

LITRPG

ИВАН МАГАЗИННИКОВ

МЕРТВЫЙ ИНКВИЗИТОР



ГИБЕЛЬ ФАНМИРА

КНИГА 5

Annotation

Бесу удалось внедриться в клан Орден Золотого Дракона, который активно сотрудничает с игровой администрацией, получая от них «особые услуги». Таким образом он рассчитывает получить доступ к управляющим системным функциям и вытащить заточённых в Фанмире игроков. Готовы ли главы топовых кланов потерять свою власть и деньги, но сохранить человечность? Бросят ли боги Фанмира вызов своим Творцам, или и дальше будут грызть глотки друг другу за крупницы могущества? Начинается настоящая игра, ставкой в которой становится не только жизнь самого Ивана и его союзников, но и четырёх сотен других узников «Мира Фантазий». А так же судьба миллионов игроков, для которых Фанмир стал больше, чем игрой...

- [Мертвый Инквизитор 5. Гибель Фанмира](#)
 - [Предисловие](#)
 - [Глава 1. Кризис веры](#)
 - [Глава 2. Двое из ларца](#)
 - [Глава 3. Инквизитор и экзекутор](#)
 - [Глава 4. Узник Драконов](#)
 - [Глава 5. Расследование](#)
 - [Глава 6. Розовый след](#)
 - [Глава 7. Напарник](#)
 - [Глава 8. Университет Поющего Камня](#)
 - [Глава 9. Студииозы](#)
 - [Глава 10. Две башни](#)
 - [Глава 11. Каменная Легенда](#)
 - [Глава 12. Схватка](#)
 - [Глава 13. Спящие красавцы](#)
 - [Глава 14. Игры бессмертных](#)
 - [Глава 15. Хуба-Буба](#)
 - [Глава 16. Пики Отверженных](#)
 - [Глава 17. Шаг за шагом](#)
 - [Глава 18. Убежище](#)
 - [Глава 19. Туманные признания](#)
 - [Глава 20. Убийца богов](#)
 - [Глава 21. Сила убеждения](#)

- [Глава 22. Два секрета, две смерти](#)
 - [Глава 23. Выход гремлины](#)
 - [Глава 24. Три из пяти](#)
 - [Глава 25. Замок Драконов](#)
 - [Глава 26. Кукловоды](#)
 - [Глава 27. Ангелы хранители](#)
 - [Глава 28. Великий Исход](#)
 - [Эпилог](#)
-

Мертвый Инквизитор 5. Гибель Фанмира

Предисловие

—Я еще раз повторяю, что меня никто не ставил в известность! — дородная тетка стояла в дверном проеме, практически закупоривая его.

—А это уже не мои проблемы, — пожал плечами стоявший напротив мужчина, — я уже и аванс получил, и два часа как должен заниматься своими новыми обязанностями.

—Могу я посмотреть на ваши рекомендации и контракт? — женщина требовательно протянула руку.

—Их уже изучил мой работодатель, и этого вполне достаточно.

—Вот он тогда пусть и подтвердит и мое увольнение, и ваше назначение. Через полтора часа выйдет из своего гроба, и сам все мне расскажет.

—Айгюль, ну я же вам уже все объяснил: Александр Рамизович занят в важнейшем рейде, и еще как минимум неделю проведет в капсуле. Собственно, именно поэтому я и здесь — повышение режима безопасности.

—Понятно...

Женщина поджала и без того тонкие губы и на краткий миг ее взгляд остекленел. Едва ли на десятую долю секунды, но и этого оказалось достаточно, чтобы мужчина самодовольно ухмыльнулся:

—Я так понимаю, вы получили ответ на все свои вопросы?

—Не на все, но их я уже лично задам Сашеньке...

Она специально выделила это «Сашеньке», напоминая об особых доверительных отношениях с клиентом, но на новую «сиделку» ее слова оказали нулевой эффект.

—Вы позволите? — визитер мягким, но решительным жестом попытался отодвинуть ее.

Но не тут-то было! Ловким движением та ушла в сторону, перехватила кисть мужчины и рванула на себя, подставляя ногу. Однако, вопреки ее ожиданиям, тот с легкостью вырвался из захвата, и вместо того, чтобы оказаться на полу, возник за спиной «сиделки» и

нанес ей быстрый и точный удар, временно парализуя.

—Очень неплохо для столь импозантной и представительной дамы! — мужчина склонился в легком поклоне.

—Неплохо, для старого блеклого сморчка...

—Я же сказал, что мы усиливаем уровень безопасности.

—Список лекарств и меню на неделю — на холодильнике. А вот номера для вызова «девочек» и заказа еды я не дам, — мстительно прошипела «представительная дама» и добавила, — и коды доступа к комнатам и технике — тоже.

—Их все равно уже сменили, — равнодушно пожал плечами «сменщик».

Женщина ушла, волоча за собой огромную сумку с вещами, парящую над землей на антиграве, даже не удостоив мужчину презрительным взглядом.

Тот убедился, что она скрылась из виду и прикрыл дверь, просовывая в щель кусок пластика, чтобы та не захлопнулась. Он достал крошечный микрофон, активировал «глушилку» и едва слышно пробормотал:

— Костик, я на месте. И мне нужны коды...

Глава 1. Кризис веры

Мысли хороводом кружились в голове: слишком много свалилось на меня за какие-то жалкие пять минут! Уж я-то думал, что слияние с Орденом Драконов – это самое яркое и значимое событие в моей игровой (да и реальной тоже) жизни на ближайшие пару недель, а тут смотри-ка, сколько всего случилось!

Во-первых, славный балагур и претендент на звание самого жадного и ушлого гнома Фанмира, моя правая рука, казначей и первый весельчак клана внезапно оказался не только евреем... А впрочем, как раз этого он не скрывал, и даже и напротив – всячески этим фактом гордился. А вот то, что он встретился на моем жизненном пути не просто так, а был подослан все тем же Вторым, моим 120-киллограммовым покровителем, спасителем, руководителем и еще множество всяческих «ителей» – я узнал лишь пару месяцев спустя, да еще и в критической ситуации.

С одной стороны то, что рядом оказался еще один человек (ну ладно, гном!), который мне помогал и поддерживал – это плюс. Но с другой – и посвященных в мою тайну людей тоже становится все больше, а это уже не слишком радует. Надо бы узнать, как именно пересеклись дороги Второго и Табара... Гнома-то мне посоветовал Алекс, который хоть и входил в число посвященных в мою тайну, но ко Второму уж точно не имел никакого отношения!

Во-вторых, об этой самой тайне, которая давно уже таковой не является, судя по всему, знает еще и мастер-монах с мерзким характером и грозным прозвищем Кровавый Дракон – на секундочку, глава отдела безопасности того самого Ордена Драконов! И он не просто знает, кто я такой, но и пытался меня этим шантажировать... Неприятная история... К счастью, пусть и временно, но эту проблему мне решить удалось.

Чтобы тут же получить новые!

Это и есть самое важное «в-третьих» – потому что решением проблемы с Драконом стал обмен виртуальными телами, и теперь в доспехи закован не чужой дядя, обремененный не только деньгами, но и немалой властью в обоих мирах, а моя родная сестра.

Самое страшное даже не то, что Наташка оказалась узницей

Фанмира и заперта в виртуальности, как когда-то был заперт и я сам. А то, что все это время в нашем оперативном штабе сидел вражеский «крот» – клон моей сестры, наверняка сливающий всю информацию врагам как минимум в течение трех недель.

А значит, им известно все или почти все – кем бы эти загадочные «они» ни были!

И теперь у меня на повестке три вопроса: что делать с Драконом, что делать с сестрой, и как быть с ее клоном. И с уровнем доверия к Табару тоже надо бы определиться – он ведь просто обронил пару имен, но не предъявил никаких доказательств своей лояльности.

Разумеется, в одиночку мне такую ношу не осилить, а значит, нужно каким-то образом вырваться в реальность и переговорить со Вторым.

И оставить при этом без присмотра Наташку

А она вообще-то заняла место одного из лидеров мощнейшего клана, у которого наверняка куча друзей и просто знакомых в «Мире Фантазий», способных опознать подмену.

–Эй, ты что, завис? – призрачное божество коснулось меня полупрозрачной рукой, и мое виртуальное тело застыло, покрывшись ледяной коркой, хотя холода я не ощутил.

–Сейчас ты тоже зависнешь, когда узнаешь то, что известно мне...

Холода не было, а вот мерзкое липкое чувство страха сделало мой голос дрожащим – все же, психическая неуравновешенность далеко не самая приятная штука из тех, что со мной случались.

–Намек понял, – Аарам Призрачный кивнул, и в его руках появился трофейный кристалл, Генератор запредельной чистоты, отнятый у Кровавого Дракона.

Идеальное прикрытие, которое на системном уровне чистит логи, позволяя скрыть любые свои действия даже от разработчиков игры.

–Вопрос первый – ты с этими штуками знаком? – Я кивком указал на кристалл.

–Конкретно в виде игрового предмета нет, но как устроен его код – знаю. Кстати, у админов есть функции, позволяющие

определить владельцев любого предмета, так что таскать его с собой не желательно.

Хреново – у меня были на этот камушек большие планы...

–Я его припрячу, и дам тебе доступ к тайнику, – успокоил меня Аарам-Авраменко.

–Может, ты тогда знаешь что делать с этими двумя? – я похлопал Наташку по наплечнику.

–Двумя?

–Угу. Хозяин тела – один из лидеров топ-клана и глава их службы безопасности. Сам понимаешь, что его пропажа и в игре и в реале – далеко не рядовое событие. Не говоря уже о том, что там, – я указал пальцем вверх, – теперь с нами сидит не только твой, но и Наташкин клон!

–Стоп... – в руке божества появился бокал с чем-то пенистым, – А вот с этого места поподробнее! Ни о каких моих клонах речи раньше не было!

Хм... Разве я не говорил Сергею о том, что теперь на нашей стороне играет его клон, подсланный «Виртукомом», чтобы шпионить? Если нет, то это очень серьезное упущение с моей стороны: кто лучше него знает свой собственный характер и мотивы?

–Ты идиот – нужно было сказать мне об этом при первой же возможности! Никто лучше меня не знает этого самовлюбленного, высокомерного и до зубовного скрежета занудного гения!

Вот и пойми его после этого.

–Что скажешь – он действительно нам поможет, или продолжает работать на своих создателей?

–На их месте я бы засунул в него что-нибудь смертельно опасное, чтобы получить гарантию лояльности. А еще создал бы целый отдел клонов-аналитиков, работающих сообща и выискивающих уязвимости или совершенствующих систему. Заодно пусть понимают, что незаменимых людей не бывает в принципе...

–Мы его проверили – никаких взрывных устройств или спящих вирусов. И что посоветуешь?

–Во-первых, я умный. А во-вторых – люблю свою работу и

свободу творчества. И при этом жуткий эгоист, который в первую очередь во всем ищет выгоду для себя.

–Хреново...

–Но если бы я узнал, что всего лишь копия, а оригинал заперт в Бездне...

–Так ты определись уже – стоит ему доверять или нет?!

Сергей задумался.

–Знаешь, вот некоторые самовлюбленные типы вроде меня частенько заявляют: «во всем этом я могу доверять только себе»! Но только теперь мне вдруг стало ясно, что я ни хрена не стал бы верить этому «себе». Сука! А ведь этот урод наверняка знает все мои логины и пароли!

Ну надо же! Прямо какое-то общество анонимных неверующих. Я утратил веру в искренность Табара и Наташки – той, из реальности – а Сергей осознал, что и в самом себе не особо уверен.

–Как бы там ни было, но всю сливаемую моему двойнику информацию тщательно фильтруй. В том числе обо мне, и о Наталье. А я пока подумаю, как можно его проверить.

Авраменко на пару секунд умолк, что-то прикидывая, и продолжил, подтверждая в том числе и мои собственные домыслы:

–И твоей настоящей сестре тоже не стоит знать, что теперь ее платья донашивает фальшивка – хотя бы какое-то время.

–Кстати, насчет логинов – может проверить, не оставил ли двойник тебе какое-то послание способом, который никто кроме вас не знает? Или у тебя совсем нет доступа к внешним форумам или почтовым службам?

В пристальном взгляде молодого божества явно читалось уважение:

–Нет, у меня доступа нет. Но я могу его дать тебе – есть пара «тайничков», специально созданных для подобных случаев.

–На случай, если тебя клонируют и запрут в виртуальности навеки?

–На случай, если нужно будет оставить что-то жизненно важное. И кстати, нет никакой вечности в виртуале – наш срок ограничивает

ресурс капсулы или нервной системы, которая изнашивается, и со временем возникнут проблемы с подключением к Вирту.

Точно. Что-то подобное было и с Пал Палычем, только у него это не возрастное, а врожденная особенность нервной системы.

–Я дам тебе ключ доступа к одной из почтовых ячеек... Это строчка в конфиге охранной системы банка ВКЗ, в которой будет – или не будет – послание. Ты же вроде как программист? Сможешь разобраться, что к чему?

–Программист, но не хакер! Виртуально-коммерческий – один из самых защищенных банков в мире! Да я к их охранной системе даже на расстояние терабайта не подойду!

–Вот прямо настолько не хакер?

–Натолько ценю свою безопасность и недавно обретенную свободу.

–Ну, есть еще вариант с ФСБ, система бухучета известной сети гипермаркетов и...

–А есть что попроще?

–Скажи-ка, мой друг, а любишь ли ты бродячих собак и романтические прогулки по ночным кладбищам? – хитро прищурилось божество, заставляя усомниться в его нормальности...

Собственно, рассказанную им схему мог придумать только псих или гений. Впрочем, как и создать Аарама, разработать всю эту возню с его вознесением на пантеон и путешествием в Бездну...

Он придумал способ передавать послания при помощи условно бездомного пса, «живущего» на Серафимке... В смысле на Серафимовском кладбище.

На первый взгляд очень сомнительное решение. Вот только это не обычная бродячая собака, а «киборг-экстремал» – списанный из-за серьезных повреждений робот-спасатель, которого сам Сергей купил на А-Экспрессе, как смог подлатал и полностью сменил не только все программное обеспечение, но и переписал ему заново ИИ.

«Собачку» создатель назвал Потрошителем – как объяснил Авраменко, из-за довольно серьезной системы самозащиты, и мне почему-то даже думать не хотелось, что он имеет в виду.

Потрошитель и стал тем самым «контейнером» для тайных посланий, которым мне и предложил воспользоваться Сергей. Правда, было одно «но»: единственный человек, который был способен подойти к Потрошителю и уйти на своих двоих, это был его создатель.

—А иначе какой в нем смысл? — самодовольно пожало плечами полупрозрачное существо.

Впрочем, это все равно не мои проблемы, а Второго — меня-то на свежий воздух все равно не выпустят, даже просить бессмысленно.

Но для этого мне нужно как-то выбраться в реальность и не привлечь чужое внимание — и это в битком набитом замке!

Бес>Табар: Сможешь обеспечить мне алиби на часик-два, и чтобы сюда никто не лез?

Табар>Бес: Сейчас сделаем!

Гном появился через пару минут, и по его просьбе мы втроем вышли в коридор — разумеется, Сергей при этом стал невидимым — и выключили маскирующий кристалл. Движение, к слову, было довольно оживленным, и туда-сюда сновали игроки, не меньше десятка. Они не слишком старательно делали вид что не замечают нас, и заняты какими-то очень важными делами.

—Ты! Где ты шляешься, вонючий мертвяк?! — Табар хоть и предупредил нас, что сейчас будет «слегка покричать за ваше спокойствие», но как-то уж слишком неожиданно он начал.

—Ы-ы-ы, — не нашелся я.

—Вот, это нужно починить — и чтобы через час все было готово!

«Через два», — написал я ему в приват.

—Максимум — через два!

Гном высыпал мне в руки горсть черепков непонятного назначения и сомнительного происхождения.

—Э-э-э?

—Гостям не из чего пить!

Ясно, ладно, пусть будут кувшины да кружки, тем более, что освоил я парочку хитрых вещей как раз подобного назначения.

Думаю, гости будут приятно удивлены.

—О вашей просьбе я тоже не забыл, милостивый господин, — гном притворно склонился в раболепном поклоне перед Наташкой... В смысле перед Кровавым Драконом.

Перед нами появилась стройная миловидная девушка в соблазнительном наряде, и приветливо улыбнулась грозному Дракону.

—Комната уже готова, господин...

—Хм, а ты уверен, бородатый, что он вообще нормальной ориентации? — едва слышно прокомментировал Авраменко, который был где-то рядом.

—Прошу за мной, — Табар усмехнулся и щелкнул пальцами.

Рядом с девушкой встал стройный, но атлетично сложенный юноша в каком-то подобии римской тоги.

—Толково! Ну а если ему нравятся толстушки? Или здоровенные мохнатые мужики?

—Любые пожелания господина будут удовлетворены...

—А если ему по душе пожилые гномы? — не унимался бог.

—Ты еще здесь?! — снова обрушил на меня свой гнев казначей, — вот ключ от мастерской, и чтобы духу твоего здесь не было, пока не сделаешь свою работу! Итак весь замок мертвечиной провонял!

Я схватил ключ и бросился к лестнице, краем уха уловив извинения гнома:

—Прошу прощения, господин, но мы вынуждены держать этого зомби из-за редчайшего дара. В его руках глина оживает в самом прямом смысле!

Оказавшись в одной из гончарных мастерских, я закрыл за собой дверь, оставив в замке ключ. Да еще и подпер ее чаном с влажной глиной, временно подняв свою силу втрое при помощи эликсира. Более-менее обезопасив себя — раз замок не принадлежал клану, то и управлять замками и ловушками у меня больше не было возможности — я отключился от игры.

Судя по тому, что меня встречала целая делегация, Табар успел им что-то рассказать.

–Давай в душ, и мы ждем тебя в зале для совещаний...

Второй бросил мне полотенце и вышел, а за ним проследовали и остальные. И зачем было вваливаться в мою кабинку такой толпой? Полотенце вроде не настолько тяжелое...

Несмотря на то, что времени было в обрез, я особо не торопился. Медленно менял режимы на сенсорной панели, перепробовал разные виды массажа, гелей для душа и режимы сушки, пытаюсь в полной мере насладиться этой нехитрой процедурой и всеми прелестями современных технологий.

–Ну, ты скоро?

Прямо на стене душевой кабинки возникла проекция Второго, который скептически осмотрел меня сверху-донизу.

–А ты вообще разработанной специально для тебя фитнес-программой занимаешься?

–Конечно! Иначе меня без ужина оставят.

–Ах да, точно... Надо бы ужесточить режим тренировок – паршиво выглядишь!

–Всего один вопрос: тот бородатый жадина, он действительно работает на вас?

Я нарочно максимально расплывчато описал Табара на тот случай, если за нашей беседой наблюдает кто-то еще. Второй медленно закрыл, а потом открыл оба глаза, словно таким образом изображая кивок. И тут же отключился, и с этим одновременно пропала вода – похоже, что кто-то перехватил управление душевой кабинкой, чтобы меня поторопить.

Одевшись, я зашагал в зал для совещаний – если, конечно, так можно было назвать небольшую комнату, которую почти полностью занимал круглый стол и с десяток стульев. Почти все из которых сейчас были заняты.

Наташка... Точнее та тварь, что заняла ее место, тоже была здесь...

–А есть ли смысл беспокоить Ташку, если она сейчас все равно не может войти в игру и мне там помочь? – начал я.

–Хм, а что, разве с этим какие-то сложности? – Шестой,

ответственный за техническое обеспечение, удивленно посмотрел на Второго.

Тот пристально смотрел на меня, так что я повторил его собственный жест: медленно закрыл глаза, а потом так же неторопливо их открыл.

–Да, поэтому мы и не заводим для нее новый аккаунт. Согласен, не стоит лишний раз загружать девушку рабочими проблемами, тем более, что для нее у нас тоже есть занятие. Ты ведь еще не закончила с картотекой?

Наташа помогала нам работать с документацией – она пыталась составить список потенциальных узников «Мира Фантазий», изучая полицейские архивы и картотеки в поисках пропавших без вести.

Без особой охоты она покинула помещение, а я осмотрел присутствующих.

Все они были рядом эти несколько месяцев, и каждый выполнял свою роль. Техника, психолога, врача, охранника, аналитика... Люди-цифры, люди-профессии – я ведь даже имен их не знаю, не говоря уже о том, кто они там, за пределами бункера – чем занимаются, есть ли у них семьи и прочее и прочее.

–Итак, сразу отвечу на твой первый вопрос: да, бородатый счетовод работает на нас. Точнее, мы его наняли какое-то время назад, чтобы он присматривал за тобой и держал нас в курсе происходящего.

–То есть, его лояльность сомнительна, верно?

–Мы ним не торговались и услуги оплатили в реальной валюте. Разве что его перекупит корпорация или ее люди, но, надеюсь, этого не случится.

–Как много знает гном?

–Про тебя и про узников.

Судя по тону, про клонов и про Авраменко ему не рассказали, а значит, и мне не стоит особо распространяться на этот счет. Впрочем, думаю, Второй мне потом даст инструкции, о чем можно говорить с Табаром, а о чем – нельзя. Ну а я, со своей стороны, должен предупредить их о Наталье.

С этого я и начал, рассказав им и о долгожданном слиянии с

Орденом, и о попытке шантажа Кровавым Драконом, и о последующем обмене виртуальными телами. Удивительно, но присутствующих куда больше взволновала сама возможность смены хозяина аккаунта, чем тот факт, что моя сестра оказалась среди узников, а вместо нее среди нас находится клон и, скорее всего, шпион «Виртукома»...

–Мда, ситуевина, – вздохнул Четвертый, специалист по информационной безопасности.

–Что, упустил засланца, не рассмотрел? А ведь это твои люди ее по курортам катали за казенный счет, между прочим.

–Любопытно, когда именно произошла подмена? – вмешался Двенадцатый.

–Нужно поднимать наши записи и изучать каждую минуту. Ничего, найдем, – уверенно заявил Четвертый, хотя скрещенные на груди руки и бегающий взгляд выдавали его сомнение.

–Значит, нужно скорректировать наши планы с учетом изменившихся обстоятельств, только-то и всего, – Второй оставался единственным невозмутимым островком спокойствия в комнате, а его лицо было словно высечено из камня.

А потом слово взял психолог, буквально парой фраз сперва спустив нас всех на землю, а потом еще и расшатав почву под ногами так, что у меня аж голова закружилась – понятно, что это был лишь эффект от повышенной чувствительности, но стало как-то не по себе. Хорошо еще, что заметив мое состояние, кто-то из «номерных» вколол мне успокоительное, пока я окончательно не «поплыл»...

Мы не знали ничего о Кровавом Драконе – ни его характера, ни привычек, ни круга общения, даже имя и возраст были неизвестны. Причем, эти данные нужны были как о его виртуальной, так и о реальной жизни. Место и график работы, семья, друзья, увлечения – может, он прямо сейчас должен был вести сынишку в садик или выступать в Олимпийском с визио-концертом?

Аналогично и в «Мире Фантазий» – это ведь не рядовая сошка, а глава отдела безопасности, в руках которого находятся тайные ниточки и множество людей, о существовании которых могут даже не подозревать остальные четыре Дракона!

Так что «подарок судьбы» оказался весьма и весьма

сомнительного качества.

Плюс ко всему, сам Дракон, запертый на Островах, прекрасно понимал где и благодаря кому он оказался, и всеми силами постарается выйти на связь со своими друзьями, а то и с администрацией игры – уж он-то знает об устройстве Островов побольше нас!

Правда, на нашей стороне хоть и бывший, но все же один из разработчиков.

Даже два его.

Слова Сергея о возможной мотивации его клона я тоже передал собравшимся, но в сравнении с остальными новостями, эта информация проходила по разряду «банальная текучка».

Обсуждение было бурным – настоящий мозговой штурм, и отведенные мне два часа времени незаметно подошли к концу.

В конце-концов у нас осталось всего два варианта.

Первый, самый простой и безопасный – убить Кровавого Дракона в реальном мире.

Подмену очень скоро обнаружат, и мы окажемся в очень неприятной ситуации, особенно Наташка, которая первой попадет под удар. К тому же, еще неизвестно, как отреагирует игра на смерть игрока и что станет с его настоящим аккаунтом. Поэтому в целях безопасности, перед убийством нужно будет сперва совершить обратный обмен телами, а значит, сестренка снова окажется в гробу, а мы потеряем шанс использовать возможности и привилегии Дракона в своих целях...

Второй – все же воспользоваться уникальной возможностью, ведь у нас теперь есть свой, «ручной» Дракон, да еще и глава безопасности, с максимальным уровнем доступа к делам Ордена! Узнать о нем побольше и натаскать Наталью, чтобы она могла убедительно подменить его в игре. Правда, нужно еще придумать, что с ним делать в реальности. Ведь если Дракон вел социально-активный образ жизни, то длительная отлучка должна иметь под собой веские основания.

Поэтому, сперва нужно узнать хоть что-то о нем настоящем.

Как ни странно, в реальном мире симитировать человека для нас

было куда как проще: загримировать актера, отрепетировать по записям мимику и характерные жесты, наладить через Вирт прямую связь с операторами, которые при помощи собранных данных подскажут ему, как правильно вести себя в той или иной ситуации, снабдят нужной информацией и так далее.

Конечно, что-то похожее можно организовать и в «Мире Фантазий», но нам нельзя оставлять следов, ведь все действия и сообщения игроков записываются и анализируются ИскИнами.

—Предлагаю остаток дня потратить на поиски информации по этому Дракону, а потом уже исходить из собранного материала, — подытожил Второй, поднимаясь с места и тем самым давая понять, что собрание окончено.

—Для связи с Иваном будем использовать нашего гнома, раз уж его участие в проекте раскрыто, — подал голос Четвертый, — а то с этими приват-сообщениями в игру такая морока...

—Пока вы тут зубы сушили, нашел я вашего Дракона, — подал голос таинственный 17-ый, которого я видел первый раз.

Высокий и тощий, он носил проецирующие линзы, возможно даже, что с функцией коррекции зрения.

—Даю проекцию, — не дожидаясь реакции коллег, тут же заявил он и театрально взмахнул рукой, указывая в сторону стены, — Знакомьтесь, это Александр Шпаков!

То, что на ней появилось, производило сильное впечатление.

Это было громадное широкоплечее существо, покрытое тугими буграми мышц, перевитых многочисленными татуировками, не оставляющих на спине ни единого клочка чистой кожи. Оно стояло на каком-то пляже, глядя вдаль и прикрывая глаза рукой от солнечного света.

Камера плавно подъехала и облетела мощную фигуру, выхватывая крупным планом лицо.

Широкий плоский нос, узкие глаза с ярко-желтыми зрачками, тяжелые надбровные дуги, остrokонечные уши и широкий рот, напоминающий кошачий — в том числе и благодаря хорошо заметным клыкам, превращающим улыбку в звериный оскал...

—Мать твою, да что же ты такое?! — выдохнул кто-то рядом со

мной...

Глава 2. Двое из ларца

– Александр Шпаков, фитнес-инструктор и модель, большой поклонник путешествий, экстремальных видов спорта и модификаций тела. Последние года два-три практически отошел от спорта из-за серьезной травмы спины, и живет тихо-спокойно, практически незаметно.

– А чем именно живет? В смысле, чем зарабатывает?

– Свой бизнес: производство и продажа спортивного питания, плюс у него довольно крупный тату-портал.

– Да он сам – здоровенный такой тату-порталище! – не выдержал наш техник.

– Объемные и голографические татуировки, индивидуальный дизайн, печать на любой части тела при помощи обычных пластеров.

– То есть это я могу не вставая с места заказать татуху и тут же получить готовый принт, просто сунув руку в пластер? – вмешался Седьмой.

– Или задницу, на руках у тебя уже места нету...

– А с чего ты взял, что у него на заднице есть свободное место? – хохотнул Двенадцатый.

– Тихо-тихо, разошлись, – Второй даже встал, нависая над собравшимися, – Как дети малые, честное слово...

– В общем, я бы с ним поработал, – подытожил аналитик, – И если он ограничен в перемещениях из-за травмы, то большую часть времени проводит именно в виртуальности...

– Так это же нам на руку? Наталья не может покидать игру, и не нужно придумывать алиби для семьи и коллег, раз их у него нет!

– Но это так же значит, что у него в игре большой круг общения и обязанностей, сложившийся характер и манеры поведения, известные множеству людей. Наверняка свой экспрессивный образ жизни он перенес и в Мир Фантазий... А эту информацию нам получить не так то просто – прямого доступа к его аккаунту и логам у нас нет...

– Предлагаю его убрать... физически...

Все же, это было частное охрannое агентство, в котором работали бывшие военные, полицейские и телохранители – вот и проблемы они предпочитали решать быстро, эффективно и радикально.

– Ты сперва грязные тарелки за собой убирать научись... Тоже мне, «стиратель»...

– Еще неизвестно, удастся ли к нему подобраться и вообще отыскать. В любом случае, время еще есть, с кем работать – понятно. Иван, – Второй повернулся ко мне, – Мы свяжется с вами в восемь вечера по времени сервера.

Несмотря на то, что я действительно уже задержался в реальности, складывалось впечатление, что от меня просто пытаются поскорее избавиться.

– Да, уже возвращаюсь...

Я бросил прощальный взгляд на проекцию жуткого татуированного рептилоида. Интересно, а если случится разрыв коннекта с игрой – может ли чисто теоретически случиться так, что они отменяются не только виртуальными, но и реальными телами? Бррр... Такого Ташка точно не переживет.

Вернувшись в игру, я первым делом проверил входную дверь. Судя по всему, в комнату никто не заходил. Я выложил перед собой грудy черепков и поднял логи: «Гостям не из чего пить!» Выходит, мне нужно превратить это в посуду. Интересно, что конкретно Табар имел в виду – кружки или кувшины?

Можно было использовать на эти обломки умение «Восстановление керамики». Вот только автором этих изделий был не я, что втрое снижало шанс на успешный ремонт. К тому же, неизвестно, что тут гном намешал – какие-то куски могли отсутствовать, а то и вовсе сложиться в ночной горшок, с него станется.

Поэтому я поступил проще – достал из своих запасов два кувшина и пять кружек, на которых когда-то оттачивал навыки Гончарного Искусства. Во-первых, они были довольно симпатичными и украшены затейливыми узорами, потому как мастер Клэй разбивал вдребезги любые поделки своих учеников, которые

считал «неказистыми», и заставлял переделывать. Так что мы старались работать аккуратно и с фантазией.

Во-вторых, как и почти все изделия, созданные учениками мастера Клэя, они обладали особыми свойствами, которые очень тяжело или и вовсе невозможно получить при использовании обычных ремесел, доступных игрокам.

Например, *Бездонный Кувшин для вина* вмещал в себя 10 литров вина или всего 2 литра любых других напитков. *Практичный охладитель* поддерживал постоянную температуру в 5 градусов даже в самую сильную жару или в лютый холод, а любой глоток из *Чаши Прозрения* на 5 единиц повышал Восприятие на 10 минут. В общем, такое и на стол поставить не стыдно, и дорогим гостям поднести.

Ну и, в-третьих, на каждом изделии стояло клеймо автора – то есть мое.

– Эй, я таки надеюсь что могу прямо сейчас получить свою посуду в наилучшем виде, в том числе начисто вымытую и совершенно бесплатно?! – раздался требовательный стук в дверь.

Ну надо же – прошло ровно два часа, если верить логам. Пунктуальности гнома можно позавидовать. А также его хитрости, самоуверенности, жадности и бородатости – у меня-то из растительности лишь пучок регулярно выпадающих волос на макушке...

Щелкнул замок, и дверь распахнулась.

– Готово? – Табар показушно сморщился, разглядывая кувшины и кружки, но в глазах его светилось неподдельное удивление, – забирай, – скомандовал он симпатичной прислужнице-«неписи», стоявшей за его спиной.

Когда девушка ушла, гном, словно заправский фокусник, вытащил из-за уха небольшую чашку – конечно, на самом деле он достал ее из инвентаря, но сделал это нарочито театрально.

– Ви умеете делать такие штуки и молчали за свой талант, делая нас нищими и грустными?

Разумеется, под «нас» он в первую очередь имел в виду себя самого, а вовсе не бывший Руинум.

Чаша безудержного веселья
Тип: Гончарное изделие

(глина)Качество: редкоеПрочность: 10/10+10 к урону на 10 секунд+20% к силе напитков

А, ну да, была такая в моей коллекции. Получилась совершенно случайно, с шансом примерно в 1,2% – и это в мастерской с бонусом +20% к шансу на успех, да под присмотром мастера Клэя. Учитывая ее предельно низкую прочность даже с укрепляющим узором, производство таких чашечек не просто не рентабельно – а одни сплошные убытки.

– А где тот грозный господин? – вспомнил я про Наташку.

– Так его это... Второй грозный господин забрал и пошли «по бабам». Из казны сотню тысяч монет вытащили, чтобы заказать фавориток с максимальным Обаянием и Выносливостью. Краси-и-ивые... – гном вздохнул, и в этом вздохе был явно слышен звон покидающих казну монет.

Угу. Выходит, Наташка в чужом мужском теле с каким-то другим Драконом пошла по виртуальным шлюхам. Надо бы спасать сестренку, но как?!

Я быстро нашел в логе Кровавого и переключился на приват:

— Сестренка, ты как там?

— Еще не знаю. Кажется, меня хотят напоить и изнасиловать. Это... странно...

Странно? Холодная ярость вскипела в моих мертвых виртуальных венах — кто-то собрался обидеть Наташку! И лишь пару секунд спустя я вдруг понял абсурдность всей ситуации...

— Напивайся до отключки, но не насилуйся, — отозвался я и остановился.

— Что-то случилось? — едва заметный прозрачный силуэт Аарама-Авраменко замер рядом.

— Нет. И, надеюсь, и не случится.

По законам виртуальных миров, запрещено играть аватаром физиологически противоположного пола — из-за разницы биологической, химической и черти еще какой. Не то, чтобы такой возможности не было — как раз наоборот, и запрет этот появился не на пустом месте, а после ряда несчастных случаев и судебных исков.

Даже трансам и тем, кто сменил пол операционно, приходилось доказывать свою половую принадлежность, проходя серию тестов и исследований. Поэтому при генерации персонажа в любой Виртуалке можно было выбирать только свой пол — даже если это игра про динозавров. Капсулы тоже были настроены на пол игрока, и семьям заядлых виртуальщиков приходилось покупать как минимум два «гроба» — мужской и женский.

В общем, если Ташка попробует заняться сексом, находясь в мужском аватаре Дракона, то могут возникнуть какие-нибудь проблемы, а нам оно ну совсем не надо!

Слишком мало информации! Судя по тому, что я видел, этот Шпаков мог оказаться геем, веганом или вообще ратовать за полный ЗОЖ в том числе и в виртуальности.

Табар > Бес: У меня таки есть для вас важная информация и, прошу заметить, практически бесплатно! Ми можем с вами уединиться с не интимными и не коммерческими намерениями на пару минуточек вашего бесценного времени? Через десять шагов направо. Гномьих шагов, прошу прощения.

Сообщение гнома застигло меня врасплох. Я взял бывшего казначея в группу: отмечавшая его положение иконка на миникарте мигала в нескольких шагах впереди и чуть правее — прямо в глухой стене. Или в одном из тайных ходов.

Когда мы поравнялись с этим местом, Табар напомнил о себе недовольным бурчанием:

Табар > Бес: Таки ви будете шагать сюда, или мне лично тащить вас за руку, надрывая спину своими непрямыми и неоплаченными обязанностями?

— Подожди тут минутку, у меня важный секретный разговор, — попросил я Сергея и, закрыв глаза, смело шагнул в стену.

— Ну наконец-то! — гном встретил меня традиционно недовольным ворчанием и с транспарантом в руках.

Серьезно, он держал в руках большой лист желтоватой бумаги с бессмысленным набором слов и букв. Его толстый короткий палец (и как гномы только ухитряются ювелирничать, с какими-то сардельками?) начал выводить на листке замысловатые кривые, складывая слова, буквы и слоги в осмысленные предложения.

Ага. Ого. Мда...

Этот самый Шпаков уже дважды менял печень, сидит на строжайших диетах и под обезболивающими, едва способный передвигаться самостоятельно — что для нас очень даже хорошо. Дома находится под постоянным присмотром сиделки (а это уже плохо — для нас, разумеется) и по совместительству врача, повара и телохранителя... Она что у него — киборг что ли? Одежда, продукты, техника, натурализованный уголь для камина и корм для ручной игуаны — автодоставка. Интересно, а в наше восторженно-прогрессивное время вообще еще существуют магазины образца начала века, кроме как в виртуальных симуляциях?

В общем и целом, для нас человек вполне удобный, этакий заядлый виртоман, ведущий замкнутую одинокую жизнь из-за ошибок бурной молодости... Разве что сиделка — довольно неудобный момент, но Второй наверняка что-нибудь придумает...

Это с одной стороны.

Но с другой — что будет искать и какой образ жизни вести в виртуальности инвалид, у которого гниет печень, дикие боли и почти полностью изолированный в своем замкнутом особняке, и при этом явно с большими деньгами и связями? Да еще и некогда широко популярный в узких кругах спортсменов, модель и боди-трансформер?

И тут я вдруг понял, что даже не знаю, какой расой играет Кровавый — с него станется и какую-нибудь экзотику купить стоимостью в небольшую квартиру.

Бес > Кровавый Дракон: Сестренка, ты как?

Кровавый Дракон > Бес: Пью... Пью... Щсс лопну всся...

Бес > Кровавый Дракон: Лопнуть — это хорошо, продолжай в том же духе.

Судя по характерной иконке пивной кружки рядом с текстом привата Наташки, «собеседник находится в состоянии сильного алкогольного опьянения» — в общем, пока что все шло по плану.

— Кстати, вами бил весьма заинтересован один категорически асимметричный господин, — вспомнил вдруг Табар, присоединившийся к нам после тайной беседы.

Аарам, на глазах которого я сперва пропал, пройдя сквозь стену,

а потом появился снова, да еще и волоча за бороду упирающегося гнома, лишь двусмысленно ухмыльнулся — все эти хитрости с невидимыми проходами и зачарованный тайниками вряд ли были способны обмануть юного бога. Интересно, а на что способны его проклятья и благословения? Фокусы Ойя и Нааму меня уже не раз выручали, и лично я был бы не против расширить запас божественных «палочек-выручалочек»... Но додумать эту заманчивую мысль мне не дало очередное сообщение от сестры:

Кровавый Дракон > Бес: Брат-тик-к.. я в...

Окончанием фразы, похоже, стал оглушительный грохот этажом выше, сопровождавшийся лязгом железа, испуганным женским визгом и чьим-то довольным раскатистым ревом...

— Я визову пару крепких ребят с носилками за счет новых хозяев замка? — повернулся ко мне гном.

— Две пары, — припомнил я новые габариты персонажа Натальи.

— И с балдахином от мух, — согласно кивнул Табар.

Ну вот, по крайней мере на ближайшее время об одной проблеме можно забыть.

