его не смог...

Шатается? Представив, что у меня выросли две огромные виртуальные руки, я потянулся ими к стеклянному заслону. Если это шатается, то его нужно расшатать... Или отодвинуть в сторону, чтобы Дракоша проскользнул внутрь...

— Помогай! — прохрипел я, мысленно упираясь в край стекла. Какая разница, на самом ли деле я помогаю Дракоше, или у меня мозг перегрелся и большое воображение подбрасывает различные образы, сейчас главное отправить Тотем обратно. Погибать в этом Лабиринте ему совершенно не нужно.

— Подержи секунду, я смогу проскользнуть! — через минуту послышался голос Дракоши. Пускай мы находились в виртуальности объединения — даже несмотря на то, что кроме всего прочего еще и в виртуальной компьютерной игре — но пот с меня катил градом, застилал глаза и вызывая острое желание их протереть. Однако уже через мгновение это желание сменилось другим — прямо сейчас же бросить невероятную тяжесть. Спина трещала, руки отрывались, даже зубы начали крошиться от невероятного напряжения, когда Дракоша бросил отодвигать заслон, поэтому у меня начали зарождаться предательские мысли — для чего мне страдать, если Тотем — всего лишь программа? Зачем я играю в мазохиста, если с Тотемом можно пройти до самого конца лабиринта, подняв ему по дороге несколько уровней? Даже если он умрет — просто откатится на десять уровней назад, всего-то!

— Еще немного, брат! — появилась мысль Тотема. — Я практически проскользнул! Потерпи немного!

Потерпи! Легко сказать «потерпи», когда не тебя разрывает на части! И

все из-за того, что кто-то вырос за последние несколько месяцев! Когда Дракоша был маленьким, он был юрким, миниатюрным, везде пролезал, а сейчас, получив 54-й уровень... Толстая и неповоротливая ящерица! Может, действительно, откатить его на 10 уровней назад?

Холодный пот прошиб меня насквозь, когда я осознал, о чем только что думал. Это не мои мысли! Держать! Умереть, но держать! Даже умерев нужно держать, пока Дракоша протискивается к portalу! Лабиринт желаний... Это, скорее, лабиринт соблазнов, а не желаний! Каким же нужно быть монстром, чтобы внушить мне мысль о том, что Дракошу нужно отправить на перерождение?!

— *Я внутри, спасибо, брат!* — мелькнула мысль Тотема, после чего окружающий мир изменился, вернув каменный коридор с факелами. Фух! Дракошу вернули, теперь можно двигаться вперед!

Мне удалось сделать всего один шаг, как перед глазами появилось сообщение:

### **Класс Элементный Шаман подтвержден.**

Так это было испытание?! Но откуда разработчики этого Подземелья знали, что я призову Тотем? Или они умудряются корректировать испытания под те действия, что я осуществляю?

— *Драконы испокон веков были слабыми, никчемными и зависимыми созданиями!* — едва я убрал оповещение, в голове начал раздаваться голос Сирены. — *Будучи рабами, они уничтожали всех, на кого указывал перст Тарантулов. Миллионы невинных душ были принесены на алтарь паукообразных хозяев Барлионы, питая их силу. Тарантулов уже нет, но Драконы по-прежнему являются рабами — свобода для них немыслима.*

Стиснув зубы, я двинулся по коридору. Очень хотелось ответить, но я сдерживал себя, прекрасно понимая — Сирена меня провоцирует. Когда появится возможность поговорить с Реноксом, я узнаю правду, поэтому сейчас нельзя прислушиваться к тому, что вещает мой новый учитель.

Едва я повернул за поворот, как тут же пришлось остановиться — коридор закончился, превратившись в четыре двери. И что-то мне подсказывало, что выбрать нужно только одну из них...

— *Давным-давно великая правительница Сирен, несравненная Шальданге, предложила главе Драконов объединиться против Тарантулов и уничтожить их. Сирен поддержали Циклопы, Титаны, Минотавры,*

*Альмагерцы. Если бы Драконы присоединились — уже тогда Тарантулы могли быть уничтожены... Страх... Страх и жажда власти, желание быть первыми после повелителей... Драконы согласились показать место обитания Тарантулов... Кровавые предатели... В тот день Барлиона едва не получила себе нового бога — столь обширной жертвы свет еще не видывал. Минотавры и Альмагерцы были истреблены полностью, от Титанов и Циклопов осталась лишь слабая тень и только Сирены, живущие глубоко под водой, смогли выжить. Именно тогда родилась поговорка: «Верь палачу, затягивающему тебе петлю на шее, но не Дракону, желающему помочь»...*

Вот неугомонная! Предатели были, есть и будут во всех расах, независимо от того, умеют ли они летать, или заседают во дворцах. Такова натура разумных — желать себе лучшего, совершенно не задумываясь о чувствах других людей, сирен, титанов. Но ненавидеть из-за этого всю расу — это, на мой взгляд, перебор. Взять ту же Чуму — девочку, которая уничтожала Драконов пачками. Из-за одного придурковатого Дракона уничтожить несколько сотен летающих ящериц — это чрезмерная месть. Во всем нужно знать меру, даже в собственной злости, иначе она завладеет всем сознанием и навсегда погасит разум.

Усевшись перед дверьми и стараясь не обращать внимания на бормотание Сирены, я отрешился от мира и попробовал понять, какая из четырех дверей правильная.

Кстати, что значит правильная? Что для меня, как игрока, Шамана, супруга, главы клана, еще каких-нибудь эпитетов является правильным? Золото? Признание НПС? Игроков? Первые места в рейтингах? Выход на свободу? Одобрение Корника? Звание Предвестника? Как, оказывается, много вещей, в своих свойствах которых стоит атрибут «правильное». Я практически уверен, что в процессе прохождения этого лабиринта мне предстоит выбрать, что является истинно правильным, а что — отголосками привычек и общепринятых стандартов.

Итак...

Едва я закрыл глаза, как пришло понимание — в самую левую дверь идти нельзя. Удивительное ощущение — забраковать дверь как неправильную, не имея на это ни малейшего повода. Это как... Даже не знаю, с чем сравнить. О! Это как с закрытыми глазами определить, какая из четырех свечей, находящихся прямо перед тобой, зажжена. Стоит только протянуть руку, как начнешь чувствовать жар, так и здесь — стоило только закрыть глаза и отдаться ощущениям, как те прокричали: «В левую дверь не ходи!»...

Следующую дверь я отбраковал, едва справившись с рвотным рефлексом. Не знаю, что накрутили в ней разработчики, но, представив все трое оставшиеся двери перед глазами, я мысленно открыл теперь уже самую левую, сделал виртуальный шаг внутрь и тут же открыл глаза, прогоняя накатившую волну отвращения. Столь мерзкого, грязного и отвратительного чувства в своей жизни я не испытывал никогда, даже когда меня предавали люди, имеющие гордый атрибут «друг». Ясно одно — в эту дверь тоже нельзя идти.

Еще через десять минут я удивленными глазами смотрел на четыре двери и не понимал, что от меня требуется. Даже Сирена умолкла, перестав петь свои песни о том, что я слаб как Шаман и никогда не пройду этот лабиринт, ибо открыв в сознании оставшиеся две двери, в первом случае я едва не потерял сознание от головной боли, во втором — оцепенел на минуту, будучи не в состоянии пошевелить даже мизинцем. Все четыре двери оказались с сюрпризом, и я совершенно не представлял в какую из них идти. На всякий случай дошел до начала Подземелья, держась за стены и наивно прослушивая их ощущениями — вдруг где-то скрыт тайный проход. Эх... Как бы мне сейчас пригодился амулет, которым пользовалась Настя в пещере Большеглаза, но...

Ни-че-го.

Коридор казался монолитным, цельным, без каких-либо тайных проходов и заканчивался четырьмя дверьми, в которые нельзя было входить. Отличный лабиринт!

Так... Что получается — острое предчувствие не входить, тошнота, оцепенение и головная боль. Если представить, что нужно двигаться вперед, с чем я готов мириться? Выбор очевиден — либо оцепенение, либо головная боль, все остальное даже рассматривать нельзя. Хотя... Как можно рассматривать оцепенение? Если я не смогу пошевелиться, какой от меня будет толк? Решено, иду в крайнюю правую!

— Однажды глава Драконов решил устроить соревнование — кто из его бойцов принесет больше голов человеческих детенышей, не уничтожая при этом воинов. Детей всегда прятали глубоко в пещерах, поэтому нужно было проявить определенную смекалку, чтобы достать их, не уничтожая при этом других людей. Глава Драконов тоже принял участие в этом «увлекательном» соревновании, желая показать другим свою доблесть. Люди только-только появились в Барлионе, они еще ютились в пещерах, даже не задумываясь о строительстве городов... Простая игра Драконов едва не стоила людям места в этом мире. Головы двадцати тысяч детей были сложены в огромный курган, на которое наложили заклятие

*вечности. Тебе известно такое место, как пустыня Дальмашар? В самом сердце этого места до сих пор находится страшный памятник безумия Драконов...*

Едва я принял решение, как тут же в мою голову вернулась Сирена, рассказывая о «великих» победах расы Драконов. Интересно, для чего это все? Я уже прекрасно понял, что Драконы не были паиньками, как их принято считать, что они были злыми, самовлюбленными и завистливыми тварями, однако это было до того, как Ренокс решил измениться. Что касается детей, то это, на мой взгляд, полная дезинформация — что-то мне не верится, что разработчики пошли бы на такой шаг, да и исследователи мира Барлионы уже давно бы трубили на весь свет, что в центре одной из крупнейших пустынь Свободных земель находится такой страшный памятник. Да Барлиону мгновенно закрыли бы за такие вещи!

Выбранная дверь открылась с таким противным скрипом, что даже свело зубы. Опять какой-то сценарий — в обычных игровых условиях зубы не сводит. Ладно, выбор сделан, осталось только идти вперед и уповать на лучшее — ничего другого я сейчас выдумать не мог.

Уже практически занеся ногу для того, чтобы вступить в коридор, я осознал — действительно, как Шаман я не очень... Для чего мне нужно самостоятельно двигаться вглубь этой непонятной ловушки, если формально я являюсь повелителем Духов? Ладно — не повелителем, а человеком, который способен с ними общаться. Почему такая мысль мне сразу в голову не пришла?

*У шамана три руки...*

Для вызова Духов Верховному Шаману нет необходимости танцевать с бубном и бить себя головой об стену в стремлении войти в Астрал, однако для меня эта песня стала выступать неким психологическим ключом, говорящим, прежде всего моему сознанию, что сейчас произойдет работа с Духами. Наверно, со временем нужно избавиться от этой привычки, но не сейчас — в данный момент не имеет значения, как я работаю с Духами. Главное, что работаю...

— МЫ НЕ МОЖЕМ ПОЗВОЛИТЬ ЭЛЕМЕНТНОМУ ШАМАНУ ВЫЗВАТЬ СВОЕ ОТРАЖЕНИЕ, — пророкотали Верховные Духи Верхнего и Нижнего миров, вгоняя меня в тоску. Как же так?

Минут двадцать я старался вызвать нужного мне Духа, вернее, представлял, каким этот Дух должен быть и делал вызов, однако ничего не получалось. Только голова разболелась, словно подсказывая — дверь

открыта и мне следует двигаться вперед. Причем двигаться самому, а не пускать перед собой ни в чем неповинных созданий. Когда головная боль стала невыносимой, я прекратил вызов и отправился в Астрал — если и продолжать поиски, то только там. Однако я даже подумать не мог, что Владыки будут столь вредными...

— Вы сами признали меня Верховным! — попробовал напомнить я, однако меня тут же оборвали:

— НАШЛАЗАР ПРАВА — ТЫ СЛИШКОМ БЫСТРО ШЕЛ ПО РАНГАМ, ДО КОНЦА НЕ ПОНИМАЯ ИХ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ. ТЫ СТАЛ ИСТИННЫМ ЭЛЕМЕНТНЫМ ШАМАНОМ, СЛИВШИСЬ С ТОТЕМОМ, НО ТЕБЕ НУЖНО ДОКАЗАТЬ, ЧТО ТЫ ГОТОВ СТАТЬ ВЕЛИКИМ НЕ ПО НАЗНАЧЕНИЮ, А ПО ДЕЛАМ. СЛЕДУЙ ПУТИ ШАМАНА И ТОГДА ТЫ МОЖЕШЬ ВНОВЬ СТАТЬ ВЕРХОВНЫМ!

В очередной раз, словно котенка, Владыки вышвырнули меня из Астрала в обычный мир, показывая свое отношение. Что-то я перестал их понимать — когда нужно, то я молодец, герой и все такое. Когда нет — ты простой Элементный, пошел вон! Мало того — они только что в открытую отказались от своих же слов, когда наградили меня, причем при очень весомых свидетелях, рангом Верховного Шамана! Мне кажется, что среди разработчиков завелся кто-то, кто очень сильно меня невзлюбил и при первой же возможности старается навредить. Вспоминая встречу с Игорем — очень разумное объяснение. Вдруг он поставил на то, что мы выиграем битву у Альтамеды?

По всей видимости, пройти нормально этот лабиринт у меня не получится — даже задание на ученика заблокировали. Раз так... Какой смысл отправляться в коридор, в котором будет болеть голова? Если я свалюсь от боли — толку от меня не будет никакого... Таким образом...

Когда я схватился за ручку самой крайней левой двери, меня только что не передернуло — мне уже приходилось испытывать в своей жизни страх, поэтому могу уверенно сказать — таким, как сейчас, он никогда не был. Страх был настолько явственным, что мне с трудом удалось взять чувства под контроль и открыть дверь. Рука предательски дрожала, ноги подкашивались, однако я, сжав зубы, сделал первый шаг в коридор. Пошли все с этими испытаниями! Буду испытывать себя сам!

На пятом шаге я упал на землю и свернулся калачиком. Закрыв глаза, я старался объяснить себе, что все, что сейчас испытываю — наведенное, что ничего не существует, однако объяснить ватным ногам, что нужно двигаться дальше у меня не получалось. Кроме того, имея я возможность испражняться — сейчас мои подгузники потеряли бы свой белоснежный

вид. Страх сковывал, уничтожал, подавлял, поэтому к своему стыду, поскуливая, я пополз обратно к двери — находиться в коридоре было выше моих сил.

Я вылетел из коридора как пробка из бутылки с шампанским, больно ударившись о противоположную стену. Фух! Вроде отпустило и появилась возможность здраво мыслить... Ясно одно — первый коридор для меня закрыт, ибо испытать еще раз то, что... Нет уж, так дела не делаются! Где логи! Пора работать как игрок, а не житель этого мира!

*16:45:23 Выбран коридор испытаний: Страх.*

*16:45:24 Игрок подвержен ментальной атаке: Страх 1-го уровня.*

*16:45:26 Игрок подвержен ментальным атакам: Страх 2-го уровня; Сковывание движения 1-го уровня.*

*16:45:31 Игрок подвержен ментальным атакам: Страх 3-го уровня; Сковывание движения 2-го уровня; Давление 1-го уровня.*

Ментальная атака... Вот уроды!

Со злостью я исподлобья посмотрел на первую дверь. С текущего момента для меня остальных дверей не существует — если мне не удастся пройти этот коридор, назвать меня Шаманом больше нельзя. Я бы даже сказал — невозможно. К черту все обучения и испытания — у меня впереди испытания себя. Мое личное испытание...

Духа, позволяющего блокировать ментальные атаки, я не смог вызвать, хотя пробовал это сделать около часа. Вновь заболела голова, но сейчас я понимал отчего — Владыки в лице разработчиков поставили блокиратор на внештатный вызов Духов. Пройти этот коридор нужно только собственными силами, не прибегая к недокументированным функциям.

— Однажды у главы Драконов родился сын. Событие такого масштаба было решено отметить со всем свойственным этим ящерицам пафосом — уничтожить несколько поселений в честь своих повелителей, принеся им в жертву души живущих в городах разумных. Под корень было уничтожено двадцать городов, но Тарантулам этого показалось мало — они уже пресытились душами всех рас, им нужна была новая сущность. И тогда они захотели попробовать Дракона. Главе Драконов было предъявлено требования — либо он, либо его сын... На следующий день, после жертвоприношения, глава Драконов со своим орденом летал по Барлионе, как ни в чем не бывало. Двадцать городов, собственный сын — он готов был отдать весь мир в лапы Тарантулов, лишь бы не лишаться власти...

Сирена не унималась, постоянно рассказывая сказки о Драконах. Теперь выдумала историю о том, что Дракоша был принесен в жертву Тарантулам, которые поглотили его сущность. Ложь и провокация — в таком случае не было бы никакой возможности переродить Дракошу в Тотем! Нечего перерождать, когда душа уничтожена! Хотя — имей этот случай место в реальности, чувствовать себя Драконом было бы некомфортно. Кому понравится быть сыном убийцы, предателя и просто слабого существа? Родителей не выбирают — но от них можно отречься... Так! О чем это я?! У меня тут логи и ментальная атака, а не мое отношение к расе Драконов!

С огромным трудом я погасил желание войти в режим конструктора и сделать себе что-нибудь анти-ментальное. При всем уважении к себе, никогда не поверю, что ради меня разработчики сделали отдельное Подземелье. Нет — наверняка его уже проходило несколько Шаманов, а оболочка в виде Сирены — не более чем антураж. Начинка всегда остается неизменной. Таким образом, используй я Ювелирное дело — смогу пройти коридор, однако утверждать, что я Шаман — не смогу. Только сейчас я понял, что же на самом деле имеет атрибут «важное» — не золото, не мнение обо мне других игроков или НПС, не отношения с Настей — для меня важно, в первую очередь, кто я есть на самом деле. Не окруженный мишурой и фантиками — нет. Такой, которого любой человек старается скрыть от себя за ширмами ежедневности, правил и привычек, отговорок «начну в понедельник» или «завтра с утра». Такой, который может ответить на вопрос Достоевского: «тварь ли я дрожащая, или право имею?»

Кто же я на самом деле?

Повторный подход к коридору дался мне легче — на эмоциях, злости и уверенности, что я должен пройти мне удалось прогнать страх. Стоит отметить, что по логам ментальных атак еще не было, однако в прошлый раз я с трудом взял ручку двери в руку. Сейчас же мне не составило труда открыть дверь и уставиться в длинный коридор, теряющийся где-то в потемках. По всей видимости, пройти его придется весь...

*17:21:11 Выбран коридор испытаний: Страх.*

*17:21:15 Игрок подвержен ментальной атаке: Страх 1-го уровня.*

По телу прошла дрожь, мышцы напряглись, словно ожидая удара, губы сжались, дыхание перехватило, однако Страх первого уровня был вполне терпим. При этом стало отчетливо понятно — если я просто продолжу идти прямо, то вновь упаду в приступе дикой паники. Нужно что-то менять...



*... Класс Элементный Шаман подтвержден...*

Перебирая логи, в надежде получить помощь, я наткнулся на фразу, появившуюся перед глазами часом ранее. Я начал было листать дальше, однако что-то раз за разом возвращало к этой записи: «... Элементный Шаман...» Владыки подтвердили, что для них я сейчас именно Элементный, а не Верховный, поэтому... Поэтому логично строить свою работу с Духами относительно обновленного класса...

Я полез в мешок и достал Бубен. Первый предмет, определяющий меня как Шамана, позволивший вызывать Духов... Стоп! Что если Бубен нужен не для того, чтобы вызывать Духов? Что если у него другое предназначение? Ведь на руднике у меня получалось вызывать Духов, используя обычную кирку, бубен я получил уже позже. При этом он является основным атрибутом Шамана, вплоть до ранга Великий Шаман...