— Так что там насчет ассиметричного господина? — вспомнил я слова бывшего казначея

— Его звать Мясник По, кажется, это ихний не то палач, не то просто любитель наряжаться в красный колпак на все лицо и рубить запеченого в трюфелях хряка большим жутко страшным топором... И его очень заинтересовала ваша *Миска Безудержного Откровения*.

— ...и пахла белая береза березой, солнцем и травой, — настроенный мной фильтр автоматически заменил матерные слова на строки какого-то стихотворения, но уж поверьте, ругался я совсем не в рифму.

Потому что этот жуткий предмет производства «Зомби керамик корпорэйтэд» не должен был оказаться на праздничном столе и я вообще думал, что давно его уничтожил...

Глава 3. Инквизитор и экзекутор

Эту миску я сделал совершенно случайно, будучи не в духе после очередного нагоняя от Мастера-наставника. Может, игра как-то учла моё эмоциональное состояние, а может, так было угодно генератору случайных чисел, но... Заказанная мастером Клэем «ежедневно полезная в армейском походе» посуда оказалась хоть и очень полезной, но больше напоминала орудие пыток. Каковым она и являлась, собственно.

Достаточно было съесть маленькую ложку любой еды, и она буквально разрывалась во рту, ломая и выбивая зубы, разрывая плоть и жестоко раня язык. При этом боль была максимально возможная согласно настройкам аккаунта – через десять секунд «включалась» сильнейшая регенерация, способная быстро исцелить не только выбитые зубы, но и любые другие раны, полученные несчастным «дегустатором». Правда, сила эффекта была прямо пропорциональна уровню болевых ощущений. А еще исцеление прекращалось, как только несчастная жертва говорила неправду.

Может, я бы и пользовался этой штукой – даже при моей нечувствительности к боли регенерация была порядка 15 здоровья в секунду, но пришивать каждый раз новый язык после такого «завтрака» было накладно. А Мастер Клэй, увидав эту поделку, приказал мне её уничтожить, а заодно и руки, вылепившие такой страшный артефакт. Как будто я виноват, что ничего лучше из ближайших аналогов не нашлось в игровой базе предметов!

И теперь моя миска заинтересовала палача Ордена Драконов... мдааа... Даже и не знаю, в пляс пускаться или петлю мастерить от такой радости.

– Ах да, ещё он велел доставить вас поскорее и наточить его грозный окровавленный топор. За счёт казны, прошу заметить!

Кому что, а гному – кошелёк.

– Ты уже не казначей, – «прибодрил» я его, и вприпрыжку бросился к пиршественному залу.

Мясника По я узнал сразу: во-первых, благодаря огромному топору, во-вторых, он был... пандой! Или каким-то другим

медведеобразным существом, крупная голова которого была скрыта под багрово-красным колпаком палача.

Мясник По, дарен. Экзекутор 112 уровня.

Ишь ты... Если верить игровой справке, дарены действительно были похожи на панд, и эту расу ввели в Мир Фантазий сперва исключительно для восточного кластера, но потом добавили в донат-магазин по просьбам игроков. Похоже, в Ордене любят выбирать редкие и очень недешёвые расы и классы, стараясь выделиться.

Я решительно направился к толстяку, на котором, к слову, кроме колпака, окровавленный перчаток почти по локоть и широкой кожаной юбки ничего и не было.

Радовало то, что он не был одним из Драконов. Кажется, у меня появилось что-то вроде аллергии на это имя.

– Твоих рук дело? – указал он на стоявшую перед ним миску.

– Да, господин.

– И много у тебя таких?

– Уникальный и бесценный экземпляр. На его создание у меня ушло десять дней и десять...

– Я понял, – прервал палач мою тираду, – Повторить сможешь?

– Гарантированно, нет. Понимаете, Гончарное Искусство – это настоящее искусство, а не просто ремесло, когда следуя рецепту, ты всегда получаешь один и тот же результат!

– Мой топор палача – это просто топор. Твоя голова зомби – это просто голова. А я – простой ремесленник, и, как любой ремесленник, могу гарантировать один и тот же результат, если хорошенько рубану по твоей шее. И повторять его снова и снова.

– Поймите, господин. Это работает не так, как у вас, бессмертных. Сейчас покажу...

Конечно, я ему врал, используя копирующее умение, можно было с большой долей вероятности гарантировать нужный результат. Точнее, почти наверняка хотя бы часть предметов повторят оригинал по свойствам, но не факт, что по силе. А остальные копии просто превратятся в бесполезные осколки.

Но ему об этом знать вовсе не обязательно.

Поэтому я достал три совершенно одинаковые статуэтки, изображавшие кошку.

– Похоже на детские поделки, – прокомментировал По, но присмотрелся внимательнее.

Говорить о том, что это почти точная копия мертвой кошки-зомби по имени Дохлятина, я ему тоже не стал. Детские так детские. Как умеем, так и лепим.

Примечательность этого набора была в том, что каждая фигурка обладала особым свойством, непохожим на другие. Секрет заключался в используемой глине – если ее добывать в месте, где действуют постоянные магические эффекты, то именно этот эффект и мог проявиться с высокой долей вероятности.

Сторожевая кошка реагировала на любое движение в радиусе 20 метров пронзительным мяуканьем. Добывать эту глину мне пришлось, предварительно залепив уши воском.

Императорская кошка давала постоянный бонус к Обаянию +10.

Ну а Дохлая кошка... очень скверно пахла. Примерно как... как давно исдохшее животное. Помнится, мне тогда пришлось это мерзкую глину собирать не только для себя, но и для остальных учеников – которые чувствовали запахи, в отличие от неживого меня.

– Кажется, я понимаю, что ты имеешь в виду, – задумчиво пробормотал экзекутор, буквально швыряя мне назад фигурки, – Но повторить сможешь? Пусть даже с небольшим шансом?

– Да.

– А если дать тебе помощников? Можно ускорить процесс?

– Бессмертные не могут овладеть Искусством, увы.

– Зато могут месить глину, поддерживать огонь в печи, приносить обеды и мух отгонять. Ладно, разберемся потом. Слушай приказ, мертвяк: территорию замка не покидать и всегда быть на связи. Если вдруг кто-то вздумает тебя прибрать к рукам, скажешь, что ты уже ангажирован мной...

– Прошу прощения?

– У меня на тебя планы, Бес.

– Но господин Кровавый Дракон... – решил я зайти с «козыря».

– Уж с ним-то я договорюсь, – ухмыльнулся человек-медведь, – в одной лодке плывем.

Ну вот. Как и хотел, я вызвал интерес Драконов и безо всякого клана, служившего просто ширмой.

– Ви даже не сомневайтесь, господин По, – затараторил услужливо Табар, – Этот мертвяк работает за троих, ест за двоих, спит за... – по недоуменному взгляду Мясника поняв, что перестарался, гном тут же поправился, – Точнее, совсем не ест, не спит – только и умеет, что работать. Ценный работник!

– И вонять, – скривился дарен, поняв, что амбре исходит не от глиняной кошки, а от меня.

– А я таки вам за што говорю? Заодно крыс-комаров травит, и никто к нему мешать работать не полезет. Сплошная находка!

– Проваливайте! Оба! Весь аппетит испортили, – прорычал По, отмахиваясь от надоедливой гнома громадным окороком, – Гарб, принимай, теперь он в твоём распоряжении!

– Уррр, – пророкотало что-то надо мной.

Гарб, тролль. Экзекутор 54 уровня.

Игрок. Скорее всего, помощник главного палача, или кем там был загадочный человек-медведь. В отличие от своего начальника, этот играл представителем самой обычной расы для нашего кластера, пусть и не особо популярной.

У троллей была огромная сила, выносливость, врожденная броня и высокая регенерация. Но компенсировалось это большим снижением скорости и ограничением интеллекта в 10 единиц, не считая экипировки.

Разумеется, геймеров такими ограничениями не испугать, но было и еще одно.

Тролли были тупыми.

Конечно, нельзя ограничить мыслительный процесс игрока. Зато можно ограничить его способности к общению – в этом я уже успел убедиться на себе лично.

У троллей был предельно ограниченный словарный запас, и их речь упрощалась примерно до уровня трехлетнего ребенка. Даже

вздумай он вслух зачитать докторскую диссертацию – мы услышим что-то весьма приблизительное и простое.

Примерно так работал мой речевой фильтр, который менял слова из реального современного мира на их местные аналоги или какую-нибудь абракадабру.

– Иди за мной.

Троль ухватил меня за шиворот, без малейших усилий приподнял и куда-то поволок.

И к чему тогда был этот приказ вообще?

– Хей, прошу прощения, а куда вы тащите моего самого ценного работника и, не побоюсь этого слова, первого заместителя главы клана?

– Мы немного прокатимся, – обтекаемо пророкотал Гарб.

– Прокат Беса – десять тысяч золотых в сутки при эксплуатации по прямому назначению, и...

– Заткнись. Мы идем в пыточную. Хочешь с нами?

– Уже молчу. Уже исчезаю с ваших невероятно злых глаз долой.

Табар поклонился и отстал, а мне в клановый чат пришло от него сообщение, мол, будь на связи, если что, то мы за тебя вступимся. Остальные ребята из Руинума подтвердили, что в обиду меня не дадут и внимательно отслеживают и мои перемещения, и текущее состояние.

– Расскажи о себе, – подал голос Гарб, когда мы снова остались одни, – Кто ты? Что умеешь?

– Я – гончар.

– Не то.

– Портной? Каллиграф?

– Не то. Не ремесла.

– Я – жрец болотного бога и бога ремесла.

– Не то.

– Да что тебе надо?! – не выдержал я.

– Темный инквизитор. Что это значит?

Ага, понятно. Мой класс встречается очень редко – получить его в игре невозможно из-за системной ошибки в условии получения специализации, поэтому есть лишь те темные инквизиторы, которые изначально были созданы разработчиками. В отличие от обычных инквизиторов, что служат светлым богам и истребляют всякую нечисть.

– Я умею находить беглецов и улики. Узнавать правду. Наказывать виновных.

– Хм... – тролль вдруг остановился, – Казнить я сам могу. Узнавать... Находить...

Гарб замер, словно к чему-то прислушиваясь. Потом вдруг резко сменил тему разговора, судя по всему, получив новые указания от своего начальства:

– Есть один... упрямец. Ты можешь развязать ему язык?

– Не знаю. А что он натворил? Я в основном работаю с нежитью и демонами.

– Он... украл кое-что ценное. Спрятал. Молчит. Страдает. Все равно молчит.

– Можно попробовать, но результат гарантировать не могу. Давно не работал по профилю.

– Нам сюда.

В руках тролля появился свиток и тут же истлел, будучи активированным. Перед нами раскрылся клановый портал. И одним мощным броском Гарб закинул меня в него...

– Покажи, на что способен.

Я огляделся, ожидая, что окажусь в какой-нибудь пыточной камере, где содержат истерзанного узника, но нет. Обычный узкий коридор, каменные стены с картинами и факелами, бесчисленные двери и куда-то спешащие люди с клантагом. Судя по карте, это Небесный Замок – вторая по величине цитадель у Ордена Драконов.

– За мной, – громыхнул тролль, уверенно зашагав куда-то.

Причем, не вниз, а вверх, хотя мне казалось, что пленников обычно стараются запихнуть в какие-нибудь подвалы или иные подземные катакомбы. Ну из тех, где шастают крысы, капает вода и

стонут пытаемые узники.

Этаж. Второй. Третий.

Убранство замка впечатляло. Если факелы или свечи – так в дорогих и весьма симпатичных подставках, выполненных в виде драконов, причем не обычных, а змеино-китайских. Багрового или золотого цвета шторы да портьеры с затейливой вышивкой опять же восточных мотивов, витражи, гобелены, фрески – дикая смесь западной культуры и восточной роскоши.

– Пришли.

Мы стояли у самой обычной двери, ничем не отличавшейся от остальных на этом этаже. Который, к слову, выглядел куда попроще чем те, через которые мы прошли. Хотя, опять же, казалось что должно быть наоборот – чем выше, тем дороже, затейливее и вычурнее должен быть дизайн и самого замка, комнат.

Троль загромыхал ключами, причем, даже не вставлял их в замочную скважину, а словно «мазнул» по бронзовой голове дракона.

Игровые условности.

– Входи.

Хорошая из нас парочка получается. Я – экономлю прочность языка и стараюсь общаться поменьше и покороче. И «тупой» тролль, речь которого максимально упрощает игровой лингвистический анализатор, имитируя скудность ума и словарного запаса.

Интересно, а его сообщения в чате тоже упрощаются?

Комната. Самая обычная жилая комната. Не камера, не пыточная – даже самых простых кандалов на стене нет. Кровать, сундук у ее подножья, сбоку тумба. У окна стол, рядом пара стульев, на стене зеркало в полный рост и рядом шкаф. Простенько и со вкусом.

– Здесь он жил. Творил.

– Кто?

И тишина в ответ. Это что – какое-то испытание? Так я вам не кибер-детектив Шерлок Холмс, который способен заметить мельчайшие детали и сделать невероятные выводы.

Впрочем, почему бы и не попробовать?

Начал я с божественных умений.

Сверхъестественное чутье позволяло мне находить или чувствовать места божественной силы или присутствие служителей высших сил. Десять единиц Благодати и... никакого эффекта.

Угу. На чудо надейся, но и сам поработай.

Поиск Нежити и Поиск Демонов – тоже пусто, ни малейших следов пребывания. Да и откуда им взяться в клановом замке, если обе эти расы недоступны для игроков?

Поиск Следов высветил почти два десятка разных отпечатков, оставленных лишь за последние три дня, на большее не хватало моей силы. Да уж, совсем я подзабросил свое основное ремесло. То горшки леплю, то костями гремлю, то храмы возвожу.

– Долго копаешься, инквизитор.

– Копать. Точно! Отличная идея – надо копать, – я решил подшутить над игроком и достал лопату. Тот удивленно изогнул брови, но ничего не сказал.

Последнее поисковое умение из моего арсенала Инквизитора – Поиск Улик.

Итак, не на своих местах стоят стулья, но это и понятно. Сдвинуто зеркало, точнее, было сдвинуто, а потом возвращено на место, но весьма небрежно. Сундук тоже стоял не на своем месте. И... кровать? Кому и зачем понадобилось двигать кровать?

Нет, у меня есть конечно парочка неприличных версий, но умение подсветило не возвратно-поступательное характерное смещение, а несколько иное, скорее, вращательное.

Я подошел к зеркалу и попытался его сдвинуть. Затем – открыть, словно дверцу. Получилось!

За ним обнаружилась небольшая ниша, но она была совершенно пуста.

Внутри сундука – тоже. Попытался сдвинуть его в сторону, затем простучать и ощупать в этом месте пол на предмет тайников. На самом деле игровые механики не настолько детально передаются физику мира, чтобы имитировать скрип досок или прогибающиеся половицы, но я надеялся не на внешние признаки, а на свое прокаченное Восприятие и системные сообщения.

Вы не нашли ничего подозрительного!

А вот и оно. Правда, немного не с тем результатом, на который я рассчитывал.

Осталась кровать.

– Эй, здоровяк, помоги-ка!

Я показал, как именно и насколько далеко нужно ее сдвинуть, и снова бухнулся на колени.

Вы нашли потайной люк!

Есть!

– Проще простого, – небрежно произнес я, поднимая вверх часть пола.

– Неплохо. Это все?

Хм. Вопрос явно с подвохом, а значит, есть еще что-то. Вот только мои Инквизиторские умения того, все кончились. Зато остались Некромантские!

– О, собачка, – сдержанно отреагировал Гарб на появление Призрачного Пса.

Скорее всего, возглас он издал куда более эмоциональный и цветастый, ведь пес появился у него за спиной и оглушительно рявкнул, заставив игрока подпрыгнуть от неожиданности. Но имитатор упрощенной речи примитивного тролля с невысоким интеллектом интерпретировал его вот таким образом.

Призванный мной призрачный помощник принялся, присмотрелся, прислушался и, отбежав в дальний угол, негромко тявкнул и принялся царапать пол.

Фамилиар обнаружил тайник!

Ну а теперь один из самых зрелищных некромантских трюков.

Раскол земли!

Доски пола словно взорвались изнутри, осыпав нас щепками и трухой, и из образовавшейся земли выскочила... обычная деревянная шкатулка.

Которая тоже оказалась совершенно пустой.

– Хорошая работа! – тролль довольно кивнул.

Похоже, я прошел испытание.

– Он жил и работал здесь на благо клана. И шпионил – на благо наших врагов. И крал. Украденное – хранил в тайнике. И однажды сбежал через тайный ход. Но был пойман.

– Но то, что он украл – вам найти не удалось?

– Именно.

– Возможно, он где-то успел припрятать украденное. Или кому-то передать. Или отправить в другое место – порталом, например.

– Возможно, – не стал спорить экзекутор.

– Здесь я больше ничем вам помочь не могу. Если что-то еще и спрятано в этой комнате, то мне это не отыскать. Умений не хватит.

– Верно.

Любопытно. Тайный ход – это ведь не просто дыра в полу. Это либо заранее созданный разработчиками игры проход, обычно ведущий в подземелье или тоннель. И который можно обнаружить и использовать, если хватит параметров и умений. Либо открываемый специальными умениями или заклинаниями портал.

А вот вручную выломать доски, разбить камень, прокопать тоннель и так далее – невозможно, если только это не предусмотренные специальным игровым сценарием действия. И уж точно не в клановом замке.

Учитывая, что мы находимся в верхней части замка, то дыра в полу должна вести просто в аналогичную комнату нижнего этажа – нет там никаких тоннелей, подземелий и так далее. Однажды я подобным образом пытался сбежать из камеры, «провалившись» сквозь пол.

Получается, что это портал, ведущий...

– Куда он ведет? – спросил я.

– Это не важно.

– Как он его создал.

Гарб задумался.

– Идем со мной. Ты поймешь.

И мы снова отправились в путь. На этот раз – вниз. И когда позади осталось четыре этажа, тролль достал какой-то свиток и активировал его. И на меня опустилась тьма.

– Ты не должен видеть дорогу.

Да без проблем.

Я отметил на мини-карте свое местонахождение. Как член клана, я имел доступ к упрощенному плану замка, по крайней мере коридоры, а так же положение лестниц и тех дверей, мимо которых мы проходили, на ней отмечены были.

А потом я взял стандартный скрипт, считающий шаги, и слегка его модифицировал – теперь каждый шаг фиксировался на схеме замка.

Умение Чуткое Ухо позволило мне лучше слышать. И несколько раз, когда вдруг за стеной были слышны голоса и в какой-то момент они вдруг становились заметно громче, я помечал на карте этот участок, как возможное положение двери.

Зачем?

Да просто на всякий случай.

Мы спустились еще на два этажа вниз. Ничего так хоромы у них тут – внушительные.

– Эй, глянь, знакомая рожа! – раздался вдруг голос.

– Точно! А не за этим ли мертвяком мы гонялись в каком-то паршивом городишке, а? Гарб, подожди, куда его ведешь?

– В пыточную.

– Ха! Ну наконец-то, добегался, козел. Этот гад ухитрился у нас сбежать из камеры, выбравшись из наручников и заклинаний. Так что присматривайте там за ним хорошенько. У этого «непися» припрятано несколько хитрых трюков.

– Ага. Он сквозь стены проходить умеет. И язык может себе откусить, чтобы не проболтаться.

Я посмотрел в чат, чтобы узнать имена говоривших, раз уж обычным способом мне их не увидеть, и вздрогнул.

Драконы!

Когда-то, еще в бытность свою простым зомби на побегушках у кладбищеского зрителя, я схлестнулся с кланом наемников, Кровавыми Драконами. После неудачных переговоров, им удалось хитростью пленить меня и почти сутки продержать в замке, подвергая бесконечным пыткам. К счастью, мне удалось вырваться и быстро уйти на перерождение.

Исключительно благодаря везению и случайному стечению обстоятельств.

Они хотели узнать имя моего создателя и хозяина, который умеет создавать таких на редкость сообразительных зомби.

Надо же, какое забавное совпадение – а ведь главы Кровавых Драконов тоже меняли себе ники, добавляя в них слово «дракон» и что-то вроде классового признака. Точно так же, как это делали главы Ордена Драконов.

Интересно, это они независимо друг от друга такое придумали или кто-то у кого-то подсмотрел и скопировал?

Стоп. А что вообще делают в Небесном Замке представители клана наемников средней руки, и чем мне грозит эта встреча?

Глава 4. Узник Драконов

– Ну что, мертвяк, добегался? У мастера По специалисты похлеще наших, живо тебе язык развяжут! – кажется, это заявление предназначено мне.

– Простите, но мне незнаком ваш голос, – отвечаю, прикидываясь стандартным «неписем».

Которые, как известно, после смерти почти полностью перезагружаются, теряя уровни, квесты, улучшенные параметры, полученные умения и даже память.

– Ах да, его же обнулили. Кстати, могу дать пару советов, как с ним обращаться, чтобы не помер раньше времени. Прыткий, гаденыш...

– А у вас с ним какие дела были?

– Не с ним. Мы хотели отыскать его хозяина. Уж больно толковые зомбяки у него получаются. Нашим некромантам такие и не снились.

– Толпа дебилов. Надо вас всех взашей гнать.

– В смысле? Мы же ваше малое западное крыло! Специально под найм и прокачку полсотенных пэвэпэшников созданное!

– Нам тупые пэвэпэшеры не нужны. Какой некромант? Его разработчики сразу таким сделали. Умным. А тебя твои разработчики – тупым.

– Какие разработчики? – не въехал Сияющий Дракон.

– Мама с папой.

Ай да тролль! Мало того, что он ловко троллит этих двоих недоумков, так еще и с ходу выдал хоть и вкорне неверную, но очень толковую версию моей необычной смекалки и прочих выдающихся талантов и возможностей. Нужно будет запомнить ее и использовать в случае чего.

Ну и заодно стало понятно, что это за Драконы такие – «ясельная» гильдия, в которой подрастают молодые будущие воины, убийцы, стрелки, палачи и прочие мастераPvP. Особой властью,

похоже, они не обладают. Но все равно лучше с ними не пересекаться лишний раз.

«Мини-драконы» ушли по каким-то своим мини-драконским делам, а мы спускались дальше, в замковые казематы. Вот тут уже атмосфера была на высоте: скрип дерева, лязг железа, стоны узников и прочие звуковые эффекты.

– Пришли.

Лязгнуло. Заскрипело. Застонало. Ударило мне в спину увесистым кулаком тролля, вынуждая буквально влететь в распахнувшуюся передо мной дверь.

Получено 42 урона (58 — 14Б, физический)

Увесистый у него кулак – и это еще броня поглотила 14 единиц урона! Я тебе это еще припомню, морда ты каменнолица.

– Знакомься.

Одной рукой Гарб поставил меня на ноги и развернул в нужную сторону. Второй рукой – сорвал мешок с моей головы.

Мэндзин Риюки, человек (НИП). Зодчий 45 уровня.

Ну здравствуй, гость с далекого востока.

Несмотря на указанную расу «человек», этот персонаж не был похож ни на кого виденного мной ранее в «Мире Фантазий». Черные короткие волосы, кожа характерного желтоватого оттенка, ошибочно узкий разрез глаз – таких «человеков» в нашем кластере не водится.

Итак, строитель-непись, работавший на Орден и стащивший у них нечто ценное. Более того – скорее всего передавший это «нечто» в руки врагов Ордена Драконов.

– И что же он украл?

– Тебя это не касается.

– То есть мне нужно выяснить, куда он дел то, сам не знаю что?

– Именно.

– Что можно делать с пленником?

– Все.

– И даже убить?

– Нет.

– Значит, не все можно?

– Значит, не все.

Блин, да тут сам поневоле задумаешься, кто из нас двоих «непись»!

Обычные пытки вроде моей Иглы Инквизитора, вызывающей сильнейшую боль, тут бесполезны – наверняка на нем итак уже все испробовали.

Умение Чувство Вины пометило и несчастного узника, и палача. За зодчим был всего один грешок – воровство, тогда как за Грабом тянулся целый шлейф убийств, поджогов, пыток и даже изнасилований.

Эффект Слова Истины послушно высветил над головой пленника полупрозрачное число с символом «%» бледно-зеленого цвета – теперь, когда тот заговорит, я буду видеть насколько правдивы его слова. В общем, простейший такой инквизиторский детектор лжи. Врать оно ему, конечно, не запретит, но хоть что-то.

– Это все, на что ты способен, Инквизитор? – ухмыльнулся тролль.

– Говорю же – я по нежити больше спец, а ты убивать его запретил.

Прикованный цепями к стене зодчий вздрогнул при этих словах. На что именно он среагировал? На слова о смерти? Или о том, что я только нежить умею допрашивать.

– Допустим, он помрет. Это поможет?

– Возможно.

– У тебя ровно минута.

В одной руке Эзекутора появился окровавленный нож, а во второй – свиток Воскрешения характерного голубоватого цвета и с золотым тиснением. Одним быстрым движением палач перерезал горло пленнику, и эффект Слова Истины пропал.

Пришлось снова его повесить, на этот раз на мертвое тело.

В игре действует особая механика душ, специально

разработанная для всяких там шаманов, жрецов и некромантов. После гибели, душа покидает тело и несколько минут болтается рядом. Ее можно изгнать, можно допросить, можно вернуть в тело или засунуть в другой «сосуд». А по истечении этого времени – связь тела с душой теряется, и оно превращается в обычный труп.

Душа отправляется к новому телу в место перерождения, а труп можно обыскать или поднять в виде нежити. Или оставить лежать – через сутки тело бесследно исчезнет, медленно растворившись в воздухе. В случае с «неписем», явно привезенным из другого кластера, возродится он на своей далекой восточной родине, и меня за утрату ценного свидетеля вряд ли похвалят.

Как Инквизитор, я умею допрашивать мертвецов – как «поднятых», так и обычные тела, временно вернув в них душу или что-то вроде ее копии, уже не знаю, как это реализовано на программном уровне. В любом случае, она обладает частью знаний и памяти покойника.

Потратив жалкие 10 Благодати, я активировал соответствующее умение – Допрос Мертвеца, выбрав тело в качестве цели. На моем 20 уровне ветки Дознания это позволит получить ответ всего на два вопроса, но времени хватит как минимум еще на одну попытку.

Тело вздрогнуло. Дернулось и захрипело, глядя прямо перед собой невидящим взглядом.

– Ты кому-то отдал украденное?

– Н-нет, – прохрипел покойник.

Истинность сказанного: 92%.

– Ты спрятал украденное?

Истинность сказанного: 75%.

– У тебя сорок пять секунд, Инквизитор, – поторопил Гарб.

Тело обмякло – ответив на разрешенное число вопросов, душа снова покинула его.

И я снова активировал Допрос Мертвеца, но на этот раз умение обошлось мне в 40 Благодати. Сущие копейки для жреца с собственной Сетью Силы из трех деревень и двух храмов.

– Оно спрятано в замке?

– Да-а-а...

Истинность сказанного: 53%.

Ну и как это понимать? То ли да, то ли нет?

– Ты может показать, где оно спрятано?

– Не-е-т...

Истинность сказанного: 32%.

– Убедительно врет? Или не совсем врет? – нахмурился экзекутор, судя по всему тоже какими-то своими методами определяющий правдивость слов покойника.

– Воскрешай, – скомандовал я, – нужен еще один свиток Воскрешения и что-то, чтобы максимально поднять мне навык Некромантии хотя бы минут на пять. И подробная карта замка, чем детальнее – тем лучше. И чернила.

– А ключ от казны, где божественные артефакты лежат – тебе не дать?

– Давай, – радостно согласился я, – Но сперва воскреси узника.

Гарб активировал свиток, и вот уже в цепях снова бьется обреченный узник. Он не помнил, что с ним только что произошло, но догадался, что убили и воскресили его не просто так. Троль замер, явно с кем-то списываясь, и уже через пять минут в камеру вошел еще один игрок, который принес все, что я просил. Кроме ключа от казны, разумеется.

– Скажешь, когда его убивать, – троль снова достал нож и свиток.

Я пожал плечами, выпустил свои костяные лезвия и парой ударов добил бедолагу пленника. Экзекутор не успел меня остановить, а когда понял, что уже слишком поздно, выразительно помахал свитком и произнес:

– Одна минута.

Я взял принесенное Зелье Мастера Смерти, дающее +35 к навыку Некромантии, и одним махом осушил его.

Получен временный эффект «Мастер Смерти»: Некромантия +17 (Итого: 53)

Длительность: 30 минут.

—Две минуты, — поправил я, глядя на изменившиеся параметры умений Некромантии, в первую очередь на длительность и силу тех из них, что собирался использовать.

Жаль, что зелья на меня действую в пол своей силы, но и этого должно хватить.

И я активировал умение Поднять труп. Оно вселяло в мертвое тело ближайшую душу, временно превращая его в зомби, покорное воле поднявшего его некроманта. Ближайшей душой у нас был дух только что почившего Мэндзина, а поднявшим свежего покойника некромантом — я.

В моем интерфейсе появилась иконка зомби-слуги 18 уровня. Слабоват покойничек, но оно и к лучшему, значит, и сопротивляться моей воле не сможет.

— Чернила давай! И карту ему сунь, да не так, разверни!

Я схватил протянутую чернильницу и сунул в нее пальцы мертвеца. Но, вопреки ожиданиям, те не окрасились в темно-синий цвет и вообще ни во что не окрасились.

Долбанная упрощенная игровая физика! Или это оптика? Или химия?

— Смотри в оба! И карту ровнее держи. И ближе!

Я выбрал в качестве цели висящего в цепях ожившего покойника, активировал умение Смертельный приказ и внятно и громко скомандовал:

— Покажи место, где ты спрятал украденное.

Зомби захрипел, задергался и неуклюже ткнул в карту пальцем.

— Запомнил?

— Пометил, — утвердительно кивнул экзекутор, быстро сообразив, что от него требуется.

Я мысленно выбрал иконку ревенанта и в появившемся меню простейших команд вроде «Стой», «Иди», «Охраняй» и «Убей» активировал последний пункт — «Развоплотить».

И уже в третий раз мертвое тело беспомощно обмякло в цепях,

отпустив душу на волю.

– Воскрешай.

Должен заметить, Гарб оказался отличным исполнителем – расторопным, понятливым и не задающим лишних вопросов, когда на счету каждая секунда. Он тут же развернул свиток, и тот вспыхнул голубым пламенем, высвобождая свою силу.

– Ты... ты... ты... – прохрипел зодчий и забился в путах.

Он смотрел на развернутую карту-план замка, лежащую на полу, и во взгляде его было отчаяние. Похоже, он догадался, что тут только что произошло.

– Надеюсь, я вам больше здесь не нужен, и могу вернуться к своему клану? – нарочито спокойно произнес я.

Троль ничего не ответил. Он задумчиво переводил взгляд то на меня, то на пленника, то на карту с отмеченным на ней местом.

– Ну? – поторопил я его.

– Какова твоя роль в клане?

– Заместитель главы.

– Чем именно ты занимаешься? Кроме своих горшков?

– Поиск новичков. Разработка схем взаимодействия при крафте. Благословение готовых изделий. Моральная и божественная поддержка.

Троль как-то особенно пристально посмотрел на меня, словно ожидая подвоха, но я лишь молчал, улыбался и плохо пах.

Дверь с шумом распахнулась, и Гарб кивком указал на выход, и сам проследовал за мной. Я хотел было спросить о судьбе пленника, но решил, что это не мое дело, что с ним будет дальше. Да и не должен «непись» беспокоиться о судьбе совершенно незнакомого ему чужого «непися». Тем более такой отщепенец, как безродный замученный зомби.

На этот раз мне не стали ничего натягивать на голову, просто воины пристроились слева и справа, бдительно оберегая меня от возможных опасностей и неприятностей: то под локоток на лестнице прихватят, то к стенке прижмут, уступая дорогу идущим навстречу.

Я уже догадался, куда мы идем – к тому самому месту, что было отмечено на карте. Оно оказалось... на кухне! И, разумеется, меня с собой Гарб прихватил явно не потому что одному ему было скучно. Похоже, моим инквизиторским навыкам предстоит новое испытание!

– Здесь! – тролль остановился перед небольшой деревянной дверцей, – у кого ключ от нее? – повернулся он к воинам.

– Сейчас спрошу.

И в чате локации появился приказ, немедленно явиться к 5-ой кладовке с ключами тому, кто сейчас находится к ней ближе всего.

Появилось два человека в поварских колпаках.

Точнее, один человек – игрок 89 уровня, и гоблин 92 уровня, который был «неписем».

Я ожидал увидеть поваров в белых одеждах, белых передниках, чистеньких перчатках и так далее, но нет, все оказалось совсем не так.

Они были больше похожи на... На бомжей, которые свой гардероб подбирали возле какого-нибудь элитного поселка незрячих депутатов. В том смысле, что вещи на низ выглядели добротно, дорого и в чем-то даже стильно, но вот само их сочетание...

Например, на гоблине помимо поварского колпака была еще... корона! Точнее, диадема вроде тех, которые надевают на конкурсах красоты. меховой лисий воротник поверх ярко-синей шелковой рубашки. На груди – самый настоящий мифриловый нагрудник. Широкий пояс, напоминающий борцовские наградные пояса чемпионов, шипованные стальные наплечники, длинный, до пола атласный плащ, с вышитыми на нем куриными ножками и кольцами лука. Самые настоящие шаровары в крупную черно-белую клетку и наколенники – опять же, стальные и двойными рядами шипов. А его высокие сапоги с ботфортами заставили бы удавиться от зависти даже самого отъявленного морского волка. Завершали эту какофонию безвкусицы ажурные дамские перчатки по локоть наиневнянейшего канареечного оттенка.

Второй повар был вырван не менее причудливым – из общего у них только колпаки и были. Наверное, какой-то эпический крафтовый предмет с бонусом к кулинарии. Да и все это безвкусное богатство объяснялось точно так же – все предметы давали максимальные

прибавки к нужным параметрам и умениям. И о том, как это выглядит вместе, никто вообще никогда не задумывался.

Разумеется, были в игре довольно симпатичные сеты – они не только выглядели очень стильно и гармонично, но и будучи собранными все вместе давали дополнительные бонусы. Вот только для крафтовых профессий их было немного, и уровня так после 70-80 они теряли свою актуальность. Да и кому какая разница, в чем ты там размахиваешь молотом, киркой или поварешкой в гордом одиночестве, в тесной жаркой мастерской или богами забытой шахте?

Другое дело – боевые классы, всегда стоящие на передовой. И особенно чемпионские сеты в разных PvP состязаниях, которые транслировались десятками тысяч стримеров и десятками популярнейших государственных стрим-каналов. Над этими комплектами работали самые настоящие команды дизайнеров и опытные модельеры!

Ну и донат-комплекты. Жутко красивые, дико дорогие, созданные под заказ и... совершенно бесполезные с точки зрения прибавки параметров. Чистая декорация, надеваемая поверх обычной брони. Впрочем, и от такой маскировки тоже бывает польза – противник по внешнему виду не может определить, во что одет боец, насколько хорошо экипирован и под что у него заточен билд.

– У кого ключ?

– У него, – ответили оба одновременно, указывая друг на друга.

– Этот врёт, – я заблаговременно активировал умение, и заметил, что гоблин соврал.

– Осталось понять, почему... – согласился со мной Гарб, хватая за горло «непися».

Тот ухмыльнулся, и с легкостью развел в сторону мощные лапы тролля своими тонкими зелеными ручками, а потом одним неувловимым движением крутанулся, дернулся и вывернулся.

Экзекутор выхватил длинную цепь и ударил наотмашь, опутывая ею слишком проворного повара и приматывая его руки к корпусу. Тот напрягся, дернулся, но путы держали надежно.

– Лучше не сопротивляйся, – ухмыльнулся тролль, хватая бунтаря за плечо.

Но тот снова с легкостью вывернулся из хватки, которая на мой взгляд казалась более чем надежной. Я бы от такой точно получил пару переломов. Но это я, а в данном случае разница в уровнях играла против Гарба, который был почти на 40 уровней слабее. А значит, и на 120 очков параметров минимум, если не считать бонусы от экипировки.

Повар, с его ловкостью и навыком владения ножом, а может даже и магией огня, без особых усилий справился бы и с пятью такими экзекуторами.

Но тут вмешалась охрана, уровни которых оказались под стать внезапному противнику. Схватка была короткой, но очень жаркой – мои предположения оказались верны, и даже лишенный возможности использовать оружие гоблин отбивался, то и дело вспыхивая ярким пламенем, или отплевываясь огненными сгустками. В прямом смысле выплевывая из себя огненные шары размером с небольшое яйцо.

– Обыскать и в камеру. Похоже, мы нашли сообщника.

Воины увели задержанного повара, а мы так и остались перед запертой дверью в компании второго человека в белоснежном коплаке.

– Ну а где твой ключ?

– Пропал, – тот опустил глаза.

– И ты молчал?

Дверь к кладовкам открылась, и в нее вошел лично Мясник По. Он молча протянулся Гарбу два ключа, а затем повернулся к провинившемуся игроку.

– Думаю, один из них твой. Но сперва все расскажешь начальнику. Пусть он решает, стоит ли оставлять в клане повара, которого перехитрил наемный «непись».

Гарб ухмыльнулся.

– Выясни, кто нанял этого ловкача, – повернулся дарен к своему помощнику, – и по возможности отследите все его перемещения. И особенно те места, где он мог встретиться с нашим пленником. А то, боюсь, как бы не пришлось искать третьего.

Троль кивнул и вышел.

– А что до тебя, инквизитор. Думаю, что пора пересмотреть и мои планы на твой счет, и твой статус в нашем клане...

– Что происходит?

– Ты оказался куда интереснее и полезнее, чем я мог предположить. Такой талант не должен возиться с глиной да свистульками. Тебе удалось распутать то, что оказалось не по силу нашим охотникам, вора и экзекуторам. А они – лучшие мастера выведывать чужие секреты и искать то, что было спрятано. Сколько у тебя Восприятие?

– Сто пятьдесят шесть, – не стал врать я.

– Тогда понятно... Хм... Темный инквизитор, значит? Первый раз с таким встречаюсь.

– Я могу узнать, кто это такие и что они украли?

– Почему бы и нет? Наемники. Шпионы. Их наняли наши враги из какого-то другого клана, чтобы выкрасть... чертежи замка.

– Планы замка? Чтобы их составить, достаточно одного картографа.

– Не занимая важный пост в иерархии клана, он не смог бы попасть в помещения с ограниченным доступом. Но это и не важно. Потому что был похищен не план Небесного Замка, а чертежи, по которым можно построить новый замок.

– Разве их можно строить?

О таком я слышал впервые. В «Мире Фантазий» можно строить дома, мастерские, возводить стены и ограды, рыть колодцы и даже возводить храмы. Но полноценные замки были созданы разработчиками изначально, и именно за них кланы вели постоянную борьбу, отвоевывая друг у друга, восстанавливая, развивая и защищая от других претендентов.

Со временем игроков и кланов становилось больше – в игру добавлялись новые замки, но, опять же, силами самих разработчиков.

– Раньше было нельзя... – начал было он, но тут же осекся, – ты и так узнал достаточно, мертвяк. И теперь ты должен решить. Хочешь ты и дальше быть гончаром и жрецом-ремесленником, создающим свои свистульки и горшки дни напролет в составе крафтового дочернего клана...

Он умолк.

– Или?

– Или хочешь стать полноправным Драконом, занимаясь тем, для чего был создан. То есть работая на меня и Кровавого Дракона, как Инквизитор.

Ну надо же, какой сложный выбор.

– У тебя есть минута на размышление.

Мясник По положил на стол ключ от кладовой, отмеченной пленным Зодчим, и вывел над своей ладонью светящееся полупрозрачное изображение песочных часов, отмеряющих время

Глава 5. Расследование

Целую минуту я изображал глубокую задумчивость – не дышал, смотрел перед собой и вообще имитировал основательно загруженного мыслительным процессом «непися». Насмотрелся уже на такое за время своей вынужденной игры. Пусть думает, что я взвешиваю «за» и «против», подключив все свои вычислительные мощности.

Бес > Кровавый Дракон: Чем занимаешься, о Великий?

Кровавый Дракон > Бес: Не смешно. Меня на босса взяли. Танкую, как могу. Пришлось скачать и поставить мат-фильтр.

Бес > Кровавый Дракон: Двухсторонний? :-)

Кровавый Дракон > Бес: Ха-ха-ха.

В общем, сестренка занята.

– Я согласен.

Мясник По довольно кивнул:

– Выходи из клана, я вышлю тебе приглашение.

Да запросто!

Вы не можете покинуть клан, создателем которого являетесь!

Или нет. Проблема. Решается, как и многие вопросы в виртуальных мирах, за донат, но... Где это виданы «неписи», которые в игровом магазине за реальную валюту покупают услуги?

– Если я должен заниматься поисками, допросом и шпионажем для Ордена Драконов, то разве разумно будет так откровенно показывать, на какой клан работает любопытный инквизитор?

Теперь настала очередь мохнатого дарена «зависнуть», обдумывая мои слова.

– Вроде бы звучит разумно. Хотя итак будет известно, что Руинум – часть Ордена. Пожалуй, вам тогда будет лучше сохранить свое название.

– И что должен буду делать?

– Как ты и сказал: искать, допрашивать и шпионить. Не волнуйся – без работы не останешься. И для начала нужно закончить с этими чертежами. Они не должны попасть в чужие руки.

– Оплата?

По пристально посмотрел на меня своими крохотными глазами-бусинами и усмехнулся:

– Не обидим, не переживай. Награда по стандарту.

Персонаж «Мясник По» предлагает вам подписать контракт найма!

Я быстро изучил текст. Стандартный договор, что-то вроде замены для квестов: цели, условия, сроки выполнения, награда, штрафы и бонусы. Подобные договора собираются из типовых шаблонов, а за их выполнением следит специальный ИскИн.

И, согласно подписанного контракта, мне нужно было в течение недели отыскать и вернуть *Чертеж Замка Смерти*. Награда: 40 000 золота, и украшение или книга навыков для моего уровня и класса в момент завершения контракта.

– Замок Смерти?

– Просто рабочее название, не обращай внимания. Чертеж существует в единственном экземпляре. Он создан архитекторами клана Орден Драконов, его нельзя уничтожить или привязать, но можно украсть или продать.

– На аукционе не появлялся?

– Нет. И вряд ли появится – слишком ценная вещь. Сам факт его существования способен наделать немало шума и привести к серьезным перестановкам на политической арене кланов. Да и рынок крафта встряхнет основательно.

Верно. Одно дело – развивать и улучшать уже существующий замок. И совсем другое – строить его на ровном месте. Не удивлюсь, если Орден уже скупает тайком каменоломни и тренирует целые армии шахтеров, каменотесов, лесорубов и плотников. Или скупает тот же камень и древесину на рынке, аккуратно, чтобы не привлекать внимание и не вызвать рост цен.

– Кто мог организовать похищение?

– Список подозреваемых – шесть топовых кланов из двадцати.

– Почему?

– Зодчего не могли перекупить уже здесь, на территории клана, а значит, он был нанят до того, как мы к нему обратились. А такие возможности есть далеко не у каждого клана.

То есть – доступ к Восточному кластеру и его ресурсам. Тем же наемникам.

– Для этого нужно знать, кого, где и зачем вы собирались нанять. Предательство?

– Не обязательно. Достаточно было проанализировать некоторые действия Драконов, чтобы определить сферу наших интересов и попытаться предугадать следующий шаг.

– Тогда ваши враги не должны были знать, кого именно вы захотите нанять.

– В Университете мы нашли еще троих зодчих, которые оказались подкуплены. Но они успели умереть до того, как попали в наши руки. Контракты были разорваны, а их память и совесть чиста.

– В Университете?

– Хватит! Тебе итак известно все, что нужно для работы. Так что приступай. Можешь использовать ресурсы своего клана или обращаться за помощью к Драконам – через меня или через мастера Кровавого, который тоже является твоим начальником и знает, чем ты будешь заниматься.

Ну и Нааму с тобой. У Второго есть свои аналитики, вот они пусть и разбираются.

– Мне нужна свобода перемещения по Небесному Замку и его окрестностям.

– Сделаю, – кивнул дарен, – Что-то еще? Может, аванс?

– Если мне что-нибудь понадобится для расследования? Зелья, заклинания, реагенты, предметы для жертвоприношений?

– Обращайся ко мне или Кровавому Дракону.

Я сдержанно кивнул, но внутри меня все пело и плясало – выходит, прикрываясь нуждами моего расследования, Наташка могла

получить от Драконов... да почти все что угодно, в пределах разумного и логически обоснованного.

Например, доступ к секретным системным функциям.

Интересно, а сам Дракон о них что-нибудь знал? Может, мы его пальцами хоть сейчас можем нажать волшебную кнопку и...

– С тебя отчеты каждые восемь часов или как только появится новая информация. Если нужно, можем предоставить клановую экипировку на темного жреца. Для темных инквизиторов у нас ничего нет, уж извини.

– Ничего не нужно. Спасибо.

Мясник По протянул мне темно-синий кристалл.

Портальный Камень

Перемещает вас к точке возрождения Небесного Замка.

Только для членов клана Орден Дракона и его «крыльев».

Зарядов: 2/5.

– Держи. Понадобится – выдам еще.

Обновлена карта локации Небесный Замок!

– С чего думаешь начать?

– Обыскать, наконец-то, эту треклятую кладовку. Не зря же они от нее ключи спрятали.

– Разумно.

Толстяк ловким движением сунул ключ в замочную скважину, и дверь распахнулась.

Кровавый Дракон > Бес: У нас проблемы. На выход.

Бес > Кровавый Дракон: Что случилось?

Я скинул ей копию своего договора с кланом и вкратце ввел в курс дела, но сестра больше не отзывалась, хотя отправленные мной в приват сообщения были прочитаны, а сама она находилась в игре и в сознании.

Неприятный воображаемый холодок пробежал вдоль моих виртуальных лопаток, а разум начала захлестывать стремительно накатывающая паника. И я сделал единственное, что хоть как-то

могло успокоить меня в данной ситуации.

Призвал Дохлятину и активировал ее умение Мурчальник. Оно не только восстанавливало мне и питомцу энергию и ману, но и в целом оказывало умиротворяющее воздействие. Конечно, большую часть его, наверняка, обеспечивали медикаменты капсулы, но и какой-никакой чисто психологический эффект тоже наблюдался. По крайней мере, паника отступила.

– Дохлый жрец и его дохлая кошка, – с интересом прокомментировал появление Дохли мой спутник, – Охотничья? Небось, и по следу идти сможет?

– Сможет.

А ведь действительно. Кое-какие навыки выслеживания у кошки уже есть, да и в дереве развития тоже что-то похожее я видел. Глядишь, и удастся вырастить из нее достойного помощнику-ищейку для детектива-инквизитора!

Кстати об ищейках.

Я достал глиняную статуэтку и активировал ее.

– Шшш! – злобно зашипела дохлятина на новоприбывшего.

– О! Еда! Бес, чур моя будет жрать вон тот тухлый голова!

– А моя – этот большой черно-белый медведь!

– Агррр... Гав! – на три разных голоса отозвались новоприбывшие.

– А здесь становится теснее, интереснее и страннее, – прокомментировал появление еще одного моего питомца Мясник По, мощным ударом ноги отбрасывая каменного цербера, левая голова которого попыталась откусить ему ногу.

– Ай, Бес! Скажи этот черно-белый медведь, чтобы он не дрался – моя его жрать будет! – обиженно проскулил Гварл, управляющий левой головой.

Проклятье, я уже и забыл, какие они болтливые и несносные, эти гоблины! Надо бы им намордники сделать, чтобы поменьше трепались.

– И много у тебя еще таких припрятано? Надеюсь, ты не собираешься доставать весь свой зверинец, Инквизитор?

Меня так и подмывало призвать еще пару-тройку болотных тварей, но, взглянув в суровую мохнатую морду дарена, я передумал – такую шутку он точно не оценит.

– Одна голова хорошо, а две – лучше, – загадочно процитировал я старинную поговорку.

– Шесть, считая нас с тобой. По-моему, это уже слишком.

Лично меня не устраивала только одна голова – его собственная, потому что мне не нужны свидетели того, как я покину игру. И чем быстрее найдется способ избавиться от лишних глаз, тем лучше.

В итоге трехглавого пса я снова спрятал в инвентарь – он хоть и считался питомцем, но был не прирученным, а призываемым, и прямого доступа к его параметрам и умениям у меня не было, даже чтобы просто их посмотреть. А спрашивать при заинтересованном свидетеле, чем Гварл и Мургл мне могут помочь в поисках, было по меньшей мере неразумно.

У кошки же нашлась пара полезных умений, которые были не открыты.

Кстати, за время наших скитаний зверюга успела основательно прокачаться! И дело было даже не в том, что ее уровень рос одновременно с моим, а в способности «Ненаправленные мутации», которая позволяла с небольшим шансом при убийстве врага получать прирост к параметрам и даже какие-то умения.

Ненаправленные мутации (эффект снижен на 50%):

Ловкость +5

Выносливость +4

Удача +1

Сила +1

Умение «Затаиться» (2 уровень).

Умение «Ядовитый плевок» (1 уровень).

Умение «Призыв скелета» (1 уровень).

Я мысленно сглотнул – виртуальному телу такой трюк был недоступен: Что? Ты? Такое?

Правда, напротив умений стоял символ замочка – в данный

момент настройками Дохлятине было запрещено их использовать. И правильно, ни к чему ручной кошке, пусть даже и размером с гепарда и слегка дохлой, плевать на ядом да скелетов призывать.

А вот умение «Затаиться», на 30% повышающее шанс уворота и степень маскировки в состоянии покоя, я разблокировал.

От бонусов к Выносливости и Ловкости и мне перепало по 2 единицы благодаря Симбиозу.

А теперь поисковые умения из ветки «Охоты», которые были пока еще не открыты – потому как я еще со времен Бездны забросил своего питомца и его развитие. Ни статы не повышал, ни нормальной экипировки не добыл.

Плохой из меня хозяин.

Словно уловив мое настроение, кошка потерлась о ногу и нетерпеливо мурлыкнула.

Вынюхивание. Позволяет находить следы странных или необычных запахов в радиусе 3 метров, несвойственные этому месту. Выслеживание. Позволяет отыскать владельца тщательно изученного предмета по запаху, если тот удалился не более чем на 500 метров.

Ну вот. Теперь у меня будет настоящая охотничья кошка-ищейка!

Разблокировав оба умения и потратив на это 10 очков из 30 оставшихся, я открыл меню питомца и выбрал пункт «Принюхаться».

Дохлая кошка шумно вдохнула воздух и чихнула, подняв облачка мучной пыли.

– Чего это она? – нахмурился человек-панда.

– Ищет.

Кстати, и мне не помешало бы заняться тем же самым. Мои поисковые умения подсветили вереницу разноцветных следов разной степени свежести. За последние два дня здесь побывало не менее пяти человек, двое из которых нам уже были знакомы.

И один из них – в камерке появлялся лишь однажды.

Жаль только что узнать, кому принадлежат тускло-розовые узкие

отпечатки, невозможно.

Вы отыскиали тайник!

Это работает талант «Поиск скрытого» плюс мое восприятие. А почему молчит талант «Следопыт»? Наверное, потому что уровень маловат – мне ветка Преследования особой пользы не приносит, использую эти умения редко, поэтому завязанные на нее таланты и не прокачиваются.

А вот у Дохлятины Следопыт был развит чуть лучше – до 3-го уровня. Что при активации достижения «Соколиный глаз», удвоившего силу таланта, позволило мне узнать имена владельцев всех пяти отпечатков. Список я скинул Мяснику По, пусть сам выясняет, кто такие и что им нужно было в каморке.

Умение «Поиск улик» пометило почти все находившиеся здесь предметы – оно и понятно, все эти мешки, коробки и горшочки хранили в себе то, что постоянно требуется при готовке: мука, специи, сушеные травы, ягоды и фрукты...

– Двое из списка нам уже знакомы. Еще один – это главный повар, он тоже из бессмертных. И оставшиеся... Горгон, младший из генералов Ордена, и Лейла, она... танцовщица. Из ваших. А еще она... – заговорил вдруг экзекутор.

... – мертва, – закончил я за него, изучая появившееся сообщение:

Здесь погибла Лейла, насильственной смертью от удушения!

– А значит, ничего не сможет нам рассказать, потому что все забыла, – развел тот руками.

– Зато Горгон все помнит.

– Думаешь, это он ее убил?

– А почему бы и нет? Понравилась ему девушка, он заманил ее в каморку, получил отказ и...

Экзекутор рассмеялся:

– Похоже, ты не совсем понимаешь, кто такие танцовщицы. Она бы ему не отказала – для того их и держим. И уж точно он бы не стал тащить ее в каморку. Горгон не женат, у него есть своя комната, так что поразвлекись ему есть где.

– Может, он убрал ненужного свидетеля?

– Не исключено, – Мясник По нахмурился, – Прикажу его арестовать.

– Может, лучше устроить слежку? И за Лейлой тоже.

– Зачем?

– Если ее убили, как свидетельницу, то могут попробовать выяснить, что именно она помнит.

– Звучит разумно. Это все, что тебе удалось узнать?

Вместо ответа, я открыл тайник.

Пусто.

Я активировал «Воссоединение духа» и позаимствовал у Дохлятины ее принюхивательное умение. И все вокруг затянула легчайшая туманная дымка. Которая чуть уплотнялась и меняла свой цвет вокруг кошки и моего грозного мохнатого начальника – похоже, так отмечались посторонние запахи.

– Вот теперь все. Следы обрываются, а больше никаких улик, посторонних предметов или запахов нет.

– А с духами умерших ты разговаривать умеешь? Ну, раз эта танцовщица померла...

– Для этого нужно тело. Или...

Я достал тотем друида, тот самый, который позволял пленить духа места. Если сработало в Серой Библиотеке, то почему бы не попробовать его силу и на гильдейской кухне?

– А-а-пчхи! – вокруг резной деревянной фигурки поднялось облачко мучной пыли, – Эй, где я? Почему я? Это не я, это все домовой! – завопил пленник.

– А мне сказали, что это ты девушку прикончил, – уверенно заявил я и поскреб когтем тотем.

– Ой, не надо, ой, щекотно, уа-ха-ха... – отозвался кусок дерева, – не я ту бабу, манной кашей клянусь, это не я был!

– Рассказывай. А не то защекочу.

– Это кто такой вообще? – вмешался Мясник По.

– Блинник я. Смотритель местный. Ну, там, в кашу плюнуть, чтобы слаще была, или крыс повывести из кладовок.

– Дух места. Живет у вас на кухне.

– И что – действительно в кашу плюет?

Я пожал плечами.

Вряд ли игра прямо настолько проработана. Просто у каждого более-менее значимого места прописан некий дух-хранитель. Или даже просто берется из какого-то списка по шаблону и подгоняется под уровень локации по силе. Лесовик – в лесу, водяной – в реке и так далее. И некоторые игровые механики завязаны на использование таких вот духов, например, какие-нибудь умения у классов шамана, друида и у некоторых жрецов.

Скорее всего, игра генерирует такого духа лишь в момент необходимости – для квестов или при активации специальных умений. Или чтобы засунуть в тотем нахального темного жреца.

Но даже эту кухонную нечисть игра со временем может усилить, развить, наделить независимой личностью и прокачать до какого-нибудь сильного духа-покровителя, а то и до мелкого божка. Который еще и сам сможет генерировать и выдавать квесты. Шанс на это мизерный, но такие возможности в «Мире Фантазий» заложены.

Например, очень популярна легенда о том, что некогда наш славный Император был простым трактирщиком в какой-то начальной локации. Хотя, это скорее всего какой-то рекламный ход разработчиков, очередная попытка убедить потребителя, что «Фанмир», это «по-настоящему уникальный и живой развивающийся мир, не имеющий аналогов».

– Значится, сижу я в горшке с молоком и нужду... и нужным делом занимаюсь. А тут эти двое – мужик в шапке, да девка с ногами длиинными, что две макаронины. И в каморку – шнырь! А у меня там яблоки спелые отложены для шалост... для дел всяких нужных, ну я за ними и приглянул, чтобы чего лишнего не стащили или не понадкусывали.

– И ты видел, как он ее убил?

– Так я же о том и говорю! Вот этими вот своими тремя глазами! Задушил он ее.

Дух не врал – разумеется, и я и мой начальник использовали умение, позволяющее отличать правду от лжи.

– И как его звали?

– Забзира. Зеленый такой, носатый...

– Они что-нибудь говорили друг другу? Передавали? – нетерпеливо перебил дарен.

– Того мне неведомо. Я на момент смертоубийства туда заглянул.

– Тот гоблин, который убийца – что-нибудь потом прятал? Доставал из тайника? Что-нибудь еще делал подозрительное?

– Нет. Чего не видал – того не видал.

В общем-то и этой информации оказалось достаточно. Задержанный нами гоблин-повар зачем-то встречался в каморке с танцовщицей. И почему-то ее убил.

Она что-то нечаянно узнала?

Работала на него и была лишним свидетелем?

– Так я этого... пойду? А то там каша на плите стынет недосмотренная, – заныл жалобно запертый в тотеме дух.

– Продашь мне эту штуковину? – поинтересовался экзекутор, щелкая по деревяшке мощным пальцем, – Ценой не обижу!

– Она персональная, подарок за личную услугу.

Я выпустил духа и уточнил:

– Могу еще чем-то быть вам полезен?

– Это и мне хотелось бы узнать. Разве что при допросе... В общем, ты пока свободен, но замок не покидай и будь на связи. Вот, держи – ключ от твоей комнаты.

– Спасибо.

Комната была отмечена на карте. Туда я и направился, чтобы выйти ненадолго из игры – выяснить, что там у них стряслось, и загрузить аналитиков Второго новой информацией...

Глава 6. Розовый след

Реальный мир.

*Резервная оперативная база
охраной фирмы «Спартанец».*

– Итак, у Натальи возникли проблемы, и куда быстрее, чем мы предполагали. Ее незнание игровых правил и класса своего персонажа – слишком очевидны.

В зале совещания нас было человек десять, почти все лица мне знакомы, кроме одного – какой-то приглашенный аналитик, специалист по виртуальным играм.

– Во время похода на одного из боссов, которых Драконы фармят по кулдауну, из-за допущенных ей ошибок группа несколько раз погибла. Это не могло не вызвать вопросов и подозрений. Поэтому мы и пригласили Анатолия, в качестве консультанта...

Ну надо же. Первый человек с нормальным именем, кроме Наташки, который объявился в этих стенах. Даже Авраменко они держат где-то в другом месте.

– Изначально предполагалось использовать его знания и опыт, чтобы обучить Наталью, но...

– ... но невозможно превратить нуба в профи за такое короткое время, – ухмыльнулся «консультант» и протянул руку к...

Пустому месту?

В его руке появился стакан, и Анатолий сделал пару глотков.

А потом снова поставил стакан на стол, и тот... пропал!

Стакан, а не стол.

Ага.

Голограмма, удаленный коннект с объемной проекцией. Я присмотрелся и только теперь увидел характерные признаки голограммы. Должен признать, очень и очень качественной.

Значит, скорее всего, имя Анатолий – не его настоящее. Да и внешность тоже. Не удивлюсь, если и он видит не наши настоящие лица, а «маски». Подобные предосторожности вполне уместны.

– Вариант со связкой «ученик-учитель» тоже не подходит.

– Простите? – вмешался психолог.

– Это когда я могу наблюдать за происходящим и подсказывать, когда и что нужно делать, – пояснил Анатолий, – Я, разумеется, знаю тактики на всех боссов Мира Фантазий, в том числе и клановые, но... Она не успеет, ей просто не хватит опыта. На таких боссов ходят «констами» именно потому что каждый член группы до автоматизма изучил свою тактику и знает, что и когда нужно делать. Промедление в доли секунды или неверно прожатый скилл – это вайп всей пати.

– Не говоря уже о других уровнях социального взаимодействия, – намеками, чтобы не выдать лишнюю информацию чужаку, – Напомнил второй.

– И что нам делать?

– Анатолий предложил вариант, который позволит временно вывести Наталью из игры не вызывая никаких подозрений.

– Ее нельзя отключать от «Фанмира», – напомнил психолог.

– Я неверно выразился...

– Можно, я сам? – перебил Второго приглашенный эксперт, – Я предложил использовать программу реабилитации, предусмотренную «Миром Фантазий». В игре есть несколько сценариев, предназначенных для отдыха, релаксации или восстановления.

Мне вдруг вспомнилась Лена, девочка-кукла, которая как раз и находилась в Фанмире на реабилитации. Ничем хорошим для нее это не закончилось – если бы не наше вмешательство...

– Ограниченные аккаунты? Вроде детских или... – подал я голос.

– Вы меня вообще слушаете? – раздраженно перебил Анатолий, – Это специальные сценарии! Вроде домов терпимости или забытых монастырей. Изолированная локация, где действуют немного другие правила и механики. Где можно просто поливать цветочки, парить среди облаков или любоваться звездами, сидя на вершине горы, отдыхая от игры в самой игре.

– Сны?

– Ну, принцип у них такой же, но попадают туда исключительно по медицинским показаниям.

– А какой в этом смысл? Для этого есть специальные виртуальные миры. Хоть на Марс сажать картошку лети, хоть в Атлантиде дельфинов выращивай, хоть единорогом по Средиземью бегай.

– Используется аккаунт «Мира Фантазий». Никакой дополнительной платы или адаптации – привычная физика и механика мира, персонаж. Даже задания можно выполнять и прокачиваться. И поддерживать связь с друзьями или кланом.

– От которых нам, как раз, нужно ее изолировать.

– Или существенно ограничить взаимодействие. Есть разные сценарии. Я подберу тот, который вам подойдет.

Интересно, что именно знает этот «аналитик», какую часть правды? Насколько на него можно полагаться? Не побежит ли он сразу же к Драконам?

– Сколько ему заплатили? Ему вообще можно доверять? – шепотом спросил я у Двенадцатого.

– Он с работает не за деньги.

– В смысле?

– У него брат пропал около года назад. А мы сумели его найти...

Двенадцатый отвернулся, давая понять, что наш с ним разговор окончен.

– ...действий? – обратился Второй к голограмме.

– Я подбираю список мест «отдыха», время и уровень изоляции которых вам подходит. Затем нужно получить медицинское направление туда – это уже ваши заботы. Но учтите, что это временная мера. И подготовить из полного нуба профессионального бойца для топового клана за такой срок – невозможно. Даже если с ним будет работать целая команда.

Можно подумать, наша проблема лишь в том, что Ташка боссов кайтить не умеет, да в PvRполная нубка. Все куда серьезнее, но чужаку об этом знать не обязательно.

И вообще – неужели мы всерьез рассчитывали, что этот фокус с подменой хоть кого-нибудь обманет? Даже суток не прошло, как обман едва не раскрыли. И за это время она успела пообщаться едва ли с десятком своих соклановцев, а то и меньше.

Какая-то очень важная мысль мелькнула где-то в отдаленных уголках сознания, но ускользнула.

– Вы ведь хорошо разбираетесь в игровых механиках «Мира Фантазий»? – подал я голос.

– Достаточно, – ухмыльнулся Анатолий.

– Что теряет «непись», погибая?

– По сценарию, покончив с собой, в результате несчастного случая, или от чужой руки?

– А есть разница?

– Во всех случаях полностью обнуляется прогресс развития персонажа, сбрасывается к начальным настройкам. То же самое происходит с его памятью и новыми социальными связями. Разница лишь в заданиях и предметах.

– Например?

– Пропадают все задания, кроме заданий, связанных со специальным сценарием гибели персонажа – в таких случаях обычно предусматривается квестовая линейка на месть обидчику, или все обыгрывается как родовая вражда, личная неприязнь и так далее.

– А предметы?

– Квестовые – исчезают всегда, словно их и не было. Как и у обычных игроков, пропадает часть предметов, не привязанных к персонажу. Но если смерть была случайная, то они просто исчезают. Если убийство – то выпадают на землю, и их можно подобрать в течение часа. Почти всегда это будут вещи, которые не подходят по требованиям для «обнуленного» персонажа.

– А крутые, но привязанные?

– Остаются. Но он все равно не сможет их ни продать, ни использовать.

– Допустим, у «неписи» во время убийства был... ценный свиток. Или схема крафта. Уникальная, но не персональная.

– Выпадет почти гарантированно. Иначе бы это нарушило игровой баланс.

Возможно, танцовщица просто оказалась нечаянным свидетелем, и ее за это «обнулили».

Возможно, она была посыльным – и именно ей зодчий передал украденную схему. Она пришла на кухню, чтобы передать рисунок повару, а тот убил ее и забрал выпавший чертеж, тем самым заодно и убрав лишнее звено из цепи.

Логично?

Вроде бы да.

Значит, чертеж или до сих пор у повара, или где-то спрятан.

Или снова сменил хозяина – может, его тоже должны были убрать после передачи схемы, но тут как раз вмешались мы?

– ...но ими могут пользоваться только игроки. Точнее, только они могут купить футляр в игровом магазине.

– Что? – я пропустил начало речи Анатолия.

– Я говорю, что есть три способа уберечь вещи от выпадения. Самый простой, это положить в защищенные слоты инвентаря, но у «неписей» таких не бывает. Второй способ – это привязка предмета к персонажу. Но привязка делается только для экипировки – оружия, одежды и украшений. Для свитков, зелий или книг не сработает. И вообще, расходка не бывает персональной, за исключением квестовой. Но ее можно хранить в специальном футляре, купленном за реальные деньги в игровом магазине.

– И этот контейнер – он персональный и при гибели персонажа не выпадает?

– Точнее, его можно привязать к персонажу. И тогда содержимое не выпадет.

– И дорого такой стоит?

– Не очень, но он одноразовый и однослотовый. В него можно положить лишь один предмет, и извлечь его один раз. Удобно хранить разве что дорогие рецепты или эпические заклинания.

– А этот футляр... его можно продать или отдать кому-то другому?

– Да как и все вещи из шопа... Разработчикам только на руку, если игроки будут скупать расходку за реал, а потом перепродавать.

Я встал и добрался до Второго.

– Мне нужно вернуться в игру.

– У тебя же были какие-то вопросы к моим аналитикам?

– Вопросов больше нет. Есть полезная информация. В игре уже можно, или скоро можно будет строить новые замки.

– Появятся новые типы замков, и старые можно будет в них перестраивать?

– Их можно будет проектировать и строить с нуля. На ровном месте. Не уверен, что прямо уж в любом, но...

– Понял, – коротко отозвался тот, – я передам нашим умникам. Посмотрим, что полезного они смогут из этого выжать. Удачи. За Наташку не беспокойся – мы ее временно выведем из игры. Ну, то есть ты понял – сам все слышал.

Я ответил кивком и покинул зал совещаний, направляясь к своей капсуле.

– Эй, погоди, – окликнул меня голос медика.

– Извините, но мне пора.

– Ты обедал?

– Да.

– Массаж? Тренажеры?

– Да вроде рано еще пока.

– В медблоке был на обследовании?

– Как обычно, все по протоколу.

– Витамины?

– Какие еще витамины?

– Ну так ведь твоя капсула истощена. Ее система жизнеобеспечения не дает тебе все, что нужно.

– Я питаюсь по составленному вами меню. Солярий, опять же...

– При твоём образе жизни этого не достаточно, – тот покачал

головой, – поэтому с сегодняшнего дня тебе положен укрепляющий витаминный комплекс. Заодно и нагрузку на нервную систему снизим. Как у тебя с перепадами настроения? Панические атаки были?

– Справляюсь. Ладно, давайте эти ваши витамины.

Доктор улыбнулся, и в его руке появился тонкий прозрачный шприц, который вонзился мне почему-то в шею.

– Спокойной ночи, – почему-то добавил он, и земля ушла у меня из-под ног...

Виртуальность «Мира Фантазий».

Небесный Замок,

комната инквизитора Беса

Я рывком сел и огляделся.

Доктор сделал мне укол витаминов, мне почему-то стало плохо, и ему пришлось отвести меня в медицинский блок на дополнительную диагностику. Потом он позвал кого-то из охраны, и тот проводил меня к капсуле.

Надо бы потом узнать, что показало обследование. Спать мне не хотелось, на последствия истощения тоже не похоже – я регулярно питаюсь, относительно нормально сплю, занимаюсь на тренажерах, поддерживая физическую форму, опять же, принимаю укрепляющие коктейли.

Ладно, это все потом, ну а теперь – игра и мое расследование.

Я открыл чат, нашел там Мясника По и отправил ему короткое личное сообщение: «Я знаю, у кого чертеж».

Стук в дверь раздался меньше чем через минуту – разумеется, у топовых игроков гильдии были способы быстро перемещаться по замку.

– Рассказывай.

– Та танцовщица. Чертеж был у нее в момент смерти. А когда она... вернулась, то передала заказчику или очередному курьеру.

– Она потеряла бы рисунок.

– Значит, нашелся способ сохранить его, – пожал я плечами.

Конечно, некоторые «неписи» знают о существовании игровых магазинов и даже пользуются приобретенными там вещами и услугами, разумеется, покупая их у игроков. Но вряд ли такими познаниями может обладать скромный инквизитор, даже не достигший 40-го уровня.

Пусть сами ищут варианты.

После короткой паузы Мясник По утвердительно качнул мохнатой головой:

– Да. Скорее всего ты прав.

Наверное, он вынес мое предположение на общее обсуждение, кто-то поискал способы сохранить предмет и наверняка наткнулся на те же футляры или что-то подобное.

– Ты идешь с нами.

«Куда?» – хотел, было, спросить я, но во-первых, не к лицу наемнику задавать такие вопросы, а во-вторых, итак было понятно – туда, куда должна была «вернуться» танцовщица.

Именно так называли это «неписи» – возвращение. Бессмертные, то есть игроки, после смерти возрождались, и очень быстро, даже пары часов не проходило, а то и минут. В точке возрождения они появлялись такие же сильные, хорошо экипированные и очень злопамятные.

А вот местные – возвращались спустя 24 часа после гибели, причем всегда в одном и том же месте... и состоянии. Не помня откуда, где и чем они занимались в последнее время, растеряв все, что имели и зачастую даже позабыв новых друзей, деловых партнеров и так далее. Да и те и тоже очень быстро их забывали, новые связи разрушались в считанные дни.

Словно совсем другой человек «вернулся», лишь похожий на прежнего. Даже шрамы и татуировки пропадают.

Потому что игра просто генерирует нового персонажа, загружая в него базовые параметры и настройки из шаблона.

Конечно, некоторые особо «продвинутые» неигровые персонажи ухитряются сохранить часть нажитого имущества, ведут памятные дневники, и даже заранее готовятся к неизбежному «возвращению»,

запасаясь учебниками с новообретенными умениями, записывая имена и адреса наставников и так далее. Я даже лично знаком с парой таких, а то и больше.

Но вряд ли такое под силу обычной танцовщице, созданной для услады глаз и отдыха телом.

Я направился за экзекутором, и вскоре мы вышли в довольно просторный зал, где нас уже ждали. Кроме моего спутника, все до единого бойцы принадлежали к другим кланам. Уровни от 50 до 80, убийцы, следопыты, паладины, берсерки и прочие классы, которые идеально подходили на роль «охотников за головами».

Ну и, разумеется, пара магов и целитель.

– Все готовы! – бойко должен отделившийся от группы орк 75-го уровня, который, судя по всему, был в отряде за главного.

Мастер По кивнул, и висевший над его головой символ «Ордена Драконов» растворился, а на его месте появился новый клан-таг, принадлежащий клану «Тени Лихолесья».

Понятно, значит, они не хотят светить участие Ордена в этой операции.

Вот только противнику наверняка известен состав топа клана, и вряд ли в игре так много игроков с именем Мастер По, классом Экзекутора и играющих уникальной для российского кластера расой даренов.

Впрочем, это их дело. Я простой скромный жрец-следопыт, и до подковерных интриг топовых кланов мне якобы нет никакого дела.

– Портал! – рявкнул кто-то за моей спиной и подтолкнул вперед.

Прямо посреди комнаты появился характерный спецэффект порталного перехода, в который уже входили остальные участники группы. В которую, к слову, меня так и не пригласили.

Никто из игроков никак не отреагировал на мое появление. Скорее всего, все давно уже было решено и оговорено без моего участия, что явно говорило об их уровне доверия. Впрочем, это как раз и понятно, ведь чертежи у них выкрали именно трое «неписей».

Портал перебросил нас в Кумери, небольшой гордок в восточной части Империи. Согласно игровой справке, этот город лежал на Великом Шелковом Пути, славился своими коврами, винами,

предсказателями и красивыми женщинами.

Похоже, именно отсюда в Небесный Замок и попала та самая Лейла. А значит, сюда и вернется, если только и ее не привезли в Кумери из какого-нибудь поселка неподалеку.

Мясник По приглашает вас в группу!

Принять приглашение?

Да / Нет

– Метка на карте, нам туда, – услышал я его голос, приняв приглашение.

На миникарте появился пульсирующий символ, указывающей место где-то кварталах в четырех-пяти от нашего положения.

Дождавшись, когда вся группа окажется здесь, мы двинулись в пути, расталкивая по дороге надоедливых торговцев, зазывал, гадалок и уличных попрошаек.

– Пахлава свежая вкусная!

– Помет верблюжий, свежий, сухой и жареный от всех болезней!

– Красавицы на любой вкус и цвет, есть даже экзотика – хрупкие гномихи и статные тролли!

Голоса звучали со всех сторон, усиливая антураж восточного рынка, но это были скорее декорации и статисты, потому что в торговом чате звучали совсем другие предложения.

– Дом чарующих пряностей мадам Розалинды, – вслух прочитал один из сопровождавших нас боевиков, когда мы пришли к нужному месту.

Группа рассыпалась, быстро и слаженно беря здание в кольцо. Один из магов достал свиток, активировал его и сообщил в групповом чате:

– В доме трое игроков и двенадцать местных.

– Бес, Картавый, Згор и Тардуш – со мной. Остальные – контролируйте периметр, – скомандовал Мясник и распахнул дверь.

– Господа желают отдохнуть, или пришли за цветами пустыни? – приветливо улыбнулась нам очаровательная смуглая девушка, протягивая поднос с пиалами.

Она была ярко покрашена и одета в полупрозрачные одеяния всех оттенков розового цвета, напоминающие наряды восточных танцовщиц. Собственно, а почему напоминающие? Это и была танцовщица 38-го уровня.

По имени Лейла.

– Лейла, дочь моя, проводи любезных господ в персиковую комнату, – попросила подросшая мадам Розалинда, оказавшаяся грузной теткой лет 35-40, – сейчас я туда подойду...

Девушка развернулась, поманила нас пальчиком и заскользила куда-то вглубь дома.

Згор и Тардуш оттеснили «мадам», аккуратно взяв ее под локотки, ну а мы втроем двинулись за красавицей, не забывая поглядывать по сторонам: здесь могли быть наблюдатели тех, кто организовал кражу. И вообще я бы на их месте устроил здесь ловушку.

Умение «Поиск следа» вычертило аккуратную дорожку нежно-розовых следов, тянущуюся за Лейлой и не оставляя ни малейших сомнений в том, что именно она нам и нужна...

Персиковая комната была устлана коврами, на которых лежали подушки, покрывала и шкуры неизвестных мне животных. В центре стоял невысокий столик с кальяном и корзинками, полными фруктов. Наверное, это была комната для переговоров.

Но сейчас ей предстояло сыграть роль комнаты для допросов, а то и самой настоящей пыточной. Поэтому Картавый, траппер 82-го уровня, встал на входе, запер дверь и установил несколько зловещих ловушек.

– Ну здравствуй, красавица, – улыбнулся По, – Помнишь меня?

– Нет. Уверяю, что ни за что не забыла бы такого сильного и мужественного воина..

Девушка грациозно скользнула к дарену и замерла в коротком полушаге от него. Ее тонкая рука легла на грудную пластину доспеха, а во второй появился сочный персик, от которого танцовщица аккуратно откусила крошечный кусочек.

– Хотите попробовать? – розовый язычок медленно облизнул покрытые соком губы.

– Похоже, что она действительно «вернулась», – обратил внимание Картавый, – у нее уровень был чуть повыше, когда мы ее нанимали.

– Да, часа три как. Послушай, красавица, кто-нибудь из бессмертных разговаривал с тобой за последние три часа?

– Тайны дома чарующих пряностей – навсегда остаются тайнами, – промурчала девушка, отбрасывая надкушенный персик. В ее руке появился банан.

– Бесполезно. Они могли и «непися» за чертежом прислать, так что придется проверять все ее контакты за последние три часа.

– А что ты скажешь, Инквизитор? – повернулся ко мне Мясник.

– Я привык дело с мертвецами иметь. А она еще слишком живая.

– Это точно, – ухмыльнулся Картавый, – Я бы тут задержался на пару часиков.

Дверь с треском распахнулась. На пороге застыл Згор, благоразумно не решаясь войти внутрь:

– Чертеж забрала старуха, – сходу заявил тот, – Ей заплатил «тот странный мужчина в черном плаще», который явился за контейнером пару часов назад. Больше она ничего сказать не может. Похоже, тот был в маскировке – ни имя, ни уровень, даже расу не знает.

– Тупик?

– Похоже на то. Следы они замели красиво. Нам задержать всех, кто находится в доме? Может, тут наблюдатели сидят...

– Или на улице. Или в соседних домах... Нет, не нужно привлекать внимание.

Я задумался:

– Два часа назад. Слишком быстро.

– Да, – согласился экзекутор, – Они точно знали, куда именно она «вернется». А значит, заранее выяснили, откуда эта танцовщица. Это была не случайная жертва.

– Или уже знали.

Мясник По внимательно посмотрел на меня.

– Лейлу и еще двух девушек в замок я привез лично.

– Один?

– ...Н-нет, – задумчиво отозвался тот.

– Это ничего не значит. Любая из девушек могла кому угодно сообщить про дом пряностей. У них могло быть несколько вариантов, с кем можно «отправить» чертеж. Те же повара, или другие наемные работники, прошлое которых можно легко раскопать, – вмешался Згор.

– Ее выбрали, специально заманили и убили, – пробормотал экзекутор.