Покинув коридор страха, я уселся пред дверьми и постарался разобраться в мыслях — что-то мне подсказывало, что я начал копать в правильном направлении. Итак!

Первое — Шаману нужен бубен, с помощью которого он вызывает Духов. В то же время вызов может осуществляться без бубна, что было неоднократно подтверждено.

Второе — Шаман должен в обязательном порядке иметь бубен. Это один из основных атрибутов, которые выделяют этот класс среди других. Когда Шаман получает уровень Великого Шамана, ему уже нет необходимости использовать бубен, так как что-то происходит. Что — вопрос, на который мне нужно сейчас найти ответ.

Третье — Алтарь... Несмотря на возможность вызывать Духов, Шаман получает штраф, который может быть уменьшен, если на алтаре принести Духам жертву. Возникает естественный вопрос — при чем тут бубен, если штраф накладывается в любом случае?

Коварная мысль мгновенно закралась в голову — что если бубен предназначен не только для вызова Духов? Что если его предназначение в другом? Глава Трилистника пояснил, что я сошел с Пути Шаманов и смогу на него вернуться, если помогу другому игроку стать Шаманом. Но что если я понял его неправильно?

*У Шамана три руки...*

Камлание... Особый процесс класса, который обеспечивает Шаману вызов Духов. Перед глазами появился режим работы с Духами, однако я тут же прекратил бить по бубну, дождался, когда режим исчезнет и вновь

ударил в бубен. Глава Трилистника говорил, что мне нужно забыть информацию, прочитанную в книге, ибо невозможно передать мудрость посредством бумаги. Нельзя стать Шаманом по паспорту, но не по духу.

Он был прав и не прав одновременно. Согласен — понять, а главное принять то, что написано в книге сложно, а порой невозможно. Поэтому я читал ее больше для повышения Духовности, чтобы стать сильнее. Но что если все, что написано в книге — правда? Что если о шаманизме можно говорить только тогда, когда душа Шамана совершает полет или поиск в пространстве психической реальности. И камлание служит для того, чтобы человек вводил себя в особое состояние, подобное сну и режим работы с Духами здесь не играет абсолютно никакой роли?

*«... Камлание является актом художественного творчества. Если писателю или художнику открывается новое знание через их искусство, то шаману оно открывается через камлание. Потребность камлать — это внутренняя потребность. Она молча просится наружу как всякая другая человеческая потребность, и ее удовлетворение дает покой и хорошее самочувствие, а не удовлетворение — мучает...»*

Строки из книги Шаманов всплывали в моем сознании, внезапно обретая смысл. Вот что я делал, произнося свою ключевую фразу даже будучи Верховным Шаманом! На уровне инстинктов я чувствовал, что мне необходимо камлание, несмотря на возможность работы с Духами без него! Именно поэтому я стою одной ногой на том самом Пути Шамана, сам этого не понимая! Камлание — это не особенность класса, это внутренняя потребность Шамана! И одной из основных трудностей является осознание и принятие такой потребности! Игрок может играть Шаманом хоть сотню лет, так и не осознав ту глубину, что заложила в этот класс Калатея — теперь я уверен, что даже в реальной жизни она является либо шаманом, либо, учитывая ее место обитания — колдуньей. Только глубоко понимающий принципы шаманизма человек мог заложить в виртуальную игру такие вещи.

*«... Начинаящий камлать должен суметь почувствовать или увидеть духов. Это происходит в состоянии обострения чувств и активности воображения. Часто в этом помогает страх, не важно, по какому поводу. Шаман не может начать работу с духами в обычном состоянии сознания, он удобным для себя способом приходит в состояние восприятия третьей реальности. В ней он видит духов и работает с ними, при этом его сознание воспринимает и наш мир. Шаман — человек, сильно увлекающийся своим воображением. В отличие от всех остальных людей, он ему доверяет...»*

Открыв глаза, я уставился в стену перед собой, совершенно ее не замечая. Каким же глупцом я был! Не важно, насколько сильных Духов я могу вызвать — их сила вторична! Режим работы с Духами был придуман как заглушка для тех, кто не в состоянии постичь истинных возможностей Шамана, которые простираются гораздо дальше способности ускоренного вызова восьми сущностей из слотов. Если я прав, то Калатея задумала в нашем классе кое-что другое и сейчас мне предстоит подтвердить свою правоту. Либо я так и останусь, по меркам Сирены, обычным Шаманом, либо стану ее учеником, несмотря на войну наших рас!

*У Шамана три руки...*

Ноги вновь предательски подкосились, дрожь и напряжение охватило тело, однако я смог взять себя под контроль и ударил в Бубен. Бум! Эхом разнеслось по коридору, разрывая вековую тишину. Бум! Следом за первым ударом прошел второй. Бум!..

*И крыло из-за плеча...*

Шаг — бум! Второй — бум! Третий — бум! Равномерные удары бубна заволакивали, заполняя собой сознание. Странно — я вижу коридор, понимаю, что иду по нему и в то же время я нахожусь словно в другом месте, в которое нет доступа ментальным атакам коридора.

*От дыхания его...*

Десять шагов — бум! Бум! Идти стало гораздо труднее, словно навстречу подул мощный поток ветра, стараясь опрокинуть меня на землю, поэтому я ускорил ритм ударов. Та часть сознания, которая осталась в коридоре, сходила с ума — ей было не просто страшно, она несколько раз затуманивалась, подкидывала мне небывалые образы, рисовала в воображении розовых слонов и летающих крокодилов, но камлание не позволяло потерять вторую часть себя. Ту, которая была где-то далеко, в месте, в которое не в состоянии проникнуть атаки коридора...

*Разгорается свеча...*

— Приветствую, Великий Шаман! — прозвучал мощный голос, заставивший объединиться два моих разобщенных сознания — то, что

практически умерло, находясь в коридоре страха и то, что было ему недоступно. Коридор исчез, и я очутился в круглой каменной комнате, лишенной хоть каких-либо декораций. Напротив меня в каком-то хаотичном, на первый взгляд, танце, стоял, или плясал прозрачный водяной вихрь. Словно элементаль, с которым мы сражались в Темном лесу, только прозрачный и немного отличающийся по форме. — Рад видеть тебя в своих владениях. Я — Верховный Дух Воды и все Духи, которые ты вызываешь, являются моими детьми.

**Получена классовая способность: Общение с Верховным Духом стихии. Отныне вы можете разговаривать с Духом вашей стихии и вызывать через его посредничество сущности, намного превосходящие вас по рангу.**

— Долго же ты шел ко мне, Шаман!

— Долго, — согласился я. — Мог и вовсе не прийти, если бы не Сирена.

— Нашлазар очень мудрый Шаман, — пророкотал вихрь. — Когда станешь ее учеником, внимай каждому слову и жесту. Она единственная, кто сможет помочь тебе стать Предвестником. Корник или Пронто — ее ученики — уже сделали все, что было в их силах. Выше Великого Шамана они тебя не доведут. Ты сейчас проходишь испытание, поэтому возвращайся обратно в свой мир. Надеюсь, ты понял, как правильно приходить ко мне в гости и я тебя еще не раз увижу. До скорой встречи, Великий Шаман!

**Класс Великий Шаман подтвержден.**

Перед глазами вновь мигнуло, и комната с Верховным Духом сменилась коридором страха, в котором никакого страха уже не было — прямой каменный коридор, уходящий куда-то вдаль. Обернувшись, я видел открытую дверь, через которую сюда вошел — мне удалось пройти всего десять, от силы пятнадцать шагов... Страшно подумать, какой уровень ментальных атак может испытывать игрок метрах в ста от входа. Можно же с ума сойти!

— ... Когда Кармадонт устроил катаклизм, погребший всех Тарантулов, Драконы попробовали захватить власть в этом мире. Слезы и стоны тысяч разумных вознеслись к небесам, заставив Элуну сойти в наш грешный мир. Сгорающие заживо дети, старики, женщины, которых уничтожали лишь за то, что они не имели крыльев. Элунка прогнала большую часть Драконов в другой мир, однако часть их осталась. Началась кровавая охота...

Интересная интерпретация событий, которые мне уже довелось слышать от Хранителя сокровищницы. Выходит, Драконы ушли из-за того, что Элунка их попросила? Они все же занимались геноцидом рас? Плохо, конечно, но... Нет, просто плохо и я прекрасно понимаю Чуму, отдавшую свою жизнь на борьбу с этими крылатыми монстрами. Вспоминая, как отреагировала девочка, когда я превратился в Дракона, полные ужаса глаза... Разработчики затронули те струны души, трогать которые не очень вежливо — забота о детях.

Я продолжил идти по коридору, однако последнее послание Сирены меня никак не могло отпустить. Кармадонт устроил катаклизм, объединив после этого разобщенные народы в единую Империю. Таким образом получается, что люди жили уже в те времена, когда Тарантулы еще правили этим миром... Культ Тарантулов... Точно! Теперь понятно, откуда он взялся — часть людей, заикленных на власти, как и Драконы, решили возродить былых повелителей. В этой части с описанием Ока темной вдовы все понятно. Однако почему в нем не сказано, что после катаклизма, устроенного Кармадонтом? Как же мало мне известно об истории моих обоих рас... Зато как интересно об этом узнавать сейчас...

— Ты прошел Лабиринт желаний, Шаман! — буквально через две сотни метров коридор свернул в сторону и я лицом к лицу столкнулся с Нашлазар. Сирена продолжала смотреть на меня свысока, словно мои успехи ее совершенно не порадовали. Кстати, странно: по сути, у меня было два испытания — Дракоша и двери. Где я умудрился потерять звание Верховного Шамана? Неужели меня все же понизят?

— Предвестник, — приветствовал я старшего по рангам.

— Надо же, — ухмыльнулась Сирена. — Дракон гнет спину перед Сиреной!

— То, что я Дракон, не делает меня ни лучше, ни хуже Сирен, — ответил я. — Сейчас я не Дракон, а Великий Шаман, который желает стать Верховным.

— Да, сейчас ты Великий Шаман. Просто удивительно, как тебе удалось пройти лабиринт так далеко. В одном я не ошиблась — твоего

желания стать Верховным было недостаточно для третьего испытания. Ведь ты — Дракон, такой же слабый, немощный, завистливый образец коровьей лепешки, как были те, кого я знала! Тебе никогда не стать Верховным Шаманом, ибо для этого нужно иметь то, что Драконам совершенно чуждо — желание и возможность жертвовать этим желанием.

— Предвестник ошибается, — как можно спокойней произнес я. Нравится Сирене ругаться — пускай, главное чтобы мне от этого польза была. — Я готов пройти испытание в Верховные Шаманы.

— Это ты ошибаешься, Великий Шаман, — внезапно произнесла Нашлазар, убрав надменность в голосе и печально покачав головой. — Ты правильно понял суть ранга Великого Шамана — это способность общения с Духом своей стихии, но Драконы... Ты можешь стать Драконом и попробовать вызвать любого Духа — уверяю, тебе откроется много интересного. Ты показал себя очень способным Шаманом, пожалуй, единственным после Калатеи, кто смог понять основы шаманизма, но выше тебе уже не прыгнуть. Мои сожаления...

### **В форме Дракона вызов Духов запрещен.**

Хм, действительно... Убей, не помню, вызывал ли я Духов в форме Дракона, но если Сирена не врет, то...

— Понимаю, что у тебя нет оснований доверять мне, — опять печально произнесла Нашлазар. — Перед испытанием я предупредила, что буду тебе лгать и сбивать с пути, но таковы правила прохождения. Ты не стал бы Великим Шаманом, если бы не справился с собственными эмоциями и начал мне отвечать. Это было испытание, которое ты с честью прошел. Но даже в лабиринте я ни разу тебе не солгала.

— Ни разу? — не сдержался я от сарказма. — Особенно ни разу ты не солгала, когда отправила сына Ренокса на заклятие Тарантулам. Если бы его суцность была поглощена, он никогда бы не стал моим Тотемом!

Сирена очень внимательно посмотрела мне в глаза, после чего медленно, чеканя каждое слово, произнесла:

— Клянусь своей силой, покровительством Владык и Элуны, что во время прохождения Драконом испытания, я не произнесла ни слова лжи!

Светлая аура окутала Сирену, подтверждая ее слова и вгоняя меня в состояние полного ошеломления. Как же так?

— Клянусь своей силой, покровительством Владык и Элуны, — не

остановилась на достигнутом эффекте Сирена, — что глава Драконов, которого Махан называл Реноксом, лично передал своего единственного сына, достигшего к тому времени годовалого возраста, в лапы Тарантулов, после чего наблюдал, как поглощают душу его сына.

Вокруг Сирены появилась очередная светлая аура, заставившая меня совершенно по-другому посмотреть на наши отношения с Реноксом. Он смотрел, как уничтожают Дракошу? Тогда я совершенно ничего не понимаю...

— Клянусь своей силой, покровительством Владык и Элуны, — по всей видимости, Сирена решила меня «добить», — что за творимые бесчинства и смерть, которые сеяли Драконы, богиня Элуна их прокляла, лишая разделения на классы. Отныне Драконы только Драконы, но не Воины, Паладины, Жрецы или Шаманы. Им не доступен вызов Духов!

Когда вокруг Нашлазар в третий раз появилась светлая аура, я не знал, что делать. В Барлионе такими клятвами не бросаются даже на арене комедийного цирка.

— Но сын Ренкса является моим Тотемом, — растерянно прошептал я.

— Только Тотемом, но не живым воплощением. Ты подтвердил звание Элементного Шамана и понял, что Тотем является лишь отражением сущности своего владельца. Мой ученик постарался добавить в этот поистине уникальный Тотем несвойственные ему функции, например — способность говорить с другими, а не только со своим владельцем, урезанную память, но твой Тотем навсегда останется лишь твоим Тотемом, никак не сыном Ренкса. Ты уникальный Дракон — у тебя есть вторая ипостась. Именно в ней ты общаешься с Духами, именно в ней ты прошел подтверждение в лабиринте. Именно этой ипостаси Владыки дали ранг Верховного Шамана, несмотря на то, что ты не доказал предыдущие. Я склоняю голову перед их мудростью — они знали, что ты в состоянии пройти этот нелегкий путь. Я была не права и признаю это. Твою человеческую ипостась можно обучить и сделать из нее Предвестника, Дракона — нет. Жаль, что Драконовая часть является главенствующей... Прими мои соболезнования.

— Главенствующей ипостасью?

— Ты Дракон и от этого никуда не деться, однако тебя можно скорректировать. По сути, для тебя ничего не изменится, за исключением того, что на главенствующую роль выйдет человеческая ипостась. Обязана предупредить — этот очень болезненный процесс. Если ты его не выдержишь, так и останешься под гнетом своей драконовой сущности...

— Подожди, я могу пройти модификацию и вновь стать человеком?

— Нет, ты — Дракон и останешься им навсегда. Но, как я говорила, ты уникальный Дракон, имеющий две ипостаси. Сейчас твоя основная форма — Дракон, а не человек. Если ты согласишься пройти корректировку, то Дракон станет вторичной ипостасью, а человек — первичной. Повторюсь — пока ты Дракон, ты не можешь использовать Духов, когда ты станешь человеком — для тебя не возникнет никаких трудностей.

— Что для этого нужно?

— Согласиться на боль, справиться с ней, не проронив ни слова и отказаться от ипостаси Дракона.

— Отказаться?

— Да, это, как раз, самое простое. Я рассказала тебе, кем были Драконы для Барлионы, поэтому тебе нужно сказать, что ты не принимаешь всей той жестокости, что творили они, что ты не готов быть Драконом. Шаман не может быть жестоким и кровожадным, пример в лице Гераники это подтверждает... Как только ты произнесешь, что не готов принять жестокость своих предков, что ты отказываешься от нее, от всего черного, что творили Драконы, я проведу ритуал и изменю твою основную ипостась. Но повторяю — стать Верховным Шаманом ты сможешь только через боль. По-другому смены быть не может. После этого я назову тебя своим учеником и обучу всему, что знаю. Скажи, Дракон Махан, ты готов стать моим учеником?

— Ты уже предложила мне стать учеником, — все еще сопротивлялся я.

— Совершенно верно, независимо от того, решишься на смену ипостаси, или нет, ты будешь обучаться. Только обучать тебя буду совершенно разным вещам. В одном случае — глубинам шаманизма и подготавливать к рангу Предвестника, в другом — просто проверю, как хорошо ты умеешь работать с Верховным Духом твоей стихии. Глубину обучения определяешь ты, причем определить ее нужно прямо сейчас. Но готов ли ты отказаться от своего желания быть Драконом? Мне кажется, что нет... Как я говорила в самом начале — Драконам чуждо отказываться от своих желаний, поэтому прими мои соболезнования. Ты был многообещающим Шаманом...

**Желаете провести процедуру корректировки ипостаси и отказаться от ведущей роли Дракона?**



Две кнопки: «Принять» и «Отказаться» повисли перед глазами, заставляя меня крепко задуматься. Готов ли я стать Верховным и обучаться рангу Предвестника, или Великий — мой потолок в этой игре? С одной стороны — умение прыгать по Малабару, с другой — хорошее отношение НПС, находящегося в другом мире. Возможность познать класс против принятия истории собственной расы. Самосовершенствование против общения с детоубийцей...

Да пошли все!

Я — Шаман!

— Что ж... Это твое решение, — спокойным голосом произнесла Сирена. — Прежде, чем я вынесу окончательный вердикт, поясни свой выбор.

— Шаман не имеет право забывать свою историю. Я — Дракон! Какими бы плохими или хорошими мои предки не были — они мои! Не в моих силах изменить историю, зато в моих ее принять. Принять и постараться понять. Ты права — мне чужды те Драконы, что жили когда-то, но... Прости, Нашлазар, для меня будет честью, если ты научишь быть меня настоящим Великим Шаманом...

— Теперь я понимаю, почему Корник был уверен в тебе, — открыто и по доброму улыбнулась Нашлазар, насколько вообще Сирены способны открыто улыбаться. — Ты готов принести себя в жертву, отстаивая собственные убеждения и мысли. Именно так и должен поступать настоящий Шаман — для него не должно быть никаких авторитетов, кроме предков. И не играет никакой роли, каким предки были в жизни — хорошими или плохими, они, прежде всего, предки. Пойдем, мой ученик, тебе предстоит многому научиться...

**Предвестник Нашлазар предлагает вам стать ее учеником. Желаете принять?**

Сирена еще раз бросила на меня довольный взгляд, развернулась и неспешно поползла к выходу из лабиринта. Я сделал всего один шаг вслед за ней, как остановился. Вновь две кнопки и вновь поворот моего несчастного шаманизма. С удивлением осознал, что у меня на душе нет ликующих струн арф и победных звуков фанфар, наоборот — возникло страшное чувство опустошения и утраты. Словно только что у меня отняли

самое дорогое, что есть, заменив это подделкой...

— Ученик, ты идешь? — поинтересовалась развернувшаяся Нашлазар, увидев мои колебания.

— Прости, Предвестник, — закрыв глаза, чтобы не видеть реакцию Сирены, я вслепую нажал кнопку «Отказаться», — для меня в этом мире может быть только один учитель — Корник. Ты можешь помочь ему в моем обучении, направить в нужном направлении, наставить, но нельзя забирать у него меня. Извини...