Слишком сложная схема для простого повара-«непися». Значит, им помогал кто-то еще, и он был игроком. Вслух я эту догадку не озвучил, но наверняка Мясник По пришел к такому же выводу. НИП-ы не могли действовать настолько продуманно, самостоятельно и слаженно.

– Возвращаемся! – скомандовал дарен, – А ты... – он повернулся ко мне, – Для тебя у меня есть другое поручение.

– Слушаю.

– Вашему крафтовому клану не хватает толкового скульптора. И именно тебе выпала честь пройти обучение в Университете Поющего Камня, чтобы восполнить этот пробел. Орден оплатит все издержки и сопутствующие расходы...

Глава 7. Напарник

Итак, Мясник По предложил мне в принудительно приказном порядке стать его шпионом. Отправиться в Университет и отыскать двух других зодчих, которые могли вывести нас на организаторов похищения.

Снова податься в ученики.

Я уже был учеником некроманта и побывал в настоящей Школе Некромании.

Был учеником мастера-гончара.

Чтож, теперь мне предстоит обучаться на скульптора в загадочном Университете.

Правда, с этим были связаны определенные проблемы, и я озвучил их экзекутору:

- Я больше не могу обучаться.
- А тебе это и не нужно, я видел твоего пса – с такими талантами вполне сойдешь за скульптора.
- Они работают с камнем. Я – с глиной. Скульптор высекает, а гончар лепит.
- Не вижу особой разницы.
- У меня нет нужных умений. Я не смогу учиться на скульптора.
- Справишься.

Ну, в общем-то он прав. В крайнем случае можно будет забыть какую-нибудь ненужную профессию, потеря все вложенные в нее очки талантов и время. То же Портняжное дело. Говорильный слизень и Императорская Игла избавляют меня от необходимости постоянно пришивать заново язык и даже пить Зелья ремонта. И их гораздо выгоднее использовать в качестве лечебных, чем сидеть и зашивать раны вручную. Хотя ядовитые зелья эффективнее – они и стоят гораздо дешевле, и работают в течение длительного времени. Такой вот себе зомбячий эквивалент регенерации.

- Тогда мне нужно Зелье Гения.

Медвежья морда дарена удивленно вытянулась, став похожа на собачью:

– А ключ от казны, где клановые эпика лежат, тебе не нужен?

– Тогда поднять несколько уровней. Иначе придется учиться долго.

На самом деле я врал.

Различные умения и профессии в Море Фантазий можно было получить у наставников или из учебников. Прокачивались они с помощью использования или вложением Очков Умений и Навыков.

И тот и другой вариант имели свои недостатки. Многократное использование одних и тех же умений требует времени, ресурсов и, если умения боевые, живых противников.

Долго, скучно, дорого.

Очки можно получить при повышении уровня персонажа или используя дорогие, очень дорогие Зелья Гения. Есть еще их вариации попроще и подешевле, но и эффект слабее.

И никто не станет тратить бесценные Очки на прокачку умений, которые можно повышать первым способом. Например, на мало полезные или даже проходные умения крафтовых профессий.

Именно для этого и существовали наставники.

Они не просто давали задания – во время выполнения их квестов скорость прокачки умения вырастает на порядок. Можно вылепить 100 горшков, потратив кучу глины и времени. А можно под руководством наставника выполнить квест на создание 10 горшков – и получить такой же результат.

Я имею в виду не сто горшков, а десятикратную скорость прокачки всех умений, используемых при создании этих десяти горшков.

Все эти Школы, Академии, Университеты – по сути, это просто специальное место, где живут десятки и сотни наставников. И у них можно открывать новые умения, получать рецепты, а так же прокачивать профессию в десять раз быстрее. И это не говоря про награды за квесты в виде опыта, инструментов и все тех же рецептов.

Обучение в игре и так довольно быстрое – никто не стал бы

тратить месяцы и даже годы на освоение одной профессии, да еще и через многократное повторение одних и тех же действий. А в Университете этот процесс будет быстрее в десять раз.

Поэтому мое «долго» означало задержку в несколько лишних дней, не более.

К сожалению, опытный игрок тоже об этом знал:

– Справишься. К тому же, у тебя совсем другие задачи. Найдешь перекупленных зодчих, и на этом твоя миссия в Университете будет окончена. Чем быстрее – тем лучше.

– И вот тут вторая проблема. Я привык иметь дело с мертвыми, и не смогу допросить живых.

Мясник По вынужденно согласился и кивнул. Его взгляд устремился в никуда, но секунд через двадцать он снова «вернулся», успев обсудить с кем-то мое замечание:

– Ты получишь Эликсир Правды. И постарайся не тратить его впустую.

– Ну и последний вопрос.

– Ну что еще такое?! – не выдержал дарен, – Тупой ты «непись»! Тебе дали самый простой приказ: пойти и найти!

– Как я попаду в Университет? Как я вернусь оттуда? И как доставлю к вам шпионов?

– То есть у тебя целых три «последних» вопроса? – съехидничал игрок.

– Да, вы совершенно правы. У меня ровно три вопроса – последний, предпоследний и предпредпоследний, – раз уж назвал меня тупым ботом, то получай. Буду «косить» под бота.

Мясник По глубоко вдохнул.

Выдохнул.

Вдохнул.

Выдохнул.

Наверное, так выглядела анимация какого-нибудь особого умения, позволяющего успокаиваться и брать себя в руки.

– Туда мы тебя доставим и выдадим все необходимое. Никого

забирать не нужно – достаточно просто имен. А что до обратной дороги... Мы тебя встретим в точке твоего «возвращения». Где ты родился, говоришь?

– В деревне Малая Ривенка. Хорошо, я все понял. Как «вернусь», так и сообщу вам имена.

– Зачем ждать? Просто напишешь мне в приват или вышлешь письмо.

– А вы забудете свои обязательства так же, как и я нужные вам имена, когда объявлюсь в родных местах голый, слабый и ничего не помнящий, верно?

– Что-то мне подсказывает, что ты недооцениваешь свою память, инквизитор, – одобрительно ухмыльнулся игрок, – Хорошо. Мы дадим тебе одноразовый маяк. Еще вопросы?

– Это был мой последний, предпоследний и предпредпоследний вопросы.

Раздался то ли скрежет зубов, то ли просто где-то заскрипели камни.

– Есть просьба.

– Слушаю... Пока еще слушаю, но терпения моего хватит ненадолго.

– Мне нужны зелья ремонта, ядовитые и разные части и потроха: печень, сердца, лапки, хвосты, мозги и так далее. Самые редкие и дорогие, если такое возможно.

– Зачем?

– Питаться ими буду.

Мясник По очень пристально посмотрел на меня. Точнее, на что-то над моей головой.

– Ты не врешь, – не спросил, а констатировал он.

– Даже зомби нужно что-то кушать.

Осталось разве что глаза опустить да ножкой невинно шаркнуть. Что я и сделал.

– Хорошо. Отправляешься завтра, а сегодня можешь отдыхать.

Дарен развернулся, но обернулся, словно что-то вспомнив:

– Ах да. С тобой отправится наш человек. Ты же не думал, что мы оставим тебя без... охраны?

Он рассмеялся и шагнул в распахнувшийся перед ним портал. А мне пришлось на своих двоих топать аж на четвертый этаж по лабиринту коридоров, лестниц и переходов. Потратив на дорогу добрых пол часа, я замер перед дверью в свою комнату.

Та была открыта, а внутри меня явно кто-то поджидал.

– Ты входи-входи, не стесняйся, не стесняйся, – радостно прокричал из-за двери неожиданный гость.

Я посмотрел в чат: Топтыга (41).

Бес>Мясник По: Кто такой Топтыга?

Мясник По >Бес: А это и есть твой провожатый.

Бес>Мясник По: И кто из нас кого должен охранять?

Мясник По >Бес: Так никто и не говорил про охрану. Он тоже будет учиться.

И передаст куда положено имена подкупленных зодчих, а потом отправит меня «домой» самым коротким и самым стирающим память способом?

Разумеется, писать это дарену я не стал. Буду решать проблемы по мере их поступления.

– Заходи, – дверь в комнату широко распахнулась, и из-за нее выглянул уже знакомый мне экзекутор – Гарб, – только тебя и ждем.

– Зомби, – скривился Топтыга.

– Хоббит, – не остался в долгу я.

– Инквизитор.

– Карманник.

– Тупой «непись», – буквально выплюнул тот.

– Зарвавшийся бессмертный... – парировал я.

«Толкиенутый на всю голову ролевик», – захотелось мне добавить, но благоразумие взяло верх – не должен «непись» знать таких слов.

Есть такая категория игроков в Море Фантазий... Да что это – в

любой фэнтезийной и не только виртуальной игре. Ролевики. Которые не просто играют, качаются, исследуют мир и так далее. Они еще и занимаются особым видом извращения – «отыгрывают роль».

Вот эти вот многоликие Дарты в черных доспехах, со светящимися и зловеще гудящими палками всех цветов радуги. Таскающие туда-сюда кольца босые и кудрявые во всех местах хоббиты. Длинноволосые седые мечники, разъезжающие на неизменной Плотве и прочие фанаты любимых персонажей из разных книг, фильмов и даже других игр. А уж вариантов юных очкариков-волшебников, шраманутых на всю голову и с палочкой наперевес – и вовсе не счесть.

Вот взять этого Топтыгу.

У него наверняка стоят специальные скрипты и расширения, которые меняют внешний вид и название любой надетой обуви, превращая ее в босые Мохнатые Ноги, а любое кольцо – в Кольцо Всевластия, в том числе скрывая их характеристики. А еще специальный фильтр преобразует речь, придавая ей характер пару раз несильно ушибленного деревенского простачка.

– Рад, рад нашему знакомству, – протянул он пухлую руку для рукопожатия.

Внимание! Обнаружена попытка карманной кражи!

Замечательно, у него еще и «Клептоман» установлен! Скрипт, который автоматически пытается облегчить карманы всех стоящих рядом, как только откатывается соответствующее умение.

– А я – нет. Не люблю воров.

Высокое Восприятие позволяет обнаружить попытку кражи. И в таком случае можно позволить вору совершить злодеяние, схватить его за руку, если позволит Ловкость, или просто помешать краже.

На этот раз я выбрал третий вариант.

– Прошу прощения, уважаемый. Руки непослушные, это все руки – сами творят, неведомо что, неведомо, – неубедительно извинился хоббит, убирая руки за спину.

– Значит так, – прервал наше «знакомство» Гарб, – Отправляйтесь вдвоем. Поступаете на строительный факультет.

Ищите подкупленных зодчих. Находите и возвращаетесь. Все понятно?

– Понятно, понятно – что уж тут не понять, – отозвался Топтыга.

– Как отправляемся? Как поступаем? Как ищем? Как возвращаемся? – просили «тупого непися»? Получите и распишитесь.

– Может, я один поеду? Я справлюсь, справлюсь... – забормотал хоббит.

– Хорошие вопросы. Мне сказали вам кое-что передать.

Гарб предлагает вам обмен!

Он передал мне Свиток Ллойда – одноразовый переход к отмеченной точке, в качестве которой был записан Небесный Замок. Три обещанных флакона с Зельем Правды и Рекомендательное Письмо на имя декана Строительного Факультета. Ну и бонусом – 10000 монет.

Судя по уважительному взгляду, Топтыга получил аналогичный набор.

Глядя на это кудрявое недоразумение – на голову ниже меня, с развесистыми ушами, мохнатыми голыми ногами, носом-картошкой и короткими ручонками с непропорционально длинными и тонкими пальцами, я вдруг понял что это никакой не помощник, не охранник и даже не контролер. Слишком несуразный, неуклюжий и... нелепый?

И привлекает ненужное внимание.

Или в этом и заключается его роль? Привлекать... Отвлекать?

Значит, там будет кто-то еще из представителей Ордена.

– Значит так, слушай сюда внимательно, очень внимательно. Два раза повторять не буду-буду, – важно заявил коротышка, – От меня ни на шаг не отходить. О ходе расследования – докладывать. Допрашивать и обыскивать подозреваемых будем вместе, вместе, да.

– Понял.

Интересно, а есть какой-нибудь лингвистический модуль, которые будет назад переводить его сова с хоббитского на нормальный человеческий, без этого вот колорита?

Топтыга переминался с ноги на ногу и машинально крутил

кольцо на пальце.

– У вас есть час, чтобы попрощаться. Университет закрыт для связи через чат. Только почта. Друзья, клан, должники... – Гарб указал рукой в угол комнаты, – Отправка через шестьдесят минут.

Там, куда он указал, появилось тускло светящееся пятно, а над ним – таймер, отсчитывающий оставшиеся минуты. Тактический портал – штукавина из игрового магазина, особенно популярная во время клановых войн за замки, когда каждая из сторон «сжигает» их тысячами для переброски войск по полю боя, благо такие порталы одноразовые и работают всего несколько секунд.

– Увидимся через пол часа, увидимся...

Гарб и хоббит вышли, а я наконец-то снова остался один, и решил воспользоваться этой паузой, чтобы связаться с сестрой и друзьями.

От Второго было мало новостей. Его аналитики нашли так называемые «вехи» – внесенные в игру последними апдейтами изменения, которые готовили «Мир Фантазий» к грядущему глобальному обновлению, с возможностью строить замки. Это была и профессия архитектора с наставниками и квестами, пока что игрокам не доступная. И возможность терраформирования земли, и новые каменоломни, о которых пока что никто не знал, хотя в игре они уже были. И много других мелочей, вроде нового умения у каменотесов, позволяющего создавать точные копии уже готовых каменных блоков.

И те кланы, которые смогут по этим признакам сделать правильные выводы и предпринять верные действия – после обновления окажутся первыми владельцами не просто типовых замков в специально отведенных местах, а собственных крепостей индивидуального «пошива» в стратегически важных точках.

Бес > Кровавый Дракон: О мой тяжело бронированный и brutальный систер, как дела?

Кровавый Дракон > Бес: Как раз хотела тебе написать. Ухожу на реабилитацию в горный монастырь. Выпаду из связи и из жизни клана на две недели.

Бес > Кровавый Дракон: Приятного отдыха!

Значит, вопрос со справкой и направлением в изолированную

зону для Наташки тоже решен. Две недели – небольшой срок. Но за это время команда Второго еще что-нибудь придумает, надеюсь.

Ну и последнее – мой ненаглядный крафтовый Руинум.

Я связался с Табаром и сообщил, что пропаду на неделю, буду из гончара превращаться в скульптора. Тот деланно поохал, мол, кому нынче вообще нужны голые каменные тетки да всякие страшиллы? То ли дело славная пивная кружка или ночной горшок с барельефами – они-то всегда в цене и в почете! А кто сомневается, тот может на месяц отказаться от статуй, ночных горшков и посуды. И тогда сам поймет, чего ему больше не хватает.

Но за шутками-прибаутками мы утвердили план развития клана на ближайшие пару недель, а Табар скинул мне список заказов, которые руинумцы получили от Ордена Драконов. В общем, работой они были обеспечены, да и в плане прокачки «отстающих» членов клана наши покровители обещали помочь.

Ну вот, теперь можно со спокойно совестью и на учебу отправляться.

Минут через десять в комнату ввалился обладатель самых волосатых ног...

Внимание! Обнаружена попытка карманной кражи!

...и самых непослушных рук, которые больше времени проводят в чужих карманах, чем в собственных.

И буквально через пару секунд после его появления мигающий таймер над точкой перехода погас, и на его месте появился светящийся контур портала напоминающего двери.

– Шагай за мной, – деловито приказал хоббит, и исчез в яркой вспышке.

Это вот таким нехитрым образом он обозначил, кто в нашей паре за главного – ну разумеется, это не «тупой непись».

Я шагнул в портал и оказался на небольшом горном плато, которое заканчивалось... Громадной каменной головой дракона.

Хоббит стоял шагах в десяти, и я подошел к нему вплотную, аккуратно ступая след в след, даже задействовав для этого умения «Поиск следов».

– Кажется, нам туда, – махнул рукой хоббит, и зашагал к скале, похожей на драконью голову.

Судя по выбираемой дороге, никаких неудобств из-за босых ног он не испытывал – впрочем, это лишь визуальный эффект, и то, что выглядит как пара голых пяток, вполне может оказаться какими-нибудь **Каменными сапогами адского грохота**.

Ну и, разумеется, я шел за ним, точно так же обходя камни, перепрыгивая ветки, перешагивая ямы и не отставая ни на шаг, словно был на привязи.

Сперва Топтыга не понял, что происходит. Потом явно начал чувствовать себя неудобно – постоянно оглядывался, то ускорял, то замедлял шаг, пока, наконец, не выдержал.

– Стой!

Я замер, как вкопанный.

– Что ты делаешь?

– Шагаю за тобой, согласно приказа.

Хоббит почесал затылок.

– Ладно-ладно. Просто держись рядом и не отходи слишком далеко. Мы уже почти на месте.

Я открыл миникарту и понял, что он имел в виду – то, что мне казалось скалой, похожей на голову дракона, на ней было отмечено как **Университет поющего камня**.

Глава 8. Университет Поющего Камня

Драконы-драконы-драконы — кругом одни драконы! Что кланы, что божественные сущности, а теперь вот еще и загадочный Университет Поющего Камня. Надеюсь, что эта громадина на самом деле петь не вздумает?

Чем ближе мы подходили, тем больше деталей выплывало из тумана, и становилось понятно, что никакая это не скала, а очень даже рукотворное сооружение. И с каждым десятком шагов с меня словно спадал очередной «слой» наваждения — вот уже и не гребень это дракона, а ряд обычных остроконечных башенок, на месте раскрытой пасти обнаружился подвесной мост с опорами, тяжелые надбровные дуги оказались балконами, а черные провалы глазниц — стилизованными окнами.

В общем, вблизи и под другим углом цельная и внушительная картина рассыпалась на отдельные составляющие, почти ничего из себя не представляющие.

Так мне казалось по началу, но теперь с Университетом происходила обратная трансформация.

Неприметные башенки вдруг обретали необычные очертания, оконные проемы оплетались затейливыми барельефами, обычные колонны превращались во впечатляющие статуи, а пыльные стекла — в искусные витражи.

Каждый отдельный элемент этой мозаики превращался в настоящее, самостоятельное произведение искусства. Впечатляет!

Точнее, впечатляло бы, находишься мы в реальном мире. Тогда да, мастерская работа дизайнеров с деталями, формой и перспективой была достойна наивысшей похвалы. А в игре мы видим то, что хотят показать нам разработчики.

Если до Университета далеко — игра рисует нам голову дракона. На средней дистанции модель головы подменяется нагромождением башенок, домов и мостов. А на близком расстоянии все это заменяется на удивительный городок из отдельных произведений архитектурного искусства.

И никакой «оптической магии».

Кажется, такое критическое отношение к результатам чужого труда называется «профессиональной деформацией». Сложно нам, программистам, наслаждаться виртуальными плодами работы своих коллег. Сразу хочется понять что и как устроено, и как это реализовано в виде кода.

Кстати, о коде.

После моего возвращения в «Мир Фантазий» уже в новом качестве, все мои полезные скрипты и надстройки слетели, и надо бы в свободное время ими снова заняться. Без того же автоматического закапывания я чувствую себя неуютно — а ну как Топтыге вздумается мне нож в спину сунуть?

Кстати, о моем вороватом напарнике...

Я открыл часы, и создал новый таймер с интервалом в 20 минут, отправной точкой сделав время, указанное в логге. И назвал его «Шаловливые пальчики», все так же послушно шагая за хоббитом.

— Стойте, путники!

Две стоявшие слева и справа от едва приметной тропы глыбы вздрогнули, зашевелились и превратились в трехметровых каменных воинов.

Терракотовый страж (голем, 80 урв.)

Здоровье: 1000/1000

Сильные стороны: Каменная броня, Иммуниет к воздействию на разум

Медлительные, вооруженные массивными щитами и секирами-полумесяцами, вряд ли они смогли бы угнаться за быстроногим хоббитом и отчаянным зомби, но раз уж тут даже камни разговаривают, то наверняка вокруг хватает подобных сюрпризов.

— Зачем пожаловали? — пророкотали они одновременно.

— Учиться хотим, учиться. Высекать из камня таких славных воинов, да, славных.

Хоббит вытащил рекомендательное письмо и ткнул меня локтем в бок. Я повторил его жест — и бумагу достал, и в бок ткнул.

— Проходите, будущие ученики Поющего Камня!

Стражи расступились, присели, сгруппировались, как-то разом осунулись и... снова превратились в две ничем не примечательные каменные глыбы.

За мостом нас встретили любезно распахнутые ворота и... больше никого. Ни охраны, ни приветливо встречающих студентов или учеников — словно Университет вымер, ни единой живой души. Хотя...

Я активировал умение «Поиск Жизни». Хм. Людновато.

Вокруг обнаружилось по меньшей мере два десятка живых существ, вот только они были скрыты от наших глаз.

— Ну и где все? — раздосадованно пробормотал Топтыга, оглядываясь по сторонам.

Действие «Поиска жизни» длилось всего несколько секунд, но этого мне хватило, чтобы отметить пару человек, или кто бы там ни был, что стояли совсем рядом, буквально в паре шагов от нас.

Береги свои карманы, Инквизитор!

Внезапно появилось системное сообщение. А вот и мой предупреждающий таймер сработал. Я сделал несколько шагов назад, разрывая расстояние между собой и хоббитом. И ровно через 30 секунд откуда-то из пустоты раздалось возмущенное:

— Эй, да он по моим карманам шарит!

И вокруг нас начали появляться люди. А так же гномы, эльфы, кобольды и представители прочих рас, включая даже одного экзотического ящеринга, человека-рептилию. Кстати, это именно он и возмущался неправоправными действиями моего спутника.

Точнее, скрипта «Клептоман», который каждые 20 минут автоматически пытался обворовать кого-нибудь поблизости, активируя умение «Карманная кража».

Уж не знаю, каким заклинанием местные умельцы скрыли от нас свое присутствие, но против купленного за реальные деньги в игровом магазине простенького скрипта оно оказалось бессильно. Кстати, а я ведь тоже мог автоматизировать свои поисковые заклинания, чтобы уберечь себя от таких вот сюрпризов.

— Здрасьте, — невинно улыбаясь, помахал Топтыга, — не подскажете, как пройти в Библиотеку?

— Чего? — опешила покрытая мелкой чешуей жертва несостоявшегося ограбления.

— Мы — будущие студенты вашего славного университета, и ищем факультет Украшательства, — вмешался я.

— Эй, Скрулл, кажется, это к тебе, — окликнул кого-то ящер, и к нам подошел высокий молодой человек в странном плаще.

Самый обычный ничем не примечательный человек 65-го уровня в очень необычном плаще. Во-первых, он был цвета серого камня. Во-вторых, несмотря на то, что ткань его была довольно тонкой и четко обрисовывала контур спины хозяина, ниспадая почти до самой земли водопадом складок, этот плащ вообще не шевелился на ветру. Ни когда его хозяин стоял на месте, ни когда он шел. Ну и, в-третьих, вместо обычной вышивки или нарисованной рунной вязи, плащ был украшен... барельефами! То есть рельефными рисунками, словно высеченными из камня.

— Могу я увидеть ваши бумаги? — поинтересовался обладатель загадочного плаща.

Мы протянули ему письма.

— Значит, Бес и Топтыга, — он посмотрел на нас, сверяя ники с указанными в бумагах именами, — Зачислены на факультет Украшательства, на базовый курс обучения. Скульпторы, значит? Отличный выбор! Следуйте за мной...

Он развернулся и зашагал вглубь двора, в сторону одной из трех самых больших башен, усеянной разными башенками, пристройками, балкончиками и прочими архитектурными излишествами настолько, что она больше напоминала сильно сплюснутый по бокам и вытянутый вертикально замок.

— Итак, меня зовут Скрулл, и я один из преподавателей факультета Украшательства, буду вести у вас лекции по Дизайну, и прикладные занятия по Барельефам. Слева вы видите здание факультета Строительства, справа — Проектирования, ну а центральное, это уже башня нашего факультета, где вы и проведете большую часть времени.

Все это время он шагал, не сбавляя темпа и даже не глядя в нашу сторону. «Непись» — что с него возьмешь?

— Верхние этажи башни — это исследовательские лаборатории

и библиотеки. Центральную часть занимают комнаты студентов и преподавателей, ну а в нижней находятся рабочие кабинеты, лектории и полигоны.

Он вдруг остановился и резко, на пятке, развернулся на 180 градусов, поворачиваясь к нам лицом.

— Ваши бумаги я отнесу сам. А вы сейчас подниметесь на пятый этаж, отыщите там Грулла. Он выдаст вам комнату и объяснит правила проживания на территории университета. Потом, как закончатся занятия, идите в деканат. Там вас определяют в группу, назначат куратора и выдадут все необходимое. Все понятно?

— Да вроде понятно, понятно нам.

Я промолчал. Потом в чате почитаю, чего он нам тут наинструктировал. Как бы этому балбесу с волосатыми ногами объяснить, что от его скриптов и прочих наворотов, имитирующих поведение и речь «истинного» хоббита нам одни проблемы?

— Идем, я знаю, куда идти, — заявил тот, едва преподаватель в странном плаще скрылся за поворотом, — У меня план Университета имеется...

Грулл оказался... Каменным гаргулом! Точнее, ожившей каменной статуей, которая сидела на специальном постаменте и спорила с кем-то из студентов:

— Одно койко-место на одного человека, — спокойно и размеренно объяснял Грулл.

— Так я не человек! Троль я! — уже кричал негодующий студент. Кстати, он был игроком.

— Одной койко-место на одного тролля.

— Ну не помещаюсь я на этих ваших кроватях! Не могу на них лежать.

— Одной койко-место...

— Да что ты заладил свое «одно койко-место»? Ты мне нормальное койко-место дай, чтобы ноги по полу не волоклись. Мне же системе не засчитывает состояние покоя, и бонусы на восстановление не работают!

— Одно стандартное койко-место для одного стандартного

человека.

— Не человек я!!

— Одно стандартное койко-место для одного стандартного тролля.

— Где? Где оно там у тебя для тролля стандартное?! Я на нем только сидя спать могу! Для меня это не кровать, а кресло без спинки!

— Одно стандартное человеческое койко-место для одного стандартного тролля.

— Или давай мне нормальную большую кровать, или выдавай вторую «стандартную».

— Одно стандартное человеческое койко-место для одного стандартного тролля.

— Прародительницу твою да орошать семенем жизни! Неадекватно умственно развитый индивидуум ты! Да чтобы устремились твои стопы в лоно жизни, откуда ты на свет явился!

— Надо же, какой хороший у него матерный фильтр, — уважительно пробормотал Топтыга.

— Я этого так не оставлю. Я буду жаловать в деканат!

— Вот. Стандартный бланк заявления с жалобой на имя декана факультета, — все так же спокойной протянул ему лист бумаги Грулл.

— Опять стандартный? А декан у вас тоже такой... «стандартный»? — ревел тролль, но гаргул его уже не слушал, повернувшись к нам.

— Добро пожаловать в Университет Поющего Камня! Рад вас приветствовать. Меня зовут Грулл, и я — комендант общежития факультета Украшательства...

— Мы — новые студенты, и нам нужна комната, очень нужна, — взял слово «главный» в нашей группе.

Впрочем, меня вполне устраивала роль молчаливого тупого «непися». Меньше внимания, меньше спрос.

— Бес и Топтыга? Сейчас посмотрю в списках и подыщу вам что-нибудь, — скрипнув каменной шеей, кивнула статуя.

Интересно, а его было правильно называть статуя коменданта, или комендант-статуя?

— Ага, вот, есть хорошая комната с прекрасным видом на горы. Уверен, что вам понравится! — в руке Грулла появилась связка ключей и тут же пропала.

— Стандартная? — с усмешкой уточнил Топтыга.

— Самая что ни на есть!

— Идем, — скомандовал мне хоббит и зашагал по коридору в сторону лестницы.

Поднявшись на этаж выше, мы дошли до ничем не примечательной двери, точно такой же как и множество других рядом. Топтыга коснулся замка ключом, и дверь распахнулась.

Комната 8/15 временно выдана вам в собственность!

Карта обновлена.

Получен предмет **Ключ от комнаты 8/15.**

Топтыга подошел к окну и раздвинул ставни. Обернулся:

— И это он изволил назвать прекрасным видом на горы?

Я подошел и заглянул ему через плечо. Прямо за окном, почти на расстоянии вытянутой руки находилась серая отвесная скала, совершенно голая и невероятно скучная.

— Он — гаргулья. Может, для них нет занятия веселее, чем сутками напролет пялиться на кусок камня?

— Зато для меня — нет! Так что кровать у окна можешь забирать себе. На этой уже лежат чьи-то вещи, у двери лежать не хочу, так что моя — вон та, что у шкафа.

Выделенная нам комната была предназначена на шестерых, но три места уже были заняты, судя по небрежно разбросанными на кроватях вещам. К каждому стандартному койко-месту, как сказал бы Грулл, прилагалась не менее стандартная тумба и сундук.

У окна так у окна, я пожал плечами. Плохо, что слишком много свидетелей будет постоянно ошиваться рядом. Значит, придется

общаться с Топтыгой через приват, а о выходе в реальность и вовсе можно забыть.

Две недели в виртуале безвылазно!

На меня начала накатывать паника.

Справится ли система жизнеобеспечения истощенной капсулы? А как отреагирует мое тело, только-только пришедшее в тонус после полугодового заточения сознания в виртуале?

Впрочем, подобные приступы панической атаки перестали быть чем-то неожиданным, как и в целом мое нестабильное состояние без успокоительных инъекций капсулы. Да и способ борьбы с ними имеется.

Я открыл редактор вспомогательных скриптов.

Первым делом вернул на место свой любимый «Спаси и сохрани» — скрипт, который автоматически запускал умение «Закопаться!» при получении большого урона.

Затем — предупреждение об износе языка. *Говорильный слизень* прекрасно справлялся со своей задачей, но регенерировал недостаточно быстро, так что мне постоянно приходилось следить за своей речью. Заодно и индикатор его износа вывел прямо перед глазами. Моя емкая фраза про любовь Грулла к созерцанию камней вогнала индикатор в красную зону, и теперь около трех минут уйдет на восстановление прочности языка.

Береги свои карманы, Инквизитор!

Интересно, какой радиус у воровского умения Топтыги?

На этот раз я позволил ему забраться в свои карманы и стащить что-то из любезно выданной Гарбом требухи. Кажется, это были *Слюнные железы сколопендры*. Если бы я вышел из комнаты за минуту до того, как его скрипт попытается меня обокрасть, это могло бы показаться подозрительным.

— О, смотри-ка, у нас новенькие!

В комнату ввалилось трое студентов, судя по одинаковым э-э-э... нарядам. Светлые просторные рубахи, кожаные штаны и у каждого — бесформенный передник, испачканный пятнами глины и каменной крошкой.

— Ну привет-привет, друзья-соседи, — радостно отозвался Топтыга, протягивая руку.

— Ты это... Лапки-то убери. Обряд посвящения пройдет — тогда и будем руки жать и пиво вместе распивать. А до тех пор вы просто чужие люди и нежеланные соседи. Усек?

— Чужой зомби и чужой хоббит, — поправил я.

— Ой, а это кто у нас такой умненький? А это кто у нас такой страшненький? — противно засюсюкал игрок, приближаясь.

— Не трогай, он со мной, — встал у него на пути Топтыга.

— Пет? На некроманта ты не похож.

— Толик, да хватит тебе, оставь ребят в покое. Дай хотя бы осмотреться, — вмешался женский голос.

Я осмотрел новоприбывших.

Мерзкий тип, лезущий во все щели без спроса и явно претендующий на роль лидера — Ратибор, орк-воин 54-го уровня.

Девушка, Кобритта, нага 38-го уровня. Ого! Редкая раса и редкий класс - Морская ведьма. Сказывается близость Университета к двум другим кластерам — восточному Джапу и южной Элладе.

И Ушастый Гном, то есть эльф — в смысле эльф по расе, но с ником Ушастый Гном. Кузнец 45-го уровня. Эльф. Кузнец. Гном.

Странная троица, впрочем, Гном, который эльф, держался обособленно.

— Значит так. Вы, двое, вместе с Ушастым сейчас должны явиться в деканат, получить форму, студенческие, молотки и записаться в группу, — назидательным тоном начал Ратибор. — Потом вернетесь сюда, и вместе пойдем в столовую. Ну а вечером уже устроим вам посвящение во всем правилам. Все ясно?

— Нет, — честно и дружно отозвались мы с Топтыгой.

— Молотки? — обратил внимание на странную фразу Ушастый Гном.

— Я вас провожу, — вызвалась девушка, — Идемте за мной.

— И да, раз уж речь зашла о формальностях, то добро пожаловать в Университет Поющего Камня! — широко улыбнулся

орк, — Уверен, что нам удастся славно провести это время!

Глава 9. Студииозы

Глава 9. Студииозы

Кобритта, судя по ее уверенности, отлично ориентировалась в бесконечных коридорах башни, где ближайшие пару недель нам с Топтыгой предстояло изображать прилежных студентов. Официально она называлась Третьей Башней, неофициально — Грязнулей.

Почему?

Потому что к факультету Украшательства относились кафедры Скульптуры, Барельефов, Мраморного зачарования и Декора интерьеров, официальная форма которых выглядела как комбинезон с испачканным глиной передником.

Даже у преподавателей — разве что у тех еще непременно атрибутом был плащ, отражавший принадлежность к той или иной кафедре, а грязные пятна на переднике составляли какой-нибудь узор или рисунок.

Обо всем этом рассказала наша странная спутница, ловко скользившая по коридору, огибая спешащих по своим комнатам студентов — только что закончились занятия, о чем возвестил протяжный звон колокола.

Именно скользила, потому что вместо ног у наги был... змеиный хвост. Наги да русалки — единственные расы Фанмира, чья гуманоидность была довольно условной. Изначально они создавались для людей с ограниченными возможностями в передвижении, потому что ходить на двух ногах им было сложно и непривычно. Со временем, когда нейро-интерфейсы стали сложнее и совершеннее, эта проблема была решена, но «безногие» расы в игре оставили и разрешили ими играть всем желающим.

— Колокол звучит трижды в день: за десять минут до начала занятий, сразу после их окончания и перед отбоем.

— А перед отбоем зачем? — поинтересовался Топтыга.

— Мертвый час. Студентам запрещено покидать свои этажи, а преподавателям — Башню.

— Почему?

— Это — мирный университет, в основном здесь обучаются ремесленники и маги. А ночью по округе бродят очень опасные твари, с которыми не справится и отряд хорошо подготовленных бойцов. *Долина поющего камня* — это высокоуровневая локация, и монстры здесь гораздо сильнее преподавателей.

Для нас с Топтыгой на карте и сам Университет и область вокруг него были помечены красным цветом, ну так мы и сами были довольно низкого по здешним меркам уровня — большинство студентов были старше нас, хоть и не намного. В основном 45-60 уровня. Встречавшиеся иногда преподаватели были не выше 70-го уровня.

— Слышал, Бес? Мертвый час — как раз твое время.

— Жрать хочу, — пробубнил я, экономя прочность языка и продолжая играть роль тупого «непися».

— После деканата отведу вас в столовую. А чем питаются зомби? — спросила ведьма у Топтыги, с любопытством рассматривая меня.

— Всякой дрянью, — неопределенно повел тот рукой, — Всем, что плохо выглядит и пахнет.

— Тогда ему понравится здешняя кухня, — тонкие губы девушки-змеи растянулись в улыбке, — А вот тебе вряд ли.

Я достал из сумки самое дурно пахнущее, что там только нашлось — фиолетового цвета сморщенный фрукт с жутким наванием, и с нарочитым наслаждением впился в его сочную мякоть. Хорошо, что мне не дано ощущать ни запахов ни вкусов. Одновременно активировал «Пожирание», чтобы зря ресурс не пропал.

Вы съели Фарюк вонючий!

Получен временный эффект «Отвращение». Действие: 20 минут.

Получен временный эффект «Иммунитет к воздействию на обоняние»: 90 сек.

Надо же, какая ирония.

Хоббит зажал нос, нага последовала его примеру.

Деканат оказался расположен в отдельной башенке на третьем этаже. Туда уже тянулась вереница будущих студентов, в хвост которой мы пристроились. Но ждать пришлось совсем не долго, так что уже через пару минут мы получили все, что нам полагалось.

Студенческий билет
Студент: Бес, Скульптор. 1 курс.
+20% к Опыту
Дает право присутствия на территории Университета и прохода в локации ограниченного доступа: Библиотека, Столовая, Музей, Коллонарий, Шепчущий зал и т.д.
Особое: действует только на территории УПК
Стоимость: не продается

Ну и, разумеется, грязно-пятнистая униформа:

Костюм студента (Тип: верхняя одежда)
Качество: редкое
+5 к Интеллекту
+100% к Опыту ремесленных умений
Прочность: 100/100
Особое: действует только на территории УПК
Стоимость: не продается

Вот тебе и секрет ускоренной прокачки. Плюс на всей территории Университета действует постоянный эффект ускоренной прокачки, и дополнительно бонус от самих наставников.

Кроме того, нас зачислили в **группу S1**, выдали расписание занятий, а так же список необходимой литературы и всех наставников факультета.

— А ты в какой группе? — поинтересовался мой напарник у Кобритты.

— Я на зачарователя учусь, так что в группе Z1...

— Жаль, — то ли всерьез погрузился, то ли просто изобразил разочарование хоббит.

Береги свои карманы, Инквизитор!

Я проигнорировал сообщение. Следующее, возвещающее о попытке забраться ко мне в карманы, не последовало, а значит очередной жертвой «Клептомана» стала наша чешуйчатая спутница. Но она то ли она не заметила кражи, то ли просто не подала вида.

— Ну, на некоторых занятиях пересекаться будем. А вот

Ушастый будет учиться с вами — он тоже будущий Скульптор. Значит так, сразу за тем поворотом будет столовая. Там трижды в день можно питаться бесплатно.

— Ты нас уже покидаешь?

— Встретимся на посвящении, так что я не прощаюсь, мальчики.

Нага уползла, а мы с Топтыгой отошли в сторону.

— Послушай, а почему нас зачислили на факультет Украшательства, если зодчие обучаются на Строительном? Они и живут, и на занятия ходят во Вторую Башню, — наконец, задал я давно не дававший меня покоя вопрос.

— Потому что тебе все равно ни о чем не скажут слова «игровой сценарий», «календарь ивентов» и «отдел аналитики», ничего не скажут, — заважничал хоббит.

Ну да, я же тупой «непись», а ты — голоногий венец творения, ага.

В столовую мы не пошли, а просто прогулялись по этажам, где находились лектории, библиотека и другие полезные комнаты и залы, с нетерпением дожидаясь, когда же нас позовут «посвящаться в студенты», что бы это ни значило.

Реальный мир.

Западная часть Нью-Петербурга,

Серафимовское кладбище.

— Синий, цель обнаружена? — в ушах оперативника раздался голос координатора группы.

— Просканирована половина объекта, цель не обнаружена. Продолжаю сканирова... Отбой сканирования, вижу цель!

Прямо перед неуверенной походкой бредущим по тропинке между могил мужчиной выскочил громадный пес, пригнул голову к земле и угрожающе зарычал.

— А ну кыш! — замахнулся прохожий тростью, на которую опирался.

— В прямое столкновение не вступать! — предупредил координатор, — Цель вооружена и опасна, выводите ее на Красного.

— Ату... Ату, — рывкнул мужчина, делая пару угрожающих выпадов в сторону зверя.

Но тот даже не дернулся, хотя трость не дотянулась до его носа буквально несколько сантиметров. Пес немигающим взглядом смотрел на неожиданно прыткого противника, оскалив клыки и медленно пригибаясь к земле для прыжка.

— Пять. Шесть. Один. Два, — внезапно заговорил мужчина, причем каждое слово он проговаривал четко и внятно, и в голосе его больше не звучал страх.

— Отставить, Синий, выводите цель на Красного! — орал наушник, но оперативник не обращал никакого внимания на слова координатора.

— Девять. Один. Ноль. Ноль.

Гласа пса погасли. Нет, он их не закрыл. И не двинул головой так, что в них перестал отражаться свет одинокого фонаря.

Они просто погасли.

Рычание смолкло.

— Три. Два. Один! — закончил Синий.

И глаза пса снова загорелись, но уже не прежним, желтым светом, а ярко красным. И не просто загорелись — из них вытянулись два тонких рубиновых луча, и уперлись прямо в грудь замершего на месте мужчины.

— Всем цветам, срочно прибыть в квадрат семнадцать, на помощь Синему! — кричал координатор по общему каналу.

— Рррга! — прохрипел пес, и из его пасти вылетела тонкая, совершенно незаметная во мраке полуночи металлическая игла и вонзилась точно между двумя алыми точками на груди перепуганного мужчины.

Раздался скрежет металла о металл.

— Рррга! Рррга! — дважды рывкнул зверь, и еще две иглы впились в защитные пластины бронежилета.

— Красный вышел на цель...

— Зеленый вышел на цель...

— Желтый, тридцать метров до контакта с целью, — полетели в общий канал отчеты остальных ловцов.

— Красный, работай.

Из-за ближайшего склепа на тропу в десяти шагах от пса вылетела несуразная фигура в оранжевом жилете уборщика. В руках «уборщик» сжимал что-то, похожее на игрушечный детский пистолет с несуразно толстым дулом.

Странное оружие издало щелчок.

Пес обернулся на звук, но слишком поздно — выпущенный из широкого ствола металлический снаряд лопнул, не долетев до него всего пары шагов, и рассыпался на сотню небольших, не крупнее ногтя, шариков. Те устремились к зверю и облепили его со всех сторон, ударяя животное в голову, в широкую грудь, барабана по спине, выпирающим ребрам и по ногам.

— Рррга! Ррга! Рг! — иглы вспахали землю у самых ног Красного, но было уже поздно.

Словно огромная и очень тяжелая ладонь обрушилась на пса, придавливая его к земле, вынуждая короткие мощные ноги подломиться, и даже не позволяя раскрыть пасть.

Два рубиновых луча беспомощно метались по могилам, крестам, памятникам, но больше зверь не издавал ни звука — он даже не скулил, а лишь бессильно царапал когтями землю. Землю, и оказавшиеся под ней бетонные плиты.

— Готов? — Синий вытянул вперед трость, и на ее конце забегали голубоватые искры, — Может, глушануть его для верности?

— Смотри, как бы он тебя не глушанул. Это же «экстремал», у него тоже есть встроенный шокер, — Красный приблизился к обездвиженному псу-киборгу, — Лучше скажи, что ты за представление тут устроил? Что за цифры орал?

— Аварийный код отключения «экстремалов». Думал, сработает.

— Это типа как «стоп-слово» у всяких извращенцев в латексе?
— Красный ухмыльнулся, — Ну, раз ты такими вещами увлекаешься,

то тебе его и вязать — только смотри, чтобы красиво...

Подбежали остальные оперативники группы захвата, поздравляя друг друга с успехом. Неподвижно лежащий киборг вызывал у них неподдельный интерес, но подходить к нему они не решались, дожидаясь транспортного аэрокара.

— Гав, — неожиданно заговорил пес совершенно по-человечески, — Начинаю обратный отсчет. Десять, девять, восемь...

Не сговариваясь, семеро «разноцветных» бросились врассыпную, стараясь как можно быстрее укрыться за каким-нибудь массивным памятником...

Виртуальность «Мира Фантазий».

Университет Поющего Камня,

Студенческий этаж

— В праааавом углу — известный каменный маг Сардоникс! Ну, точнее мы надеемся, что однажды действительно прославится, и желательно чем-нибудь героическим! — надрывался студент старшего курса кафедры Зачарования, который играл роль не то рефери, не то конференсье.

Под дружный рев собравшихся, из правого угла ринга вышел тощий высокий эльф, наряженный в широченные бутафорские штаны и огромные перчатки, напоминавшие боксерские, только раза в три больше.

— В леееевом углу — жуткое, сморщенное и вонючее... Ой, прошу прощения, да это же тоже студент первого курса, инквизитор Бес! Который так долго ждал чести выйти на ринг, что чуть не помер. Или уже помер? Кто-нибудь, потыкайте в него палочкой!

Да, это я, собственной персоной. И на мне точно такие же бутафорские перчатки и штаны, как и на моем противнике, только не ярко-красные, а ядовито-желтые.

— И сейчаааас, внимание, состоится очередной великолепный и незабываемый поединок векаааа! — продолжал надрываться ведущий Посвящения.

Да-да, именно это форменное безобразие и было нашим

посвящением.

— Начали! — раздалась условная команда, и мы с Сардониксом...

...как и было велено — начали.

Мой противник начал вдруг покрываться каменными наростами, напоминавшими безобразные серо-коричневые бородавки. Их становилось все больше и больше, и вот он уже весь оказался покрыт каменной толстой коркой, из которой потешно торчали огромные красные перчатки. Прямо двухметровая статуя боксера-чемпиона, на которую какой-то неведомый шутник в шутку напялил спортивный инвентарь.

Правда, он таким только выглядит, а на самом деле...

Перчатки клоуна(Тип: декоративные перчатки)Качество: обычноеПрочность: 10/10

В общем, самая обычная бутафория, а так на мне все тот же студенческий плащ вместе со всеми ставшими уже привычными вещами — собственноручно шитыми, перешитыми и зачарованными, которые я уже несколько уровней как не менял.

Декоративные вещи можно купить только в игровом магазине. Они помещаются в специальные слоты и частично или полностью меняют внешний вид экипировки, сохраняя при этом все ее свойства и не давая никаких бонусов.

Об Испытании...

Пока мой противник превращался в статую, обрастая каменной броней, я выпустил на свободу Бусю. Трехглавый каменный пес встал между мной и Сардониксом, синхронно чихнул всеми тремя головами, выпуская из каменных ноздрей облачка песка и...

...отчаянно завопил:

— Хей, Бес, сделай моя правая рука длиннее, чтобы моя мог этот безмозглый Гварл больно-больно лупить по его каменный башка!

— А него моя нога отбирать! Бес, добавь в этот тупой правый башка еще глиняных мозгов, чтобы тот не путал мой левый нога и свой правый!

— Ррррав! Ррав! Рав! — залаяла третья, точнее, центральная голова.

— Все судьи помнят, что нужно делать? Оцениваем красоту, силу, экономичность, практичность и... не забываем веселиться! Итак, ваши оценки?

Восемь человек, по два с каждой стороны ринга, подняли вверх таблички с оценками.

— Итаааак! В двенадцатом поединке побеждает несуразная каменная трехголовая четырехрукая четырехногая хвостатая и так далее каменная собака нашего славного, но все равно невероятно жуткого и вонючего зомби Беса! Семнадцать баллов из двадцати!

— Даааа! — кричала толпа.

— И что это значит?

— Бес! Моя страшно! Что это все значит?! — орал Мургл.

Именно череп этого трусоватого гоблина содержался в правой глиняной голове цербера Буси и управлял его правой стороной.

— Веселиться! Моя хочет веселиться! — рычала левая голова.

Гварл, родной брат Мургла, напротив, отличался завидной храбростью и страстью ко всякого рода авантюрам. Его череп я засунул в левую голову цербера при создании голема.

Надо было сразу заткнуть им рот. Все забываю про эту полезнейшую функцию.

— Гав! Гав! Гав!

Средняя голова моего глиняного голема была самой обычной, и внутри нее хранился активирующий свиток с заклинанием.

— А это значит, что проигравший признается бесполезным, никчемным и беспомощным неудачником, которым не место в Университете, или... — конференсье выдержал паузу, — ...или он должен доказать обратное, определив свою судьбу при помощи Каменной Шляпы Позора!

— Шля-па! Шля-па! Шля-па! — дружно орали зрители, среди которых я насчитал с десятков игроков и даже «неписей» в плащах наставников.

Суть Испытания была довольно простой.

Будущие студенты путем жеребьевки делились на пары, и должны были продемонстрировать навыки, достойные будущих учеников факультета Украшательства. Поющие камни, картины, сотканные из воздуха, огненные мечи, танец фей, землетрясение, копия Университета в масштабе 1 к 100, големы из земли и камня — какие только навыки не демонстрировали абитуриенты!

Например, напарник Топтыги, молодой ремесленник-плотник, топором вырубил из камня небольшое деревце. Довольно грубо, но все же вполне узнаваемо.

Мой же мохноногий спутник просто превратился в камень. Точнее, замаскировался под камень в куче из десятка похожих по размеру и форме камней. Разумеется, он проиграл поединок, и был вынужден испытать свою удачу со Шляпой Позора.

Каменная Шляпа — это вторая часть развлечения. Обычный головной убор в форме цилиндра, в которой лежали записки с заданием. Неудачник наугад вытаскивал записку и в течение трех дней должен был выполнить указанное там условие. Задания были разными, но в основном служили неплохим развлечением для всех, кроме самого исполнителя.

Топтыга, например, должен был три дня ходить без штанов.

Так мы все узнали, что ноги у хоббитов волосатые и выше колен. Гораздо, гораздо выше.

Одному «счастливчику» выпала участь будить всех в шесть утра петушиным криком. Другому — попало задание сочинить стихотворение, рифмой в котором были бы имена всех учителей его кафедры, и зачитать его в столовой вслух. Третьему — все три дня передвигаться исключительно спиной вперед. В общем, обычное студенческое развлечение.

— Ну, и что там у нас, а?

Мой бывший противник сунул руку в Шляпу и вытащил записку. Развернул.

— Признаться в любви и подарить букет цветов госпоже Хрыльде... — прочитал он.

— О да-а-а! Вот он, наш сегодняшний герой-любовник —

могучий и прекрасный Сардоникс! А я-то все думал, кто вытянет это задание? Повезло же тебе, дружище... Эй, плотник, сними-ка с бедолаги сразу мерку. А ты, поэт, в свою поэму вставь пару грустных строк о каменном маге... Юноше отчаянном, влюбленном и... покинувшем нас до срока.

Зрители надрывались от хохота, а сам же Сардоникс стоял, недоуменно озираясь.

Впрочем, веселье продлилось недолго — к поединку готовилась уже следующая пара. Претендентов было еще много, так что два-три часа веселья всем обеспечено.

Топтыга > Бес: Ты закончил? Жду тебя у выхода.

Топтыга > Бес: Надеюсь, ты не забыл, что мы сюда приехали не развлекаться, и даже не учиться?

Топтыга > Бес: И да, забавная у тебя собачка.

Точно, Буся! Я отозвал цербера, который при этом превратился в глиняную статуэтку и занял свободный слот в инвентаре, и направился к выходу, где меня уже поджидал вор...

Глава 10. Две башни

— Ну что, займемся нашей миссией! Ты готов? — Топтыга уже ждал меня у выхода из зала, где проходило Посвящение.

— К чему?

— Так-так... Напомни, зачем мы здесь?

— Найти трех зодчих, которых тоже могли подкупить.

— Верно. Так что сперва заглянем в нашу комнату, а потом отправимся за зодчими.

Он уверенно вывел нас к нужной комнате, ни разу не заплутав в хитросплетениях Башни. Уверен, что здешние катакомбы специально проектировались так, чтобы максимально запутать новичков, чтобы потом на законных основаниях наказывать их за опоздание.

Впрочем, против скрипт-навигатора, которым наверняка воспользовался Топтыга, эти ухищрения оказались бессильны.

Открыв дверь в нашу комнату и убедившись, что в ней никого нет, хоббит принялся шарить по стенам и полу, двигать мебель, предметы, простукивать все, до чего мог дотянуться.

— Ты что делаешь? — поинтересовался я.

— Тайники ищу.

— Думаешь, их никто до нас не нашел бы?

Например, мое избыточное Восприятие. Уровень моего спутника был ненамного выше, так что вряд ли он сумеет отыскать что-то, ускользнувшее от моего взора. Даже при помощи специальных воровских умений.

— Не имеет значения.

— То есть ты ищешь тайники зная, что их в комнате нет?

— Так ведь умения все равно качаются. Ну и мало ли — вдруг активирую какой-нибудь квест? А впрочем, тебе не понять, ты ведь местный... — отмахнулся игрок.

Игрок.

Верно.

А я для него «непись», которые не играет, а живет в этом мире, следуя своему сценарию и действуя в рамках заложенного разработчиками характера и алгоритмов.

И кое в чем он прав.

Вот только я здесь не живу, а выживаю.

Я вдруг задумался.

Почти восемь месяцев я нахожусь в «Мире Фантазий», одной из самых популярных и прибыльных игр корпорации «Виртуком». И занимаюсь здесь чем угодно: прячусь, ищу, управляю кланом, занимаюсь шпионажем и так далее. Но только не играю.

Не ищу и не выполняю задания, не повышаю уровни, не завожу связи с «неписями», не взаимодействую с игроками и даже не убиваю мобов. Если и занимаюсь чем-то из этого списка, то исключительно по необходимости.

Для меня это не игра.

Вот взять, к примеру, Топтыгу. Он ставит себе вспомогательные скрипты, отыгрывает роль глуповатого и вороватого хоббита с мохнатыми ногами. Шарит по чужим карманам, собирает квесты и ищет тайники в пустой комнате ради прокачки умений. Работает на клан, качает профы, клеит отзывчивых девушек-«неписей» и наверняка наслаждается заморскими блюдами и винами, которые он никогда не сможет попробовать в реальности.

Он играет. Играет ради отдыха, удовольствия и прогресса. Возможно — ради дополнительного заработка. И я для него не друг, не помощник и даже не наемный слуга. А просто «непись», едва ли не рабочий временный инструмент.

Который не играет, а пытается выжить сам и вытащить таких же бедолаг, угодивших в лапы «Виртукома».

— Все, можем идти. И давай-ка поспешим, пока не началось.

— Что не началось?

— Увидишь! — на ходу крикнул игрок, выбегая из комнаты.

Но он ошибся — сперва я услышал то, о чем он говорил.

Снаружи Башни раздался печатльный, тяжелый и ОЧЕНЬ громкий стон. Затем такой же эмоциональный и такой же громкий всхлип. Вздых. Треск и... ГРОХОТ.

Мы подбежали к окну, за которым стоял огромный столб пыли, густым облаком накрывший внутренний двор Университета. Облако это было на удивление плотным, но недостаточно, чтобы я не заметил одно очень важное изменение.

Центральной башни, в которой укрывался Факультет Строительства, больше не было.

— Эх, все веселье пропустили! — раздосадовано стукнул кулаком в стену хоббит.

— Веселье? Что случилось? Где башня Строителей?

— Упала, разумеется. Грохот слышал?

— Но... почему я не слышу криков? И никто никуда не бежит, никого не спасает?

— Да никто и не пострадал особо. Она каждый год так падает.

— Почему?

— Проклятье предыдущего ректора. Каждый год в один и тот же день в одно и то же время Башня Строителей «догоняет собственную тень». Разумеется, к тому моменту в ней уже никого не остается. Студентов и преподавателей расселяют по другим Башням на те две недели, что будут восстанавливать рухнувшую.

— А проклятье?

— Что «проклятье»?

— Снять не пробовали? Или перенести Башню в другое место, отстроить ее заново — да хоть что-нибудь сделать!

— Проклята не Башня, а весь Университет. Конечно, заклинание внимательно изучают и много раз пытались его снять, разрушить или модифицировать, но безуспешно. Тот, кому это удастся, может смело претендовать на пост ректора Университета.

Хм. Может, потому и не особо стараются? Кому охота безвылазно торчать в этой глуши?

— Но нам это на руку, потому как студенты и преподаватели

кафедры Зодчества расселяются по нашей Башне.

Вот теперь мне стало ясно, почему нас внедрили к Скульпторам и что имел в виду Топтыга. Неплохо поработали аналитики Драконов! Заслали на поиски игрока низкого уровня, ему в пару дали «непися», да еще и отправили их совсем на другой факультет и в другую Башню...

— Идут! — дернул меня за рукав хоббит, — Смотри внимательно. У Зодчих на форме изображена колонна, и нам нужны именно местные, не старше шестидесятого уровня. Таких должно быть трое.

Внизу, парой этаже ниже, нестройной колонной выстраивались «беженцы» из упавшей Башни. Спокойно, негромко о чем-то переговариваясь, они под чутким руководством наставников в характерных плащах, разбивались на группы.

К каждой такой группе подходило двое-трое наставников нашего факультета, и отдавали распоряжения, после чего строители поднимались выше, на этажи-«общежития», расселяясь по выделенными им комнатам.

Студентов-зодчих я насчитал восемнадцать.

Одиннадцать из них были игроками. Двое «неписей» — новичками из свежего набора.

Осталось пятеро, а не трое.

— Проклятье кольца, пятеро! — словно озвучил вслух мои мысли Топтыга.

— И кто из них нам нужен?

— Похоже, придется немного задержаться. Да и ладно, мне все равно нужны скиллы Скульптора, так что совместим полезное с полезным!

— Правильно говорить «полезное с приятным», — поправил его я, вживаясь в роль тупого «непися».

— У меня две неоконченных вышки, — ухмыльнулся игрок, — В студенчестве есть только два приятных момента. Но в вашем мире для этого не нужно никуда поступать и ничему учиться.

Я не стал ничего уточнять или переспрашивать, да и вообще был

занят — заносил в список пятерых Зодчих, с которыми нам предстояло иметь дело.

— Двое на четвертом и трое на пятом, — Топтыга тоже времени даром не терял, и обратил внимание, куда именно отправили наших «подозреваемых».

— Что будем делать? Разделимся?

— Если хочешь делиться — делись на здоровье, — ухмыльнулся хоббит, — только меня не запачкай. А лично я собираюсь поужинать и лечь спать.

Судя по тому, что он направился не в столовую, а назад в нашу комнату, он имел в виду вовсе не игровой ужин и сон, а реальную жизнь. Впрочем, время действительно уже позднее, и за окном Башни стремительно темнело.

Вот и отлично. Можно будет тоже притвориться спящим и выйти из игры.

В комнате, кроме нас двоих, никого больше не было. Точнее, два полупрозрачных силуэта на кроватях обозначали вышедших во время сна из игры Ушастого и Ратибора, а вот Кобритты на месте нет. Видать, ползает где-нибудь или трется чешуйками с кем-нибудь.

Я лег и перешел в режим отдыха, получив соответствующий баф на ускоренное восстановление всех трех ресурсов: здоровья, энергии маны. На соседней кровати Топтыга тоже стал полупрозрачным — вышел из виртуальности.

Значит, и мне пора...

— Бу!!! — рывкнуло что-то рядом, — Наконец-то я тебя нашшла! Умри, ссссмертный!!!

Я обернулся, пытаюсь отыскать источник жуткого голоса. И увидел две когтистые призрачные руки, тянущиеся ко мне прямо из стены... В голове моей хороводом понеслись мысли и предположения, одна другой страшнее: врагов, способных отыскать своего обидчика даже в изолированной локации, у меня хватало, к сожалению.

До меня наконец-то добралась некогда обиженная Амалия, светлая богиня?

Вряд ли, выглядит эта "ручка" несколько... не

светлобожественно.

Менкау-мучитель? Слишком женственно.

Кир'Корус? Вот на него вроде похоже... Как и на Пучиху и даже на неудачную шутку того же ушастого Ойя.

Хотя мысли о неудачной шутке вылетели из моей головы, едва ледяная когтистая лапа сомкнулась на шее, и здоровье начало стремительно уменьшаться!

— Выыыпью! Доссуха выпью! — прошипела тварь, словно змея.

Почти машинально я отметил, что от монстра, способного проходить сквозь стены, мой любимый трюк с закапыванием не спасет. Точно так же бесполезны будут оба питомца, несмотря на их впечатляющую живучесть и кусачесть — у Дохли и Буси на двоих наберется четыре головы и десять весьма когтистых конечностей.

Увы, против бесплотного духа все это бессмысленно.

Так что остается лишь магия. Да и в конце-концов, инквизитор я, или кто? Ну и, в крайнем случае, немножечко некромант.

Раз имеет призрачную форму — значит нежить. Раз нежить, значит **Изгнание** Злаотпугнет монстра или нанесет ему урон.

Аарам Призрачный получает 12 урона (магич.).

Аарам Призрачный сопротивляется эффекту «Страх».

— Эй-эй, полегче, борец со злом! Своих не признал, что ли?

— Свои дома сидят, а не костлявыми лапами к горлу через стену тянутся...

— Хм. Признаться честно, я ожидал более бурной реакции.

— Не вижу повода.

— Ну, как бы я тебя отыскать у дракона на куличках, в закрытой локации, пытаюсь испугать — а ты даже не вздрогнул.

— Плохой ты актер, — пожал я плечами.

— И даже не спросишь, как я сюда попал и как тебя нашел?

— Так ты вроде как бог.

— И тебе совсем не интересно зачем?

— Все равно ведь сам скажешь.

— Хм...

Призрачный силуэт плавно выплыл из стены и медленно облетел за меня, словно пытаясь рассмотреть со всех сторон. То, что на его пути встречались стулья, кровать и тумба — его ничуть не смущало.

— У тебя на спине сиськи выросли! — громогласно заорал он вдруг прямо мне в ухо, мгновенно оказавшись за спиной.

Я наотмашь ударил рукой, стараясь зацепить нахального полубога-полупрограммиста и вяло огрызнулся:

— А святой водой по шее? Что за цирк?

— Хм... — снова повторился виртуальный Авраменко, — А если вот так?

Получен эффект «Отчаяние». Усилен эффект заклинаний, действующих на разум.

Получен эффект «Страх». Вы испытываете ужас и не способны на осмысленные действия.

Получен эффект «Безудержное веселье». Вас охватывает истерический смех.

Каждый длительностью всего 10 секунд.

Мне одновременно стало страшно, грустно и смешно.

— Может, хватит уже ребячиться? Зачем пришел?

— Да, пожалуй, хватит, — согласился повелитель призраков, — Да вот, соскучился по твоей угрюмой роже. Тебе что, капсулу наконец-то зарядили?

— Да вроде нет. Мне никто ничего не сказал. А что?

— Раньше ты был весь на нервах, дерганный, любопытный, переживал по поводу и без, а сейчас какой-то... Спокойный.

— Устал я, — хотя, должен признать, после слов во мне начала подниматься волна беспокойства.

— И эффекты на тебя хорошо ложатся.

— Ты это к чему?

— А ты как очнешься, спроси все же насчет капсулы. Сдается

мне, она тебя опять всякой дрянью пичкает.

— Так чего пришел-то?

— Дело у меня к тебе. Хочу, чтобы ты кое-что передал моему... брату, туда, наверх.

Он достал лист бумаги с крупными неровными буквами и принялся водить по нему пальцем, передавая послание.

— Запомнил?

— Да.

— Жаль, что «неписям» закрыли доступ к форумам и блогам, можно было бы их использовать для переписки и тайных посланий.

— Закрыли? А он у них был?

— Представь себе! — призрак Аврменко материализовался и плюхнулся на мою кровать, — Раньше боты могли читать форумы, искать информацию на сайтах и в блогах. Разумеется, список доступных ресурсов был ограничен и контролировался, но в ту же Вики по игре они могли заглядывать, или читать новостные ленты «Мира Фантазий».

— Зачем?

— Тут, скорее, важен вопрос «почему?» и «кто виноват?» Наверное, обычный недосмотр. Да и никто не учил ботов выходить в сеть и серфить информацию. Никому и в голову не пришло, что они могут быть на такое способны. Внешний мир для них не существует.

— А они способны?

— Как оказалось, да. Конечно, далеко не каждый. Вот ты, например, тоже мог бы изучать рынок акций, заниматься трейдингом и зарабатывать огромные деньги. Но ведь не делаешь этого? А почему?

— Не мое это. Тут нужен особый склад мышления и темперамент. Плюс доступ к информации, группа аналитиков, специальные программы... Да много всего!

— Вот! Так и с ботами. У обычных на это мозгов не хватит — то есть системных ресурсов. А если бы и хватило, то все равно они работают по простейшим алгоритмам. Но чем сложнее «непись», чем больше в нем индивидуальности и склонности к обучению, тем

больше ему система выделяет ресурсов и возможностей. И, что важнее, он может их использовать.

— И много таких было?

— Думаю, что не больше пары десятков. Тут ведь важны социальные связи и их сложность, уровень экономического влияния, степень вовлеченности в «мирообразование», гибкость персонального сюжета да и сам характер персонажа. Поначалу на это смотрели скорее с интересом...

На соседней кровати вдруг проявился полупрозрачный силуэт девушки-змеи.

Аарам Призрачный умолк и провалился сквозь кровать, скрывшись из виду.

— Уф, восстановилась! — довольно потянулась Кобритта, — Эй, Бес, ну как все прошло? Надеюсь, вы славно повеселились, ребята.

— Что-то вроде того.

— А ты неразговорчивый.

Нага переползла со своей кровати на мою.

— Может, расскажешь чуть больше интересных подробностей для очаровательной девушшшки? — рука скользнула по соблазнительному изгибу бедра и дальше, по змеиному хвосту.

— Все пили. Кричали. Смеялись. А мы состязались.

— Ты ведь победил, разумеется? И твой маленький вороватый друг тоже?

— Я — да. А он... скоро сама увидишь.

— Ладно, Бес, не скучай. А тете Бритте пора хорошенько оттянуться!

Он змеей скользнула к выходу, но, едва открыв дверь, замерла и повернулась ко мне:

— Кстати, а Башня таки упала?

— Да.

— Ну вот, опять я все пропустила.

Дверь захлопнулась, и я постучал по кровати:

— Эй, божество, вылезай, она ушла.

— Спасайся, тебе админы банить идут!!! — внезапно заорал мне в ухо призрак, материализовавшись прямо за спиной.

— Врешь.

— Нет, ты все же спроси про капсулу. На чем я остановился?

— На ботах, которые научились выходить в Вирт.

— В общем, для программистов ИскИнов это была хорошая возможность проверить работу алгоритмов самообучения в непривычной среде и с неучтенными факторами... Но после случая с одним излишне притким и сообразительным трактирщиком — эту лавочку прикрыли.

Сергей замер, прислушиваясь.

— Ты знал, что у вас тут содержат плененных призраков? — сменил он вдруг тему.

— Нет.

— Интересно, зачем они строителям? Ладно, это к делу не относится. Кстати, о делах. Мои вопросы мы вроде решили, а что насчет тебя?

— А что со мной?

— Ты-то здесь почему оказался?

— Контракт с Орденом Драконов, я ищу для них шпионов. Долго рассказывать.

— Угу, а у тебя язык не казенный, и куча секретов от твоего спасителя. Помнишь, кто тебя из виртуала вытащил?

— Я много что могу вспомнить.

— Помощь в поисках нужна?

— Справляюсь.

— Ладно, я все понял — ты сегодня не в духе и вообще не рад меня видеть.

— А должен?

— Может, ты просто не выспался, а? И, кстати, с этим я могу тебе помочь.

Получен эффект «Сон». Принудительное усыпление через 5 минут.

Разумеется, сам Авраменко, а точнее, его божественно-виртуальное воплощение, тут же мгновенно пропал. Или просто стал невидимым и теперь хихикает, украдкой подсматривая.

Я активировал свои поисковые умения.

«Поиск следов». Нет, никто невидимый тут не ходит — в таком случае отпечатки его ног были бы высвечены заклинанием.

«Поиск нежити». Нет, призраков или каких-нибудь неприкаянных духов следить за мной их повелитель тоже не приставил.

Интересно, а сам Аарам Призрачный, божество и покровитель призраков, считается нежитью? Или к божественным сущностям эта классификация неприменима, и для их обнаружения нужно использовать другие методы?

«Сверхъестественное чутье» тоже ничего не показало.

Наконец-то один!

Но использовать это время с толком я не успел, потому что заклинание этого долбанного самопровозглашенного бога меня усыпило.

Спят в «Мире Фантазий» редко. Во-первых, мало кто играет сутками напролет, не выходя из игры. Во-вторых, для хорошего и приятного сна существуют специальные программы. Ну а в-третьих, система сама использует время «простоя» персонажа во время тех же смертей и ожидания возрождения, погружая игроков в сон и позволяя им отдохнуть.

Конечно, есть еще и сюжетные сны, всякие там пророчества или наведенные мороки — но это та же самая игра, просто смотришь сюжетный ролик.

И что-то подобное сейчас происходило со мной.

Я не провалился в спасительную тьму сна, как это было обычно — на этот раз мое «падение» было вполне осязаемым физически, да тьма оказалась не такой уж темной, пронзаемая тусклыми сполохами молний.

— Бес. Ты меня слышишь?

— Да, — попытался ответить я, но не смог.

Хм. А вот и чат локации. Текст незнакомого мне голоса в нем дублируется, значит, может и он сможет меня прочитать.

Я мысленно кликнул на ник говорящего. Который, кстати, оказался просто **Таинственным голосом**. Вот так вот просто и загадочно, вполне в духе обычных сюжетных роликов.

Бес > Таинственный голос: Слышу.

— Ты должен проснуться.

Да не вопрос. Вот только эффект пропадет — и я тут же проснусь.

— Ты должен проснуться. Ты должен освободиться. Ты должен спастись и спасти их.

Бес > Таинственный голос: Кого «их»?

Глава 11. Каменная Легенда

Ну, проснуться, так проснуться — тем более, что в игре для этого специальная кнопка предусмотрена. Которую я и нажимаю.

И, вполне ожидаемо, оказываюсь снова в нашей комнате, в общежитии Университета.

Вот только теперь в ней произошли кое-какие изменения.

Стены.

На них появились надписи-барельефы. Едва заметные выступающие рисунки на всех четырех стенах. Пришлось мне зажечь «Болотный Огонек» и пустить его медленно по кругу, чтобыдвигающиеся тени помогли разобрать послание.

А в том, что это именно какая-то записка, сомневаться не приходилось, потому что передо мной появилось окно выдачи задания:

Вы получили задание «Каменная Легенда».

Этап 1: Прочесть послание в камне.

Награда: +3 ко всем умениям Скульптора, Серебряное долото

Многозапное, уникальное и наверняка связанное с многочисленными легендами Университета. И, что куда важнее, доступное не только игрокам, но и «неписям», вроде меня. Жаль, что нет доступа к форумам, и нельзя почитать гайды по этому квесту. Придется «играть» честно. Да и не я ли совсем недавно сетовал на то, что даже толком не играю в самую крутую и популярную игру, хоть и провел в ней больше полугода.

Сперва символы отчаянно не хотели складываться во что-то осмысленное.

Да оно и понятно — в моем распоряжении было небольшое световое пятно, которым еще и приходилось манипулировать. Пришлось создать еще семь Болотных Огней — по две штуки на каждую стену — и равномерно распределить их по комнате.

«Освободи нас из каменного плена, собрат! Сними древнее проклятье и овладей секретами мастерства скульпторов!»

Медленно, по слогам, растянув пару предложений минут на десять, я повторил вслух прочитанное.

Задание «Каменная Легенда».

Этап 2: Отыскать каменных узников.

Награда: +2 ко всем умениям Скульптора, Серебрянный молоточек

Долото, к слову, оказалось ремесленным инструментом редкого класса. Разумеется, для скульптора, так что для меня оно особого интереса пока что не представляло. Скорее всего, выполнив все задания из этой линейки, я соберу полный комплект.

Покинув комнату, я отправился вниз, к гаргулу-коменданту — возможно, он будет в курсе, где здесь может быть каменная тюрьма для каких-нибудь каменных узников.

Грулл был занят. Он спокойно и размеренно объяснял новым студентам, почему для них не успели приготовить дополнительные кровати, когда их обеспечат достаточным количеством мест, и что им делать до тех пор:

— Спать по-очереди.

— Как?! — возмущался старший, судя по узорам на ученической мантии, из студентов.

— С учетом количества спальных мест, и претендующих на них студентов, в три смены по полтора человека, — пророкотал Грулл, внимательно изучая лежащий перед ним список.

— То есть ты предлагаешь нам разделить по полтора человека и спать по очереди?!

— Ты верно уловил суть моего предложения. Хороший слух. Хорошая память.

— И как ты предлагаешь нам делиться по полтора человека? Это же невозможно!

— Согласен, это невозможно. Среди вас есть эльф, гном, орк и кобольд, а не только люди.

— Держите меня семеро, он меня сейчас в могилу уложит, — простонал игрок.

— Во-первых, вас всего пятеро. Правильно говорить «держите меня четверо, — любезно поправил его Грулл. Во-вторых, я не собираюсь вас никуда укладывать.

Я наблюдал за всем этим издали, оставаясь при этом незамеченным в полумраке коридора. Завышенное Восприятие позволяло мне не только видеть дальше обычного, но и лучше ориентироваться в темноте.

Мое внимание привлек один из студентов, зодчий. «Непись» 43-его уровня и студент 4-го курса — то есть идеальный кандидат на вербовку Орденом Золотого Дракона.

— Прошу прощения, — вмешался я, — Могу упростить вашу задачу на одного человека. Точнее, на одного орка.

— У тебя есть лишняя кровать? — ухмыльнулся студент-заводила.

— Каждому студенту положена одна стандартная кровать, — вмешался гаргул.

— Могу уступить свое место. Меня не будет до утра.

— Может, уступишь место девушке, а? Раз уж ты такой добрый оживший мертвец...

Знать о моих мотивах им не обязательно, но мне нужен был именно этот орк и больше никто другой.

— Я бросал монету. Монета показала на орка.

— Подбросишь еще раз, делов-то.

— Монета потерялась, — продолжал я имитировать «тупого непися».

— Держи...

Получено 1 золота от игрока Георг-Второй.

— Спасибо. Так тебе нужна койка? — уставился я на орка.

— Эй, ты монету бросай! — возмутился Георг.

— Монета потерялась.

— На еще, с запасом...

Получено 100 золота от игрока Георг-Второй.

— Спасибо.

— Жора, да он просто из тебя деньги вытягивает, — улыбнулась девушка, за которую так старательно хлопотал парнишка с «королевским» ником.

— Точняк, а сам запал на этого орка, — рассмеялся их старший, — Ладно, идите, фиалковый рассвет с вами, голубки.

— Идем...

Я отвел зодчего на наш этаж и распахнул перед ним дверь комнаты 8/15, выставив запрет на пользованием моим сундуком и общим шкафом. Сам он даже выйти из комнаты не сможет, без ключа — но тем и лучше.

Бес > Топтыга (нет в игре): Я привел одного из подозреваемых. Принимай.

Заодно написал остальным жильцам комнаты, чтобы без распоряжения Топтыги не выпускали отсюда орка, мол, он — часть нашего задания.

Ну вот, один готов, осталось еще четверо.

Я покинул комнату и вернулся назад к Груллу. Тот уже был один, а недовольные студенты куда-то ушли. То ли спать по полтора человека в три смены, то ли по каким-то другим делам.

— Простите.

— Тебе положено находиться в своей комнате после отбоя, студент, — пророкотал гаргул и, склонив голову к тетради с записями, добавил, — Номер восемь дробь пятнадцать.

— У меня вопрос. Вам о чем-нибудь говорит выражение «каменные узники»?

— Седьмой этаж, Музей невосковых скульптур.

Забавно.

— А точнее?

— На месте разберешься. Большого сказать не могу.

— Спасибо.

Уходя, я не удержался и проверил гаргула парой заклинаний. Ни «Поиск жизни», ни «Поиск нежити», ни «Сверхъестественное чутье»

ничего не показали — для них не существовало живого каменного коменданта.

Этажи с седьмой по десятый были заняты под библиотеки, выставки, музеи и прочие хранилища хлама как древнего, так и недавно созданного самими студентами. Несмотря на пропуск, я мог посещать далеко не все секции той же Библиотеки или Музея, которых там насчитывались десятки.

Впрочем, доступ к **Музею невосковых** фигуру меня был.

В нем, как можно было предположить из названия, находились статуи — каменные, глиняные, мраморные, базальтовые, хрустальные и из прочих горных пород и минералов. На каждой статуе было указано название, имя мастера, дата создания и небольшая история.

Более того, к каждой прилагалась табличка примерно такого вида:

Уровень вдохновения (0 из 100):10: +1 к Ловкости50:
+5 000 к Опыту100: +3 к навыку Скульптура

То есть можно было каким-то неведомым мне способом вдохновляться произведениями чужого гения (или безумия, или удачливого стечения обстоятельств) и получать от этого всяческие плюшки!

И чего только я раньше не попадал в подобные заведения, а?

Впрочем, здесь у меня была совершенно иная задача. Квест.

Нужная скульптурная композиция отыскалась почти сразу, точнее, именно она привлекла мой взгляд, едва я оказался в отделении музея, на который указал любезный Грулл.

Во-первых, она стояла в самом центре огромного зала.

Во-вторых, в ней было с десятков скульптур, застывших во время какого-то нелепого не то танца, не то ритуала.

В-третьих, в лицах и позах «танцующих» было столько муки, боли, отчаяния и немой мольбы, что эти фигуры невольно притягивали взгляд. И пугали одновременно.

Каменный узник №3 — гласила табличка на ближайшем ко мне

изваянии.

Ну вот я вас и нашел. И что теперь?

Задание «Каменная Легенда».

Этап 3: Освободить узников.

Награда: +5 ко всем умениям Скульптора, Серебрянная троянка.

Эммм... расколотить их нужно, что ли? Или как? Вряд ли — за уничтожение музейного экспоната меня по головке не погладят. Скорее всего, здесь нужно задействовать какие-то особые умения Скульптора, раз уж квест рассчитан именно на эту профессию.

Мое внимание привлекла центральная фигура этой жуткой композиции, которая разительно отличалась от остальных.

Это был высокий худой — даже тощий — мужчина в длинной мантии, смотрящий куда-то поверх голов «танцоров». В правой руке он сжимал молоточек, а в левой... Сердце?

Легендарный Лунный Скульптор, прочитал я.

Ладно, придется читать эту вашу долбанную... а еще точнее, из мрамора высеченную «каменную легенду», Аарам бы побрал этих разработчиков с их сюжетками...

Итак, неизвестный мне мастер оказался величайшим скульптором, которым мог оживлять камень, а живое наоборот — в камень превращать. Или в мрамор, или в базальт, или в любой другой минерал не слишком высокой ценности. По крайней мере, привычки расплачиваться золотыми птичками или пальцами за ним не водилось.