Я ожидал какой угодно реакции, кроме молчания. Крики, обвинения, насмешки, саркастические замечания, но никак не молчание. Оно было еще хуже, поэтому я открыл глаза, чтобы удостовериться, что Сирена еще здесь.

— Достойный Враг... — медленно протянула нависшая надо мной Нашлазар, поняв, что я открыл глаза. — Жаль, что ты не встретился мне во времена войны — было бы интересно сразиться с тобой... Прими этот дар, Верховный...

**Класс Верховный Шаман подтвержден.**

**Получен Кулон Драконьей ярости. Описание: Кулон привязан к форме Дракона, снять или изменить в форме человека невозможно. Время нахождения в форме Дракона увеличивается в 2 раза. Класс комплекта: Уникальное расовое. Требование: ранг Дракона 5+**

**Лабиринт желаний пройден.**

ЧТО?

— Корник! — произнесла Сирена, и рядом с ней появился гоблин. — Твой ученик смог меня удивить. Я позволяю рассказать ему о специфике лабиринта, но только после того, как он обновит свое присутствие у Альтамеды — осталось всего два часа. Как расскажешь — жду тебя обратно, нам предстоит многому тебя обучить. Нехорошо, когда учителю больше нечему учить своего ученика... Ступайте! И... Враг, помни, что ты граф...

## Глава 13. Нежданная встреча

— Корник? — насел я на учителя, не позволяя тому улизнуть от ответа. — О чем рассказывала Нашлазар?

— Может потом? — скривив свою зеленую мордочку, протянул гоблин. — Тебе еще с замком разбираться, а ты глупостями голову забиваешь...

— Корник! — не сдавался я. — О чем рассказывала Нашлазар?

— Зануда, — буркнул гоблин, после чего расцвел в улыбке, — других и не держим! Если в двух словах, а больше тебе знать и не нужно, то лабиринт служит для простой проверки рангов Шамана. Практически все, кто сам выбрал Тотем, проходят его без особых вопросов — никто не становился Верховным, не пройдя знакомства с Духом стихии и единения с Тотемом. У тебя же сложились слишком удивительные для Шамана отношения с Тотемом, поэтому...

— Хватит рассказывать то, о чем я и так знаю! — перебил я учителя. — Почему Сирену не покарали, когда она рассказала, будто Ренокс отдал сына на растерзание Тарантулам?

— А, ты об этом... Понимаешь... Я не могу тебе этого рассказать — на мне запрет. Могу сказать одно — Нашлазар сказала не всю правду, лишь часть ее...

— Отведи меня к Реноксу!

— Я извозчиком не нанимался! — тут же набычился гоблин.

— Как к Альтамеде отвезти — пожалуйста, в Анхурс — без проблем, а к старому зеленому монстру — не нанимался? Корник — либо рассказывай, либо отвози!

— Значит, о сути Лабиринта желаний ты знать не хочешь, поэтому мне ничего не остается, кроме как попроситься. Меня ждет учитель, — с этими словами гоблин, загнанный в угол отдельной ложи «Золотой подковы», исчез. Мало того, что он на меня все расходы повесил, так еще и отвечать не собирается! Нет уж!

— Учитель, я же этого так не оставлю! Мне нужен ответ и я его получу, чего бы этого не стоило!

— Вот заработаешь десятый ранг Дракона, полетишь открывать одиннадцатый, сам все и расспросишь! Нечего приставать к старому больному гоблину! Все — отключаюсь! Наше обучение мы немного отложим — мне нужно понять, куда тебя развивать...

Вредный коротышка что-то сделал, после чего все мои последующие вызовы уходили в молоко — по всей видимости, есть какая-то способность, что блокирует общение с учеником... Как же мало я знаю... Понимая, что добиться чего-то большего от Корника не получится, я отправился к Верховной — давно нужно было решить вопрос с закончившейся освященной рудой. Никогда не знаешь, когда она понадобится.

— Махан, давно тебя не было видно! — произнесла Елизавета, вставая из-за стола. Взглянув на бедного представителя семейства массивных предметов мебели, я не смог сдержать усмешки — по сравнению с моим прошлым посещением кабинета Верховной Жрицы он успел сильно измениться.

— Нечего ухмыляться, — надула губки Лиза, увидев реакцию на ее стол. — Кто бы мог подумать, что за пять лет моего отсутствия из Верховной сделают бюрократа! Раньше все вопросы решал архивариус, до меня доводили только нерешаемые проблемы. Сейчас же... Заказать воск, мед, щетки, дерево для ремонта! Надо мной уже Элуна усмехается — говорит, такой работающей Жрицы у нее еще не было!

— Так найми архивариуса, — предложил я.

— Ой, спасибо, что бы я без тебя делала! — съязвила Лиза. — Ты прям спаситель мой!

— Ерничать тоже не очень хорошо, — вернул я Верховной обиженную физиономию.

— Прости, просто столько дел навалилось — голова идет кругом. Ты зачем пришел?

— Спросить хотел. Однажды ты рассказывала о дворфах, что попали на Шахматы Кармадонта. Хотел уточнить — ты не знаешь аналогичных историй о двух Великанах?

— Великанах? — задумчиво переспросила Верховная, напрягая лоб. — Наверно... Хм... Ты в библиотеке не спрашивал?

— Спрашивал, регистратор говорит, что все Великаны были великими и ему нужны конкретные имена.

— Тогда извини — в голову ничего не приходит. Она у меня сейчас другим занята...

— Ты так и не рассказала, что случилось с твоим архивариусом.

— Пропал он. Месяц назад вышел в город и пропал с концами. Амулет служащего показывает, что он жив, Вестники говорят, что он в городе, с ним все в порядке, но большего они сказать не могут... В общем — уволить я его еще четыре месяца не могу, поэтому сижу и потихоньку схожу с ума. Можешь делать ставки, что случится раньше — вернется

архивариус или у Элуны появится новая Верховная...

— Может тебе помочь его отыскать? — спросил я, чувствуя, что наклеывается задание.

— Спасибо, не нужно — его ищет уже больше сотни Свободных Жрецов. Правда, уже три недели безрезультатно ищет, но это дело храма и привлекать Шамана я не хочу. Ничего со мной страшного не произойдет...

— Хорошо. Слушай, а ты можешь дать своим сестрам поручение сделать мне еще немного освященной руды?

— Сделаем, почему нет. Сто золотых за единицу, или две тысячи за пачку.

— Лиза!

— Сейчас я не Лиза, а Верховная Жрица! Изменять сущности — наша обязанность, однако я не ощущаю в тебе темных предметов. Если на освящении мои жрицы не будут повышать свои навыки — такая работа платна. Я тебе и так, как другу, делаю огромную скидку. Так что — будешь освящать?

— Давай... — согласился я, доставая имеющуюся в мешке руду. — Двадцать пачек железной руды и столько же золотой... Оплата, надеюсь, по факту работ?

— Как тебе будет удобно, — улыбнулась Верховная, тут же вызвав одну из сестер и передав ей руду. — Через тридцать минут будет готово, можешь подождать. Вот! Вспомнила насчет Великанов — у нас в городе есть несколько статуй. Посмотри на них — может, на что и натолкнут...

Неделя, что отделяла меня от возвращения Насти и Плинто, пронеслась как один миг. Два раза в сутки я летал к Альтамеде, потратив около двухсот тысяч на телепорт и столько же на свиток с заклинанием «Скрытие», с помощью которого у меня появлялась возможность незаметно приближаться к замку и обновлять свое присутствие. Вообще затратное это мероприятие — владеть собственным замком. Уже столько денег потрачено, а он еще даже не в моем владении. Страшно представить, что будет позже.

Встретился со Свардом, заключив с ним очень выгодное для клана соглашение — теперь все мои Рейдеры щеголяли с цветочными узорами от ведущего Зачарователя Малабара. Он и Кирона получили за статую +1 к Ремеслу и несколько единиц к своей основной специальности, так что пришлось обещать, что если я опять задумаю объединение — Свард будет приглашен в первых рядах. Настаивать на незамедлительном объединении он не стал — прекрасно помнил, чем для меня обернулось предыдущее нарушение логики игры.

Не обошел я стороной и Кузнечное дело, подняв его сразу до 129 единиц — до текущего максимума. Творить кольца или цепочки настроения не было, поэтому я занимался тем, что выплавлял слитки — вначале Железные, а как только достиг 100-го уровня — Стальные. Руды для проковки потребовалось очень много, но в результате я стал обладателем сразу семи Танзанитов и двух Хризолитов. Если последние девать мне было некуда, кроме как продавать, то добытый собственными силами Танзанит позволял надеяться на создание фигур Великанов. Однако было одно «но» — с Великанами была полная беда. В Анхурсе располагались девять памятников и, когда я узнал их историю, каждый из представленных Великанов мог занять место среди фигур Шахмат Кармадонта. При этом свиток с описанием Шахмат упрямо утверждал, что образа фигур еще не разработаны — статуи пришлось отместить...

Барса продолжала активно принимать народ, поэтому уже к концу пятого дня моего вынужденного пребывания в Анхурсе численный состав клана составил пять сотен человек, из которых триста пятьдесят были ремесленниками, на радость нашему финансовому магнату — Лэйте. Воин, по всей видимости, нашел свое призвание — из семнадцати миллионов клановых золотых он уже сейчас умудрился сделать двадцать три, оплатив при этом все расходы на месяц вперед, включая мои прыжки по континенту. Лэйте постоянно что-то покупал, продавал, висел на амулетах, почте, даже нанял мальчика на побегушках, чтобы тот носился к Магу за свитками и всем необходимым, не отвлекая его от важных дел.

Таким же образом я потерял Растяпу и Эрика. Собрав себе рейдовую группу, Растяпа начал носиться по Подземельям, как умалишенный, в режиме 24 на 7. Утрирую, конечно, но за две последние недели его уровень вырос до 167 и в Подземельях он проводил более 18 часов в день. Вначале игроки, которых он себе набрал, ругались, состав постоянно обновлялся, но Разбойник где-то умудрился отыскать пятьдесят таких же, как он сам, повернутых на Подземельях игроков, и теперь начал активно догонять группу Магдея.

С Эриком было все совершенно противоположно — он полностью ушел от борьбы и занялся творчеством...

— Как успехи с Ремеслом? — спросил я Эрика, пересекшись в очередной раз в Кузнице. Когда Император пригласил его и, как оказалось, супругу Офицера из реала, которой Эрик дал второй билет, к себе во дворец, Воин оплатил удаление одной из характеристик, после чего принялся открывать себе Ремесло.

— Никак, — буркнул Эрик, отводя глаза. — Не получается нифига! Я

прекрасно понимаю, что нужно делать, но как только приступаю к работе — словно с руками что-то происходит! Один неловкий удар и все изделие становится непригодным! Я уже столько слитков перепортил, что решил остановиться и сделать паузу. Может, нужно чуть выше поднять Кузнечку... Даже не знаю...

— Понятно, — кивнул я головой. — Держи-ка! Может, с этим сумеешь побороть кривизну рук!

Окружающее пространство озарилось светом, когда я достал из мешка Гладир и протянул его Эрику. Лицо дворфа в этот момент нужно было видеть — столько эмоций, начиная от недоверия, заканчивая щенячьим восторгом, сменяющих друг друга с быстротой молнии, я не видел в своей жизни никогда — ни в игре, ни в реальности.

— Это... это же... — произнес что-то невразумительное Эрик, рассматривая Гладир и держа его в руках, словно маленького ребенка. — Это же... Махан! Это же!..

Никогда бы не подумал, что у моего Офицера такой обширный словарный запас. Эрик с таким воодушевлением начал трясти мою руку, что я начал беспокоиться о нанесении непреднамеренного урона. Вдруг Имитаторы, следящие за заключенными, решат, будто он умышленно нанес мне урон.

— Эрик, прекрати! — попробовал я вырвать руку, однако дворф вцепился в нее стальной хваткой. — Ты себя ведешь, как маленький ребенок, которому Дед Мороз конфетку подарил! Да хватит! — с трудом, но все же мне удалось вырвать руку. — У тебя есть два дня, чтобы открыть себе Ремесло! Слышал? Два дня! Если не справишься — заберу молот и скажу, что так и было! Справишься — еще кое-то дам!

— Махан! Да я теперь!.. Да я уже сегодня!.. Да я прямо сейчас!.. — продолжил радовать меня своими метафорическими оборотами речи Офицер.

Через два дня Эрик приволок Уникальные наручи для игроков до 200-го уровня и торжественно объявил, что у него получилось. На лице дворфа было столько радости, что я не сдержался, достал пояс и перчатки, и протянул их Эрику. +11 к Ремеслу человеку, который будет все время заниматься творчеством — очень выгодное вложение для клана. Тем более, что на всякий случай я кинул Эрику соглашение, что если вдруг что... Мы же преступники — кто знает, вдруг его на рудник вернут... Только для подстраховки, не более...

— Дим, привет, я вернулась! — наконец настал счастливый момент, когда Настя закончила свое обучение. — Ты где? Мне тебе столько много

*хочется рассказать! Не поверишь — я теперь Капитан Паладинов и могу накладывать усиление на 10 процентов!*

*— Двигай в Анхурс. Ждем Плинто и выдвигаемся к Альтамеде.*

*— Ждем?*

*— Он, как и ты, обучение проходит. Прилетай — я буду в «Золотой подкове», отметим твое возвращение...*

— Смотрю, вы не отдыхали, — заметила девушка, обратив внимание на уровень клана. Барса уговорила меня встретиться с телеканалом, который жаждал сделать свой репортаж о событиях в Темном лесе, но для этого было необходимо сделать несколько правок во внешнем оформлении клана. Теперь в свойствах каждого представителя «Легенд Барлионы» фигурировал не только уровень клана и его название, но также обновляемый в режиме онлайн рейтинг официальной статистики. Стоило такое удовольствие всего десять тысяч золотых в месяц, поэтому отказать девушке у меня не было никаких оснований. Теперь все прекрасно видели, без лишних запросов, что «Легенды Барлионы» является кланом 4-го уровня и занимает 659 место в клановой иерархии Малабара. Всего за пару недель...

— Крутимся потихоньку... Насть, мне твоя помощь нужна.

— Говори.

Пересказ рассказа Гейры о возможности попасть в Альтамеду через Подземелье не занял у меня много времени, поэтому уже через пару минут за нашим столиком повисла тишина. Настя думала о моих словах, я — тоже, только с другого ракурса. Почему я раньше об этом не думал? Император и Властелин предупредили, что войти в Подземелье сможет только владелец Альтамеды или его супруга. Но они ничего не говорили о... Так, нужно проверить! Специально открыл книгу, подаренную мне Советом Нарлака, в которой были описаны права и обязанности аристократического сословия Барлионы. Точно! Есть лазейка!

— Мне одной будет тяжело.

— Никто не заставляет тебя идти в одиночку, — ухмыльнулся я, прокручивая ситуацию в голове. Интересно, разработчики заранее толкали меня к принятию такого решения, или это очередной «прокол»? Подарить книгу о дворянах, непонятные слова Сирены о том, что я Граф, вечное предупреждение, что в замок могут войти только владельцы... Слишком много маркеров для того, чтобы мозги начали работать в нужном направлении. — Мы возьмем с собой Плинто!

— Сам же сказал, что в замок могут войти только владелец и его



супруга. Другим игрокам проход закрыт...

— Читай, — протянул я девушке открытую на нужной странице книгу.

— Когда он возвращается? — бросив всего один взгляд на название параграфа, Настя тут же подобралась, словно перед броском.

— По моим расчетам — через пару часов должно закончиться обучение, затем наверняка потратит день на реал — все же неделю там не был. Потом войдет в Барлиону, где мы его и встретим...

— Я приготовлю все необходимое, — сделав фотографию страницы, Настя откинулась на спинку кресла. — По всей видимости, нас специально выдернули, чтобы адаптировать сценарий под троих игроков... Дим, а ты сейчас не занят? У меня есть предложение, от которого ты не сможешь отказаться...

— Извращенцы — резюмировал Плинто, когда я описал ему ситуацию с Альтамедой и придуманный нами способ действий. — Если думаете, что я соглашусь на такую авантюру... То думаете совершенно правильно. Когда приступаем?

— Встреча с Императором назначена на вечер, провести церемонию может только он.

— То есть у тебя даже ни малейшего сомнения в том, что я соглашусь, не было, так?

— Ты против?

— Нет, но...

— В таком случае — перестань пугать народ, отключи свою черную ауру и готовься к походу. Настя думает, что сценарий уже адаптирован под конкретных трех игроков, поэтому придется показать все, на что мы способны. Тебе сколько времени нужно?

Результатом обучения и Анастории, и Плинто стали ауры, постоянно висящие вокруг игроков. Если на фоне постоянно светлой и позитивной девушки ее сверкание бросалось в глаза не сразу, то вокруг Разбойника явственно чувствовалась страшная черная аура смерти. Игроки, косясь на Плинто, старались обойти его стороной, так как вкупе с красными глазами, источающий темный туман Вампир смотрелся пугающе. Не знай я, что на самом деле этот человек является белым и пушистым зайкой — сам бы боялся...

— Пару часов, — подумав, ответил Плинто, после чего опять задумался и добавил: — и пять тысяч золотых...

— Не понял...

— Штраф нужно будет заплатить за меня... Я собираюсь немного

пошуметь в городе...

— Может, отложишь шум до того, как мы вернемся? Тебе это вообще зачем?

— Что значит зачем? Когда я сюда шел, встретил Хелфаера со своими рейдерами. Хочу проверить способности, которые я за полторы недели получил. Манекены и тупые монстры — это одно, а Хелфаер, с возможностью откинуть его на 30 % по Опыту — совершенно другое...

Хелфаер с рейдерами в столице? Они же должны штурмовать Подземелье, в котором находится средство против кинжала Гераники. Императору осталось жить — я открыл описание задания на создание освященной вещи — всего четыре недели, но почему Феникс перестал его спасать? Оповещения, что найден способ спасения Императора, не было... Ничего не понимаю.

— Хорошо, готовься. Напишешь, когда штраф нужно платить. Главное, сам не уйди на перерождение.

— Не дожدهшься! — ухмыльнулся Плинто, после чего добавил: — Если эта птичка выиграет — я пробегусь по всему Анхурсу в одной набедренной повязке с криками «Хелфаер лучший!». Клянусь своей силой!

Вокруг Вампира образовалось темное сверкающее облако, тут же испарившееся в окружающем пространстве — Император принял его клятву. Но почему темное, а не светлое, как у всех игроков? Неужели Плинто перешел на темную сторону? Радовало одно — даже несмотря на его ауру, стража не обращала на Разбойника никакого внимания. Словно для них красных глаз и темной ауры не существовало...

— Император готов вас принять, — торжественно произнес распорядитель, — Следуйте за мной...

Настя в очередной раз выручила, воспользовавшись своим правом на посещения столь важной особы, как Император. Вообще это ненормально, что обычным игрокам к нему пробиться практически нереально. Не совсем понятна логика, которой руководствовались проектировщики игры в этом моменте.

— Анастасия с гостями! — открыв перед нами дверь в кабинет, распорядитель словно растворился в окружающей обстановке. То он был и тут раз — нет его.

— Великая Анастасия, — Император кивком приветствовал девушку, не вставая со своего кресла, после чего удостоил нас своего внимания: — Дракон, Вампир. Что заставило такую уникальную компанию искать встречи со мной, что ради нее Капитан Паладинов пожертвовал своим

правом посещения дворца в любое время?

— Обстоятельства, связанные с замком, — ответила девушка, приседая в реверансе. — У нас есть план, как захватить Альтамеду, однако для этого нужна помощь Императора.

— Хм... Звучит интригуяюще. Если вы сможете меня удивить — я верну тебе право посещения. Говори.

— Махан, прошу, — предложила Настя, тактично отходя в сторону. Все правильно — я основной владетель, поэтому говорить нужно мне.

— Войти в Альтамеду могут только владетели. Анастасия стала моей супругой, однако вдвоем нам в Альтамеде делать нечего. Применив Армагеддон возле Альтамеды, я увеличил уровень обитающих в ней призраков до 380, поэтому даже Капитан Паладинов будет бессилен противостоять им. Противостоять в одиночку. Но если с ней пойдет Вампир-Адепт...

— Плинто не имеет права входить в Альтамеду, — тут же перебил меня Император. — Идея с камнем Инь-Ян была красивой, но в нашей Империи запрещено иметь более одного мужа. Даже если бы я разрешил Анастасии выйти замуж за Плинто, не разрывая союза с тобой, Плинто все равно не стал бы твоим кровником. Также он не может стать вашим приемным сыном — у него есть отец и мне кажется, что Патриарх так просто от него не откажется. Плинто не войдет в Альтамеду, мои сожаления.

— Все правильно, если не учесть одного пункта закона о дворянстве Малабара, в частности — параграф 2 статьи 583.

— Наследование, — тут же понял Император, о чем идет речь. — Но Плинто не может наследовать то, чем ты еще не владеешь...

— И тогда добавляем статью 334 и ее параграф 4...

— Наследование с правом основания собственного рода, плюс обмен кровью с целью братания... Вы уверены, что переживете кровосмешение?

— У нас нет выбора — простое наследование не позволит Плинто войти в Альтамеду. Но если вы проведете обряд, причем не только Плинто и меня, но также и Анастасии...

— Наверняка Бубеле где-то икается, — как-то тихо и совсем не императорски произнес Наатхи, после чего улыбнулся и добавил: — Мне нужен час, чтобы подготовиться, после чего жду вас в лаборатории. Анастасия, у тебя вновь есть право разового посещения. Распорядитель проводит вас в сад...

— Злоб, ты уверен, что нам не пора домой? — примерно через

двадцать минут шатания по дворцовому саду я услышал довольно приятный женский голос. Настя осталась обсуждать с Плинто его победу над Хелфаером — Плинто вызвал того на дуэль и Воин не мог позволить себе отказаться — присутствовало слишком много свидетелей. Поэтому я пошел гулять в одиночку и сейчас, понимая, что подглядывать нехорошо, я все же активировал один из свитков «Скрытия» и подобрался поближе к разговаривающим игрокам. Интересно же, что за люди... Тем более с таким приятным голосом...

— Алиса, все нормально! Император обещал сегодня нас принять, значит примет! Мы ждем всего шесть часов!

— Саш, честно — не знаю... У меня ящик ломится от писем... Откуда в Барлионе столько уродов? Блин... Зачем я в этом дурацком конкурсе участвовала?

Скрытие действовало пять минут, поэтому я особо не переживал, что в самый ненужный момент стану осязаемым. Стражники и Вестники меня и так прекрасно видели, натворить глупостей во дворце невозможно, но скрытно подслушать разговор... Никогда не замечал за собой интереса к чужим сплетням... Старею, наверное. Скоро превращусь в старого ворчливого старика, буду сидеть на скамейке и обсуждать соседей...

Злобный Гнум — Демонолог 264-го уровня и Рансид — Шаманка 45-го. Взглянув на девушку, я едва сдержал свою челюсть на месте — Анастария и Элуна нервно курят в сторонке по сравнению с внешностью этого очаровательного создания. С трудом сглотнув слюну, заставляя тело вновь дышать, я неимоверным усилием воли заставил себя отвернуться от девушки. У меня есть Анастария, и какая-то Рансид... Но как же у нее сексуально смотрится мушка над губой!

— Так и знала, что встречу тебя здесь! — внезапно раздался еще один красивый женский голос, наполненной такой гаммой чувств, что все очарование Рансид мгновенно выветрилось из головы, и я обернулся в поисках говорящей.

— Ариен, отвали, — произнес Гнум, становясь между двумя девушками.

— Ой, у Рансид уже завелась карманная собачка! Как быстро! — произнесла девушка и, наконец, я ее увидел — Маг, 286 уровень. Ого! Практически 300-ка! Получается, что Ариен играет очень давно и, с ее-то внешними данными, практически ничем не уступающими Рансид, должна была участвовать в конкурсе ранее.

— *Насть, ты знаешь такую девушку, как Ариен?*

— *Эту милую девочку?* — переспросила Анастария. — *Знаю, конечно.*

*С чего у тебя возник интерес к столь одиозной особе?*

*— Ты не ответила...*

*— Лови голограмму, которую Ариен отправила после моей последней победы на конкурсе. Храню ее как память...*

На почту упало письмо, поэтому я тут же открыл почтовый ящик и уставился на фотографию. Явно сделано не в Барлионе, так как над головой девушки не было никаких маркеров, а на теле отсутствовали обязательные повязки... Полностью обнаженная девушка, стоя на коленях, прикрывая своими длинными черными волосами места, которые позволили фотографии пройти цензуру Имитаторов при загрузке в Барлиону, показывала Анастарии свое отношение к ее победе. В одной руке девушки находился плакат с фотографией Насти, с помощью которой Ариен... Хм... Я понимаю, что плакат большой, лицо Анастарии на нем очень узнаваемо, но так использовать плотную и слишком гладкую бумагу не очень удобно. К тому же поднятый вверх средний палец второй руки, показывающий ее отношение к этому миру... Странная голограмма...

*— Зачем тебе это?*

*— Чтобы не забывать, какими на самом деле являются люди. Начитаюсь писем поклонников, взлечу на небо от чрезмерной идеальности, потом посмотрю на фотографию и становится легче. С чего вдруг ты вспомнил Ариен?*

*— Она сейчас в саду, морально уничтожает Рансид и ее парня...*

*— Тащи меня! Прямо сейчас!*

— Кого я вижу! — елеинным голосом пропела Анастария, подойдя к беседке. Ариен продолжала издеваться над Злобным Гнумом и его Рансид, поэтому постепенно я становился на сторону девочки с мушкой. Если она победила в конкурсе, значит, ее внешний облик должен соответствовать реальному, поэтому можно уверенно говорить — Рансид чуть больше 20. Молоденькая, безумно красивая... Где же таких девочек делают? — Ариен, неужели ты даже в этом году умудрилась стать второй?

— Анастария... — не менее елеино пропела Ариен, переключившись на новую цель. — Ты-то, золотко, что здесь делаешь? Решила погулять по местам былой славы? Бедняжка... С конкурсом пролетела, из Феникса выперли... Неужели у тебя так плохи дела, что ты решила выйти замуж за какую-то посредственность?

— Ариен, Ариен... Смотрю, все же годы берут свое... Морщины, растяжки, обвислая грудь, старческий маразм... Бедненькая... Неужели ты уже не в состоянии справиться со сверстницами, что переключилась на детей? Ты бы еще над детским садом поиздевалась — это как раз твой

уровень...

Дальше началось страшное — две анаконды, даже нет, не анаконды — кобры — сцепились в смертельную схватку. Только сейчас вместо клыков и яда девушки использовали слова... По сути тот же яд, только ранит сильнее... Но никогда бы не подумал, что Настя способна на такое планомерное и основательное уничтожение другой девушки. Ариен размазывали по земле, словно бесформенную массу. Все попытки Мага перехватить инициативу жестко обрывались, и с каждым словом Настя вгоняла свою оппонентку то в краску, то делая ее совершенно белой от злости. Хм... Не хотел бы я становиться врагом своей супруги...

— Спасибо, Анастасия, — произнесла шокированная Рансид, когда Ариен плюнула в сторону Насти, активировала портал и улетела из дворца. — Уже реально достала...

— Ничего страшного, девочки должны помогать друг другу. Увидишь ее вновь — просто набери меня по амулету, буду в игре — обязательно помогу. У меня с этой красавицей давние счеты...

— Насть, а можно вступить в твой клан? В Легенды... Так мне спокойней будет.

— Это не мой клан, а Махана.

— Вся Барлиона знает, что он твой муж и клан, на самом деле, принадлежит тебе. Я писала Барсине, но у меня нет никаких особых способностей... Я не добытчик, не рейдер — просто игрок...

Вот как? Вся Барлиона знает? Очень весело... Работаешь на имя, работаешь, а оно вон как оказывается...

— Рансид... — начала Анастасия, но девушка ее перебила:

— Алиса.

— Алиса, — согласилась Настя. — Ты ошибаешься. Глава Легенд — Махан, вон он стоит, — указала Анастасия в мою сторону. Скрытность к этому моменту уже исчезла, поэтому было видно, что я стою за кустами. Черт! — Если хочешь вступить в наш клан — спроси его, не меня...

— Я... — запнулась покрасневшая прелесть и надо же такому случиться, что именно в этот момент к нам подошел распорядитель: — Император готов вас принять. Следуйте за мной...

— Как тебе девочка? — спросила Настя, едва мы двинулись за регистратором. — Миленькая, правда? Еще и Шаманка...

— Согласен, достойный победитель. Особенно хороша мушка...

— Возьмешь ее в клан?

— Не знаю. Если попросит — возьму, не попросит — нет. Бегать за ней с криками «Рансид, срочно ко мне в клан» не буду.

— Слушай, ты говорил о том, что тебе нужно будет брать ученика сразу после Альтамеды. Возьми Рансид!

— Нет, спасибо. Мне нужно игрока обучить шаманизму, а не смотреть на него осоловелыми глазами, боясь пропустить хоть один жест или слово.

— Даже так...

— Прошу, входите, — регистратор услужливо открыл дверь, обрывая наш непонятный разговор, и перед глазами появилось очередное интересное сообщение:

**Вы получили доступ в Лабораторию Императора.  
Текущий уровень доступа во дворец: 74 %**

— Дочь моя, ты уверена в том, что собираешься делать? — раздался до боли знакомый голос, и возле одной из стен я увидел Нашлазар. Вернее, не саму Сирену, а ее проекцию.

— Тебе, сын мой, тоже стоит подумать, — у соседней с Сиреной стены стояла проекция Патриарха, скрестившего руки на груди и задумчиво смотрящего на Плинто. Сирена, Вампир, Император... Я обернулся и встретился глазами со значительно уменьшенной копией Ренокса, просто молча кивнувшего мне в знак поддержки. Либо приветствия. Хм... Лабиринт не прошел для меня даром — глядя на Ренокса, я, против своей воли, представлял, как он наблюдает за уничтожением собственного сына... Бр-р-р... Нам обязательно нужно поговорить и чем скорее, тем лучше.

— Я так решила! — произнесла Настя, занимая одно из трех мест возле большого красного камня.

— Какой Вампир не любит рисковать? — добавил Плинто, присоединяясь к Насте.

Лаборатория дворца разительно отличалась от уже виденных мной аналогичных помещений. Кроме непонятного красного камня в самом центре комнаты, свойства которого были крайне красноречивы: «Философский камень», в ней больше ничего не было. Ни стульев, ни колб, ни шкафов — голые стены с тремя проекциями и Император с ритуальным кинжалом. Нам бы всем красные плащи — посвящение в масоны в формате Барлионы...

— Махан, займи свое место, — произнес Император, указывая на небольшое углубление в полу рядом с камнем. — Начнем ритуал...

Три проекции наших родителей, а Нашлазар, как я понял — виртуальная мать Анастории, начали петь или даже подвывать какую-то смутно знакомую мелодию. Исполняя ее на три голоса, они буквально через несколько мгновений приковали к звучанию все наше внимание. Музыка словно гипнотизировала, и внезапно я осознал себя раскачивающимся в такт мелодии, положив одну руку на камень.

Император начал что-то говорить о том, что ему дана власть, что он готов сейчас что-то сделать, но я вновь с головой окунулся в поразительное пение наших предков. В нем смешалось все — завораживающий голос Сирены, гипноз Вампира, властность Дракона. Песнь была поистине величественной, как и все трое разумных существ, ее поющих...

— Согласен ли ты, Махан? — пробился сквозь голоса вопрос Императора. Вряд ли он спросит что-то плохое, поэтому я просто произнес «согласен» и вернулся обратно в океан звуков.

— Отныне и навек — Плинто является кровником Махана и Анастории! — закончил Император и внезапно пение оборвалось. Рывком, без предупреждения или оснований — только что чарующие звуки были, и вот их уже нет... Я поморщился от неудовольствия — словно лишили чего-то родного, теплого и такого приятного...

— Я подтверждаю права Плинто на наследование всему, что есть у Махана и провозглашаю его графом! — продолжил Император, несмотря на наше явное недовольствие окончанием песни. — Церемония окончена!

ЧТО?! Как окончена? Мы же ничего такого не делали! В смысле — не было никакого обмена крови, порезов и... Император покинул лабораторию, оставив нас втроем — образы наших виртуальных родителей тоже исчезли.

— *Дим, ты видео этой церемонии снимал?* — тут же возникла мысль Анастории.

— *Да, но...*

— *Скинь мне... Как тебе «Звуки Барлионы»?*

— Что это было? — спросил Плинто, не слыша нашего внутреннего разговора. — Я едва сдержал слезы... Черт! — Плинто поежился, словно от мороза, — такого со мной никогда не было! Это... Черт! Это было охренительно!

— Это были «Звуки Барлионы» — звуковой ряд, который рождается нашим сознанием. Каждый из нас слышал то, что его мозг должен был воспринять как идеальную песню. У меня был некий симбиоз рока и классической музыки, причем за рок отвечала Сирена, а классикой ведали Дракон и Вампир. Что звучало у каждого из вас — записано на видео, на



него тоже шла проекция из мозга. Коль, скинешь послушать?

— Меняемся. Мне тоже интересно, что для тебя и Махана является идеальными звучанием. Обмен?

— Обмен, — согласился я, отправляя всем снятый во дворце кусок. — Плинто, раз ты теперь мой наследник — то с тебя угощение. Не каждый день Вампир графом становится... Если же вернуться к нашим баранам — предлагаю не терять время и отправляться к Альтамеде — мне в любом случае нужно обновлять статус присутствия. Ловите свитки — не хочу, чтобы охранники нас видели.

Раздав всем по два свитка «Скрытия», я достал амулет и позвонил Гейре:

— Мы готовы начинать. Говори координаты входа в Подземелье...

— На питомцах будет быстрее, — печально проговорил Плинто, всматриваясь вдаль. Я не стал покупать телепорты прямо к нужной нам точке — и так на них ушло безумное количество золота — а ножками пройти пять километров не проблема. Во всяком случае — для меня.

— Быстрее, — согласилась Настя, — только мы засветим вход, и наши планы по захвату замка можно смело выбрасывать. Топай, давай!

— Пять километров! Давайте хоть пробежимся — ненавижу ходить...

Дважды приходилось останавливаться и обновлять свиток невидимости, чтобы наверняка минуть все кордоны игроков и, наконец, мы вошли в лес. Если верить карте, то до входа осталось всего два километра и...

### **Получен урон...**

— Это не игроки! — прокричала Настя, бросая на меня бабл. Очень вовремя, так как всего за один удар у меня ушло порядка 90 % Жизни. Кто же это так? — Плинто, драйв!

Всегда хотел узнать, что за «драйв» такой. Из того, что на текущий момент понял — это призыв бей всех, кто вокруг, не жалея ничего. Полное сосредоточие и использование всех способностей. Другого обоснования у меня не было, а спросить я вечно забываю...

Плинто, подтверждая правдивость понимания мной команды, мгновенно вошел в Ускорение, выхватил свои ядовито-зеленые кинжалы и растворился среди деревьев, оставив Настю прикрывать мою нежную тушу,

в которую начали сыпаться стрелы и заклинания. Спасибо баблу — я десять секунд буду жить, а дальше придется «лечь» под Настю — жить-то хочется.

— Гейра, нас атакуют! Это не Свободные жители — выручай, — Настя все же опрокинула меня на землю, прикрыв щитом, но я успел вытащить амулет и позвать свою наемницу. Посмотрим, как те, кто напал на нас, справится с огромной группой 300-уровневых бойцов.

**Получен опыт: +700 Опыта, до уровня осталось 402731**

— ОСТАНОВИТЕСЬ! — практически одновременно с первым сообщением о полученном Опыте раздался громкий крик существа, явно привыкшего повелевать. — Сложить оружие и не причинять никому вреда!

— *Плинто, замри*, — написал я в рейдовый чат, перекрывая трубу с бесплатным опытом. Как я ни люблю опыт, но просто так НПС не просят перемирия — должны быть плюшки... Их же я люблю больше.

— Махан, — то ли прошипел, то ли выплюнул вышедший из-за деревьев человек, и я едва сдержался, чтобы не отправить Плинто чистить этот лес под основание. Принадлежность вышедшего человека к Империи была видна с первого взгляда — серые клубы тумана скрывали землю там, где он ступал, такие же серые и туманные глаза, абсолютно черные волосы, строгий костюм, парящие вокруг тела неясные тени. Мне даже не нужно было смотреть на свойства этого существа, именно существа — не человека — чтобы понять — один из цепных псов Гераники «порадовал» нас своим визитом.

— Предлагаю заключить временное перемирие, — продолжил 350-уровневый Осама, довольный произведенным эффектом. — Мне все равно, что вы думаете обо мне и моем хозяине, но у нас общий враг и мы можем быть друг другу полезны.

— Общий враг? — переспросил я.

— Совершенно верно. Тебе нужно захватить Альтамеду. Мне — уничтожить монстра, что в ней засел. С тобой или без тебя — я его уничтожу. С тобой будет проще. Как и тебе со мной. Решай!

— Атакую! — прозвучал крик Гейры и буквально в нескольких десятках метрах показались мои наемники.

— Гейра, стой! — прокричал я, останавливая бойню. — Никаких нападений до моего приказа!

— Это слуги Гераники! Их нужно уничтожить!

— Давай вначале их выслушаем, а потом примем решение, что делать дальше, — предложил я своей наемнице. — Спрячь оружие.

— Какая верная цепная собачка, — не смог удержаться от комментария Осама. — Хозяин любит таких... Махан — ты удивительно на него похож, такое ощущение, что я разговариваю с сыном моего Повелителя. Жаль, что ты его предал — хозяин не прощает такое...

— Меня совершенно не интересует, что думает обо мне Гераника, — парировал я. — Гейра — окружить здесь все. Плинто — твой Осама, Насть — кидай группу Гейре... Вот теперь давай поговорим...

Три десятка 300-уровневых бойцов, отработавших взаимодействие не в одной стычке, Плинто, практически равный по уровню предводителю войск Гераники — сила была на нашей стороне. Обожаю проводить переговоры в таких условиях.