Зато за ним водилась огромная армия терракотовых воинов — на этом месте я вдруг вспомнил стражей, охраняющих Университет — а излишне прыткие враги быстро и качественно превращались в совершенно неподвижные статуи.

Которыми, в назидание всем прочим, по приказу Скульптора как-то был заставлен целый город! *(Покупайте билеты на посещение с 20%-ной скидкой у смотрителя Музея, мастера Крулла. Пятый зал, третий ряд, не путать с экспонатами!)* В общем, весьма неприятный и могучий оказался дядька. И, как и все могучие, но неприятные дядьки из древних легенд, мечтал он заполучить еще больше силы и власти, причем в любом порядке. Может, и захватил

бы Лунный Скульптор пару-другую стран, если бы не самое банальное и, я бы даже сказал — вполне традиционно в подобных историях, предательство.

Его невероятная сила была построена на крови и жертвах — ну кто бы мог подумать! Причем, как правило, для этого он использовал своих собственных учеников, которых у великого скульптора всегда было в избытке. Видать, затесался среди них однажды достаточно умный, чтобы понять — такая большая ротация среди подмастерьий наблюдается неспроста! То ли система отбора у него была паршивой, то ли наоборот, Скульптор специально набирал в обучение самых тупеньких, но все же...

В конце-концов его ученики объединились, смастерили хитрое заклятье и во время следующего ритуала изъятия силы обратили магию великого скульптора против него самого.

Результат — теперь служит главным экспонатом в Музее невосковых фигур Университета поющего камня. А заодно и частью квестовой линейки, которую я сейчас и выполняю.

— У тебя тоже задание на скульптора? — раздался позади голос.

Оборачиваюсь.

Ну надо же — на ловца и зверь бежит! Еще один зодчий, и тоже «непись». Человек.

— Угу, — отвечаю коротко.

— Приснится же такое. Впрочем, все равно мне до утра чем-то заняться нужно было, — словно оправдываясь, бормочет тот.

— Что, спите по-очереди? — догадался я.

— Угу.

Повторюшка.

Так, стоп. Он же Зодчий? Тогда почему ему приснился квест, рассчитанный на скульпторов-новичков? Найти бы кого их бессмертных... тьфу! То есть из игроков, и попросить глянуть в гайдах, что там к чему.

— Ты давно тут учишься? — пришла мне вдруг в голову здравая мысль выяснить, входит вообще этот тип в круг подозреваемых, или нет?

— Неделю как. Потому меня и вытолкали — эти двое заняли обе свободные кровати. Им, мол, по старшинству положено хорошо спать и вкусно есть.

— Завтраки отбирают? Ох уж эти бессмертные... Никакой управы на них нет!

— Они тоже из местных, просто учатся дольше.

Ну надо же, какая удача.

Тем временем, ночных визитеров в зале прибывало. Все они были недавно поступившими студентами, причем разных специальностей, а не только Скульпторы. Впрочем, оно и понятно — в создание этого квеста вложено немало сил и ресурсов, так что вряд ли разработчики будут сильно ограничивать его доступность. Просто награды будут отличаться и зависеть от профессии.

Так что спасибо не удаче, а господам разработчикам — за то, что ночами крутят студентам-новичкам такие вот страшилки. И, разумеется, только что прибывшие беженцы из упавшей Башни Строителей система тоже отнесла к новичкам.

Может, и остальные подозреваемые подтянутся?

Впрочем, если их срок обучения был больше года, то они могли выполнить квест про Лунного Скульптора во время прошлого своего визита.

— А вы в какой комнате остановились-то? — поинтересовался я у Зодчего.

— Тридцать дробь двенадцать, а что?

— Хотел зайти попозже и спросить, как ты квест выполнил. Времени нет.

— Ну... Если сам разберусь, то подскажу конечно.

— Спасибо!

Я шагнул к выходу и замер.

«Стой! Не уходи! Помоги нам! Освободи нас!» — зашептал уже знакомый мне хор голосов прямо в моей голове.

«Убирайся прочь! Даже не думай связываться с этими жалкими недоумками, а не то я и тебя обращаю в камень!» — угрожающе

заскрипел новый голос, напоминая мне о временах ученичества под руководством Аарама.

Самого циничного, грубого, жестокого и мерзкого типа во всем Фанмире.

И я мысленно пообещал несчастным ученикам, что не покину Университет, пока не освобожу их из каменного плена. Должен же я хоть какое-то удовольствие получить от самой игры, а не только выживать да прятаться?

Проверил статус Топтыги: тот еще был не в игре. На всякий случай скинул ему номер комнаты, в которую подселили трех подозреваемых зодчих, одного из которых я уже забраковал. И если все пойдет как надо, то уже очень скоро мы отыщем двух других «потенциальных шпионов».

А пока можно немного и поломать голову над загадкой Лунного Скульптора. И кто им только имена придумывает, а?

Мои размышления были прерваны самым грубым образом. Кто-то выскочил из темноты коридора и, сбив меня с ног, умчался прочь.

Ну и что ты за неведома зверушка? Я глянул лог.

Кирито-кун наносит вам 10 (16 — 6Б) урона (ф).

Угу. Кирито-шмирито — ох и развелось этих анимешников! Нет бы жить со своими голографическими тяночками в муниципальных полушках, да условно-реальной жизни радоваться, так нет же, и эти в виртуал лезут. Точнее, не вылезают из него.

Стоп.

Почти машинально я глянул на уровень и класс персонажа.

Самурай 52-го уровня.

Нет, не анимешник-виртуал с забавным джапским ником, а игрок из другого кластера, с уникальным для нашей Империи классом. Впрочем, удивляться тут особо и нечему — вон, Кобритта, тоже экзотика. Университет находится на границе кластеров, так что тут всяких чудиков можно встретить наверняка.

Или лютый донатер, типа тех же Драконов, специально покупающих себе азиатские классы и даже расы персонажей, их внешность, дизайн доспехов и даже их главный замок словно сошел с

древней японской фрески. Или чем там предки джапов стены пачкали?

Самурай появился снова, но на этот раз я не пропустил его появление, и успел отскочить в сторону. А еще успел заметить, что глаза его были закрыты.

Нет, они были не узкими, на них не было очков или маски — он просто спал на ходу. Точнее, на бегу. При это старательно петляя по изгибам коридора и не промахиваясь мимо дверей.

Ну и на что я потратил 20 минут времени и 15 Благодати? Чтобы бродить по следу этого придурка по темным лабиринтам Университета?

Еще трижды встречался мне этот странный бегун, и в эти разы я уже специально присматривался: закрыты. Или у него такой специальный вечно зажмурившийся скин, который должен приводить врага в смятение.

Слыхал я, что раньше воины учились спать с открытыми глазами, чтобы казалось, будто они всегда начеку, и враги боялись нападать на них даже на спящих. Ну а этот учится бегать с закрытыми глазами.

Ага. Чтобы враги подумали, что он крепко спит, да, и наоборот — напали.

Бред.

Тем временем мне пришло сообщение от Топтыги. Он наконец-то появился в игре, и, пока я бродил по следу странного Кирито-куна, уже успел допросить мой «подарок», убедиться, что того можно смело вычеркивать из списка подозреваемых, отправился и уже ждал возле комнаты, где должны были спать еще два Зодчих.

Вскоре я отыскал его на пятом этаже, у комнаты 13/12.

— Там?

— Не знаю, ничего не слышно, — отозвался вор.

Разумеется, общались мы через чат группы, так что подслушать нас никто не мог.

Я проверил комнату, активируя умение «Поиск Жизни». Стены Университета если и были зачарованы, то явно от других видов магии

или молитв.

— Ну? — поторопил меня напарник.

— Двое, — подтвердил я.

Топтыга кивнул и коснулся замка, активируя, судя по свечению вокруг его руки, какое-то умение взлома.

— Да входи ты уже, открыто! — раздался за дверью насмешливый голос, — Хоть и поздновато уже для гостей, но раз уж ты пришел...

Вор бросил на меня быстрый взгляд и, пожав плечами, вошел в комнату, не дожидаясь повторного приглашения. Я шагнул следом, и, едва оказавшись за порогом, получил зловещую запоздалую системку:

Здесь погибло двое несчастных насильственной смертью!

Запоздалую, потому что моему взгляду открылась не очень приветливая картина.

Два тела лежали на кроватях, залитых кровью.

И два незнакомца, оба 60-го уровня, сидели на невысоких табуретах, явно дожидаясь нас. Потому как дверь за нашими спинами тут же захлопнулась, а на моей правой ноге сомкнулся капкан.

Один из убийц поднялся, извлекая светящийся клинок:

— Ну наконец-то! Сколько уже можно ждать? Я думал, ты никогда не найдешь этих треклятых Зодчих, и придется самим за тобой бегать...

— Бес, это засада! — проявил просто «гениальную» сообразительность Топтыга.

— Шур, их двое, — подал голос второй игрок.

— Считать умею, — отозвался тот, — Забей, второй так — мелкадохлая «непись». Вообще непонятно, зачем он его с собой таскает.

— Кончать мертвяка? — деловито поинтересовался второй.

— Обоих брать живыми...

Сидевший до этого игрок развел руки в стороны, и вокруг нас с Топтыгой появились тускло светящиеся нити магической паутины. И я был уверен, что прочнее этой воздушной паутинки не каждая

мифриловая клетка будет...

Глава 12. Схватка

Итак, двое на двое.

Шур, темный эльф. Убийца 62 уровня.

Рубака, орк. Берсерк 61-го уровня.

Разумеется, оба — игроки. Кланового символа нет, что тоже вполне разумно.

И мы — жалкий Инквизитор 46-го уровня и Карманник 41-го, да еще и, прости Нааму, хоббит. То есть мелкий, щуплый и с голыми мохнатыми пятками наперевес. Даже я куда как более серьезный противник, с моим-то арсеналом боевых молитв и с парой довольно грозных питомцев.

Вот только будет ли от них прок против настолько превосходящего нас уровнем противника? Эффективность чистых боевых классов растет примерно на 3-4% урона за уровень и на 5% по броне и здоровью. То есть они в полтора-два раза нас сильнее, и это не считая экипировки, наверняка заточенной и зачарованной специально для сражений.

На топор, который сжимает в руках орк, даже смотреть страшно — на багряном металле светятся злоеющие алые руны, а вокруг лезвия сплетаются потоки тьмы. И это не говоря уже про ее размер, почти в половину меня. Или с целого Топтыгу.

А у нас?

Моя лопата, пара ржавых зубочисток, которые хоббит почему-то называет «кинжалами».

Ну и голые мохнатые пятки — куда ж без них-то.

— Мертвяк-то нам зачем? — недовольно пробурчал орк.

— А это не простой мертвяк, а темный инквизитор. Это редкий класс, что-то вроде сыщика, дознавателя и палача в одном. Только работает с покойниками да прочей нечистью.

— Понял.

Рубака вдруг сорвался с места с такой скоростью, что я и моргнуть не успел. Вот он стоит у окна, миг — и вот уже злоеющий

полумесяц сверкает между мной и Топтыгой. Наверное, применил какое-то воинское умение.

— Может, хотя бы объясните, чего тут творится? — тускло поинтересовался мой спутник.

— Да ловим пару олухов на живца, — ухмыльнулся Шур.

В его руке появился веер метательных ножей.

Что я могу сделать?

Самое простое и безопасное для меня — закопаться, и пусть тут разбираются как-нибудь сами. А я потом допрошу тела. Хотя, это вряд ли — раз уж им известны особенности моего класса, то трупы эта парочка наверняка за собой приберет.

Второй вариант — я могу активировать все свои защитные умения, и на пару минут связать боем одного из противников. Цербера и кошку — бросить на помощь хоббиту, авось втроем управятся со вторым врагом, а потом и меня спасут. Если успеют.

Третий — окружить нас Болотным Пузырем. Это даст почти минуту на... На составление плана? На отступление при помощи портала? Или на то, чтобы помахать этой парочке на прощание ручкой и пафосно самоубиться?

— Бес, держись за мной, — процедил сквозь зубы Топтыга.

Его колени подломились, и хоббит бросился прямо на врага, одновременно приседая. Не ожидавший такого маневра, воин запоздало махнул секирой, и багряный полумесяц пронесся над головой коротышки.

Сам же вор просто скользнул между ног Рубаки, и выпрямился уже за его спиной, прикрывая меня своим телом.

— Сука, он меня порезал!

Только теперь я заметил в руках Топтыги пару окровавленных кинжалов.

— Ну так заплачь, — спокойно отозвался Шур, усаживаясь на подоконник и с любопытством наблюдая за схваткой.

Точнее, за избиением.

— А ну-ка сюда иди! — рявкнул орк.

При этом он выставил вперед левую ладонь. И вперед устремилась цепь, до этого плотно обмотанная вокруг предплечья воина. Стальные кольца обвились вокруг пояса храброго хоббита, который не успел даже пошевелиться, и Рубака тут же рванул цепь, притягивая коротышку к себе на расстояние удара.

Который берсерк тут же и нанес своей жуткой секирой.

Я вскрикнул.

Топтыга охнул.

Полоска его здоровья стала короче почти наполовину. Судя по логу, берсерк одним ударом снес коротышке аж 240 Здоровья. У меня (я даже перепроверил) — всего 345 Здоровья. И 250 сможет принять на себя **Щит Веры**, да еще часть урона поглотит **Железная кора**. Итого жить мне максимум четыре-пять ударов — и это при условии, что не сработает крит, или этот шинкователь хоббитов не использует какое-нибудь убойное умение.

— Может, все же пойдете с нами по-хорошему? — раздалось со стороны окна.

— Фиг тебе! И тебе тоже — каждому по волосатой фиге!

— Отруби ему ноги, раз сам идти не хочет, значит, они ему не нужны, — приказал Шур напарнику.

— Перевооружение! — задорно крикнул хоббит и... пропал!

Чтобы тут же снова появиться между мной и растерявшимся орком. Вот только теперь это был совсем не тот уличный воришка, с которым я провел эти два дня.

Он... переоделся.

Во что-то иссиня-черное, кожаное, тисненное и золотыми рунами украшенное. Не знаю, что это был за комплект (низко надвинутый капюшон, маска, жилет, рубаха, наплечники, наручи, перчатки, штаны, сапоги — нет, я не смотрел сквозь него, а просто открыл окно сопартийца), но выглядел в нем хоббит очень эффектно... и опасно.

Из общей зловещей гаммы выбивался разве что огромный красный амулет-рубин на его груди, пара перстней да оружие, сменившее кинжалы.

Теперь Топтыга сжимал в руках... Змей! Самых настоящих,

извивающихся и злобно шипящих змей!

— Вот теперь потанцуем, — почти пропел он, и бросился в атаку.

Ловко пригнулся, пропуская над собой стальной (или из чего там была сделана секира?) полумесяц, и вонзил своих... эм... змей... в открывшийся под удар бок противника.

Полоска здоровья Рубаки просела едва ли на одну десятую, но зато сменила цвет с красной на ядовито-зеленый. Это означало, что персонаж отравлен.

— Ишь-ты, кусается! — рассмеялся орк.

Он вытянул вперед руку, и короткий удар цепью прямо в грудь отбросил хоббита на несколько шагов назад, но тот даже не упал.

Берсерк схватил с пояса какое-то зелье и залпом его осушил.

И выражение его лица стало каким-то... растерянным?

— Этот дот не снимается, — любезно пояснил Топтыга, — Пропадает сам со временем... Или уже после смерти.

— А ну-ка сюда иди! — снова рявкнул орк, проделывая уже знакомый нам трюк.

Хоббит рассмеялся ему в лицо, когда секира со всего маху обрушилась на плечо коротышки, скованного цепью.

Полоска его здоровья вздрогнула, сократилась едва ли на одну десятую своей длины... а потом и вовсе принялась стремительно расти!

— Не только ты зелья хлебать умеешь, — ухмыльнулся воришка, и наотмашь ударил змеями прямо в лицо воину, вынуждая того отбросить в сторону свою добычу и отпрянуть назад.

— Вечер определенно перестает быть томным! — радостно объявил Шур, присоединяясь к поединку.

И изучил лог боя.

Нет, это был не обычный обмен ударами. Противники сражались всерьез, применяя умения с довольно зловещими и кровавыми названиями!

Вот Рубака снова попытался использовать «Кровавые цепи»,

чтобы поймать наглого хоббита, но тот пропал из виду и тут же появился в паре шагов левее, используя «Скольжение в тени». В черную юркую фигурку тут же ударил «Стальной веер» метательных ножей, выпущенных Шуром, но воришка буквально выхватил их из воздуха при помощи «Смертельной кражи», и швырнул обратно.

Отвлечшись на убийцу, он пропустил коварный «Удар в спину», и секира вонзилась точно между лопаток Топтыги. Но тот лишь вздрогнул, и, крутанув эффектное сальто, вышел из зоны поражения Рубаки.

Я даже перепроверил запись в логе, благо мы состояли с хоббитом в группе, и боевой лог был у нас общим: всего 42 урона?

Я тоже хочу такую курточку! И капюшон! И штанишки мне заверните... две пары!

— Ах ты ж гребаный донатер, — прошипел Шур, и метательные ножи в руках убийцы сменились парой кинжалов.

— Сам дурак! — показал ему язык Топтыга и... раздвоился!

Кстати, а чего это я тут стою и прохлаждаюсь?

Верная Дохлятина встала между мной и берсерком, и угрожающе зашипела на противника.

— Чур моя правый нога кусай! — возвестил о появлении в комнате еще одного бойца не то Мургл, не то Гварл.

— Твоя опять будет путай право-левой. Лучше башка кусай! — напутствовал его братец.

Четверо против двоих — вот такой расклад мне уже нравится!

Я активировал Щит Веры, и вовремя — отшвырнув каким-то хитрым приемом в сторону мертвую кошку, Рубака подскочил ко мне и ударил секирой наотмашь.

Щит Веры поглощает 180 урона (физический).

— Да вы что тут оба — деревянные что ли? — возмутился орк, поняв, что его удар не возымел никакого эффекта.

Он вдруг подпрыгнул почти до самого потолка, и с силой обрушился на пол, эффектно приземляясь на одно колено и выставленную руку.

Ударная волна от умения «Громовое падение» отбросила и меня и Топтыгу назад. Мой «Щит Веры» пропал, а полоска здоровья хоббита стала чуть-чуть короче.

У окна раздался странный звук, привлёкший мое внимание, а потом и голос:

— Эй, придурки, чего возитесь?! С парой доходяг никак не справитесь? Хватайте «непися» и быстро улетаем, пока маги не сбежались!

Я повернулся. За окном, тяжело взмахивая крыльями, висел огромный грифон золотого цвета, на спине которого сидел всадник.

Прокурор, темный эльф. Маг Воздуха 74-го уровня.

А вот и воздушное подкрепление подоспело — причем во всех смыслах. Жаль только, что не к нам, а к противнику.

Топтыга > Бес: Прости, Бес, ничего личного.

Топтыга исключает вас из группы!

Смертельный разрез! Топтыга наносит вам 85 урона (Смерть).

(Крит!) Смертельный разрез! Топтыга наносит вам 145 урона (Смерть).

— Ты чего творишь! — только и успел крикнуть я, прежде, чем меня окутала тьма...

Привычное «ничто», в котором проводит от пары секунд до пары часов любой игрок после смерти. Учитывая, что мне давно не приходилось умирать, число на таймере, отсчитывающего время до воскрешения, меня неприятно удивило:

Вы возродитесь через: 2:42:18

Почти три часа? С какой такой радости?!

Ну, хоть не двадцать четыре, как это происходит с обычными «неписями». В любом случае, теперь у меня есть время разобраться со случившимся. И заодно восстановить утраченные после возвращения в игру скрипты, написать пару новых, спланировать развитие персонажа, подобрать на аукционе новую экипировку, которую я не менял уже сколько уровней?

Опять же, нужно посмотреть характеристики и умения Буси,

настроить модель поведения Дохлятины — тут и в три часа не уложиться!

К Топтыге лично у меня не было никаких претензий: между пленением «непися», который слишком много знал и мог рассказать, и его же (то есть моим) убийством он выбрал единственной верный вариант.

На его месте я поступил бы точно так же.

Глупо надеяться, что низкоуровневый зомби, чья лояльность под сомнением, сможет не только удержат язык за зубами, но и что-нибудь выяснить о своих похитителях и их нанимателе, а потом еще и как-то эту информацию ухитрится передать.

Хотя, я бы смог... наверное...

Язык удержать — так точно. Правда, для этого наоборот, мне бы пришлось от него избавиться, чтобы не сболтнуть лишнего под какими-нибудь зельями. Тем более, если моя капсула действительно опять заряжена и может синтезировать всякую дрянь.

Любопытная тема, конечно, с этим универсальным синтезатором. Хочешь, капсула вколет тебе успокоительное, хочешь, питательный раствор, а если наоборот — не хочешь сотрудничать, то и сыворотку правды. «Открывай тайну Золотого Ключика, откррррывай!»

Я нервно хохотнул. Мысленно, разумеется.

Вы возродитесь через: 2:41:34

Прошло меньше минуты. А мне показалось, что минут пять — не меньше.

Ладно, итак, конструктор скриптов...

Я открыл окно проектирования вспомогательных команд. Простейший набор команд и условий, которые можно объединять в связки вроде «Использовать зелье из слота 1, если Здоровья осталось больше 10», официально доступный любому игроку.

Сложность и список команд ограничен, как и их количество в связке, но даже с таким набором можно существенно облегчить себе жизнь.

И выживание.

— Бес. Ты меня слышишь? — раздался вдруг тусклый и совершенно безжизненный голос.

Я даже не сразу понял, что это был именно вопрос.

— Да...

Разумеется, я не смог ответить, потому что в этом безликом Ничто я был бесплотным духом. Впрочем, это мы уже проходили буквально пару часов назад, когда примерно в такой же обстановке мне выдали задание на спасение статуй.

Где тут чат локации?

Нигде.

Это ведь не сюжетный инстанс. А просто состояние, в котором простаивающий игрок ждет воскрешения. И может разве что гайдик почитать: даже с товарищами нельзя пообщаться, потому как все чаты заблокированы.

Оно и правильно: нечего покойникам раздавать советы и подсказки живым.

— Ты должен проснуться.

Где-то я все это слышал. Такое стойкое чувство «дежа вю», да еще и с приличным таким запашком шизофрении.

— Ты должен проснуться. Ты должен освободиться. Ты должен спастись и спасти их.

Я даже пролистал лог чата, чтобы убедиться: он говорит точь-в-точь как Таинственный Голос, выдавший мне квест про Скульптора.

— Им нужна твоя помощь. Код активации дублирующего контура системы безопасности...

Ого! А вот этого в квесте не было!

— Через сорок три секунды враг войдет. Твоя тюрьма откроется через двадцать секунд. Итого у тебя будет не больше двадцати...

Голос утих, а мое отсутствующее тело вдруг начало чесаться так, словно я...

Реальный мир. Резервная оперативная базаохраной фирмы «Спартанец».

— Эй, док, а вы чего тут забыли? Это пункт наблюдения, вам тут делать нечего.

Человек в армейской униформе и легком защитном жилете задержался у открытой двери, окидывая помещение цепким взглядом. Справа на груди у него красовался бейджик с крупной цифрой «18», фотографией и незатейливым именем: Восемнадцатый.

— И где Седьмой?

— Так он меня и вызвал, говорит, нехорош ему стало. Вот и я пришел.

Доктор, одетый в белоснежный медицинский халат, присел на корточки, словно над кем-то или чем-то склонившись.

— Десятый, это Восемнадцатый, — забормотал боец, — Я на точке Один, тут Седьмым...

— Эй, вы мне поможете, или так и будете стоять? — прикрикнул доктор, на спине которого красовалась цифра «6».

Восемнадцатый вбежал в комнату, при этом его правая ладонь лежала на кобуре с оружием. Он перегнулся над столом, и увидел лежащее на полу тело одетого точно так же бойца, на спине которого была нашита цифра «7».

— Что с ним?

— Думаю, что эпилептический припадок, во время которого он ударился головой и потерял сознание. Вот, приподнимите аккуратно ему вот так и поверните набок, чтобы не захлебнулся слюной, а я вколю ему релаксант...

В руке доктора появился шприц.

Боевик аккуратно положил под голову пострадавшего руку, приподнял и повернул ему голову в сторону, как показал.

А доктор, тем временем, сделал укол. Вот только не больному — игла вонзилась в руку Восемнадцатого. Тот даже отдернуть ее не успел. Не прошло и секунды, как глаза бойца закатились, и он мягко осел на пол.

Шестой, он же Док, тем временем снова вернулся к терминалу, управляющему системами безопасности базы.

— Да будет тьма! — пафосно заявил он, и провел пальцем по сенсорной панели.

И... ничего не произошло.

Доктор повторил жест, и стена, на которую выводилось изображение с десятков камер, «погасла», превратившись в обычный гигантский и безжизненный экран. А вместе с ней погасли и сигналы датчиков движения, звуковых генераторов и прочих хитрых приспособлений, которыми была напичкана тайная база.

Еще секунд десять — и погасли лампы, а комната погрузилась во тьму. Точнее, вся база.

— Десять, девять... — начал он отсчет вслух.

В коридоре раздался приближающийся топот ног, сопровождаемый бряцанием металла и росчерками танцующих лучей света от ручных фонарей.

— Ты и ты, в пункт наблюдения. Трех — к западному входу. Остальные со мной, прочесываем базу, — раздался уверенный голос Десятого.

— Техники, почему аварийка не работает?

— Разбираемся.

— Не могу связаться с Седьмым...

Окружающая Шестого тьма вдруг вздрогнула, и расступилась перед тусклыми огоньками, дружной вереницей вспыхнувших вдоль пола и под самым потолком — заработало аварийное освещение.

А потом раздался глухой взрыв, и все вокруг задрожало, затряслось и неуверенно качнулось. С полок посыпались какие-то коробки и бумаги: началось вторжение.

— Нас глушат, связь не работает! — кажется, это было голос Пятого... или Двенадцатого.

Причем, раздался он совсем рядом.

— Всех кого встретите — бросайте на защиту периметра. Какой это был вход?

— Западный.

И снова гроыхнуло. Пластиковое покрытие пола, казавшееся

таким надежным, снова коварно ушло из-под ног. В комнату ввалилось грузное тело в пятнистом «унике» и защитном жилете. Тело бессильно материлось и пыталось удержаться на ногах, обеими руками ухватившись за дверной косяк.

Доктор ловко перепрыгнул через стол, едва касаясь его кончиками пальцев левой руки, а вторым прыжком оказался за спиной бойца.левой рукой ухватил за волосы и рванул на себя, запрокидывая ему голову и открывая шею для удара иглой — в правой руке Шестого был зажат шприц.

Раздались звуки выстрелов: в коридорах базы разгорелся бой. На стороне нападающих была внезапность и численное преимущество, а на стороне защитников — знание местности и вооружение.

И вовсе не потому, что их противники были хуже вооружены — наоборот, их боевые «панцири» не шли ни в какое сравнение с обычными бронежилетами да легкими «униками» «номерных». Но если защитники отбивались, используя боевое оружие и стреляя на поражение, то нападавшие применяли относительно безобидные парализаторы и шокеры.

Вот кто-то пробежал мимо открытой двери. Остановился, вернулся. Дал короткую очередь в темную глубины комнаты примерно на уровне своей груди. Прислушался и, не заметив ничего подозрительного, бросился дальше по коридору.

Через двадцать минут все было кончено.

Все шестнадцать «номерных», включая усыпленных доктором Седьмого и Восемнадцатого, и не считая его самого и отсутствующего на базе Второго, были обезврежены.

Нападавшие же потеряли восьмерых человек, и еще двое были тяжело ранены. Остальные же отделались легкими царапинами.

— Долбаные вояки! — один из нападавших с силой пнул лежащего перед ним бойца в живот, — Сколько наших положили!

Два его товарища равнодушно наблюдали за происходящим. Впрочем, по их лицам нельзя было сказать, что они думают об избиении беспомощных противников, потому что они так и не сняли тактические шлемы.

— Он все равно ничего не почувствует, — заметил входящий в комнату доктор.

— Супермены, что ли? Или обколоты чем-то?

— Скорее, потому что кто-то всадил в него сразу несколько ампул из парализатора.

— А потому что нехер на меня было из-за угла прыгать! С-сука... — беснующийся боец снова пнул лежащего и вытер тыльной стороной ладони кровь, вытекающую из глубокой раны на щеке.

— Дай посмотрю, — шагнул к нему Шестой.

— У телки своей смотреть будешь, понял? Нормально все.

— Вообще-то я — доктор.

— Крыса ты. С такими у меня разговор короткий... Верно говорю? — он повернулся к двум другим бойцам в поисках поддержки или одобрения, но глухие черные маски тактических шлемов все так же безучастно взирали на происходящее.

— Красный-четыре, на месте, — сказал вдруг один из них.

— Красный -шесть — на месте, — почти в точности повторил второй.

— Красный-альфа в эфире, — ответил координатору раненый боец.

— Серый-один — на месте, — Шестой тоже попал под переключку, наравне со штурмовой группой, — Что случилось?

В отличие от инк-ов защитников базы, их персональные чипы работали, позволяя оперативно связываться друг с другом и не только.

— Слышали? — доктор повернулся к трем бойцам.

Двое в шлемах отрицательно мотнули головой, а бесноватый «альфа» злобно огрызнулся:

— Да эти уроды, походу, кого-то не добили, и теперь ищут.

Он пересчитал тела парализованных защитников, валяющиеся на полу и внятно произнес:

— Говорит красный-альфа. У нас четыре «подарка», все упакованы, — умолк, прислушиваясь к голосу координатора, звучащему в его голове, и уставился на доктора, — Слышь, сколько, говоришь, их тут было?

— Шестнадцать, включая меня.

— Ага. А тех, что в капсулах лежат и мультики смотрят — ты тоже посчитал?

— Н-н-нет. Но один из них — на реабилитации после серьезного ранения, еще двое — в полном погружении, ну четвертый...

Доктор запнулся.

— Я думал, что он тоже из ваших.

— Крыса тут только ты, док. Вон, у тебя и цифра правильная нарисована — шестерка. Так сколько их в гробах лежать должно?

— Четверо. Четвертый — это тот, который программист, Авраменко. Он тестирует новую систему защиты для электронных ключей...

— Это красный-альфа. Говорит, что тут один калека, два куска мяса и еще какой-то программер в гробах лежат. Ага... Да... Понял... Ладно, так точно, ну что ты в самом деле.

Доктор напрягся:

— Что такое, что происходит?

— Это ты мне скажи, крыса. Только, чур, лечить меня не надо — и так знаю, что ты доктор. Говорят, что тут кто-то дохера шустрый по базе бегают, и уже двое наших пропустили перекличку.

— В смысле?

— Поступающий с их чипов сигнал показывает полное отсутствие жизнедеятельности. Может, расскажешь, кто это их так, а? Руки! Руки держи так, чтобы я видел!

Боец направил на Шестого ствол парализатора.

Двое других повторили его жест.

Под прицелом трех стволов доктор почувствовал себя... неуютно, и нервно сглотнул.

— Я... я не знаю! Проверьте капсулы — наверное, они выключились, когда я...

Договорить он не успел.

Один из сенсорных экранов, закрепленных на столе, вдруг ожил.

В тускло освещенной аварийными огнями комнате этот яркий прямоугольник света почти ослепил присутствующих, которые машинально повернулись в его сторону.

И потому они не видели, как в комнату за их спинами проскользнула гибкая тень...

Глава 13. Спящие красавцы

В коридоре раздался звук шагов. Три бойца прошли мимо открытой двери, рассекая багровый полумрак лучами наплечных фонарей — аварийная система освещения мало того что едва справлялась со своей функцией, так еще и часть светильников оказалась разбита во время схватки за базу...

— Синие, — презрительно выдохнул красный-шесть, и его голос, искаженный внешним динамиком, звучал довольно зловеще, — Теперь, когда мы сделали всю грязную работу, шляются тут, как у себя дома...

— Может, проводим их? Раз уж тут кто-то шастает... — предложил красный-четыре.

— У меня есть идея получше. Эй, крыса, где тут у вас «гробы» стоят?

— Я провожу... — доктор кивнул.

— Так, ты — свяжи этих долбоящеров и смотри, чтобы не вздумали чудить, как очнутся, — скомандовал красный-Альфа одному из бойцов, — А мы посмотрим, что там у нас за спящая красавица очнулась и на наших ребят охотится.

Фигура в белом халате и с цифрой «6» на спине вышла из кабинета, а за ней проследовала пара бойцов в «панцирях», сжимая в руках парализаторы.

Оставшийся же боевик достал наручники, и принялся «упаковывать» лежащих без сознания защитников базы. Увлеченный этим нехитрым занятием, он и не заметил, как одна из теней за его спиной шевельнулась, и подняв стул, тут же обрушила на голову сидящего на корточках человека.

Удар оказался таким сильным, что прочнейшее стекло тактического шлема покрылось густой сетью трещин, а в ушах зазвенело. Но выучка и боевой опыт позволили бойцу, не теряя ни секунды, принять единственно верное решение: ловким кувырком он разорвал дистанцию и, укрывшись за массивным столом, выхватил парализатор.

Точнее, попытался, потому что оружия на месте не оказалось.

— Ты что-то потерял? — раздался насмешливый голос из глубины комнаты, — Кстати, я вижу твои ноги.

Взвизгнул парализатор, и иглы, жужжа, словно стая рассерженных шмелей, ударили в защитные пластины, нашитые на ботинки военного образца.

Красный-четыре крутанулся волчком, уходя с линии обстрела и одновременно выскакивая из своего укрытия, чтобы контратаковать: в правой руке он сжимал пистолет, а в левой — нож.

И тут же сильнейший удар ногой в запястье заставил его выронить оружие.

Но противник же только что был в другом конце комнаты?!

Из-за поврежденного шлема, режим ночного зрения отключился, но и тусклого света от красноватых огней аварийной системы было достаточно, чтобы рассмотреть темную фигуру, контур которой любезно был подсвечен системой наведения. «Дистанция: 1,12 метра» — подсказывал тактический целеуказатель.

Боец упал на одно колено, ускользая из зоны видимости противника и одновременно переходя в нижнюю плоскость атаки. Он наотмашь рубанул клинком по ногам врага. Снова раздался визг парализатора, и над головой красного-четыре бессильно прожужжали иглы-шмели.

«Мазила!» — злорадно подумал боец.

А потом на него обрушился потолок. Правда, не сверху, а почему-то спереди.

Точнее, это было всего лишь колено, но удар оказался настолько силен, что 90-килограммовый боец плюс 25 килограмм снаряжения отлетели к стене, словно тряпичная кукла. «Панцирь» спас его от серьезных травм, но положение все равно было незавидным: противник оказался быстрее, сильнее и лучше ориентировался в комнате. А еще у него был трофейный парализатор.

— Коктейль-Б2! — скомандовал боец и поморщился, когда сразу две иглы инъектора вонзились в его запястье.

Звон в ушах исчез, удары сердца замедлились, а болезненные ощущения от уколов пропали.

— Ну, сука, посмотрим, какой ты теперь у нас резкий...

Рывком вскочив на ноги, он бросился вперед, на не ожидавшего от него такой прыти противника. Тот встретил бойца прямым ударом в корпус, но что может противопоставить хоть и весьма шустрый, но все же обычный человек против тактической брони и накаченного боевой химией спецназовца?

Ну, например, все тот же парализатор, ствол которого вонзился в треснувшее стекло шлема...

— Шагайте вперед, я прикрываю сзади, — внезапно остановившись, заявил Альфа.

— Что такое?

— Красный-четыре — все.

Только что на экране его тактического шлема погас один из индикаторов — тот, что отвечал за жизненные показатели оставленного с парализованными пленниками бойца.

— Думаешь, это наша «спящая красавица»?

— Или он снял свой «панцирь», чтобы насладиться массажем и лучами весеннего солнца.

— Пришли. Третья дверь слева по коридору, — подал голос проводник, — налево будет отсек с медицинскими капсулами, а справа — игровой блок. Нужный вам Объект — там.

— Заходим аккуратно. Док, не путайся под ногами. Открывать строго по команде!

Боец скользнул вперед и прижался спиной к стене сбоку от двери, положив ладонь на ручку. Командир же встал напротив, опустившись на одно колено и целясь из парализатора.

Шестой отошел в сторону. Он не услышал никакой команды и не увидел жеста, который мог быть условным сигналом — скорее всего, приказ был отдан по внутренней связи. Но буквально через несколько секунд красный-шесть рывком распахнул дверь, а Альфа выпустил в черный проем длинную очередь из парализатора.

Одновременно с этим, секунда в секунду, погасли тусклые огни аварийной системы освещения в коридоре, а доктор, тихо ойкнув,

схватился за шею и сполз по стенке вниз.

— Какого? — недоумевающе пробормотал командир, — Ночной режим!

Темная картинка на экране тактического шлема изменилась, и теперь спецназовец смог разглядеть пару игл, торчащих из шеи Шестого.

— Он сзади! — выкрикнул Альфа, выпуская пару очередей вглубь коридора, где мелькнул силуэт человека, но тут же скрылся за углом

Второй боец укрылся за распахнутой дверью, используя ее в качестве щита, а его командир вжался спиной в стену, целясь парализатором туда, где скрылся нападавший.

«Похоже, Сереге и впрямь трандец», — по внутренней связи сообщил напарник.

«Отомстим», — коротко отозвался командир.

Впереди снова мелькнула человеческая фигура, и Альфа выпустил по ней короткую очередь. И тут же что-то дробно забарабанило в нагрудную пластину «панциря» в ответ. Он наклонил голову вниз.

Иглы. Впрочем, против их брони иглы парализаторов бесполезны. Вот только торчат они под странным углом, словно их выпустили...

— Сверху! — раздалось от двери.

И тут же что-то рухнуло на командира с потолка. Сильнейшим ударом в грудь, одновременно зацепив ногу и не позволяя ему изменить точку опоры, противник «уронил» его на пол. Вторым ударом нападавший втолкнул в комнату красного-шесть, прыгнул следом и захлопнул за собой дверь, прямо перед носом вскочившего на ноги Альфы.

«Используй стимуляторы. Держись, я пробиваюсь», — услышав голос командира, боец отдал приказ тактическому помощнику. Получив свою дозу боевого коктейля, он бросился следом за человеком, который уже скрылся за правой дверью...

В углу тактического экрана высветился план подземной базы, на котором был отмечен участок, в котором он сейчас находился. И,

судя по схеме, дальше была всего пара комнат и тупик.

«Мы его загнали — дальше этому ушлепку не уйти. Как там с дверью?» — связался он с командиром.

«Жди меня. Буду ломать», — и тут же дверь вздрогнула от сильного удара с той стороны.

«А если он прикончит Объекта? Чтобы нам не достался?»

«Значит, бери его сам, но аккуратно».

Красный-шесть вскинул парализатор и двинулся в сторону двери, за которой скрылся нападавший. Жаль, что тут стены металлические, и через них нельзя «смотреть» — это сильно облегчило бы ему задачу.

Комната. Обычная комнатуха для отдыха. Стол, пара стульев, кушетка вроде больничной, санитарная кабина, металлический узкий шкафчик вроде тех, что ставят в раздевалках спортзалов, да небольшой холодильник под столом — вот и вся обстановка.

Даже спрятаться негде.

Впрочем, противник и не собирался играть с ним в прятки — он спокойно ждал его, стоя в центре второй комнаты. Игровой. Тут кроме пяти капсул полного погружения, стоявших вдоль стены, да нескольких пластиковых стульев больше ничего и не было. Причем, только два «гроба» были активны — крышки трех остальных были приоткрыты, а сенсорные панели зловеще чернели, отключенные.

— Догнал таки, — усмехнулся незнакомец, — может, на кулачках подеремся? А то как-то нечестно получается, у тебя вон какая курточка. Из этой пукалки не продырявить, — он небрежно махнул парализатором.

«Цель опознана», — сообщил тактический помощник, высвечивая полученную при инструктаже перед заданием фотографию с именем противника, а так же его показатели: рост, вес, сердечный ритм. Довольно необычный.

— А кулачки не треснут?

Красный-шесть вскинул свое оружие и выпустил очередь в чудака, который действительно встал в какую-то боевую стойку, словно надеясь врукопашную одолеть спецназовца в «панцире».

Но того уже не было на месте — взвившись в воздух на высоту человеческого роста, враг ловко крутанул сальто, пропуская под собой иглы. Боец повел стволом парализатора вверх, снова вдавливая кнопку спуска, но вместо злобного жужжания раздался лишь беспомощный щелчок — кассета была пуста.

Противник уже опустился на пол, но тут же снова прыгнул, выставив вперед ногу и метя точно в голову спецназовцу. Тот сделал шаг в сторону и, сцепив руки, ударил в бок пролетавшего мимо человека.

Тот мягко, по-кошачьи, приземлился сразу на ноги и на руки, а потом крутанулся юлой, пытаясь сделать подсечку.

Боец просто поднял ногу, убирая ее, и ответил целой связкой быстрых ударов, стараясь попасть шустрому противнику в голову, но тот или уклонялся, или блокировал атаки, двигаясь чуть быстрее, чем хоть и ускоренный стимуляторами, но все же скованный своей броней красный-шесть.

Свет в комнате ярко вспыхнул, ослепляя бойца, и тот пропустил один из выпадов, направленных ему в голову. Кулак противника глухо воткнулся в стекло тактического шлема, но спецназовец почти не почувствовал удара, лишь слегка дернул головой, скорее, инстинктивно. Рубанул ребром ладони наотмашь, попал во что-то мягкое и даже услышал вскрик.

Помощник отключил режим ночного видения, и боец снова смог нормально видеть, а электроника зафиксировала цель.

Противник рванулся в сторону и вперед, совершая обманный маневр. Красный-шесть сделал пару шагов назад, просто разрывая дистанцию и сводя на нет любую задумку шустрого соперника, а потом...

...а потом свет в комнате снова погас.

— Ночной режим! — рявкнул боец, делая еще несколько шагов назад.

Его спина уткнулась во что-то твердое. Тьма на экране сменилась тусклой картинкой, и он, отшатнувшись, едва успел заблокировать очередной удар: на этот раз противник вооружился бесполезным пластиковым стулом.

И вдруг что-то схватило спецназовца сзади за шею, и принялось

душить. Забыв от неожиданности о том, что горло его надежно прикрыто защитным «воротником», красный-шесть схватил внезапного противника за руки, пытаясь ослабить зажим, и рывкнул:

— Обзор!

И на экране появилось изображение, передаваемое с камеры, установленной на затылке.

Прямо на него смотрело бледное, изможденное лицо, хорошо знакомое ему по полученное на инструктаже фотографии...

— Н-на! — прорычал неугомонный любитель рукопашного боя, воспользовавшись заминкой противника, и нанес по шлему спецназовца несколько ударов.

Занятый попытками освободиться из захвата, боец не стал блокировать эту атаку и зря, потому что на этот раз противник бил его не кулаками, а прикладом парализатора, и ему хватило двух быстрых ударов, чтобы разбившееся стекло осыпалось крошечными безопасными осколками, подобно лобовому стеклу аэрокара при аварии.

Третий удар пришелся в переносицу, и свет в комнате снова погас — но лишь для одного человека из троих...

И снова реальный мир.

Резервная оперативная база

охраной фирмы «Спартанец».

Я смотрел на тело, лежащее на полу возле моей капсулы. И на того, кто только что без особых усилий на моих глазах уделал спецназовца. Обученного солдата, на котором был не просто защитный жилет, а целый тактический кибер-комплекс: в одной виртуальной стрелялке мне доводилось иметь дело с такими.

— Любопытно... Только не говори, что это все — результаты похода в фитнес-центр за счет фирмы. С каких это пор ты заделался в мастера кунг-фу, Сергей?

— То есть это единственный вопрос, который тебя волнует, да? — Авраменко криво ухмыльнулся? — А аварийное освещение и вооруженные спецназовцы на территории секретной базы, это так —

дела житейские?

В общем-то, он был прав. По крайней мере в то, что нас найдут и попытаются штурмовать бойцы службы безопасности «Виртукома», я верил куда больше, чем в вероятность того «балета», свидетелем которого мне только что пришлось стать.

И даже поучаствовать.

— Кстати, спасибо. Вовремя ты из капсулы выбрался — один бы я не справился.

«Бах!»

Где-то в соседней комнате раздался глухой удар, и я вздрогнул от неожиданности.

— Угу... После того, что я видел, что-то слабо верится.

«Бах!»

— Ломится. Вот-вот выломает дверь.

— Кто? Что тут вообще происходит? — запоздало поинтересовался я.

— Да товарищ этого ряженого, — Сергей пнул лежащего спецназовца.

— И что делать будем?

— Лично я собирался перезапустить систему безопасности. Для этого мне нужна универсальная капсула и вот эта штучка, — он продемонстрировал мемо-пластину, — пришлось за ней пробиваться в комнату наблюдения. Кстати, ни за что не поверишь, кто нас сдал!

Разговаривая со мной, Авраменко занимался настройкой медицинской капсулы, «колдуя» над ее сенсорной панелью.

Эти капсулы не были игровыми, а значит и индивидуальными, настроенными под конкретного пользователя. Конечно, у них было другое назначение, а значит и софт и начинка, но они тоже были подключены к Вирту через общую сеть. А значит, и ко всем компьютерам, а не только к медицинскому оборудованию.

Но, в отличие от стационарных компьютеров, капсулы были совершенно автономными, а значит работали даже тогда, когда вся другая электроника была отключена от источника энергии.

Для программиста уровня Сергея не составит большого труда удаленно подключиться к какому-нибудь рабочему серверу и перезагрузить всю систему.

«Бах!»

— А с этим что делать?

— Да то же самое, что и с двумя десятками остальных...

— Извини, но меня твоей кунгфе не обучали. Кстати, ничего не хочешь мне рассказать о происходящем?

— И расскажу, и покажу, но сперва...

Он вытащил из специального разъема в капсуле предмет, похожий на широкий пластиковый обруч — выносной модуль подключения к виртуальной реальности. Передает исключительно звук и изображение, но позволяет полноценно пользоваться интерфейсом виртуальной среды.

Для наблюдения за пациентами, лежащими в капсуле — очень удобный вариант.

— И меня тоже так научишь?

— Угу... и пилюльки разноцветные на выбор предложу, и Избранным называть буду... Так, не мешай!

«Бах!»

— Иди вон, постреляй по каким-нибудь излишне настырным спецназовцам, пока они нам тут дорогущее оборудование не попортили.

Я нагнулся, поднимая парализатор. Он был похож на обычный автомат типа М4А12, только только диаметр ствола побольше, да вместо обычной обоймы — кассета с иглами.

«Бах!»

Этот удар оказался последним, и стальная укрепленная дверь тайного бункера «спартанцев» вылетела из гнезда, не устояв под яростным натиском бойца и его нечеловеческой силой. Чем их там кормят?

Парализатор в моих руках издал странный звук, похожий на визг, и три иглы устремились к цели. Но какой от них толк против

закованного в броню и обученного спецназовца?

— Готово! — раздался сзади голос Авраменко.

Тусклый багрянец аварийной системы освещения сменился на нормальный свет, а охранные системы бункера взялись за непрошенных гостей.

Захлопнулась дверь между комнатами и щелкнул электронный замок, ограждая нас от агрессивного типа, оставшегося по ту сторону.

Заработали «глушилки», внося помехи в работу всех приборов, которые неверно реагировали на запрос системы безопасности. Взорвались капсулы с усыпляющим газом, а все электронные замки оказались заблокированы. И любой, кто вздумает прикоснуться к двери, шкафчику, системному блоку или капсуле, получит оглушающий разряд. Кроме обитателей базы, на которых и газ не действовал, благодаря регулярным инъекциям блокиратора.

За дверью раздался характерный электрического треск разряда, сопровождаемый бранью, а затем грубое:

— Лучше открывайте по-хорошему, долбоящеры. Я же все равно до вас доберусь.

— Герметичный шлем с системой фильтрации, — вздохнул Авраменко.

Раздалось уже знакомое «Бух!», только уже в дверь нашей комнаты, потом снова треск и...

— Ах ты ж, сука! — выругался спецназовец с той стороны.

— Зато от разряда в тридцать тысяч вольт костюмчик, я смотрю, не особо помогает, — подмигнув, прошептал Сергей, а потом крикнул уже в сторону двери, — Что, кусается?

— Открывай живо, ублюдок, я и тебе голову откушу!

— Мама сказала никому не открывать. Тем более, таким злым и грубым дядям, — клон Авраменко откровенно развлекался, но вот мне было совершенно не весело.

— Что будем делать? — поинтересовался я.

— Для начала спеленаем вот этого шустрого дядю. Чтобы когда наши brave сторожа очнутся, то не тратили лишнее время, — он кивнул на неподвижно лежащее тело.

— Так что здесь случилось?

— Да как всегда. Предательство, вторжение и не вовремя очнувшийся супергерой, который в итоге всех спасет. И ты особо не обольщайся — это я про себя.

Он вдруг умолк и пристально посмотрел на меня:

— Стоп. А ты почему проснулся? Следующий сеанс связи только через сутки...

— Меня... разбудили...

— Ага. Тебя, значит, тоже?

Сергей стащил с лежащего бойца шлем, а затем снял с его пояса наручники и принялся переворачивать тело.

— Чего встал? Помогай... Знаешь, сколько это все дерьмо весит? — повернулся он ко мне.

— Да я же видел, как ты его швырял по всей комнате... погоди! Что значит «тоже»?

— Скажи, ты любишь сказки? — неожиданно спросил программист, — Например, слышал про спящую красавицу, погруженную в анабиоз при помощи магии?...

— И что же за прекрасный принц разбудил тебя поцелуем?

— Не принц. Капсула. А еще накачала адреналином, обезболивающим, какими-то витаминками, показала план помещений и дала указания, что и как делать. В том числе и коды от систем безопасности. Кстати, знаешь, кто нас сдал? Док! Ох не зря его Шестеркой обозвали...

Я молчал, обдумывая услышанное.

— Кстати, он и тебя накачал какой-то дрянью. Я про нашего психолога.

— А это ты откуда знаешь?

— Запустил экспресс-диагностику, пока ты в капсуле дрых и смотрел сны про розовых единорогов...

— А вот этому всему ногомашеству — тебя тоже капсула научила?

— И да и нет. Этому меня научили в «Виртукоме», как будущего

агента внедрения. Разумеется, при помощи симуляторов полного погружения.

— Тебе лет пять отроду. Откуда такие рефлексy и навыки?

«Бах!»

Снов треск, на этот раз сопровождающийся звуком падающего тела.

— Пидоры! А ну открывайте! — раздался рык из-за двери.

— Если тебе нужен человек такой же нетрадиционной сексуальной ориентации, то есть тут один, в таких же смешных штанишках, как у тебя, но он сейчас спит, просил не шуметь.

— Спит? Или ты и его прикончил?

— Прикончил? Ты что, уже успел кого-то убить? — я зацепился за резанувшее слух слово.

— Парочку... Мне пришлось. Кстати, с каждым разрядом напряжение растет. Так что следующая попытка этого грубияна вырубит.

Сергей, наконец-то, защелкнул наручники на сведенных за спиной запястьях нашего пленника и крикнул в сторону двери:

— Лампочки горят, вроде дышит, да и воняет так же, как и при жизни... Ты там не отвлекайся, продолжай свою шоковую терапию.

«Бах! Бах! Бах!»

И снова звук падающего тела, но теперь на этом все и закончилось. Авраменко удовлетворенно кивнул и повернулся ко мне:

— Ну что, расскажем друг другу пару забавных историй, раз нам больше никто не мешает?

Глава 14. Игры бессмертных

— Присаживайся, — Авраменко указал на одну из закрытых капсул, — И рассказывай.

— Почему я?

— Чем быстрее закончишь, тем раньше начну я... — пожал он плечами.

Пришлось рассказывать. Про странный сон — на всякий случай, про оба сна и оба Голоса. Про таймер и про свое необычное пробуждение. Часть схватки Сергея со спецназовцем я видел на экране капсулы.

Крышка которой открылась именно тогда, когда мое вмешательство было необходимо и жизненно необходимо. Правда, это отметил Авраменко, а я не придавал особого значения такому «совпадению».

— Кто-то разбудил тебя, так же, как и меня — связавшись с нами через капсулы и управляя ими удаленно. И не только капсулами. Ты обратил внимание, как вовремя включается и выключается свет? Он словно играет за нас.

— Или против них, — я указал на все еще лежащего без сознания бойца.

— А есть разница?

— Огромная. Итак, чей-то голос приказал тебе выбираться из капсулы и голыми руками разделаться с десятком вооруженных до зубов и хорошо обученных спецназовцев?

— Типа того. Только их раза в два больше.

— А наши?

— Нападавшие использовали шокеры и парализаторы, так что, надеюсь, все живы и вот-вот вытащат нас отсюда.

— А что насчет кунг фу?

— Меня готовили, как агента внедрения. Так что обучили кое-каким трюкам. Взлом, маскировка, владение оружием, боевые искусства, создание ядов и взрывчатки, искусство распознавать ложь

и прочие полезные и не очень умения. И ты ошибся — мне не пять лет, а всего пол года, — Сергей криво ухмыльнулся.

— Это невозможно. Как?

Вместо ответа, он пробежался пальцами по сенсорной панели капсулы, и ее крышка начала медленно подниматься:

— Позволь сперва пригласить тебя в ресторан!

— Чего? — опешил я.

— Ты какую кухню предпочитаешь?

— Кажется, твоя капсула перестаралась с препаратами. У тебя крыша едет?

— Просто так будет проще объяснить. Ты ел когда-нибудь настоящие мандарины?

— Конечно...

— А в виртуальности — пробовал?

— Бывало... — все еще не понимал я.

— И как на вкус? Отличается от того, что ты ел в жизни?

— Ну... Вроде нет. Ты к чему ведешь этот разговор?

— Ел когда-нибудь венеарианский изюм? Точнее, изюм из выращенного на венере винограда?

— Нет...

Авраменко протянул руку, раскрытой ладонью вверх. На ней лежал голубой предмет размером с виноградину и примерно такой же формы.

— Вот, возьми, но пока что не ешь. И залезай уже в эту чертову капсулу. И сок — тоже никогда не пробовал? Или варенье? Хотя бы в виртуале?

— Нет.

— Отлично! — он почти светился от радости, словно только что узнал, что будет папой. Или наоборот — что не будет.

Сам Сергей тоже улегся в капсулу и дожидался, когда я заберусь во вторую.

Добро пожаловать в Музей Вкуса!

Поприветствовала меня загрузившаяся симуляция.

— Стой! Я сам выберу, — сзади подошел Авраменко.

И он и я были одеты в аккуратные светло-серые костюмы тройки, словно собрались на званый ужин в ресторан. Перед бывшим программистом «Виртукома» загорелись полупрозрачные пункты меню. Не системного, а самого настоящего — с выбором категорий различных продуктов, напитков и блюд.

Слышал я про эту программу, но вот самому пользоваться не доводилось — подписка была неоправданно дорогой. И это не считая стоимости самих блюд. Впрочем, она как раз была вполне по карману рядовому обывателю — мне даже представить страшно, сколько сейчас стоит настоящая бутылка 3000-х тысячелетнего вина из гробницы фараона или ласточкины гнезда.

— Держи!

Сергей протянул мне белоснежную тарелку, в центре которой лежала уже знакомая мне голубая венерианская виноградина. Точнее, изюминка.

— Я отключил все эти навороты типа террасы на вершине горы или уютного подводного ресторанчика — у нас тут не свидание. Но если хочешь...

— Не надо! Я так понимаю, это нужно съесть?

— Ага. Новое блюдо, новый вкус.

Я положил виноградину на язык и покатал во рту. Ничего. Раскусил, и мой рот наполнился терпким и чуть кисловатым соком. В общем-то, ягода как ягода. Кисло-сладкая, едва-едва напоминающая виноград, со специфическим привкусом. Ну и еще послевкусие, словно я прополоскал рот виноградным чаем с мятой.

— Ну а теперь выходим.

Окружающий меня виртуальный мир исчез, и крышка капсулы поднялась.

— Теперь ешь ту, что я тебе дал. Сравни вкусы.

Я честно выполнил это странное поручение.

— Такой же?

— Немного отличается, но в общем-то вполне узнаваемо. С обычным виноградом не перепутаешь.

— Ага. А теперь, как программист программисту объясни, как реализовано ощущение незнакомого тебе вкуса в виртуальной симуляции?

— Через нейро-интерфейс. Прямо воздействие, посылающее сигналы непосредственно в нужные участки мозга. Или на нервные окончания, отвечающие за восприятие вкуса. Я вообще-то по интерфейсам больше, и в таких тонкостях не разбираюсь.

Мой собеседник тяжело вздохнул.

— Щекотки боишься?

— Ну... есть немного.

— А я — нет. Вот братишка мой — тот мог усцаться от смеха, если его щекотать. Воздействие совершенно одинаковое, но вот реакция — разная. Понимаешь?

— Да. Ты это к чему?

— Откуда игра или симулятор ресторана знает, какое именно нужно воздействие и на какой участок мозга, чтобы накормить клиента ухой из трески или шоколадным чизкейком? Разные вкусы, разные вещества, и даже рецепты за кислое, сладкое и соленое отвечают разные.

— Исследования провели... Да я откуда знаю?! Мое дело — удобные интерфейсы собирать, да готовый функционал к ним прикручивать! А уж кислая это кнопка, или соленая — мне не важно!

— Ладно. Возьмем «Мир Фантазий». Ты активируешь умение, допустим, Огненного Шара. Что с тобой происходит? В визуальном плане.

— Проигрывается анимация, и из руки вылетает спецэффект.

— Ага! А если какой-нибудь ассасин наносит смертельный удар в прыжке с разворотом?

— Прыгает, разворачивается и бьет. Смертельно и в прыжке. У нас тут что — викторина для даунов какая-то? Ты чего от меня хочешь?

— Представь десять человек. Разного возраста, пола, телосложения и профессии — и вот они одновременно делают то же самое. Прыгают, разворачиваются и бьют. Молодые и старые, худые и толстые, спортсмены и задроты...

Я честно попытался представить эту картину.

— Ага. Представил, — понял по моей улыбке Авраменко, — Теперь то же самое, но в игре. Гномы и орки, худые и толстые, воины и ассасины. В чем будет разница?

Ладно, так уж и быть — сделаю вид, что согласен принять участие в этом состязании банальных вопросов и тупых ответов:

— В игре у всех одинаковая крутая и хорошо поставленная анимация. А в жизни будут крутиться кто во что горазд. То есть никак.

— Вот. Ты примерно представляешь, сколько в «Мире Фантазий» уникальных умений, и сколько анимаций для них?

— Сотни.

— Больше четырех тысяч. Крутых и хорошо поставленных. Не забывай про танцы, анимации для крафта и так далее. Откуда они взялись?

— Аниматоры сделали. Скорее всего, записали с каких-нибудь реальных актеров.

— Ты объемы проделанной работы себе представляешь?

— Примерно.

— А теперь вкусы. Запахи. Звуки. Сколько их в игре? Какой объем работы нужно проделать, чтобы их записать с живых актеров? И сколько нужно им скормить деликатесов, дать занюхать цветов, материалов и так далее? Не забывай, что и восприятие у людей разное.

— Я слышал, что игра провоцирует меня самого «додумывать» цвет неба таким, каким я его помню. Вкус еды, ощущение ветра на коже... Она будит во мне воспоминания, самые яркие и приятные. Или неприятные — если нужен отрицательный эффект.

— А если это новые для тебя ощущения? Незнакомые?

Я промолчал. Вопрос все равно был риторическим... Хотя...

— Берут их из библиотек? Люди десятилетиями собирали звуки, фотографии, оцифровывали объекты...

— Вкусы и запахи научились воспроизводить всего лет девять назад, так что охват у них явно не настолько большой. Но мыслишь ты в правильном направлении. Есть одна библиотека, в которой хранятся записи миллионов людей. Что они едят, видят, слышат, нюхают, как они крутят тройное сальто и даже занимаются сексом!

— Федеральные базы данных с наших чипов. Но к ней ни у кого нет доступа! Только у госбезопасности и службы контроля!

— Как думаешь, откуда у виртуальных дорогих ресторанов записи вкуса тысяч невероятно редких и дорогих блюд? Кто-то когда-то их ел. Чувствовал их запах и вкус. Воспоминания об этом хранятся в базе. Остальное — вопрос денег и связей.

— То есть когда я ел виноград...

— Тебе прокрутили запись того, как кто-то ел этот виноград. Поэтому вкус будет отличаться от реального, ведь восприятие у вас разное. Причем, из библиотеки берутся самые лучшие, самые качественные воспоминания! Аналогично и с анимациями — танцевальные па, смертоносные удары, как в лучших боевиках. Тебе прокручивают запись движений какого-нибудь мастера, и твое виртуальное тело их повторяет. Красиво танцует или мощно лупит врага ногами.

— Иди трахается, — мрачно добавил я.

— Ты тоже заметил? В виртуале наш секс заметно лучше! И теперь ты понимаешь, почему. Впрочем, благодаря регулярным «тренировка» в виртуале, ты можешь серьезно поднять качество и своего реального секса.

Он замолчал, прислушиваясь к звукам за дверью, но, не услышав ничего подозрительного, сова продолжил:

— Я не тратил годы или даже месяцы на то, чтобы освоить боевые искусства. Мне просто записали нужные знания и рефлексy в виде чужих воспоминаний — и оставалось лишь подготовить свое тело к таким нагрузкам.

— А что — разве так можно?

— Нельзя. На нормальных людях это все плохо работает. Чужие воспоминания отторгаются, остается ощущение как от забытого сна. Но меня создали специально для этого...

— Я рад, что ты на нашей стороне. И виртуальный, и реальный!
— искренне пожал я ему руку.

— Собственно, у меня есть пара вопросов. Кто нас с тобой разбудил и устроил это световое шоу, отвлекая врага. И что ты будешь дальше делать...

— В смысле?

— Тебя прикончили как «непися», чтобы стереть память. И что — снова объявишься весь такой красивый и высокоуровневый глава ремесленного клана в составе Ордена Золотых Драконов? А нужен ли ты им? Как следователь ты провалился. Как союзник Ордена — засветился. К тому же, учитывая, какие тут замешаны силы... Я бы на твоём месте залег на дно и не отсвечивал.

— В смысле?

— Нет, Иван, ты реально «непись»! И набор фраз у тебя скудный. В борьбе за эти каракули с домиком схлестнулись два топовых клана. С кучей донаторов, влиятельных и могущественных людей в реале, да еще и с подвязками среди админов.

— Мы так и не выяснили, кто стоит за похищением чертежа.

— Ну почему же... Очень даже выяснили. Слыхал когда-нибудь про Детей Корвина?

— Входит то ли в двадцатку то ли в тридцатку топов, но ни в чем особо не выделяется и ни на чем конкретно не специализируется. Крафт, данжи, эпик-квесты, арены, ивенты, охота за сокровищами — всего по чуть-чуть... Но почему именно они?

— Относительно молодой клан, который успешно отжал свою долю на рынке крафтеров и наемников, регулярно получает легендарные квесты и артефакты, фармит топовые данжи, а его члены — живут за счет игры и щеголяют дворянскими гербами и рыцарскими регалиями.

— Так почему именно они? Те, кто устроил на нас засаду — не состояли ни в каком клане.

— Золотой Грифон. Эти маунты есть только у Детей Корвина.

Теоретически, яйца Золотого Грифона не так трудно достать, но Дети всеми силами стараются держать в этом вопросе монополию. А сил у них предостаточно, поверь...

— И что ты посоветуешь?

— Не лезть во все это. Ты и так слишком много привлекаешь внимания. Странно, что тебя до сих пор никто не раскусил. Почти никто...

— У меня там сестра и ее жених.

— Ха! Всего, то. А у меня там — я! И еще за дверью два десятка сладко спящих или ядрено матерящихся спецназовцев. Да еще какой-то мега-хакер спокойно ломает сервера в секретном бункере, и удаленно управляет капсулами и бытовыми приборами.

— Эй, есть там кто? — раздался за дверью голос, сопровождающийся стуком.

— Твой голос на мамин совсем не похож! — задорно отозвался Авраменко, у которого, похоже, еще не прошел эффект от стимуляторов.

— Серега, ты что ли? Ну тогда и те три штуки кредитов, что ты у меня в шахматы выиграл, тоже можно не отдавать? Ну, как знаешь. Тогда я забираю этого спящего красавца и сваливаю...

— Он не спящий, он током стукнутый. Мы тут с Иваном и еще одним... тоже стукнутым.

Как и предполагал мой невольный напарник, защитники бункера потихоньку приходили в себя и пеленали горе-захватчиков, которые либо спали, усыпленные газом, либо лежали в отключке после сильного разряда.

Надо же, какая ирония — а ведь спецназовцы против нас тоже использовали парализаторы и электрошокеры.

На то, чтобы устранить последствия штурма, ушло чуть больше часа. Что случилось с нападавшими и предателем Шестым — я не знаю, да и знать особо не хотелось. Единственное, что я попросил Авраменко проверить мою капсулу, заряжена она или нет. Правда, не стал уточнять, что сделал это по совету его же настоящего.

Капсула была пуста.

Впрочем, как предположил наш второй медик, скорее всего дело было в инъекции, которую мне сделал Шестой. И о которой я совершенно ничего не помню — но анализ крови вряд ли будет врать, верно?

В общем, когда все более-менее утряслось, а нас по одному прогнали через детектор лжи, сканер, металлоискатель, психотест и экспресс анализ крови, я вернулся на свое «рабочее» место — в игровую капсулу.

Добро пожаловать в «Мир Фантазий»!

Инквизитор, ты погиб, и можешь выбрать одну из доступных точек возрождения.

И на выбор четыре точки. Первая, это мое родное убежище в Малой Ривенке, под храмом бога-гремлина. Вторая — клановая точка возрождения на временной базе, любезно предоставленной Орденом Золотого Дракона. И еще две находились в храмах Нааму, на которые я имел право как Первожрец болотного божества.

К соклановцам пока возвращаться не стоит — там меня могут поджидать Драконы. И если погибший несколько часов назад «непись» возродится так быстро, да еще и сохранив свою экипировку и недавно набранные уровни, это вызовет уйму ненужных вопросов.

В храмы соваться пока не хотелось. Я слишком долго и старательно отлынивал от своих обязанностей Первожреца, и лишний раз попадать в поле его зрения тоже не особо хочется.

Значит, остается Малая Ривенка. Чудесная деревушка, возле которой я провел немало памятных дней в самом начале своей темножреческой карьеры.

Привычный вихрь подхватил мое несуществующее тело, и вот я уже стою по пояс в воде, прямо посреди бассейна, который одновременно выполняет роль и моей точки возрождения, и выхода из портала, и алтаря Нааму.

— Я ЖДАЛ ТЕБЯ, ЖРЕЦ, — проквакало пробулькало где-то за моей спиной.

Ну вот, накаркал на свою голову. Или, если точнее, то наквакал.

— Я тоже соскучился. Честно. Жаль, что уходить уже пора...

— НЕТ.

И вокруг меня образовался полупрозрачный пузырь. Знакомая штукавина — прекрасно удерживает цель внутри, и никого и ничего не пропускает снаружи.

— У МЕНЯ ЕСТЬ ДЛЯ ТЕБЯ ПОРУЧЕНИЕ. ОСБОЕ. КВАЖНОЕ.

— Слушаю тебя, о великий.

— У МЕНЯ МНОГО ВРАГОВ. МОГУЧИХ. ЗЛЫХ. БЕССМЕРТНЫХ.

— Конкурентов?

— Я ПОКВА НЕ МОГУ ТЯГАТЬСЯ С НИМИ.

О да, великий Нааму у нас из тех, о ком говорят «молодо-зелено». В том смысле, что он совсем еще молодой бог. И зеленый. Темно-зеленый и влажно-бородавчатый, если точнее.

— ПОЭТОМУ Я КВАЧУ ИХ УБИТЬ.

Логично, да. Они злее и сильнее, поэтому нужно их убить.

— Боюсь, что мне не по силам тягаться с бессмертными богами, — осторожно намекнул я.

— ТЫ НЕ СМОЖЕШЬ, КВА, — согласилось божество, — ТЫ НАЙДЕШЬ МНЕ ТОГО, КТО СМОЖЕТ.

Получено новое задание: «Убийца богов».

Цель задания: отыскать того, кто известен как Убийца Богов.

Класс: божественное.

Глава 15. Хуба-Буба

Как же я соскучился по всем этим божественным добровольно-принудительным квестам с сомнительными перспективами.

— ТЫ НЕ РАД, — не то спросил, не то утвердительно заявило божество.

— Просто у меня возникли серьезные проблемы.

— МЕЛКАЯ ВОЗНЯ ЖАЛКИХ БУКАШЕК, НЕ ДОСТОЙНАЯ ВНИМАНИЯ. МЕНЯ ЗАБОТЯТ ПРОБЛЕМЫ ИНОГО ПОРЯДКА.

— Например?

— ВОЙНА БОГОВ ЗА СФЕРЫ ВЛИЯНИЯ, ГРЯДУЩИЙ КОЛЛАПС ВСЕЛЕННОЙ...

Может взять и раскрыть этому жабообразному всю правду о масштабах его мирка, который можно уместить в кармане обычных брюк? Да весь коллапс твоей жалкой цифровой вселенной можно уместить в простое «Ой!» неуклюжего сисадмина, который забыл пароль от «облака» или уронил системник на ногу!

Впрочем, все равно не получится. Диалоговый ИскИн внимательно фильтрует потоки информации между людьми и ботами, заменяя «боевой вертолет» на «огнедышащий дракон», и превращая чужеродное «эта бухгалтерша с силиконовыми сиськами опять потеряла мемо-пластину с данными» в привычное для слуха «неписей» «прекрасная эльфийка из казначейства снова разбила кристалл памяти!»

— Итак, ты хочешь убить бога. Тебе кто-то конкретный на лапу наступил, или просто нужно оружие, чтобы иметь больший вес в этом вашем Кругу Силы?

— ТЕБЯ ЭТО НЕ КАСАЕТСЯ.

— Ладно-ладно! Но хотелось бы побольше конкретики. Где его искать, как он выглядит, как его зовут. Особые приметы: рос, вес, цвет волос... Да хотя бы пол и расу его скажи!

— ОТШЕЛЬНИК. ЖИВЕТ НА ПИКЕ ОТВЕРЖЕННЫХ.

Я открыл карту Империи. Разумеется, это был очередной квест в

мало изученную жопу мира. А если и изученную — так кто в том признается? Хорошо хоть, что локация там для уровней всего-то 50+, то есть у меня есть какие-никакие шансы на выживание.

— Как ты вообще узнал про этого убийцу богов?

— ЛЯГУШКА НАКВАКАЛА.

Ох, я бы этой жабе квакальник-то зашил.

— Я ПОЙДУ С ТОБОЙ, ЖРЕЦ.

Чего? Кажется, мои шансы на выживание и успешное завершение квеста только что подросли на несколько порядков.

— Это такая шутка?

— ЭТО ТАКАЯ ХУБАБА.

На каменный пол моего убежища с характерным стуком упала грубо вырезанная деревянная деревянная миска.

— Что еще за Хуба-Буба?

— ПЛОТЬ МОЯ ОТ ПЛОТИ БОЛОТ...

С этими словами божество выпустило дестисантиметровые когти и вонзило их в свой собственный бок. И, даже не поморщившись, вырвало солидный кусок себя, швырнув его на тарелку.

— КРОВЬ МОЯ ОТ КРОВИ БОЛОТ.

Нааму открыл рот и изверг из себя черную струю не то божественной крови, не то болотной жижи.

— И ЖИЗНЬ МОЯ — СИЛА БОЛОТ!

На ладони болотного бога появился... крохотный лягушонок.

— ОТПРАВЛЯЙСЯ В ХРАМ И ЗАВЕРШИ РИТУАЛ, ЖРЕЦ!

И огромная жабообразная туша весом примерно в тонну прыгнула в крохотный бассейн алтаря, войдя в мутную воду совершенно бесшумно и без брызг. Даже кругов не осталось.

— Ну и что мы с тобой будем делать? — спросил я лягушонка, который сидел на полу и деловито чесал затылок задней лапой на манер собаки.

Выглядело это одновременно забавно и жутко.

— Ква, — отозвалась «сила болот» и, выстрелив длинным тонким языком, ухватила пролетавшую мимо мышку.

Получено новое задание: «Аватар Нааму».

Цель задания: закончить ритуал создания воплощения болотного бога в любом из храмов Нааму, принеся обильные жертвы.

Класс: божественное.

Ну надо же! Прямо какой-то нескончаемый поток божественных милостей и благодати сегодня на меня извергается!

Впрочем, заняться все равно нечем — в ближайшие сутки я считаю официально погибшим, да ссориться с покровителем не хочется. Кстати, надо бы предупредить заместителя о моей временной отлучке по смертельным обстоятельствам.

Бес > Табар: Привет. Меня убили. Как и положено порядочному «неписю» — я вернусь через двадцать часов. Как там у вас?

Табар > Бес: В поте моего мужественного бородатого лица трудимся над заказами и благосостоянием вверенного мне клана! Ждем вашего возвращения.

Ну хоть где-то у кого-то все идет по плану. Теперь займемся более насущными делами.

Бес > Злобный Бук: Приветствую тебя, собрат во тьме и болотной жиже!

Злобный Бук > Бес: О, привет, давно тебя не было видно.

Бес > Злобный Бук: Хочешь помочь в создании божественного воплощения нашего жаболикого владыки?

Злобный Бук > Бес: Конечно! Он еще спрашивает!

Бес > Злобный Бук: Тогда с тебя храм и обильные жертвы. С меня — все остальное.

Злобный Бук > Бес: Прыгай болотным порталом. Ждем.

Я подобрал лягушонка, тарелку с божественными потрохами и жидкостями, и сунул все это добро в инвентарь. Интересно, а как сработает на них навык «Пожирание» и какие даст бонусы?

С этими мыслями я активировал алтарь, выбрал из списка точек перемещения храм, в котором за главного был Злобный Бук, и переместился.

Славный гоблин встретил меня с распростертыми объятьями. Он был уже 53 уровня, и экипирован очень стильно: на нем красовалась жреческая ряса цвета хаки с черными и золотыми узорами, на голове — венок из засушенных цветов и ягод, а в руке жрец сжимал посох из хитро сплетенных прутьев, навершие которому заменяла жабья голова.

Живая, и пристально рассматривающая меня своими выкаченными глазами.

— Привет! Как всегда паршиво выглядишь, Бес! — неунывающий Бук přátельски обнял меня и указал посохом вокруг, — А мы, как видишь, ремонт затеяли.

Внутри храма все было уставлено символическими строительными лесами, а в окне информации горела надпись:

Улучшение Храма Нааму до 7-го уровня: 45%.

Ох, не того Нааму назначил своим Первозрецом, явно не того. Деятельный игрок куда больше сил и времени тратит на возвышение болотного бога, и результат у него отличный.

— Идем, провожу тебя в нашу жертвенную деревню. Там есть все, что нужно для ритуала.

Мы вышли из храма и зашагали вдоль берега болота, на берегу которого тот находился. Даром, что храм стоял посреди пустыни: теперь, когда его хозяином стал Нааму, и местность вокруг начала преобразаться. Оазис превратился в болото, а скальные пики, окружающие старый храм словно каменные шипы-стражи, стал узкой полоской леса, сомкнувшейся кольцом.

— Деревня?

— Ага. Мы отыскиали ее с ребятами. Кое-что построили, кое-что разрушили, и теперь используем по мере надобности.

«Деревня» оказалась небольшим скоплением палаток, сшитых из цветных лоскутов ткани. Туда-сюда сновали закутанные во все черное женщины с кувшинами и корзинами на головах и с орущими детишками за спиной, а у палаток сидели на корточках мужчины в тюрбанах. Они деловито прикладывались к пузатым кувшинам или тонким длинным курительным трубкам, снисходительно взирая на все вокруг, словно им открыты все секреты мироздания.

В общем, обычные такие кочевники. Правда, ни лошадей, ни верблюдов, ни какой другой живности рядом не наблюдается.

— Злобный-джан пришел, злобный-джан пришел!

Босоногие детишки бросились врассыпную, а женщины засуетились, поднося к нашим ногам корзины с фруктами и лепешками, и кувшинами с вином или чаем.

— Правишь железной зеленой рукой? — неодобрительно покачал я головой.

— С чего ты взял? «Джан», значит уважаемый.

— А злобный? Уважают за силу и ярость?

— Так меня зовут Злобный. Бук-Джан почему-то они не выговаривают, поэтому и Злобный.

Игнорируя угощения, мы обошли деревушку кочевников по кругу и остановились возле каменного бассейна, заполненного грязной водой и поросшего тиной — обычного алтаря Нааму.

— Вот, ритуал можешь проводить тут. И это... а можно посмотреть, а? Если что, то я и помочь могу. Поддержать там кого или прирезать...

— В смысле, поддержать или прирезать?

— Так ты же сам сказал про жертвоприношения.

— Ну да. Нужно десять тысяч благодати для ритуала. Так что придется жертвовать разные дары — я же тебе об этом сказал.

— Это дорого, — вздохнул Бук, — Да и выхлоп маленький. Поэтому мы используем человеческие жертвоприношения.

— Вы делаете что?!

— Местных режем. Это и быстро, и дешево, и отдача очень

хорошая.

— Вы убиваете людей... — пробормотал я.

— Ну да. Нааму ведь темное злое божество, и такие дары ему больше всего нравятся. И благодать хорошо идет.

— Но... они же живые!

— Так это же просто боты, — непонимающе уставился на меня гoblin, — Они и сами охотно идут на жертву во имя своего покровителя. Да что с ними станется-то?

— Это убийство!

— Это — ритуальное жертвоприношение. К тому же, женщин и детей мы не трогаем. А пропажи этих травокуров и бесполезных мечтателей никто и не заметит. Даже наоборот — их женщинам меньше хлопот.