— Давай поговорим, — ничуть не смущаясь, ответил Осама. Причем ответил в стиле Гераники — с ухмылкой и выставлением на показ контроля над ситуацией. — Повторяю, у нас общая цель — уничтожение монстра Альтамеда, поэтому предлагаю объединиться. Мне сейчас затруднительно пробиться напрямую к замку — слишком много Свободных жителей находится сейчас вокруг замка, но и у вас аналогичная ситуация. Я видел, как ты каждый день появляешься у замка, обновляя статус владельца. «Скрытие» — не самый эффективный способ обеспечения конфиденциальности. Раз ты здесь, тем более в обществе двух Свободных жителей, один из которых может войти в Альтамеду, а второй — очистить к ней проход, то можно предположить, что ворота — не единственный способ попасть внутрь. Предлагаю сотрудничество — до того момента, пока мы не выйдем из замка. Иметь в своей группе дополнительных пятьдесят 330-уровневых воинов очень выгодное дело, не правда ли? Учитывая, что внутри Альтамеда находятся 380-е Призраки. Твоих, кстати, рук дела, знаешь?

Среди деревьев замелькали тени, а на фреймах наемников начала появляться надпись «Оцепенение», длительностью 5 минут. Шах и мат... Партия за Осамой.

— Мы не заключаем перемирие с врагами всего живого, — прошипела Гейра, и только сейчас я увидел, как эмоционально девушка относится к такому близкому присутствию воина Гераники. Раздутые ноздри, покрасневшие глаза, судорожное хватание меча — наемница едва себя сдерживала, чтобы не вцепиться в Осаму.

— Какие гарантии того, что ты не предашь при первой возможности?

— Я призову хозяина, и он подтвердит мою клятву. До того момента, пока мы не вернемся в этот лес, либо не отделимся от Альтамеды более, чем на четыре километра — ты не увидишь более верного союзника. Ты поверишь слову Гераники?

Гераника — практически тот же Император, только плохой, поэтому ему можно верить. Во всяком случае — на текущий момент прецедентов не было, чтобы НПС такого уровня обманывали игроков. На этом строится вся Барлиона.

— *Насть? Что-то мне очень сильно не нравится такое соседство, но они правы — дополнительные силы пригодятся, когда мы попадем внутрь Альтамеды. Призраков там много...*

— *Дим... Я не знаю... Подожди...*

— Вы напали на нас, зачем?

— Мне нужно было проверить, готовы ли вы к тому, что ждет нас внутри. Если бы мне удалось уничтожить Махана — стало бы понятно, что нет смысла присоединяться к вам — чистое самоубийство. Ваше решение?

— Если мы откажемся, вы нас уничтожите? — уточнил Плинто пугающий меня момент.

— Зачем? — пожал плечами Осама. — Мы делаем одно дело, если у вас получится уничтожить монстра без нас — вы все равно нам поможете. Какой смысл мне уничтожать еще одну возможность выполнить поручение хозяина? Откажетесь — мы просто разойдемся и я уже сегодня вечером начну штурм ворот.

— Пятьдесят воинов? — усмехнулась Гейра. Пускай она усмехнулась злобно, но все же усмехнулась. Это радует. — Вас сметут если не Свободные, то Призраки.

— Свободные не могут войти в замок, да и не нужны они нам. Что касается Призраков — я же предлагаю сотрудничество не с пустыми руками. Если мы пойдем вместе, вы узнаете всю силу Теней. Не забывайте — они и призраки очень похожи...

— *Дим, я за союз... В лабиринте от них точно будет польза — если боссы высасывают сущность, то Тени, из того, что я о них узнала, нам сильно помогут... Но убей меня, не пойму — зачем Геранике это нужно? Здесь где-то есть подвох!*

— Я знаю, что здесь есть подвох, — согласился я вслух с Настей.

— Без них было бы не интересно жить, — вновь не смущаясь, улыбнулся Осама. — Тебе нечего опасаться до выхода из Альтамеды. Затем... Как получится... Хозяин очень сильно тобой недоволен...

— Согласен — мы будем полезны друг другу. Анастасия — озвучь

границы нашего сотрудничества.

Как бы я не гордился своим уже немалым опытом по заключению соглашений, до девушки мне было еще далеко. Лучше нее сейчас никто не оградит нас от лишних неприятностей.

— Клянусь своей силой, что буду выполнять все пункты нашего договора, — произнес я, и вокруг моего персонажа образовалась светлая аура — Владыки приняли клятву.

— Клянусь силой, дарованной мне хозяином, что буду выполнять все пункты нашего договора, — произнес Осама и рядом с ним появился Гераника.

— Приветствую, мой несостоявшийся ученик, — ухмыльнулся бывший Шаман. — Анастария, позволь поздравить тебя с повышением. Не часто в этом мире появляются Капитаны Паладинов. Адепт, — не обошел Гераника стороной и Плинто, — в скором времени тебя ожидает веселая жизнь. Спроси своего отца о Пророчестве. Я клянусь, что Осама и его воины исполнят все пункты договора между ними и Маханом! И пусть Барлиона будет мне свидетелем!

— ПОДТВЕРЖДАЮ! — прозвучало всего одно слово, однако я пришел в сознание, стоя на коленях и весь дрожа. Первый раз слышу о такой вещи, как клятва Императора! Это совершенно немыслимая вещь! Кто же ее принимает?

Судя по тому, что на земле лежали все, кроме Гераники — досталось всем неслабо.

— *Дим, я тебя обожаю! Еще одна загадка этой игры! Ты знаешь, кто это был?*

— *По всей видимости — Имитатор, отвечающий за Барлиону...*

— *Это был отголосок Создателя! Создателя Барлионы! Посмотри логи — там все написано! Он не умер! Он живой!*

— Сейчас мы полезны друг другу, Шаман, — дождавшись, пока все поднимутся обратно на ноги, продолжил Гераника. — Но запомни — у тебя нет в этом мире более страшного врага, чем я. Мы еще встретимся — это я тебе обещаю и могу уверенно сказать — наша следующая встреча тебе не понравится. До скорого!

С рук Гераники слетели тени, принявшие кружить вокруг меня, Насти, Плинто, Гейры, Осамы... вокруг всех присутствующих, усиливая основные характеристики сразу на 50 % — максимально возможный баф в игре, полученный на ближайшие 8 часов, после чего Император Мрака усмехнулся и исчез.

— Вы каким образом собрались в Альтамеду пробираться? — спросил

Осама — Радоваться благосклонностью моего хозяина будем потом — у нас есть всего 8 часов, чтобы захватить этот мир...

— Гейра, рассказывай, — попросил я наемницу, открыв логи и отыскав момент, когда кто-то подтвердил слова Гераники:

*12:38:45 Создатель Барлионы применил ментальную атаку — «Величие» 500-го уровня.*

*12:38:46 Игрок подвержен ментальной атаке — «Величие» 500-го уровня.*

Офигеть! Он жив! Виртуальный создатель Барлионы, о котором даже в Шахматах Кармадонта говорится, что он «устал» и «ушел на покой» — жив! Но что, или кто, тогда находится в его гробнице?

К чему откроют доступ Шахматы Кармадонта?!

## Глава 14. Урусай, или Тайна Альтамеды

— Вход, — произнесла Гейра, показывая на огромный дуб. — Ждите здесь...

Бросив еще один уничтожающий взгляд на Кейна, наемница подошла к дереву, дотронулась до его коры и что-то произнесла. Сейчас неважно, но, на всякий случай, нужно посмотреть логи. Там фраза девушки точно должна быть записана — вдруг когда-нибудь придется воспользоваться этим входом. Альтамеда должна стать моей...

Кора дуба пошла рябью, словно поверхность озера, в которую бросили камень, после чего начала вдавливаться в дерево, словно в ту же самую поверхность начали вдавливать невидимый и оттого прозрачный ящик. Постепенно волнение начало угасать, формируя прямоугольный проход, у самого основания которого находилась крутая винтовая лестница, ведущая вниз...

— Добро пожаловать в тайное Подземелье Гларниса, — воодушевленно проговорила Гейра, в глазах которой читалась гордость за свою семью, построившую этот подземный ход. — Входим по одному и ничего не трогаем...

— Тесновато тут у вас, — пробурчал Плинто, двигаясь вслед за наемницей. Проход и вправду можно было сделать шире — мне приходилось двигаться боком, так как размах моих не самых больших плеч не помещался в темном проходе.

— Дойдем до лабиринта — там развернешься, — парировала наемница, зажигая еще один факел и передавая назад. — Идемте! Пять километров сами собой не исчезнут...

Насколько было легко бежать от Альтамеды, настолько непросто приходилось двигаться боком обратно. Причем, почти в кромешной тьме — было всего десять факелов на практически восемьдесят человек. Вернее — на тридцать человек и пятьдесят недочеловеков. Все бы ничего, имей проход ровный пол, но постоянные ямы или камни делали наше продвижение очень захватывающим, особенно когда кто-то спотыкался и падал на соседей.

Примерно через километр проход заметно пошел под уклон, делая передвижение еще более веселым — приходилось упираться в стены, чтобы не начать скользить вниз. Было уже не до гладкости пола — главное не упасть.

## **Вы вступили на освященную землю. Получен баф "Дар Элуны..."**

— Какая приятная штука, — откуда-то сзади послышалось замечание Кейна. Выходит, даже на слуг Гераники распространяется действие этого круга, находящегося не только на поверхности, но и простирающегося глубоко под землю. — Получается, что мы практически пришли?

— Еще сто метров, — ответил голос Гейры из головы колоны. — Признаюсь, я надеялась, что круг вас уничтожит...

— Нас тяжело уничтожить, Маг. Для этого нужно что-то мощнее, чем круг Элуны.

— Плинто, ты как? — спросил я у Разбойника, прерывая перебранку. Плинто находился рядом с наемницей и по всем правилам уже должен попасть в зону Альтамеды. Было очень интересно — сработал мой план, или нет.

— Живой вроде, никаких сообщений не было. Если верить карте — замок прямо над нами. Двигайте своими копытцами быстрее — здесь есть где развернуться...

Всего за четыре часа с момента спуска в подземный ход мы достигли огромной пещеры, в которой находилось два выхода — темный проход, через который мы пришли и массивная деревянная дверь с закругленной верхушкой.

— За дверью начинается лабиринт, доскональной карты нет, зато точно известно — в нем всего четыре уровня. Я не знаю, какой логикой наделил его мой предок со своими магами, но можно предположить самое плохое — он постоянно изменяется и карта, что я составила, не пригодится. На всякий случай — держите. Как договаривались — я иду сзади...

— Неужели бесстрашная наемница чего-то боится? — не замедлил вставить ремарку Кейн.

— Здесь гуляет Поглотитель, — произнесла девушка и с лица Чернокнижника слетела улыбка. Едва ли не первый раз за все наше недолгое знакомство.

— Это меняет дело, — произнес слуга Гераники. — Махан, ты знал об этом?

— Именно поэтому ты идешь с нами, а не штурмуешь ворота замка, — ответил я. — Поглотителем будем заниматься мы втроем при поддержке всех Жрецов. Твоя задача — уничтожить все, что шевелится и не пьет сущности. По словам Гейры, таких тварей тоже много.

— Принимается. Кому сгружать добычу? — уточнил Кейн.



Правильный, кстати, вопрос — согласно нашему соглашению все, что будет добыто в лабиринте и Альтамеде, принадлежит мне. Кроме добычи с финального босса — монстра Урусай. Если с него упадет что-нибудь интересное, подходящее Чернокнижнику, то распределение добычи будет отдано случаю. Ничего другого Кейн брать до расторжения нашего соглашения не имеет права. Обожаю Настю, не забывшую вставить этот пункт...

— Предметы мне, деньги Анастории, — ответил я, не желая терять 30 % клановой прибыли. Напрямую в клан перечислять представителю другой Империи нельзя, поэтому будем действовать через девушку.

— Ясно, в таком случае...

— *ТЫ ЯВИЛСЯ! НАКОНЕЦ-ТО! Я ЖДУ ТЕБЯ!* — раздался у меня в голове странный голос, заглушая Кейна. Странность голоса заключалась в том, что в нем не чувствовалось никакой злобы, скорее наоборот — словно любящая и заботливая мать приветствовала свое дитя. Странно...

— *Насть, ты это слышала?*

— *Что слышала?*

— *Голос, только что... В голове...*

— *Дим, не пугай меня. Какой еще голос?*

— *Та-а-ак... ТЫ КТО?* — мысленно спросил я, обращаясь к неведомому собеседнику. Вернее думая, что обращаюсь.

— *Дим, я — Настя. У тебя все хорошо?*

— Не работает, — произнес я вслух, увидев упавшую Бодрость. — Гейра, открывай проход. Пойдем, посмотрим, что тут творится, Плинто — будешь работать танком... Анастория, не смотри на меня, как на больного, потом все объясню...

**Оповещение для игрока! Открыта новая территория: Подземелье Гларнис.**

**Вероятность обнаружения ценной вещи с обычного противника увеличена на 49,999 %,**

**получаемый Опыт увеличен на 20 %**

— Да здравствует Первое убийство! — резюмировал Плинто, протягивая раскрытую ладонь в сторону Насти.

— Мы его еще не прошли, — независимо ответила девушка, однако даже по ее внешнему виду было заметно, что радости мерцающая пелена, появившаяся сразу за дверью, ей не принесла.

— Ничего, я подожду, — ехидно заметил Плинто. — Семь лет ждал и

еще пару часов подожду.

— *Насть, что за цирк?* — воспользовался я возможностью конфиденциального общения.

— *Когда-то давно я заверила Плинто, что никогда у нас не будет общего Первого убийства... Мы даже поспорили... Теперь, если мы пройдем, а мы пройдем, с меня ящик лучшего вина "Золотой подковы". Не так жалко денег, сколько обидно от осознания того, что я проиграла...*

— Здесь все изменилось, — произнесла Гейра, появившись рядом с нами. Едва мы перешли мерцающую пелену Подземелья, попали в еще одну большую пещеру, даже скорее комнату, из которой выходило три темных коридора. — Когда я была здесь несколько недель назад, никаких ответвлений не было. Моя карта вам не поможет...

— В таком случае, предлагаю идти направо. Махан, ты, как главный предсказатель, что посоветуешь? — спросил Разбойник, вытаскивая кинжалы и намазывая их чем-то зеленым.

— Что-то не работает моя предсказалка, — отшутился я, даже не стараясь прислушаться к ощущениям. Начинаящее отходить после Сокровищницы Драконов внутреннее семейство животных требовало определенных финансовых вливаний, поэтому я собираюсь планомерно зачищать уровни один за другим. Если Подземелье предназначено для игроков 300-го уровня — раз наемники его не смогли пройти — то добыча должна быть очень приятной. Магдею и Растяпе точно понравится.

Магдей!

Как же я мог забыть о тебе?! Я же поручал слетать к варварам и узнать причину покидания нажитых мест и терроризирования дворфов, но замотался и забыл узнать о результатах. Дырявая башка!

— *Магдей, привет!* — тут же написал я в клановый чат. — *Напиши мне, пожалуйста, письмо с результатами похода к варварам.*

— *Вообще-то оно у тебя в почте уже неделю валяется,* — тут же последовал ответ. — *Или ты почту принципиально не смотришь?*

Под насмешливый взгляд Анастории и Плинто я достал Почтовый ящик и тяжело вздохнул — несмотря на фильтры и пересылку, у меня было около двадцати тысяч непрочитанных писем. Немудрено, что одно небольшое письмо затерялось... И плохо, что я об этом вспомнил только сейчас, а не заранее.

Применив поиск по имени, я открыл сообщение от Магдея и углубился в чтение.

*"Махан, привет! Варвары сбежали со своих мест, так как они не*

могли находиться по соседству со столь ужасным существом, что проживает в замке. Оно отравляло их жизнь, забирало силу, не позволяло уничтожать, грабить и насильничать других. Странное занятие для ужасного монстра, не находишь? Выловив несколько десятков варваров, картина стала понятна — нечто страшное для них — это нечто хорошее для нас и наоборот. То, что сидит в Альтамеде, не позволяло варварам творить безобразия, поэтому они ушли со своих мест. Как это стыкуется с тем, что творится на самом деле — понятия не имею, у тебя есть кому на этот счет думать. Считаю поручение выполненным, прошу подтвердить. Магдей."

— Магдей, спасибо, все прочитал. Ты сделал даже больше, чем было нужно!

Твою же налево!

— Народ, хотите почитать сказки? — риторично спросил я, пересылая письмо Анастасии и Плинто. — Вот такая у нас фигня творится с Альтамедой.

— Нам, как союзникам, будет дозволено ознакомиться? — тут же спросил Кейн. — Соккрытие информации, необходимой для уничтожения монстра, запрещено соглашением...

— Я помню, — пришлось согласиться с такой постановкой вопроса и пересказать Кейну и Герде полученное сообщение.

— Это что, Урусай — добрый монстр? Который из-за чрезмерной доброты уничтожил Гларнис со всеми жителями и теперь отправляет Призраков уничтожать все живое вокруг замка? Настолько добрый, что Элуне пришлось возводить вокруг замка световую стену? — эмоционально отреагировала на новость Гейра. — Я была внутри замка, когда ты применил Армагеддон! Нет никакого доброго монстра! Есть только Призраки — много Призраков! Твои воины ошиблись!

— Либо не до конца поняли сущность варваров, — парировала Настя. — Да, они относятся к злым и агрессивным представителям Барлионы, но даже на них может действовать зло. Тем более зло совершенно другого рода, чем то, к которому они привыкли. Кейн — пришла пора делиться информацией. Зачем вам уничтожать Урусай? Кто это такой вообще?

— Капитан Паладинов славится своей проницательностью и умением из горы мусора выцепить сверкающий бриллиант знаний, — витиевато ответил Чернокнижник. — Я расскажу о том, кто такой Урусай и для чего мы собираемся его уничтожить, как только мы войдем в тронный зал

Гларниса. Если нам не удастся пройти лабиринт — не хочу снабжать врагов, а вы мои враги, несмотря на временное перемирие, лишними знаниями о моем хозяине.

— В таком случае, Плинто — правый коридор, — подвел я черту. — Кейн, твои воины идут за ним след в след. Начинаем работу, хватит меряться размерами знаний...

**Получен опыт: +1000 Опыта, до уровня осталось 401 731**

С мобов опыт шел гораздо интенсивнее, чем с бойцов Гераники. Буквально за тридцать минут "работы" мы уничтожили около пятидесяти непонятных существ — то ли слизней, то ли оживших кусков грязи, подняв мою шкалу Опыта до нового уровня практически на треть. Наконец, правый коридор закончился залом с боссом.

— Пожиратель, — прошептала Гейра, боясь обратить внимание босса на себя. — Раньше он был на втором уровне... Предлагаю исследовать другие коридоры — нет смысла соваться дальше.

— Мы обязательно исследуем остальные коридоры, — заверил я наемницу, присматриваясь к огромной желеобразной массе — внешний вид босса оставлял желать лучшего.

**Карликовый                    плюх.                    Уровень:                    Недоступно.**  
**Способности: Отравление, Кислотный плевок, Поглощение.**

Я, конечно, знал, куда шел, но все равно неприятно, когда уровень босса не определяется из-за того, что он минимум на 30 уровней выше, чем я. Простые mobs — пожалуйста, а босс... Кто такие глупые правила придумал?

— Какой веселый 320-уровневый монстрик, — заметила Настя, называя, видимо для меня, уровень босса. — Плинто, ты знаешь что делать. Махан — стой рядом и тормози лужи.

— Какие лужи?

— Увидишь. Такие зеленые лужицы, которые будут ползти к боссу. Чем медленнее они будут попадать в босса, тем быстрее мы с ним разделаемся. Гейра, — обратилась Настя к Наемнице, — именно этого босса вы не смогли пройти, или какого-то другого?

— Этого. Двадцать моих воинов осталась у него, не позволяя...

— Остальное я слышала. Плинто — внимательно следи за отравлением и как только...

— Ты еще мне расскажи, с какой стороны ножи держать и как нужно двигаться, — усмехнулся Разбойник, продолжив эстафету перебивания собеседника.

— Не агрись. Гейра и Кейн — вы со своими воинами стоите здесь и, если есть желание — бьете издалека. Сразу предупреждаю — я не знаю, каков механизм Поглощения, поэтому, если вступите в бой — оно может попасть на вас. Жрецы — если что-то пойдет не так, приготовьтесь нас поднимать, причем сразу. Кейн — у тебя есть Ассасин, пусть он занимается выводом Жрецов из боя. Все готовы? Тогда понеслась! Плинто — фас!

— *ТЫ ВЫБРАЛ ТРУДНЫЙ ПУТЬ!*

Я едва не прозевал момент атаки, ибо в голове вновь возникла посторонняя мысль. Вообще становится понятно, отчего корпорация не желает внедрять технологию мыслеречи среди игроков — постепенно начнешь сомневаться в том, твоя ли это мысль, или твоего собеседника. Или твоего второго я, заговорившего другим голосом... Хорошо, что эта штука очень сильно жрет Бодрость — много не наговоришься, иначе прощай нормальный мозг, здравствуй раздвоение личности.

Кстати, какой отличный повод провести эксперимент по работе с Духами! Пока вырезали обычных мобов, я не лез вперед, получая за каждое убийство свои крохи Опыта. Сейчас же на 320-уровневого босса вышло всего три игрока — нужно не упустить такой шанс подняться в уровнях...

Плинто подскочил к боссу, включил Ускорение и принялся играть роль вертолета — все, что можно было разобрать в его движениях — зеленый шлейф, оставляемый кинжалами. Конечно, танк из Разбойника, мягко скажем, никакой, но босс на тридцать два уровня ниже, чем Плинто, поэтому наносимый урон не только уменьшался за счет разницы, но и уходил в "молоко" — попасть по Вампиру было сложно.

Каждые десять секунд фрейм Разбойника озарялся зеленым цветом — его отравляли, однако практически мгновенно Плинто отравление снимал. Ладно, хватит любоваться красотами битвы — за сорок секунд мы снесли целых 2 % Жизни босса, поэтому бой обещает быть затяжным. Начинаем тренировку.

— Приветствую, Верховный Шаман! — произнес Верховный Дух Воды, зависая над землей в нескольких метрах от меня. Во время прохождения испытания комната с Духом полностью материализовалась передо мной, сейчас же мое сознание словно раздвоилось. Первый "Я" находился в комнате с боссом, второй "Я" — в круглой каменной комнате. Странное ощущение, особенно когда обе реальности существовали для меня одновременно и никакого дискомфорта от такой дикой

рассинхронизации не ощущалось. — Ты стал учеником Нашлазар?

— Практически. Она сейчас обучает Корника — он закончит мое обучение. Учителей не меняют.

— Я знал, что ты никого не станешь слушать и выберешь правильный путь. Что привело тебя ко мне? Тебе нужны Духи?

— Нужны. Причем чем больше, тем лучше...

— *Дима, капли! Тормози их!*

— Какой Дух тебе нужен, Верховный Шаман? — величаво спросил Дух стихии. Нет, так дело не пойдет! Я раньше быстрее работал! Если каждый вызов будет превращаться в такой диалог — в гости к этому вихрю ходить нельзя. Меня же уничтожат! Хотя... Что если я все неправильно делаю?

— Мне нужен только один Дух, — сдерживая эмоции, не менее величаво ответил я. — Верховный Дух Воды!

— Наконец-то! — столько облегчения в голове Духа я не ожидал услышать. — Долго же ты выбирал!

**Вы вошли в режим единения с Духом стихии.**

— Стоять! — произнес я, поднимая руки вверх. Девять зеленых капель, похожих на те, что мы уничтожали в коридоре, уверенно ползли к боссу со всех сторон. Настя просила это хозяйство затормозить, интересно, что будет, если я их остановлю, а не заторможу? Ведь это так просто...

**Вы вызвали Великого Духа Водяного давления 80 ранга.**

**Рагрид хочет вас воскресить. Принять?**

— Махан! — прокричала Анастасия, едва я появился у входа в комнату босса. Спасибо Жрецам Мрака — оживлять они не разучились. — Не делай так больше!

— *Больше не буду,* — виновато отправил я мысль девушке. Откуда я знал, что объединившись с Духом стихии, я превращаюсь по рангам в того Шамана, Духа которого я вызываю. Вызвал Великого Духа — превратился в Великого Шамана. Не существует Верховного Духа Водяного Давления. Не существует, и все тут! Только Великий! Причем, я выбрал максимальный ранг для этого Духа — 80! Жадный, оказывается, у клана "Легенды Барлионы" глава. Все ему мало, все ему побольше нужно... Штраф за вызов Духа был такой, что мои 45 тысяч Жизни улетели в далекие дали за один призыв!

— Только Предвестник может не обращать внимания на ранг вызываемых Духов, — обрадовал меня вихрь, когда я вновь пришел к нему в гости. — Если ты готов терпеть боль, то вызов таких Духов должен делать сам, без моего посредничества.

— При этом, как показывает практика, Верховных Духов всего шесть штук, — пробурчал я, узнав одну из удивительных особенностей Шаманов. Оказывается, Верховных Духов очень мало: четыре Духа стихий, общения и усиления. Ни одного атакующего или защитного, ни одного замораживающего или лечащего. Великих было около десяти тысяч, на все случаи жизни, а Верховных... Даже печально как-то.

— *Кстати, спасибо за капли*, — вновь возникла мысль Насти, теперь уже ободряющая. — *Очень сильно помог ...*

— Всегда пожалуйста, — ухмыльнулся я, принявшись соизмерять ранги вызываемых Духов и уровень собственной Жизни. Раз я могу оперировать только Великими Духами, то начну, пожалуй, с первого ранга. Плюх, ты где?...

Двенадцатый ранг Духов воды позволял мне относительно безболезненно вызывать Духов 18 ранга. 24-ранговый Дух "сожрал" практически половину имеющейся Жизни, поэтому выше я подниматься не рискнул, остановившись на 20-м ранге. Так и получалось — Дух Водяного удара в босса, Дух усиления в Плинто, Дух лечения в себя.

**Б Е Р Е Г И Т Е С Ь**

— В стороны! — тут же отреагировала Анастасия. К этому моменту у босса осталось всего 60 % здоровья, и я мог уверенно заявить, что больше 5 % из них — на моей совести!

Поглощал босс только вблизи. Над головой этой огромной зеленой капли появился круглый значок применения способности, тут же принявшийся уменьшаться по секторам со скоростью секундной стрелки. Минута. Поглощение длится всего минуту и наша задача ее пережить. При этом, совершенно случайно, у меня есть что предложить!

— Спасибо! — прокричал Плинто, в которого прилетел Дух ускорения. Пускай всего на 30 %, но скорость Разбойника была повышена, позволяя тому ловко бегать от босса по периметру зала. На меня с Настей глупый Имитатор не обращал никакого внимания, даже когда проползал мимо — для Плюха Плинто являлся врагом номер один, а остальные — простая мошкарa.

Ровно через минуту забег прекратился и босс вернулся в центр зала — все пошло по новому кругу... Как-то скучно, в Долме боссы и то были поинтересней...

**Получен уровень!**

**Получен уровень!**

**Получен уровень!**

**+2 параметра характеристики Интеллект. Итого: 204.**

**Свободных очков характеристик: 435.**

Наконец-то! Втроем резать огромную тушу оказалось очень утомительно — практически сорок минут планомерной и кропотливой работы, учитывая три забега от Поглощения. Капли так и не вернулись к боссу, даже когда он проносился над ними, поэтому эта способность была применена только один раз. Нужно будет уточнить, что было бы, если эти куски слизи все же доползли бы...

— *Просто, слишком просто,* — прозвучали задумчивые мысли Анастасии. — *Примитивный босс, я не понимаю, почему Гейра его не прошла. Поглощение можно было тупо избежать...*

— Что-то мне подсказывает, что на этом уровне больше боссов не будет, — добавила девушка вслух. — Давайте зачистим оставшиеся два коридора... Махан — собирай добычу...

В сундуке, что находился сразу за боссом, находилось пятьдесят тысяч золотых и три предмета. Посмотрев их свойства, я не смог сдержать усмешку — судя по уровням и требованиям класса, один из предметов мой, два других — Насти и Плинто.

**Шаманский указующий Перст. Описание: Уменьшает Штраф за вызов Духов на 30 %. Ограничение: только для Шаманов.**

Обожаю Подземелья, заточенные сугубо под конкретного игрока. Даже несмотря на то, что кольцо имело всего одну способность и совершенно не увеличивало характеристики, я тут же его надел. Учитывая последние изменения в правилах вызова Духов — очень нужный перстенок.

Вообще, зачистка уровня принесла нам много чего хорошего — около ста тысяч золотых, половина из которых, правда, была в сундуке босса. Два оставшихся коридора оказались, на самом деле — одним, начинающийся в центральном туннеле и заканчивающийся в крайнем левом. Или наоборот, кому как нравится. Боссов, как и предсказывала Анастасия, в коридорах не было, зато были размещены две потайные ниши с сундуками, откуда мы получили оставшееся золото. Упомянуть об огромной куче различных кусков слизи, занявших практически десятую часть моего мешка, нет



смысла — разберусь с ними, как только будет время. Око Темной Вдовы ясно показало — даже в куче грязи попадают бриллианты... Что-то я начал за Кейна повторять — не к добру это.

— Гейра — твой левый проход, Кейн — правый, — разделил я группы, едва мы вышли на второй уровень. — Чистим все, как только встречаем босса — возвращаемся. Понеслась...

Второй и третий уровни подарили мне всего один уровень, да и то, благодаря имеющемуся очень высокому значению шкалы Опыта. Боссов, высасывающих сущности, больше не было, поэтому отряды Гейры и Кейна уничтожали все, что движется, без лишних вопросов. При этом к огромному разочарованию, подходящих вещей для меня больше не падало — да, Магдей и Растяпа будут им очень рады, наши производственники тоже — особенно Алхимики, но не я.

— Вход на четвертый уровень, — указала Гейра на мерцающую лестницу. — Должен быть последним, дальше идет Гларнис.

— ВСЕ БЛИЖЕ И БЛИЖЕ! Я ЧУВСТВУЮ ТЕБЯ! — в очередной раз раздалась мысль неведомого существа. Судя по всему — это Урусай так балуется, больше некому. Я трижды пытался до него докричаться, натываясь на ухмылки Анастории, но безрезультатно — связь работала только в одну сторону.

— Разведка! — приказал осмелевший Кейн трем бойцам, тут же нырнувшим в мерцание. Пройдя три уровня без единой потери, тем более без Поглотителей, Чернокнижник начал чувствовать себя уверенно. Зря он так...

Фреймы трех бойцов Кейна вначале почернели, показывая, что воины находятся на стадии загрузки, затем позеленели — появились на четвертом уровне, после чего исчезли. Именно исчезли, словно их никогда не было, а не посерели от уничтожения. Кто-то только что одним движением вычеркнул трех Разведчиков 320 уровня из Барлионы. Хорошо, что это не ребята Гейры...

— Плинто? — вопросительно посмотрел я на Разбойника.

— Сейчас узнаю, — тут же ответил Разбойник, набрасывая на себя Невидимость и делая большой глоток из какой-то бутылки. — Если не вернусь, прошу считать меня героем, — отшутился Вампир и нырнул в переход.

— Босс, челюсть ..., - появилось в рейдовом чате, после чего фрейм Плинто посерел. Моего 351-уровневого бойца, равного которому на нашем материке нет, и в ближайшее время не предвидится — Хелфаера в расчет не берем — уничтожило за три секунды, при этом он находился под всеми

сокрытиями, какие только возможно... Очень весело... Что же там такое?

— Я сейчас, — произнесла Анастасия и тут же ее глаза остекленели.

— Удивительно, но я не чувствую своих воинов, — обеспокоено произнес Кейн. — Мы столкнулись с еще одним Поглотителем?

— Очень на это похоже..., - нехотя ответил я. Если Плинто и трех разведчиков вырезают за считанные секунды, то на четвертый уровень соваться не следует. Во всяком случае — с наскока. Нужно думать...

— В общем, ситуация следующая, — произнесла Анастасия, вернувшись обратно в игру. Как я понял — она только что разговаривала с уничтоженным Плинто по телефону. — Как только попадаешь на четвертый уровень — оказываешься в огромной пасти с сотней острых клыков. Уровень босса не определен, следовательно, выше 381. Свободные жители улетают в Серые земли, местные — навеки исчезают. Пасть стирает их с лица Барлионы. Такая вот диспозиция. Плинто вернется через 6 часов, еще через 5 он будет у нас. Какие будут предложения?

— Ждем, — тут же ответили Гейра и Кейн. — Если эта пасть уничтожает всех, кроме Свободных — разбираться с ней вам...

— Согласна. В таком случае...

— Насть, по моей команде кидай на меня бабл, — произнес я, объединяясь с Духом стихии и накладывая на себя различные Усиления и Ускорения. Главное сейчас не дать девушке говорить — что-то подсказывает, что мне нужно сходить посмотреть на босса, несмотря на его сумасшедший уровень. — От Плинто, когда он вернется, будет на 50 % меньше пользы. Не забывай — баф Гераники исчезнет. У меня его, например, уже нет... Все, я готов... На счет три. Раз, два...

— Если умрешь — я тебя убью!

— Три! — даже не сомневаясь, что на мне висит бабл, я шагнул в мерцающую пелену, разделяющую уровни. Посмотрим, что за пасть такая...

Зелень... Зелень и зубы. Много зубов и много зелени, разбавленные белым небом и розовым языком... Прошла буквально секунда, как челюсти с противным чавканьем сомкнулись, стараясь расплющить меня в лепешку...

Бабл спас...

Мне даже некогда было подумать о том, каких размеров должно быть существо, если у него такая пасть и как оно поместилось под Гларнисом. Теряя драгоценные секунды, я сжимал уши от дикого рева этого монстра — бабл, который кинула на меня Настя, не позволил челюстям меня расплющить, однако сила сжатия была настолько огромной, что я просто-

напросто продавил часть челюсти внутрь босса. Босс практически мгновенно распахнул пасть и начал орать, оглушая все вокруг, а из двух круглых двухметровых ран начала изливаться черная слизь. Попадая на розовый язык, слизь начинала дымиться и, словно кислота, разъедала его... Я посмотрел на таймер бабла — 4 секунды. Понимая, что больше ничего не успею, тут же развернулся и нырнул обратно на третий уровень.

### **Рагрид хочет вас воскресить. Принять?**

— Что скажешь? — спросила Анастасия, едва меня возродили.

— Скажу, что это безумно больно, — поежился я, вспоминая ощущения, испытанные перед смертью. Бабл исчез и слизь, собранная по всей сфере, обрушилась на меня. Боль была такой адской, что я даже не мог закричать — на это просто-напросто не было сил. Мне казалось, что боль длилась вечно, но открытые логи показали, что черной слизи потребовалось всего лишь две секунды на то, чтобы отправить меня в Серые земли.

— Хорошо, но если вернуться к боссу — как можно его пройти?

— Мне кажется, что нужно...

### **Получен уровень!..**

Десять сообщений о повышении уровня промелькнули перед глазами, заставив упасть на колени в сладкой истоме. За все то время, что я нахожусь в Барлионе, уже привык к получаемому удовольствию от повышения уровней и специальностей, но когда сразу десять... Это слишком даже для тренированного человека...

— *Дим?* — где-то на периферии сознания проскользнуло мысль Насти. — *Дим, очнись! Хватит меня пугать!*

Боже! Как же мне хорошо! Не приставайте ко мне никто!

— **ТЫ ПРАКТИЧЕСКИ ДОШЕЛ! ОСТАЛОСЬ ВСЕГО ОДНО ПРЕПЯТСТВИЕ!**

Именно слова Урусая, а не Анастасии, вернули меня в сознание. Нас уже ждут, и как только мы выйдем из Гларниса, вся армия Призраков ринется в атаку. Нужно будет всех предупредить, но прежде всего, узнать, кто же такой Урусай и чем он не угодил Геранике...

— Чисто, — произнес Кейн, отправив еще одного бойца в мерцающую пелену. — Эта тварь сама себя уничтожила... Анастасия, прошу еще несколько баблов для моих воинов — нужно прорубить проход из пасти...

— Босс для Плинто уже был, босс для наших наемников пройден, для войск Гераники, вспомни последнего — тоже, — произнесла Анастасия, выслушав мой рассказ. — Текущий хранитель врат непроходим без Паладина и его бабла... Получается, остался только один босс — для Шамана. Готовься, Махан, скоро твой выход. Пойду, скажу Плинто, что его сейчас поднимать будем...

— Махан, я не знаю, как ты это унесешь, но бросать такое нельзя, — произнесла Гейра, указывая на огромную гору каких-то кусков плоти. Страшную гору — сразу чувствуешь себя в мясной лавке, выбирая кусок посочнее. Не всем нравится такое зрелище, и я был в их числе.

От босса осталось очень много "мяса". Кейн потерял троих воинов, прорубивших проход сквозь челюсти — их разъела черная слизь. Однако жрецы тут же вернули павших к жизни — босс был уже мертв и не мог выпивать сущности. Располагаясь сразу в трех огромных комнатах, это существо было очень интересно устроено — черная слизь имелась только в первой комнате, там, где находились челюсти. При этом управлялись челюсти не напрямую, а посредством неких ментальных команд, так как никакой связи между челюстями и языком, принадлежавших существу второй комнаты, не было. По сути — это три разных существа, объединенных в единое целое. Третья часть занималась переработкой отходов, остающихся от второй, поэтому мы туда даже не стали соваться. Несмотря на огромный шанс найти уникальный предмет, оставшийся от неведомых героев прошлого и не переваренный монстром, лезть в омерзительно пахнущую комнату никто не решился, даже Плинто.

— Для чего оно? — спросил я Настю, показывая на "Вырезка из Пранкирота". — Неужели для Кулинарии?

— Практически. На текущий момент известно о двадцати кусках этой вырезки и она ценится на вес золота, даже больше. Существует уникальный Алхимический рецепт "Зелье Мерлина", увеличивающее одну из основных характеристик на 5 единиц. Увеличивающее навсегда. Для производства этого напитка нужна эта вырезка и еще несколько редких ингредиентов. Мне известно, где достать остальное, поэтому... Кейн прав — нам нужно все забрать. У меня есть знакомый Алхимик с "Зельем Мерлина"... Плинто, нечего морщиться! Мы заберем здесь все!

"Вырезка из Пранкирота" была неприятна не только на внешний вид, но и на ощупь. Мягкая, со слизью, шевелящаяся... Бр-р-р... Спасибо Барлионе, что она не учитывает объемы и вес вещей, носимых в мешке — треть огромнейшей кучи поместилось у меня без проблем. Оставив себе, на всякий случай, три пустых слота, я указал рукой на кучу Плинто,

приглашая того продолжить собирательство. Если Настя сможет сделать "Зелье Мерлина", то... Очень убойная вещь получится...

— Если кому скажете, что я к этому прикасался — убью, — пробурчал Плинто, засунув в свой мешок оставшуюся кучу.

— Согласна, будет красиво звучать: "Адепт Вампир Плинто Кровавый собирает куски мяса для эликсира". Практически идеальное название для какого-нибудь фильма ужасов...

— Кейн, Гейра — мы на четвертом уровне, однако до сих пор стоим у самого его начала, — не желая вникать в словестные перепалки между Плинто и Анастарией, к которым уже все привыкли, я отправил народ на исследование уровня. Где-то здесь находится мой босс...

— Командир, — примерно через минуту вернулся один из разведчиков Кейна и обратился к Чернокнижнику, — вам стоит на это взглянуть самому...

— И что же это такое? — спросил Кейн, уставившись на непонятное сооружение.

— По всей видимости — лабиринт, — ответила Анастария, всматриваясь в висящую пред глазами конструкцию. — Причем трехмерный...

Прямо по курсу, примерно в двадцати метрах от нас, нарушая все законы физики реального мира, как то: гравитация, или объемные показатели, в воздухе висел куб. Он не касался пола, поэтому можно было предположить, что его удерживает веревка, однако куб находился в постоянном движении по всем трем осям. Словно кусок железа, попавший в магнитную ловушку. Куб был полностью прозрачен — прекрасно была видна дверь за ним, являющаяся выходом с уровня и, как следствие — из Подземелья, но эта счастливая для нас дверь отделялась постоянными вспышками огня, лезвиями, водой, чем-то темным и страшным, постоянно возникающим по всему внутреннему периметру куба. Внутри куба был размещен какой-то причудливый лабиринт, пройти который, будь этот странный куб неподвижным, было бы невозможно — плоскости прохождения были размещены хаотично. На первый взгляд.

Отдельно стоит сказать о размерах куба — его ширина была метров тридцать, не меньше. И как такая махина оказалась в Гларнисе — огромный вопрос разработчикам.

— У меня в детстве такая игрушка была, — произнес Плинто. — Нужно найти начальную точку, доставить туда шарик, а затем аккуратно, переворачивая шар — у меня был шар — довести его до центральной точки. Здесь примерно то же самое — если я не ошибаюсь, то в самом

центре куба есть рычаги управления, которые нужно нажать... Только вопрос — каким образом туда добраться...

— Особенно учитывая, что плоскости прохождения не статичны, а постоянно изменяются, причем я смотрю на них уже с минуту, но так и не нахожу повторений, — поддержала разговор Анастасия. — А огонь, вода, кинжалы и прочая увеселяющая атрибутика, которая, как все видят — только по краям куба — для того, чтобы не было искушения упасть и провалить прохождение. Махан? Что скажешь?

Что можно ответить? Что я в полном шоке? Что у меня полная паника? Что мне сейчас проще вернуться на поверхность и прорываться к воротам? Я не знаю, как проходить это чудо! Просто не знаю! Логикой его не пройдешь, только на предчувствии, но хватит ли его у меня?

— Воины Гераники — самые ловкие создания этого мира, — словно выручая меня, произнес Кейн. — Всего насчитывается пять входов, пятеро моих бойцов войдут в лабиринт и выключат его...

Что можно сказать... Кейн ошибался — его воины не самые ловкие. Три входа оказались ловушкой по умолчанию, уничтожив трех вошедших бойцов. Двое смогли продержаться в этом ужасе десять и двадцать секунд соответственно, после чего сорвались: один в огонь, другой в темное нечто. Все пятеро 320-уровневых бойцов погибли за считанные секунды и исчезали из фреймов, показывая, что возродить их не удастся.

— Твой предок был большим затейником, — сквозь зубы произнес Кейн, обращаясь к Гейре. — Использовать Поглотители везде, где это возможно...

— Я тоже не буду отправлять своих бойцов на вечное забвение, — покачала головой Гейра. — Только Плинто может пройти этот лабиринт...

— Очень смешно, — пробурчал Разбойник, внимательно вглядываясь в хаотичное изменение пути к центру. — Это нереально... Хотя... Зря я, что ли, прошел все испытательные полигоны?

Разбойник погладил высунувшегося вампирчика — свою проекцию — усмехнулся, врубил Ускорение и на полной скорости влетел в лабиринт...

— Поднимайте его, — приказала Гейра Жрецам. Плинтохватило на целых двадцать секунд бега в трех плоскостях, после чего он потерял равновесие и совершил красивый прыжок в лаву. На мой взгляд, на любом соревновании такой прыжок получил бы 10.0 баллов, как за артистизм — от ругательств и размахиваний руками было очень смешно, так и за идеальный вход в воду — совершенно без брызг.

— Махан, это твой куб, как ни крути, — усмехнулась Анастасия, приглашающим жестом указывая на вертящийся колосс. — Включай свое

предчувствие и двигай вперед. Другого выхода нет... Наблюдать за движением и запоминать последовательность бесполезно — как я сказала, путь постоянно меняется... Пробуй...

Я посмотрел на поднятого к этому моменту Плинто, пожимающего плечами, словно говоря — "я сделал все, что мог", на Кейна, Гейру, Настю... Мотнул головой, словно прогоняя лишние мысли и тяжело вздохнул — по всей видимости, придется много прыгать. Подошел вплотную к месту старта и некоторое время просто стоял, стараясь унять волнение — несмотря на внешнее спокойствие, меня сейчас трясло, причем, я сам не понимал, от чего. Даже если ничего не получится — меня возродят, но... Осознавать, что я не прошел то, что готовили именно под меня и от этого Подземелье будет не пройдено... Быть виновным в том, что Первое убийство обойдет всех стороной — очень тяжелая ответственность... Да что же со мной такое творится? Никогда так не волновался, даже перед первым экзаменом или свиданием с девушкой! Опять что-то навязанное?

Едва я об этом подумал, как дрожь исчезла. Совсем. В голове прояснилось и, повинувшись внезапному порыву, я разделил сознания — один "Я" стоял и ожидал, когда возле него появится вход в лабиринт, второй "Я" занимался тем, что виртуально прокладывал путь в путанице ходов, выбирая наиболее оптимальный.

Два входа, подсвеченные маркерами, как безопасные, я пропустил. Едва мое первое "Я" дернулось в их сторону, второе надавало ему по рукам — в них нельзя! Несмотря на то, что остальные три уничтожают вошедших — в эти два нельзя... По всей видимости, в них что-то изменилось.

Закрыв глаза, я прикоснулся к пролетающей мимо меня поверхности и просто прислушивался к своим ощущениям — дважды показывались проходы, которые видело мое второе "Я", однако с каждым из них было связано что-то плохое и отрицательное, поэтому я пропускал их, дожидаясь следующего.

Наконец, появился "мой" вход — в нем сожгло огнем одного из бойцов Кейна, однако для меня этот вход подсвечивался белым светом. Причем подсвечивался в сознании, так как глаза я так и не открыл — достаточно было того, что все окружающее пространство видел второй "Я". Первое сознание, которое отвечало за физическое тело, может побыть и слепым...

Шаг вперед, предостерегающий крик Гейры, тут же переросший в возмущение от того, что ей кто-то засадил локтем под ребра, два быстрых шага назад и тут же прыжок в сторону, перекручиваясь на девяносто градусов.

Голова шла кругом от того, что прыжок превратился в падение на землю, заставивший меня мгновенно вскочить и тут же выставить одну ногу вперед, так как куб снова изменил свое положение — теперь пол находился перед моими закрытыми глазами.

Два коротких шага вперед и тут же прыжок вверх, вытягиваясь в струнку и стараясь не промахнуться мимо рейки — пол внезапно стал потолком и рейка была единственным способом не упасть в ледяную воду, видневшуюся внизу...

Перекат... Прыжок... Перебежка... Приземление... Несколько раз приходилось просто вцепляться двумя руками в край площадки и крутиться вместе с ней в разные стороны, так как мое второе "Я" не могло придумать, что делать дальше...

Через минуту нахождения в лабиринте я позволил себе то, что нужно было запрещать в самом начале и даже не думать об этом — я позволил себе посмотреть, сколько осталось... Это было моей большой ошибкой, так как первое "Я" буквально на мгновение взяло вверх над вторым и довольно подумало, что "только руку протянуть и дело сделано"...

Медаль на чемпионате по прыжкам в лаву я бы не получил — брызг было много...

### **Рагрид хочет вас воскресить. Принять?**

— С первой попытки пройти практически весь путь..., - уважительно произнес Плинто, как только меня вернули к нормальной жизни. — Если бы я сам не был внутри, то подумал бы, что это легко. Знаешь, Махан — пять баллов!

— Согласна, Махан — ты красавец! — так же поддержала меня Анастасия. — Я, признаться, не думала, что ты сможешь пройти так далеко, но... Потом видео дам посмотреть — это шедевр! Насчет ошибки — такое ощущение, что тебя что-то сбило... Опять голос?

— Нет, сам виноват, — угрюмо ответил я, после чего встал на ноги, вздохнул и пошел к кубу — сегодня предстоит длинный день...

Всего меня воскрешали восемнадцать раз. Именно столько мне потребовалось, чтобы понять — пробраться к управляющему контуру невозможно. Что бы ни говорили Анастасия и Плинто, как бы они меня ни поддерживали, ясно одно — для меня куб непроходим... Во всяком случае — не в этой жизни и пока я человек, ибо пройти обычному...

Твою же налево! Человек!

— Дим, ты уверен, что хочешь еще раз? — спросила Анастасия, когда



я резко поднялся с земли и двинулся в сторону куба. Откладывать проверку своей догадки на потом я не мог — Кейн и Гейра уже вовсю начали обсуждать план взятия ворот замка — наемница делилась информацией о расположении зданий внутри стен, так как из всех присутствующих руководителей она была там единственной. Мне же нужно не быть человеком...

— *Насть, просто верь,* — ответил я девушке, когда подошел к стартовой точке. Хватит думать головой — таков, по всей видимости, мой девиз на ближайшие несколько мгновений. Восемнадцать раз я пробовал идти по стандартной схеме, как обычный игрок — в своем основном облики. Но у меня же есть одна черта, разительно отличающая меня от подавляющего большинства других игроков — я умею летать! Зачем бегать по внутренностям куба, стараясь угадать, куда он повернет? Ведь можно лететь!

Глубоко вдохнув, прогоняя опять начавшийся озноб, я превратился в Дракона, сложил крылья и нырнул в появившийся рядом со мной проход. Путешествие началось...

Когда до внутренней поверхности оставалось несколько метров, я расправил крылья, выводя себя из пике, и полетел над огненной поверхностью, стараясь найти способ прорваться в центр. Хм... Оказывается, тридцать метров не так уж и много, особенно когда у тебя размах крыльев составляет три метра. Буквально через несколько секунд я был вынужден разворачиваться, чтобы не размазаться по внутренней поверхности куба. Может, идея с полетом была не такой уж и правильной? Хотя... Кто сказал, что Драконы умеют только летать?

Несколько раз взмахнув крыльями, я взлетел на несколько метров вверх и уцепился своими когтями в край какой-то конструкции. Для полетов внутри куба слишком мало места — это факт. Человек не в состоянии пройти путь до самого центра — тоже факт. Зато я, как Дракон, могу наплевать на путь, на то, что куб вращается и, используя когти, хвост и крылья, добраться до управляющего контура напрямую. Если есть еще один путь, кроме правильного, почему бы им не воспользоваться?

**Получено достижение!**

**Первое прохождения Подземелья Гларнис.**

**Награда за достижение: Привлекательность со всеми НПС увеличивается на 1.**

**Оповещение для игрока: через пять месяцев Вас телепортируют на прием к Императору империи Малабар. Вы можете взять с собой**

**двух сопровождающих, для этого в течение пяти месяцев необходимо передать им пригласительный билет. Билеты вы можете получить в любом отделении Банка Барлионы.**

Как только я понял, что делать, проблема была практически мгновенно решена — как слон в посудной лавке, ломая и корежа все на своем пути, я целеустремленно пополз в сторону управляющего контура. Никто не говорил, что куб должен остаться целым и невредимым, поэтому относиться к нему бережно не нужно...

— Добро пожаловать в Гларнис! — торжественно произнесла наемница, едва мы перебрались к мерцающему выходу. Кстати, во время прохода по застывшему кубу решился еще один момент — в форме Дракона я мог перелететь куб и по одному переправить всех на другую сторону. Как только куб замер, ничто не мешало мне летать туда-сюда.

— Плинто, ты первый, — произнес я, отправляя Разбойника в Гларнис. Неизвестно, что нас ожидает по ту сторону, может, еще одна ловушка, а бойцы Гейры и Кейна нам еще пригодятся.

— Есть первый! — ухмыльнулся Разбойник и нырнул в портал.

— *Чисто!* — через десять секунд в рейдовом чате появилось его сообщение. — *Можете нырять, Призраков нет ...*

Тронный зал Гларниса выдержал давление Альтамеды, практически даже не замечая ее присутствия. Если бы не слой пыли — Сценарий! В Барлионе пыли нет! — и несколько упавших картин, можно было бы смело устраивать балы и проводить встречи — места было достаточно.

— Стены не позволяют Призракам войти сюда, — произнесла Гейра, начиная зажигать факелы по всему периметру зала. — Ой, смотрите — это я!

На одном из портретов, упавших на пол, была изображена юная и улыбающаяся девушка, поразительно похожая на Гейру. Только на картине девушке было, наверно, всего пятнадцать лет, в то время как наемнице — все тридцать.

— **ОСТАЛОСЬ СОВСЕМ НЕМНОГО! Я ТЕБЯ ЧУВСТВУЮ — ТЫ УЖЕ РЯДОМ!**

— Кейн, — обратился я к Чернокнижнику, — теперь, когда мы добрались до Гларниса, объясни, пожалуйста, кто такой Урусай и зачем его нужно уничтожить?

— Урусай — это демон Наг. Много тысячелетий назад...

— Гейра, остановись! — прокричала Анастария, прерывая Кейна. Наемница в процессе зажигания факелов и разглядывания картин подошла к

двери и теперь изо всех сил старалась отодвинуть массивный засов. Несколько воинов из ее отряда помогало ей в этом, а остальные собрались стеной вокруг своей предводительницы, оберегая от опасности. Которая, по всей видимости, исходит от нас...

— Плинто, тормози ее! — прокричал я, но было уже поздно — с глухим звоном дверь из Императорского Дуба распахнулась, и в зал влетели первые Призраки. Совершенно не интересуясь наемниками, они двинулись в нашу сторону, и по красным глазам этих существ стало понятно — ничего хорошего нам не светит.

**Отряд Гейры в количестве 26 Воинов, 3 Жрецов и 2 Магов покинул ваш клан, нарушив соглашение. Желаете подать жалобу?**

Фреймы наемников мигнули и пропали из рейдовой группы — Гейра вышла не только из клана, но и из рейда, совершив небывалый поступок для НПС-наемника — разрыв соглашения с игроком. Так же не бывает!

— Кейн, оборона! — где-то на фоне командовала Анастария, выстраивая оборону от призраков, начали мелькать сообщения о полученном уроне, о гибели бойцов Кейна, поэтому я нажал "Да", совершенно не понимая мотивов девушки. Кидать игроков в месте, когда нужна помощь — нехорошо, поэтому необходимо, чтобы Гейру если не наказали, то хотя бы пожурили. Как можно поступать таким образом? И, кстати, почему Призраки игнорируют Гейру и ее воинов?

**Желаете призвать Хранителя территории для разбирательств?**

ДА! Только Хранитель может объяснить мне, что задумали разработчики в этой локации, остановить нашествие Призраков и...

— НЕЕЕТ! — Крик Урусая, прозвучавший в моей голове, был настоль оглушителен, что перед глазами потемнело. Когда я вновь вернулся в нормальное состояние, ситуация в тронном зале в корне изменилась. От воинов Кейна осталась суцая горстка — из пятидесяти бойцов, присоединившихся к нам в этот поход, в живых осталось всего семеро. Гейра со своими бойцами невредимой стояла у самой стены и не вмешивалась в бой. Призраки нескончаемым потоком вливались в зал, чтобы тут же прикоснуться к Теням и исчезнуть в яркой вспышке. Анастария и Плинто стояли застывшими статуями и только один разумный во всей этой вакханалии был доволен — Гераника, с рук которого слетали Тени, уничтожающие Призраков.

— Очнулся? — услужливо спросил он меня и тут же меня подхватили и грубо поставили на ноги. — Я же говорил, что мы с тобой обязательно встретимся, и тебе, как я обещал, эта встреча не очень понравится...

— Взываю к Хранителю! — прокричал я, прекрасно понимая — Вестники на территорию Нарлака не сунутся, а Хранитель, которого я и так позвал — запросто. Он сможет остановить Геранику!

— Я тебя внимательно слушаю, мой несостоявшийся ученик, — ухмыльнулся Гераника. К этому моменту Призраки перестали появляться в проходе, и Император Мрака со вздохом облегчения опустил руки. Размяв плечи, словно они у него затекли, Гераника добавил: — Давно не приходилось так напрягаться. Выросли они с нашей последней встречи, сильно выросли...

— Ты Хранитель? — моему удивлению не было предела. — Но как? И зачем?

— Гейра, возьми этих двоих на себя, — кивнул Гераника на Анастарию и Плинто. — Спеленай, также, Кейна и его воинов. Нехорошо пренебрегать условиями соглашения, а Чернокнижник, если мне не изменяет память, вроде как союзник нашего Шамана. Нам же с Маханом предстоит прогулка по его замку. Кстати, позволь поздравить тебя с таким приобретением — очень вкусная добыча.

— Слушаюсь, повелитель, — склонила Гейра голову, обернулась к Кейну и приказала: — Сложить оружие!

— Командир, — поклонился Кейн, окончательно выбивая из меня остатки понимания происходящего. Гейра — наследница Гларниса — является слугой Гераники? Причем таким, что Кейн является ее подчиненным?

— *Дима! Улетай отсюда! Строй телепорт и улетай!* — едва Гераника снял блокирование с Анастари, я тут же услышал ее мысленный крик.

— На всякий случай предупрежу, — тут же произнес Император Мрака, — я модернизировал Преобразователи Картоса и теперь никто не сможет ни улететь отсюда, ни попасть к нам в гости — ни Вестники, ни Император, ни сама Элуна. Здесь и сейчас главными действующими лицами будем я и ты. Даже хозяин этого замка не сможет нам помешать.

— **ОСТАНОВИСЬ, ГЛУПЕЦ!** — теперь голос Урусая возник не внутри моей головы, он исходил отовсюду. Мы вышли из тронного зала и очутились в наполовину разрушенной комнате — некогда приемной Гларниса.

— Урусай бесится, — ухмыльнулся Гераника, показывая куда-то

наверх. — Ничего, он нам не нужен... Нам вниз!

С рук бывшего Шамана сорвались Тени, уничтожая все вещественное на своем пути — мебель, камни, упавшие стены, пол... Буквально в нескольких метрах от нас появился проход, уходящий вниз, на который Гераника и указал:

— Гейра...

— Да, Повелитель! — мимо нас проскользнула Наемница, произнесшая еще одну ключевую фразу. Проход замерцал, и взору предстала уходящая вниз винтовая лестница.

— Махан, после тебя, — произнес Гераника, указывая на лестницу и наслаждаясь своей победой, а так же моим полным непониманием происходящего. — Пора делать из тебя того Шамана, которого ты заслуживаешь...

Меня грубо толкнули, я споткнулся и кубарем полетел вниз, оставляя на каждой ступеньке по 1 % Жизни. Если мне повезет, то их окажется 80 штук, и я появлюсь на точке возрождения, пережив весь этот кошмар. Не повезло — у лестницы было всего 55 ступенек и ветхая деревянная дверь, которую я снес своим телом, даже не заметив.

— Спасибо за приглашение, — практически мгновенно рядом со мной оказался Гераника и комната, в которой мы оказались, озарилась светом.

— Я тебя не приглашал, — пробурчал я, морщась от того, что лекари Гейры подняли мне полный столб Жизни. Теперь не удастся убиться головой о стену...

— Еще как приглашал, — произнес Гераника, подходя к постаменту, на котором находилось что-то черное и пульсирующее. — Даже требовал! Именно благодаря тебе я стану самым могущественным существом Барлионы, что даже Элуна с Тартаром, вздумай они объединиться, ничего не смогут противопоставить мне. Настало время Мрака!

— ОПОМНИСЬ! НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО!

— Сердце Хаоса, — не обращая внимания на крики Урусая, довольным голосом произнес Гераника, после чего повернулся ко мне, так и не взяв этот странный пульсирующий предмет в руки. — Много тысячелетий назад, основатель этого города, а тогда еще простой пастух, встретил на своем пути умирающего Повелителя Хаоса. Неизвестно, каким образом он попал в наш мир, известно лишь одно — он поработил разум пастуха, заставил его выпить своей крови и вырвать сердце. Только так Повелитель мог возродиться в будущем... Пастух, отведав крови представителя Хаоса, стал одним из сильнейших воинов своего времени, основав город и спрятав глубоко в его недрах Сердце своего повелителя.

Тысячелетия Гларнисом управляли последователи Хаоса, мечтая о моменте, когда их повелитель возродится. Даже эта малышка, — Гераника жестом руки подозвал Гейру и потрепал ее по волосам, — мечтала только об одном — возрождение своего Повелителя.

Рука Гераники скользнула на шею девушки и сжалась, отрывая ей голову. Забил фонтан крови, тело наемницы рухнуло на пол, несколько раз дернулось и затихло.

— Как Хранитель, я наказал провинившуюся, — ухмыльнулся Гераника, — поэтому у тебя не должно возникнуть никаких претензий. Денежное вознаграждение ты получишь в Банке Барлионы, когда сможешь туда попасть. До встречи, Махан. Надеюсь, она будет очень нескоро!

— Постой! — остановил я Геранику. — Прежде чем уничтожить меня, объясни, что тут творится!

— У тебя в лексиконе есть одно замечательное слово: "Щаз!", — ухмыльнулся Повелитель Мрака. — Мой брат, Шиам, рассказал о том, как ты получил Верховного Шамана. Ты понятия не имеешь о том, что такое быть Великим, Элементным и тем более Верховным. Ты недоучка, играющий на везении. Спешу тебя огорчить — везение закончилось! До встречи, Начинаящий Шаман! Я обязательно придумаю тебе еще что-нибудь такое же веселое!

Окружающий мир поплыл, а когда обрел форму, перед глазами стояло знакомое до боли сообщение:

**Вы попали в "Лабиринт желаний" — испытательный полигон для Шаманов.**

**По результатам полигона будет определен уровень класса, соответствующий вашей текущей силе и способностям.**

**Внимание! Вы уже прошли "Лабиринт желаний". Желаете вернуться обратно?**

ДА!

Шиам рассказал Геранике о том, что как Шаман я не очень? И тот, в свою очередь, решил меня наказать обязательным прохождением "Лабиринта желаний", надеясь, что я из Верховного превращусь в Начинаящего? Вот же гады Мраковские!

— *Насть, ты где?* — спросил я, едва вновь появился в комнате. К огромному сожалению, ни Гераники, ни Сердца Хаоса уже не было — они либо поднялись наверх, либо покинули Гларнис.

— *В тронном зале,* — тут же последовал ответ. — *Видел сообщение о*

том, что мы натворили?

— Нет, я все время в загрузке был, — быстро ответил я, взбегая по лестнице. — Что мы сделали?

— Позволили Геранике стать богом...

— ЧТО?! — я даже остановился от такой новости.

— Элуна отвернулась от меня, — печально произнесла Настя, едва я влетел в тронный зал. — Если мы не остановим Геранику — я перестану быть Паладином...

— Как и я Разбойником, — в отличие от Анастории, Плинто был доволен. Скрученный несколькими слоями веревок, он только что не наслаждался происходящим. — Как Разбойник я сейчас тоже не очень... Точнее, совсем никак — мне недоступны способности.

— Подождите, я вызову Духов и освобожу вас. Тогда и поговорим, — произнес я, стараясь не поддаваться панике.

**Согласно сценарию "Сердце Хаоса", ваши Шаманские способности блокированы.**

**Для более детальной информации обратитесь к главе Совета Шаманов.**

— Судя по лицу нашего главы, он у нас Шаманский импотент, — злобно резюмировал Плинто. — Превращайся в Дракона и рви веревки когтями.

— Махан, только не вздумай убивать Кейна и его бойцов, — напомнила мне Анастария, прежде чем я превратился в Дракона. Только сейчас до меня стал доходить весь грандиозный замысел Гераники — если Верховные Духи отвернулись от меня, а на это указывает статус "заблокировано" в таблице Репутации, то "Лабиринт отражений" я бы проходил до скончания веков... Либо до тех пор, пока не стала бы активной кнопка "Персонаж застрял"...

— Да, Дракон, — усмехнулся Чернокнижник. — Не забывай о нашем соглашении...

— ЧТО ТЫ НАДЕЛАЛ?! — мне никогда не приходилось слышать столько горечи и боли, сколько было в голосе Урусая. Некая часть моего сознания принялась выть и страдать, поэтому я превратился в Дракона и разорвал веревки, сковывающие Плинто и Анастарию.

— Кейн, кто такой Урусай? — вновь задал я интересующий меня вопрос.

— УРУСАЙ — ЭТО Я! — Гларнис сотрясся в крике неведомого

существа, вызывая ухмылку Кейна:

— Урусай — это он! Монстр, сидит в Альтамеде, точнее — в ее тронном зале. Пойдем, посмотрим? Если Повелитель приказал мне выполнять соглашение, то так тому и быть — буду достойным союзником...

Альтамеда поражала — мне уже приходилось видеть красочные и величавые строения, в том же Нарлаке, однако такого симбиоза красоты и эргономики не было нигде. Каждая комната, в случае необходимости, могла превратиться в неплохое оборонительное сооружение, достаточно только повернуть несколько рычагов и сдвинуть столы. Вся мебель была выполнена из Императорского Дуба, что делало ее крайне непроходимым препятствием на пути нападающих. Несколько тысячелетий скитаний по Свободным землям не смогли заглушить блеска и лоска этого замка, Владетелем которого являюсь я. Особенно радовало оружие, развешанное по стенам — оно было не просто предметами интерьера, а вполне годным боевым...

**Ликуйте, жители Малабара!**

**Император спасен! Двадцать смельчаков под предводительством Эхкиллера, главы клана "Феникс", и несравненного Хелфаера, лучшего воина нашего материка, нашли способ избавить трон от кинжала Гераники! Да восславятся их имена вовеки!**

**В честь спасения Императора объявляется праздничная неделя — стоимость всех товаров империи уменьшена на 50 %.**

**Задание "Создание святыни" провалено и удаляется из списка заданий...**

**Клан лишается достижения "The Best of the Best!"**

— Сволочь..., - зло проговорил Плинто, обращаясь в никуда. — Ничего, мы еще встретимся...

— Повелитель выполнил свое обещание, — ухмыльнулся Кейн. — Ваш Император будет жить...

— Ты что-то знаешь? — тут же произнесла Анастария, едва не вцепившись в Чернокнижника.

— Мне не известен весь план Повелителя, однако этот момент я точно знаю — Эхкиллеру было предложено соглашение о том, что несколько Свободных жителей, а точнее — Махан или Анастария, не должны войти в ворота Альтамеды. Необходимо, чтобы они прошли через подземный ход, минуя Призраков и Урусая. Эхкиллер справился со своей задачей, получив



за это возможность уничтожить кинжал. Повелитель никогда не отказывается от своих слов...

— Но как...

— Это что за хрень? — удивленно воскликнул Плинто, прерывая Настю и показывая рукой на багрово-красный Кристалл размером с голову младенца. Мы вошли в тронный зал Альтамеды, где, по словам Патриарха, должен находиться какой-то Призрак с короной на голове, но остановились как вкопанные перед предметом, расположенным в самом центре зала.

**Кристалл Рогзара. Класс: стационарный артефакт.**

**Владелец кристалла получает дебаф "Проклятие Рогзара": скорость передвижения снижается на 75 %, значения всех характеристик -50 %, скорость регенерации Жизни, Маны и Бодрости -90 %, значение получаемого опыта -90 %. Продать, обменять, выкинуть, украсть, уничтожить невозможно.**

**Статус: активирован, привязка осуществлена. Предыдущий владелец: Крий (Свободный житель). Текущий владелец: Гераника.**

**Активированный кристалл Рогзара позволяет игнорировать "святость" местности, блокирует способности выше 40-го уровня, замыкает владельца кристалла на местности, запрещает наносить владельцу кристалла урон способностями выше 40-го уровня.**

— Это то, благодаря чему Гераника проник в Гларнис и завладел Сердцем Хаоса, — за нашей спиной прозвучал тяжелый голос, который я слышал то в голове, то по всему замку. Хорошо, что хоть сейчас он не старался перекричать весь мир. Словно по команде мы все обернулись и уставились на белоснежного ангела, расправившего крылья и смотрящего на нас с высоты своих трех метров.

— Махан, ты спрашивал, кто такой Урусай, — усмехнулся Кейн. — Вот он, перед тобой. Демон Наг, злой рок Пран, Погибель Лорниксов... Эпитетов у этого существа много, но вся их суть сводится к одному — этот белокрылый...

— Слуга Мрака, — совершенно не по-ангельски произнес Урусай, в его руках появился пылающий меч, и одним быстрым движением все воины Кейна были уничтожены. — Вы привели сюда Геранику! Вы позволили ему захватить Сердце Хаоса! Вы лишились своих классов! Я лишу вас всего остального — жизни!

— Настя — песнь! — на лице Ангела была написана такая ненависть, что думать было совершенно некогда и я превратился в Дракона. Подумать

только, Урусай — ангел Элуны! Да будь он самым основателем Барлионы — он уничтожил моего союзника, поэтому я обязан ответить на это нападение. Даже если бы мне никто не угрожал! — Плинто — вампирь на всю катушку! Нас лишили классов, но не рас!

Дракон, Сирена и Вампир против одного злого Ангела, уровень которого до сих пор не определялся. Либо это существо находится вне уровней, либо настолько превосходит нас, что будет совершенно бесполезно сражаться. Но просто так умирать мне надоело — если Ангел не желает разговаривать, то это его выбор.

**На время действия сценария "Захват замка" Вам разрешается использовать заклинание "Дыхание Дракона"...**

Анастасия, подняв вверх руки, начала петь свою завораживающую песню, Плинто превратился в черный туман и окутал Ангела, я же выделил Урусая и, надеясь, что Вампир не пострадает, принялся извергать огонь...

Мы привели Геранику в Гларнис. Бывает, особенно когда сценарий разрабатывали опытные психологи. Но это не является причиной нападения на нас, даже без возможности узнать правду. Первое ускорение!

— ВЫ УНИЧТОЖИЛИ ВСЕ, ЧТО Я ЗАЩИЩАЛ! ВСЕ, РАДИ ЧЕГО ПОКИНУЛ ЭЛУНУ!

Все же опять начал орать! Да пошел он! Мы лишились своих классовых способностей, нас теперь не слышат Духи, Элуна и тот, кто отвечает за Разбойников. Мы уже понесли наказание за то, что сделали — наказывать нас еще раз глупо. Второе ускорение!

— Я СОЗДАЛ СОВЕРШЕННУЮ ОБОРОНУ, ЖДАЛ ТЕБЯ, КАК ВЛАДЕТЕЛЯ, ЧТОБЫ ПЕРЕДАТЬ ЗАМОК, НО ТЫ ПРЕДАЛ МЕНЯ!

Вот тут господин Ангел у вас перебор — я о вашем существовании даже не знал! Какого лешего ты выпускал Призраков? Чтобы я пришел? Что-то они не радовались мне, когда я впервые появился у Альтамеды! Третье ускорение!

— ГЕРАНИКА СТАНЕТ БОГОМ И БАРЛИОНА ПОГРУЗИТСЯ ВО МРАК.

Перегибаешь палку, Урусай! Если Гераника станет страхом и ужасом этого мира — Барлиона родит средство для его уничтожения! Создатель жив и он не допустит того, чтобы его мир был стерт с лица земли! Четвертое ускорение!

— ВСЕГО ДВА МЕСЯЦА ОТДЕЛЯЮТ НАС ОТ МРАКА! ВЫ ВСЕ УМРЕТЕ! НЕ-Е-ЕТ! Сжальтесь! Прошу милости...

**Задание "Неизбежное зло" выполнено.**

**Получено достижение "Владелец 1-го уровня" — вы являетесь владельцем замка первого уровня.**

**Получено достижение "Владелец 2-го уровня"...**

Тяжело дыша и стараясь унять ужасную головную боль, я посмотрел на валяющегося на полу Ангела. Сейчас он совершенно не походил на то величественное существо, которое уничтожило Кейна. Перед нами лежал обгорелый, стонущий и жалкий представитель войск Элуны. На душе было так гадко, что совершенно не ощущалось радости от того, что я стал владельцем замка 24-го уровня. Наоборот — душу заполнила какая-то пустота — только что был запущен очередной сценарий, длительностью два месяца. Причем, этот сценарий, скорее всего, будет сразу на две Империи, но ни мне, ни Анастасии, ни Плинто не будет в нем места — мы потеряли наши способности...

— Говори, — выдавил я из пересохшего горла, обращаясь к Ангелу. Пришла пора узнать, что на самом деле творилось в моем замке. Колени предательски подкосились, и я рухнул на пол — сил стоять на ногах уже не было. Краем глаза заметил, что лежащие на полу Анастасия и Плинто начали шевелиться, приходя в себя. Очень хорошо — им не придется переспрашивать меня, что же произошло. Урусай сделал невероятное усилие, поднялся с пола и заговорил...

Сердце Хаоса было надежно спрятано в недрах Гларниса. Никто не знал о его существовании, пока Элуна не узрела — наследница замка попала в лапы Гераники. К этому моменту богиня поняла, что можно ждать от этого Шамана, интересующегося Тенями, поэтому был разработан план — нужно было уничтожить Гларнис раз и навсегда. Люди, живущие в этом замке, были насквозь пропитаны ненавистью Сердца, поэтому не могли существовать нигде, кроме как в Гларнисе. Каким образом Гейра выжила вдали от города — оставалось загадкой. Богиня не может по своей воле уничтожить целый замок, однако была вспомнена Альтамеда, прыгающая по Свободным землям. Было принято решение, что Урусай отправится в этот замок, захватит его, уничтожит или поглотит главного Призрака, после чего совершит главный прыжок — прямо на Гларнис. После этого Альтамеда не должна больше никуда прыгать, так и оставшись неприступным памятником над Сердцем. Однако все пошло не так, как планировалось — один из Свободных жителей по имени Крий принес в Альтамеду Кристалл Рогзара, который начисто блокировал все способности

Урусая. Он по-прежнему был силен и непобедим, но только в Альтамеде. На Гларнис влияние Ангела больше не распространялось. На помощь пришла Элуна — она сформировала вокруг замка круг своего благословения, пройти который Гераника не мог, даже используя способности Предвестника. Для того, чтобы воины близлежащего города — Нарлака — не получали чрезмерную прокачку своих способностей, Урусай ежедневно выпускал Призраков. Весь грех за проливаемую кровь и боль он брал на себя, постепенно превращаясь в падшего ангела. Он знал, на что идет — не пустить Геранику к Сердцу Хаоса было важнее судьбы одного ангела. Так же Урусай прогнал варваров, проживавших неподалеку — слишком много ненависти и злобы они сеяли в окрестных землях.

Когда Ангел почувствовал владетеля, он очень обрадовался, однако не мог общаться с ним напрямую — эти способности блокировались Кристаллом Рогзара. Тогда ему осталось только ждать и надеяться, что владетель найдет способ проникнуть в замок, чтобы получить свою корону. Так и произошло, однако отчего-то владетель пошел по самому трудному пути, который только имелся — через подземелье Гларниса. Блокированные способности не позволили Ангелу увидеть, кто еще идет с владетелем, но, на всякий случай, он поставил стражу из Призраков у входа в тронный зал Гларниса. Как оказалось — не зря. Едва ворота открылись, в него полетели Тени, которые есть суть Гераники. Воины злейшего врага этого мира проникли туда, откуда был прямой путь к Сердцу Хаоса! Ангел потерял голову и приказал уничтожить всех, кто явился через подземелье, однако произошло невероятное — владетель лично призвал Геранику. Только таким образом можно было избежать прикосновения к благословию Элуны... Завладев Сердцем, Гераника позвонил по амулету и мгновенно исчез — его призвал кто-то еще...

— В обмен на вызов от Эхкиллера, Гераника передал ему предмет, который смог уничтожить кинжал, — выдохнула Настя, поняв, каким образом ее отец освободил трон Императора. — Но как он стал Хранителем?

— Он уничтожил предыдущего и поклялся Создателю, что в течение нескольких месяцев будет добросовестно исполнять обязанности побежденного врага, пока не вырастет новый Хранитель. Создатель принял его клятву..., - ответил постепенно восстанавливающийся Ангел — раны затягивались, крылья выпрямлялись, а порванные и обгорелые одежды вновь становились белоснежными.

— Почему о тебе нет нигде упоминания? — спросила Анастасия. — Я везде смотрела, Урусай — только демон Наг, но никак не Ангел!

— Потому что когда я стал падшим Ангелом, мое имя было вычеркнуто из истории этого мира. Потому что я осознанно пошел на этот шаг и готов следовать ему до самого конца! Потому что меня больше не существует! Махан, ты не стал уничтожать меня и теперь у меня есть возможность уйти так, как я хочу... Я хочу сделать тебе последний подарок. До тех пор, пока в этом замке находится Кристалл Рогзара, ты не сможешь стать полноправным владельцем Альтамеда. Мне уже никогда не стать в ряды Элуны, но хоть чем-то я искуплю позор своего провала. Дай руку, владетель!

Я протянул открытую ладонь, по которой Ангел тут же чиркнули крылом, разрезая плоть до крови. Несколько капель якобы не существующей в Барлионе крови впитались в белоснежные перья Ангела, окрашивая их в ярко-красный цвет, после чего Урусай подскочил к кристаллу, схватил его и с оглушительным хлопком исчез... Альтамеда

**Доступен интерфейс управления замком.**

**Желаете переместить свой замок в другое место?**

**Следующий прыжок возможен через 3 месяца...**

Желаю!

Не знаю, кто такой Крий, но я обязательно встречу с ним и выскажу пару "ласковых". Кого-то нужно назначить ответственным за то, что произошло в моем замке — пусть это будет Крий...

Стены начали вибрировать, показывая, что замок готовится к прыжку. Возвращать замок в Свободные земли у меня не было никакого желания, поэтому я поднял валяющуюся у подножья трона корону, надел ее на голову и уселся на трон. Настала пора освобождать Призраков и разбираться в управлении замком.

Законный Владетель занял свое место!

**Конец 4-й книги.**