Я молчал, обдумывая услышанное. Целая деревня «неписей», специально используемая для принесения в жертву, если вдруг возникает такая необходимость.

— Да все так делают. К тому же, все равно они вернутся через двадцать четыре часа, — не понимал моей реакции игрок.

Ладно. Придется убивать ботов, чтобы выполнить божественное поручение. Как там сказал Злобный Бук? Бесполезные травокуры, которые и сами с радостью восходят на алтарь во имя повелителя?

Вот только пусть тогда сам их и режет, а мне почему-то даже смотреть на это не хочется.

Я опустил в центр бассейна тарелку с «дарами» Нааму, а потом положил в нее же и лягушонка. Тот уселся на краю и деловито почесал затылок задней лапой.

Квакнул.

Не дождавшись от меня никакой реакции, снова квакнул, но уже громче и как-то... требовательно, что ли.

— Чего тебе?

Будущий аватар болотного бога снова квакнул, и принялся жрать кусок Нааму.

— Бук, а побыстрее как-то нельзя? — поторопил я жреца

опасаясь, что мелкий лупоглазый пакостник сейчас все нужные для ритуала реагенты слопаёт.

— Живее, живее, его болотное святейшество ждать не любит! — прикрикнул жрец на нестройную вереницу ботов, бредущих на заклатие.

В руках у «неписей» были все те же трубки да кувшины с вином. Впрочем, если их тут регулярно водят к бассейну, то подобная флегматичность и полное равнодушие к окружающей действительности даже к лучшему — все равно они постоянно теряют память и все накопленное имущество и прогресс развития.

Тут хочешь не хочешь, а в философы запишешься.

Злобный Бук, судя по мощному потоку Благодати, которая начала стремительно расти, взялся за ритуальный нож. Ну а я перенаправлял эту силу на иконку ритуала, полоска прогресса которого начала расти.

Довольно бодро, что не могло не радовать. И потому я полностью сосредоточился на этом элементе интерфейса, не стараясь больше не видеть и не слышать того, что творилось в каких-то десяти шагах от меня.

Так прошло минут двадцать, а через меня — двадцать тысяч дармовой и кровавой Благодати, щедро вливаемой за счет чужих, пусть и виртуальных, жизней. Помнится, когда я приносил в жертву дикарей племени Чугайя, Благодати в разы меньше шло. Вот что значит, добровольное самопожертвование!

Иконка вдруг замигала, запульсировала и начала наливаться ядовито-зеленым цветом.

Запустить ритуал божественного воплощения?

Да / Нет

Ну, собственно, за этим я сюда и пришел.

Да.

Чавкнуло.

Хлюпнуло.

Сказало:

— Хуба!

Помолчало. И повторило:

— Баба!

Я повернулся к алтарю и поднял голову.

В середине каменного бассейна (вокруг которого, к слову, ни одного трупа и ни одной капли крови!) сидел... Здоровый упитанный детина, похожий на перекормленного грязного орка. Разве что морда его был жабьей, на плечах виднелись бородавчатые наросты, а между пальцами были перепонки.

Над головой его красовалось:

Хубаба (НИП, аватар бога Нааму). Лякуш, болотный воин 50-го уровня.Здоровье: 800 / 800.Особенность: божественное воплощение, житель болот.Сильные стороны: Сила, Иммуниет к яду, Иммуниет к воздействию на разум.

А он ничего так — здоровый! Мне в компаньоны как раз не помешает хороший танк, да еще и с иммунитетом к контролю.

— Ква, — закончил свою тираду лякуш и уставился на меня.

— Рад приветствовать тебя во плоти, великий бездонный владыка! — пафосно ответил я.

— Ква? — нелепое существо задумчиво поковыряло в носу, а затем сунуло палец в рот.

Любопытно. Надо бы выяснить, что вообще такое «аватар бога» в этом мире, и как с ним нужно обращаться. Но сперва нужно было решить вопрос с одеждой, потому как Хубаба появился здесь в чем из икры вылупился — совершенно голый.

— Бук, найди одежду поприличнее нашему божественному посланнику. Для класса воин, — попросил я, — А еще покормите его, и подберите оружие.

А мне пока нужно решить вопрос с транспортировкой до места назначения.

Судя по карте — рядом нет никаких болот. А если даже и есть, то для меня они недоступны как точка перемещения: при активации

умения «Шаг в Бездну», поблизости от Пика Отверженных не нашлось ни одной точки.

Городов или крупных селений, где обычно стоят грузовые или пассажирские порталы, рядом тоже не обнаружилось. Равно как и свитков с заклинанием Маяк Ллойда, с меткой настроенной на какое-нибудь место поблизости — на аукционе тоже было глухо.

Остается последний вариант.

Бес > Алекс: Привет!

Алекс > Бес: И тебе не хворать.

Отозвался помощник бога-гремлины почти мгновенно. Интересно, он из игры вообще когда-нибудь выходит, или живет в ней?

Бес > Алекс: Нужна твоя помощь. Или Ойя.

Алекс > Бес: Что случилось?

Бес > Алекс: Извозчиком поработать не хочешь? Разумеется, бесплатно.

Алекс > Бес: :-) Всю жизнь мечтал. Я ведь для этого две вышки и получил, чтобы в таксисты-волонтеры пойти.

Бес > Алекс: А если серьезно?

Алекс > Бес: Кого и куда везти?

Бес > Алекс: Меня и... еще одного попутчика. Слышал про Пики Отверженных?

Алекс > Бес: Краем глаза. Неприятное, вроде, местечко. Так что тебе там понравится. А зачем тебя туда несет, если не секрет?

Бес > Алекс: Секрет, конечно. Бог-жаба посылает не знаю куда, не знаю зачем.

Алекс > Бес: Ну, для них это дело обычное. Тебя откуда забирать?

Бес > Алекс: Храм Нааму в пустыне знаешь?

Алекс > Бес: Через минуту буду.

С характерной для него пунктуальностью, помощник Ойя

появился ровно через минуту, плюс-минус пара секунд.

— Привет! А где твой напарник? — огляделся игрок по сторонам.

— Ведут...

Алекс оглянулся и аж раскрыл рот от удивления.

К нам шел Злобный Бук и вел за руку Хубабу. Этот здоровенный жабо-человек был с ног до головы увешан какими-то бусами, амулетами, склянками, сушеными лапками и прочей дрянью. Из одежды же на нем была лишь набедренная повязка.

— Вы бы ему хоть сандали какие дали, — разочарованно протянул я, — Ладно, сам что-нибудь для него найду.

— Так ему и не надо. Болотные воины не признают доспехов. Их оберегает чешуя, вера в покровителя, сила духа и ограниченность ума, — отозвался гоблин, — Про ум, это мой комментарий, а остальное — из гайда по этому уникальному классу.

— Божественная сила... Ты где такой экземплярчик откопал? — Алекс ходил кругами вокруг Хубабы, рассматривая его едва ли не с восхищением.

— Сам сделал! — важно надулся я.

— Ква, — подтвердил аватар бога.

Пока Алекс и Бук здоровались и обменивались новостями, я осмотрел Хубабу. Первый раз мне доводилось видеть, чтобы игра позволяла одновременно нацепить такое количество украшений. Ведь под них было ограниченное количество слотов.

Впрочем, скорее всего, эти бусы и амулеты как раз и заменяли ему нормальную экипировку, и ставились в любые слоты. Колец, например, на нем вообще не было, зато браслеты каждое предплечье обвивали в четыре ряда.

— Ты знаешь, куда и зачем мы идем? — спросил я.

— Ква, — попытался утвердительно кивнуть лякуш, но толстая короткая шея не позволяла ему это сделать.

— Ты — Нааму?

Молчит, лишь смотрит на меня своими выпученными жабыими

глазищами.

— Ну что, готовы? — наконец, снова обратил на нас внимание Алекс, — Ни свитком ни порталом туда не добратся. Скорее всего, это закрытая для быстрых перемещений зона, так что придется добираться своим ходом.

— Пешком? — огорчился я.

— Зачем? Я вас отвезу на маунте.

Игрок достал золотой свисток и дунул в него. Тот издал едва слышное шипение, и над нашими головами раздалось хлопанье крыльев. Не прошло и минуты, как Алекс приглашающе кивнул на великолепное животное, которое должно было нас доставить к Пикам Отверженных:

— Прошу на борт!

— Хуба летать, — довольно ухмыльнулся Хубаба, отчего его и без того широченный рот и вовсе почти «расколол» жабую голову пополам.

Я посмотрел на Алекса. Внимательно, очень внимательно.

— Как-то ты охотно согласился и быстро добрался, — заметил я.

— Ты на что намекаешь?

— Сдается мне, я знаю, кто именно навакал Нааму про некоего убийцу богов. Алекс, вы опять чужими перепончатыми лапами жар загребать собираетесь?

— Сам же понимаешь, что от этого все только выиграют.

— Значит, ты что-то знаешь про этого «убийцу»?

Он лишь неопределенно хмыкнул. Ну ничего, лететь нам долго, успею еще расспросить.

А ведь я мало что знаю об этом игроке, ну кроме того что у него пара высших, он ловко управляет с финансами и вообще толковый и весьма не бедный парень. Ну и носится на побегушках у бога-гремлины с дурацким непроизносимым именем.

У бога, которого они сами же и сотворили.

И я даже понятия не имею, кто такие эти загадочные «они». Технически, Алекс не состоял ни в каком клане, либо иногда

появлялся под ничего мне не говорящими клан-тагами.

Точнее, не имел понятия до этого момента.

Потому что нам предстояло добираться до Пиков Отверженных верхом на довольно необычном летающем маунте – на Золотом Грифоне.

Глава 16. Пики Отверженных

Грифон равномерно взмахивал своими золотистыми крыльями, двигаясь при этом плавно — никаких тебе воздушных ям, тряски или даже просто колючих порывов ветра в лицо. В общем, игровая механика максимально щадила нас от всех возможных проблем воздушного перелета верхом на спине огромного крылатого льва с орлиной головой.

— Ну? — попытался я вернуться к разговору.

— Что?

— Ква? — отозвались мои спутники.

— Так зачем Детям Корвина понадобился «карманный» убийца богов? И что вообще значит это прозвище?

— Ква, — согласился со мной Хубаба и вопросительно уставился на спину Алекса.

— Ну надо же... Похоже, кто-то серьезно вложился в прокачку интеллекта.

— Ква?

— Не обращай внимания, это он так шутит, — успокоил я зашевелившегося аватара.

Интересно, а это действительно Нааму во плоти? Или управляет им, как куклой? Или просто наблюдает его глазами и ушами? Точнее, наблюдает глазами и подслушивает ушами. То есть, ушными мембранами.

И какие вообще возможности есть у официального воплощения божества?

— Ответа, я так понял, не будет?

И тишина. Лишь размеренные хлопки крыльев да едва различимое завывание ветра.

— Ква-а-а.

Перепончатая лапа тяжело легла на плечо игрока, и это выглядело и звучало весьма... угрожающе. По крайней мере, Алекс

явно напрягся. Да и я тоже.

Интересно, а он может скинуть нас с грифона прямо в воздухе?

— Да уж найдем ему применение, не сомневайся. И у твоего болотного покровителя действительно есть опасный враг — так что это не просто повод, честно.

Разумеется, перед тем как задавать вопросы, я уже привычно воспользовался «Распознаванием лжи». Его слова были на 87% правдивы. По крайней мере, по мнению того ИскИна, который отвечал за проверки для этого умения.

— Почему я? У вас куда больше возможностей и ресурсов...

— У нас были причины. Ты сам все поймешь, когда отыщешь его.

— Ну и последний вопрос...

— Хватит! — грубовато оборвал меня Алекс, — Я итак сказал слишком много.

— Квак, — напрягся лякуша, и в его лапе появилась дубинка.

Я бы даже сказал не дубинка, а Дубинище! Или Царь-Дубина, размером почти с самого Хубабу. Уж спрятаться за ней он точно сумеет, если захочет. И где только Бук отыскал ему такую?

— Или твоя жаба-переросток убирает свой ручной баобаб, или ты очень внимательно наблюдал за грифоном, успешно освоил его технику полета, и дальше будете вы добираться своим ходом, — пригибаясь к шее маунта, прокричал наш «пилот».

Сильный козырь, крыть мне его нечем.

— Хуба, спрячь свою дубину, пожалуйста, — попросил я.

— Ква, — недовольно булькнул тот, и его грозное оружие пропало.

Похоже, что Алекс видит в аватаре Нааму обычного тупого непися, иначе не стал бы так обращаться с божественным воплощением. Или он чувствует себя настолько защищенным за спиной своего ушастого бога-гремлина и одного из топ-кланов?

Хм, кстати о птичках с кошачьими задницами, а как тебе такое на вкус?

— Слышал, что Золотые Драконы в очередной раз натянули вам нос, подсунув липу вместо настоящих чертежей замка? — словно мимоходом, обронил я.

Игрок медленно, очень медленно повернул голову:

— Что ты сказал? — голос его заметно дрожал.

— А ты чат перечитай — я по два раза не повторяю.

— Откуда... откуда ты знаешь про чертежи?

— Так мой клан недавно влился в состав Ордена Золотых Драконов. А перед тобой — один из дознавателей, который расследует похищение поддельных чертежей. Вам, кстати, привет от Мэндзина Рэюки. Мужик — кремень!

Алекс молчал.

— Так что, мой дорогой друг, у тебя два варианта. Или ты начинаешь вести себя нормально и дашь мне всю нужную информацию, или ты успешно наблюдал за грифоном и освоил его технику полета...

— Это мой маунт вообще-то, — перебил он меня.

— Расскажи про убийцу богов. Мне совсем не улыбается искать неизвестно кого и неизвестно где.

— Про него мало что известно. Ни имя, ни класс, ни даже уровень. Кроме того, что он действительно может убить кого угодно. Нет, не так. Этот игрок может в одиночку с одного удара завалить кого угодно в игре, будь то топовый пэвэпэшер в мифическом переточенном шмоте, или даже бог. Как и почему он на такое способен — никто не знает.

— Может, это очередная игровая легенда?

— Возможно. Но... К нам попала запись того, как кто-то убивает Азраила. Одним ударом кинжала.

— А вы не пробовали найти этот кинжал?

— Если ты считаешь себя здесь самым умным, то мы можем просто сравнить статы, — огрызнулся Алекс.

— Квааа, — угрожающе приподнялся в своем седле Хубуба.

— Да хоть заквакайся мне тут. Так значит, ты состоишь в Ордене

Драконов и имеешь доступ к материалам по делу о замке... Хм...

— Я думаю, есть смысл пересмотреть наше соглашение по этой миссии, как думаешь?

— Если ты про квест на поиски убийцы, то это ваше личное с твоим болотным богом дело.

— Ясно. Значит, вы тут не при чем и вас это все не касается. Учту.

Похоже, Алекс понял, что перегибает — или недогибает:

— Я так не говорил. Мы... Мы подумаем, что можем тебе предложить за... за помощь, — почти извиняющимся тоном пробормотал он.

— Вы там хорошо подумайте. На все свои единицы мощно прокаченного Интеллекта думайте, — усмехнулся я.

— Квааа, — довольно пророкотал Хуба рядом, похоже, уловив общее изменение тона беседы.

Впереди показалась горная гряда, окутанная густым туманом странного зеленоватого оттенка. Проступающие сквозь туман скалы были похожи на гребень какого-то гигантского ящера — острые пики, да еще и все они были наклонены влево, словно их качнул сильнейший порыв ветра, да так и оставил.

— Почти на месте, — объявил Алекс, и грифон начал снижаться.

— Советы, инструкции, предупреждения, пожелания — будут?

— Значит так. Это место — коварная штука. Вот, изучи, это легенда Отверженных, там ты найдешь полезную информацию. Если кратко, то это закрытая для быстрых перемещений локация, напичканная ловушками. Есть с десятков квестов на поисков там артефактов и потерянных гробниц тех самых Отверженных. На этом все — ни поселений, ни городов, ни регулярных данжей.

— Проходная?

— Для уровней пятьдесят плюс достаточно полноценных и насыщенных локаций, так что скорее всего да. Либо есть какая-то еще не открытая или не запущенная линейка заданий, связанных с этим местом.

— Почему вы думаете, что этот ваш убийца богов прячется

именно здесь?

— Наш общий ушастый и многоглазый друг в этом почти уверен. Так что его и спрашивай.

Ну да — свалить всю ответственность на молодого управляемого Искусственным Интеллектом бога, это так по-игроковски.

— Ну и что бы ты нас совсем уж за зверей не считал, вот, держи. Твое снаряжение...

Игрок Алекс предлагает вам обмен.

— Только не потеряй, это вещь из нашего кланхрана, — усмехнулся он.

Грифон мягко опустился на землю, почти спланировал, широко раскинув крылья и отчаянно заработав ими, лишь уже у самой земли.

— Помни, что я тебе сказал про это место, — добавил игрок.

Внимание! Вы чувствуете опасность!

Вы чувствуете, что здесь погибло много существ.

Высокое Восприятие и талант «Запах Смерти» разом завопили об опасности, едва я ступил на землю.

— Ква-ква, — неодобрительно покачал головой Хубаба, шумно втянув воздух.

— Монстры?

— Смотри...

В руках Алекса появился огромный кусок мяса.

— Ква-а-ай! — тут же среагировал лякуш, и требовательно протянул руку.

Но игрок лишь хорошенько размахнулся и зашвырнул аппетитную вырезку куда подальше.

Мясо плюхнулось на землю шагах в тридцати от нас.

Грифон издал радостный клекот и бросился к угощению, раскинув в стороны крылья.

Хубуба нахмурился и двинулся следом. В его руках появилась гигантская дубинка.

Зверю оставалось до вожака куска мяса шагов пять, когда вдруг земля под его ногами вздыбилась и лопнула.

Раздался отчаянный визг, посыпались перья, и вот уже грифон отчаянно сражается за свою жизнь, нанизанный на пятиметровый каменный шип, словно бабочка на иглу коллекционера.

— Это и есть пики Отверженных. Монстров в локации почти нет, зато полно ловушек. Так что будьте осторожны и внимательно смотрите, куда идете.

Хубуба застыл на месте, так и не опустив поднятую ногу. Задумчиво почесал затылок.

Дубинка в его лапе пропала.

Лякуш тяжело вздохнул, развернулся и потопал к нам, уже не обращая никакого внимания на аппетитный кусок мяса.

— В сумке есть кое-что, что вам поможет тут выжить, но лучше полагаться на себя и свои способности. Иногда вещи тут... меняются.

— Спасибо, что предупредил, — буркнул я.

— Вот, держи. Одноразовый.

Алекс раскрыл ладонь и протянул мне золотой свисток с рисунком грифона на нем.

— А ты как сам-то выбираться будешь? У него же кулдаун на возрождение.

— Урок номер два, — игрок ухмыльнулся, и сделал пять шагов в сторону.

Земля под ним лопнула, и он, нелепо всплеснув руками, провалился вниз, меньше чем за секунду исчезнув из поля зрения.

— Квак...

Удивленно квакнув, Хубаба пару раз топнул, проверяя землю под собой на прочность. Убедившись, что она никуда проваливаться не собирается, жаба-переросток уселся на корточки и принялся жрать что-то, появившееся в его перепончатых лапах и похожее на клубок спутанных бурых нитей.

Я подошел к краю ямы и глянул вниз.

Глубокая — не меньше пяти метров, и дно западни было усеяно

двухметровыми острыми каменными шипами.

Пики Отверженных.

Если у них такие «сюрпризы» в порядке вещей, то я прекрасно понимаю, почему их отвергли...

Безжизненное тело Алекса сломанной куклой раскинулось на дне, нанизанное сразу на два каменных шипа. Надо бы его обыскать, пока не исчез, но во-первых, спускаться вниз не было ни малейшего желания, а во-вторых, наверняка все ценные вещи у него защищены от выпадения при смерти. Или и вовсе — персональные.

Через час тело исчезнет, и можно будет спокойно собрать выпавшие предметы, если такие будут. Ну а пока можно обдумать дальнейшие планы.

— Ква? — жабообразный протянул мне свой «обед» и жестом показал, как он что-то закидывает в рот. Мол, угощайся.

Я глянул, чем он там собирается меня травить.

Обуревающие водоросли (съедобно)

И больше никакой информации, значит, без моего умения «Пожирающие» это совершенно бесполезный комок водорослей. Впрочем, почему бы и не попробовать, раз угощают?

Вы съели Обуревающие водоросли! Получено +5% опыта владения умением «Пожирающие»: уровень 4 (27%). Магия Воды: +5 (+0) на 20 минут. Болотство: +5 на 20 минут.

Неплохо, на самом деле. Не знаю, как оно на вкус, но вот прибавки к навыкам очень порадовали, пусть даже Магией Воды я и не владел. Это что получается — мой немногословный спутник не только воин, но еще и шаман, раз жрет такое? Или ему просто нравится вкус?

Надо бы узнать побольше о Хубабе и его способностях. Правда, непонятно, как это можно сделать. Он мне не питомец, не мое изделие — просто компаньон, обычный член группы.

Все, что я могу видеть, это иконку с его статусами и основными стататами: имя, уровень, текущее значение здоровья, энергии и жижи.

Жижа? Это еще что такое?

У каждого персонажа есть Здоровье. А еще Энергия — для активации боевых приемов и на большинство видов крафта, и Мана, которая расходуется на заклинания и крафт.

У некоторых классов есть дополнительные ресурсы. Например, у жрецов это Благодать, получаемая за жертвоприношения и во время молитвенных ритуалов. У берсерков — Ярость, накапливаемая при нанесении критических ударов и при получении урона.

Но жижа?!

Про такое мне слышать еще не приходилось. Хубуба явно воин, судя по его габаритам и оружию. И по названию класса, разумеется. Маны у него нет, значит, стандартными видами магии он не владеет. Например, у меня мана появилась лишь с получением навыка Некромантия и соответствующих умений. А значит, эта самая Жижа отвечает за его колдовские умения. Или шаманские. Или болотные.

Что? Ты? Такое?

Словно почувствовав мой взгляд, лякуша обернулся:

— Ква?

— Скоро выступаем, — успокоил я его.

И призвал Дохлятину.

— Квааа, — довольно пророкотал Хлюбаба, выронил пучок своих любимых водорослей и направился напрямик к нам, облизываясь.

— Эй-эй! — я встал между ним и злобно зашипевшей кошкой, — Не трогать! Друг! Не еда!

— Не ква-а-а? — разочарованно пророкотал гигант.

— Не ква, не ням-ням, не жрать и даже не кусать! Ферштейн?

— Ква, — расстроено отозвался болотный воин.

В его руке появился новый пучок водорослей, который он... протянул Дохлятине! Кошка-зомби сделала несколько неуверенных шагов, вытянула шею, обнюхала угощение и чихнула. Помотала головой и снова спряталась за меня.

— Не ква, — прокомментировал лякуша.

Он ловко забросил водоросли в свою огромную пасть и с

довольным видом зачавкал, убедившись, что на его запасы провизии новый компаньон не претендует.

Итак, на данный момент мне известно два типа ловушек: выскакивающие из земли шипы и скрытая яма, дно которой усеяно кольями. Причем, в такой яме может помереть даже хорошо экипированный высокоуровневый игрок вроде Алекса.

У Хабубы 800 Здоровья, но никакой брони или других способов защиты — не факт, что он выживет, если активирует какую-нибудь ловушку. Поэтому мне и нужна Дохлятина. В самом лучшем случае кошка сумеет отыскать потенциальную угрозу. В худшем — я узнаю, сколько урона наносят эти самые Шипы Отверженных.

К сожалению, ни умений ни параметров моей питомице не хватило, чтобы почувствовать угрозу, поэтому все пошло по худшему варианту.

Дохлятина получает 340 урона (физич.) от Шипы Отверженных. Здоровье: 0/182.

Дохлятина погибает!

Хорошая новость — Хубббв скорее всего пару-тройку ловушек переживет. И я тоже.

Плохая новость — я понятия не имею, где искать этого загадочного убийцу богов, как далеко он живет и как много ловушек встретится нам на пути.

Судя по тенденции — более чем достаточно, чтобы отправить на тот свет несколько десятков, а то и несколько сотен Хубаб, Бесов и Дохлятин.

Интересно, а можно ли убить аватара бога?

Впрочем, уж если богов убивают, то это жабообразное квакающее недоразумение тут и подавно скопытится. Или, скорее, слатится — ноги у Хубабы, как и у обычных не божественных лягушек, были больше похожи на ласты.

В общем, наш единственный шанс выжить в этой отверженной мясорубке — это я сам. Точнее, мое сверхразвитое Восприятие и человеческий разум.

Первые две ловушки уже снова исчезли, точнее, выглядели как и любое безопасное место. Возможно, они снова настороже и

поджидают свою жертву. Возможно — еще на перезарядке. Или сменили свое местоположение.

Были лишь один способ это проверить.

— Эй, здоровяк. Подними-ка вот этот камень, — приказал я Хубабе.

Лякуш послушно подошел к булыжнику размером с его голову и без малейших усилий поднял его.

— Теперь бросай вон туда.

— Квак! — грозно рявкнул мой телохранитель, и булыжник отправился в полет.

Камни Хубаба бросал довольно точно, но на его падение ловушка, еще совсем недавно прикончившая грифона, никак не отреагировала. Возможно, он был слишком легкий.

— А теперь вон тот, и бросай туда же.

Второй булыжник, размером примерно с Дохлятину, отправился туда же, для чего лякушу пришлось подойти к ловушке шагов на пять.

И снова — никакой реакции.

И, самое обидное, что совершенно непонятно, хорошо это или плохо!

— А теперь беги вон к тому дереву! — снова приказал я, отправляя божественное воплощение на верную смерть.

— Ква, — отозвалось воплощение, и послушно побежало в заданном направлении.

— Быстрее! Еще быстрее!

Здоровяк ускорился, но я почти не заметил никакой разницы в скорости.

Раздался громкий треск, когда из земли вырвались острые каменные шипы, пронзая воздух и ногу замешкавшегося Хубабы. Полтора десятка смертоносных кольев бессильно рассекли воздух, и лишь один из них — успел зацепить не шибко быстро бегущего аватара.

— Квак, — недовольно прокомментировал он свое ранение.

Полторы сотни урона — считай, царапина, с его то Здоровьем!

Хубаба использует умение «Залепить грязью». Здоровье: +100 (750/800).

Жуткого вида рана на бедре лякуша покрылась коркой грязи, а когда та треснула и отвалилась, то от травмы не осталось ни следа — даже крови не было!

Полоска «жижи» рядом с иконкой моего телохранителя сократилась едва ли на десятую часть — в общем, как выяснилось, о своих ранах Хубаба в состоянии позаботиться сам.

А еще я узнал, что ловушки перезаряжаются очень быстро, никуда не пропадают и не перемещаются, а еще реагируют только на живых существ. Скорее всего — на подвижных живых существ. И при этом срабатывают достаточно медленно, и их можно проскочить бегом.

Поправочка: так работают наземные ловушки. А вот яму с кольями еще нужно проверить.

— Эй, а теперь давай беги вон туда, к тому камню, — снова приказал я.

— Квак.

Аватар Нааму мотнул головой и демонстративно уселся на землю, всем своим видом отказываясь выполнять самоубийственный приказ спятившего зомби.

Кстати да — на Дохлятину ловушка тоже среагировала, а значит, они срабатывают не только на живых существ, но и на мертвых.

— Не побежишь?

— Ква-а, — Хубаба достал свою дубинку и начал полировать ее куском кожи, делая вид, что не слышит и не видит меня.

Что ж, придется проверять самому.

Я открыл инвентарь, чтобы проверить, не завалялась ли у меня там веревка. А еще — лестница или, на худой конец, табуретка, чтобы было легче выбираться из ямы.

Но первое, что попало мне на глаза, это была сумка Алекса.

Как он сказал? «Там есть кое-что, что поможет вам выжить»!

Прости, Дохлятина, твоя смерть была напрасной, нелепой и глупой. Куплю тебе за это красивый ошейник с крутыми бонусами. А себе — шапку с бонусом на Интеллект, может хоть так я смогу удерживать в голове полезную информацию.

Я открыл сумку, в которой было всего-то шесть ячеек...

Глава 17. Шаг за шагом

Первый «подарок» — **Зелья Ремонта**, восстанавливающие по 1000 единиц прочности, 20 штук. С учетом того, что любые зелья действуют на меня всего в пол силы, то этого как раз хватит для того, чтобы двадцать раз мгновенно и полностью исцелиться.

Разумеется, я перенес их в слот быстрого доступа. На нежить не действуют стандартные зелья восстановления, так что с этими склянками Алекс расстарался специально для меня.

— Ква? — Хубаба отвлек меня от изучения подарков.

В его громадной лапище извивалась змея толщиной в мою руку. Судя по названию — очень злая и очень ядовитая. По крайней мере на мой взгляд, безобидная змейка не может называться **Бешеной мамбой**.

— Можешь это съесть, — махнул я рукой.

Лякуш одобрительно квакнул, и одним движением откусил примерно треть змеи и преспокойно проглотил.

Сурово! Хотя, аватар бога, наверняка, может себе и не такое позволить.

Во втором слоте лежала пачка **Крыльев Ночного Нетопыря**. Помимо вполне логичного вопроса о том, существуют ли еще и дневные нетопыри, у меня появился и главный: зачем?

Вряд ли предполагалось, что я приделаю их к себе и смогу воспорхать над смертоносными ловушками аки бабочка, не касаясь земли. Точнее, аки ночной нетопырь. Это был не предмет экипировки, а самый обычный ресурс для крафта, добываемый из одноименных тварей.

Разве что рядом с названием стояла пометка «съедобно», а значит, я мог использовать на эти крылья умение «Пожирание» — об этой моей особенности Алекс знал и периодически снабжал меня редкими потрохами да травками.

Вы съели Крылья Ночного Нетопыря!

Получен временный эффект «Эхолокация». Действие: 20 минут.

Получен временный эффект «Слепота». Действие 10 минут.

Ну вот, еще и ослеп! Все вокруг заволочла непроницаемая тьма.

— Ква, — раздалось где-то впереди.

И именно там тьма вдруг расступилась, превратившись из непроницаемой — в полупроницаемую. Вот только очертания объектов проявились в виде мутных контуров, а сами предметы так и остались черными пятнами. Вот одно из них шевельнулось и снова недовольно квакнуло.

Очертания окружавших меня предметов стали более четкими, причем, чем ближе они находились к Хубабе, чем отчетливее были видны, а вот на расстоянии шагов в 20-30 уже размывались в непонятные пятна. Так что меня по-прежнему окружала «черная пустошь».

— Эй, ну-ка еще раз квакни! — попросил я.

И прозрел.

Точнее, вокруг меня тоже «нарисовался» монохромный мир из небрежно очерченных размытыми контурами предметов.

Так вот ты какая, эхолокация!

— Раз-раз. Два-два, — громко и отчетливо сказал я.

Картинка вокруг стала четче и подробнее, хотя она по-прежнему была лишена цвета, а сами предметы — деталей.

Ну и шуточки у некоторых. Ладно, Алекс, я тебе еще припомню это издевательство.

Бес > Алекс: Эй, может, разъяснишь, что за дрянь ты мне подсунул?

Персонаж ограничил круг лиц, которые могут отправлять ему личные сообщения.

Вот и поговорили.

— Коз-з-зел... — прошипел я и встал, — Над трупом твоим, чтоли, поизмываться?

Взгляд мой упал на то место, где еще должен был лежать на дне ямы Алекс и...

Я все понял. Потому как яма тоже была видна, вот только ее

контур был показан не слегка размытой и кривой линией, как у камней рядом, пня или того же лякуши, а прерывистым штрихпунктиром.

Как на объемных моделях показывают невидимые детали, скрытые внутри объекта.

— Эге-ге-гей! — крикнул я, «засвечивая» местность еще на добрый десяток шагов вокруг.

И замечая еще пару ям, точнее, пунктирных контуров на земле.

Понятия не имею, как, почему и зачем разработчики реализовали в игре такой сомнительный режим зрения, но мне это лишь на руку. Забавно, а здесь есть «тепловое» зрение? Или фасеточное, как у насекомых? Не удивлюсь, если да — такие фишки были еще в древних 3Д-играх, так что технических сложностей в этом нет.

С непривычки видеть мир вот таким вот, словно схематично нарисованным карандашом на черной бумаге, меня качнуло, и я опустился на колени, опираясь на землю руками.

Земля как земля.

Я вдруг вспомнил слова Авраменко о том, что мы играем в «чужие воспоминания». Я ведь никогда в жизни не гладил медведя. А кто-то другой — не трогал голыми руками землю. Выходит, он вполне может получить и мои воспоминания о том, какая земля наощупь, когда вздумает ее коснуться?

Или получить мои ощущения вкуса маминых блинов.

Или крови, наполняющей рот после того, как собственные зубы разрывают щеку от сильного и точного удара.

Отмороженные кончики пальцев. Ударяющий в нос едкий запах ацетона. Плач соседского ребенка за стеной: все то, что я когда-то пережил, и что было моими (и только моими!) воспоминаниями — теперь мог «вспомнить» любой другой игрок «Мира Фантазий», который попытался получить аналогичные ощущения в игре?

Сломанные руки, занятия любовью, вкус экзотических блюд, движения танца, плавящаяся от жара кожа, шум моря — тысячи и миллионы чужих ощущений и воспоминаний о них.

Бррр...

— Эй, зеленый! Шагай за мной след в след, — скомандовал Хубабе я и пошел.

Логично было предположить, что загадочные отверженные вряд ли станут лепить ловушки слишком близко друг к другу, и те, что мне удалось отыскать... точнее, в основном Алексу — служили тому доказательством. Поэтому я двигался от одной подземной ловушки к другой, аккуратно обходя их по периметру, а «свободное» пространство между ямами пересекал своими любимыми «Рывками».

Несколько раз за моей спиной срабатывала ловушка, но каждый раз каменные шипы опаздывали примерно на пару секунд.

Лякуш же, несмотря на то, что выглядел медлительным и туповатым, даже без моих подсказок догадался, что «след в след» не стоит понимать буквально, и не стал переть напролом через торчащие из земли шипы высотой в полтора его роста. Он аккуратно обходил эти каменные «заросли» по самому краю, а затем шел дальше по моим следам.

На то, чтобы преодолеть каменное плато и выйти к лесу, нам понадобилось два часа и пять штук Крыльев. Но вот, опасный участок остался позади, и теперь перед нами возвышались мрачные сосны с кривыми лапами-сучьями. И я был готов поклясться чем угодно, что на этом наши трудности только начинаются — уж если эти мерзкие Отверженные ухитрились на ровном месте устроить такое западл... такие западни, то уж в лесу они точно развернуться на полную!

Там одними ямами с кольями и кольями без ям точно не обойдется.

— Смотри, малыш, чего папка умеет! — гордо объявил я и призвал **Призрачного Пса**.

В описании заклинания было сказано, что он умеет выполнять роль сторожа, предупреждая о приближении чужаков, и искать тайники. Вот пусть и ищет.

Я приказал полупрозрачному порождению некромантии пройти десять шагов вглубь чащи. Затем еще десять. И еще. И только потом обратил внимание на то, что призрак преспокойно проходит сквозь пни, кусты, а может быть даже и сквозь деревья — а значит, ловушки на него не сработают.

Или сработают?

Проверить это было легко — достаточно просто отправить зверя туда, где точно есть западня. Вон, возле того камня, например. Там еще видны пятна бурой слизи, заменявшей лякуше кровь — это Хубаба отвлекся на что-то съедобное (по его мнению) и замешкался, потеряв в итоге половину здоровья.

Туда я и отправил молчаливое полупрозрачное порождение некромантии.

Призрачный пес спокойно добежал до камня и уселся прямо на ловушку, которая никак не отреагировала на его появление. То ли весу в нем маловато, то ли жизни, то ли просто система знала, что зверь не получит урона, если западня работает.

Будь на моем месте нормальный некромант, он бы призвал десяток-другой скелетов и их костями забросал бы все окрестные леса, разряжая ловушки. Но в моем арсенале нет таких заклинаний — только призыв вот этого монохромного недоразумения, да управление трупами.

Я активировал умение «Поиск жизни» в надежде, что где-нибудь поблизости ошивается незадачливый кандидат в эти самые трупы, но нет — кроме меня и Хубабы в радиусе сотни метров больше не было ни единой живой души.

— Эй, жаба-переросток, может, ты умеешь призывать каких-нибудь тварей?

— Ква, — гордо кивнул тот в ответ.

Он снял с руки браслет, сорвал с него одну бусинку и бросил ее на землю. Затем запрыгал на одной ноге, одновременно с этим не то квакая, не то булькая что-то неразборчивое.

Бусина вспыхнула, и плавно поднялась в воздух, превращаясь в тусклый светящийся шар.

Болотный дух 25-го уровня — гласила надпись над ним.

Ну, типа спасибо, типа помог, великий и могучий аватар повелителя болот. Вот только толку с этой твоей помощи... Даже я, простой жрец, способен на большее!

Например, призвать **Водяницу**, не очень сильную, но зато вполне материальную болотную жабу, плюющуюся ядом. Или

Угрюмого квакера, кто бы они ни был. Это умение у меня было совершенно не развито — но оно даже и к лучшему, меньше будет расходовать благодати, а призванную тварь все равно в расход пускать.

Я достал лопату и пару раз ткнул ей в землю, создавая небольшое углубление. Затем вытащил «бездонную» флягу и вылил в ямку примерно три литра, чтобы получилась лужа.

Многие призывающие заклинания Некромантии требовали наличия трупа, могилы или неприкаянной души. А молитвы из дерева умений Болотства — болото или хотя бы небольшой искусственный водоем, который у меня получился.

Я активировал «Призыв угрюмого квакера» и восхищенно уставился на существо, которое выбралось из моей лужи.

— Ква? — недоуменно пробормотал Хубаба и почесал свой зеленый затылок дубиной.

— Ква? — угрюмо отозвался квакер.

Он с интересом изучал свою точную копию. Разве что мой спутник был в полтора раза крупнее, и в десять раз постарше уровнем, чем призванная тварь. Ну и увешан своими шаманскими побрякушками.

Кулдаун на призыв аж целых десять минут после гибели первого воина, так что нам предстоит долго, нудно и дорого зачищать это треклятое место.

Дорого, потому что мои молитвы жрут Благодать, получаемую не из воздуха и зелий, как та же мана, а из жертвований. То есть прямая конвертация ценностей материальных в ценности духовные — совсем как в реальности, ага. Только что-то не видел я посреди болот храмов с золотыми куполами, да и жрецы Нааму щеголяют в тех еще обносках, да еще и на свои кровные купленные.

— Иди туда, — скомандовал я, указывая болотному воину на разлапистое дерево метрах в двадцати от начала леса.

Тот выставил вперед свое легкое копьецо с наконечником из рыбьей кости, больше похожее на гарпун, и двинулся вперед.

«Бздыыыынь!» — звонко щелкнуло что-то, едва он прошел десяток шагов.

И тут же мой саммон отправился в недалекий, но очень громкий полет по причудливой орбите, издавая недоуменное «Кваааа!»

На землю он рухнул шагах в тридцати за нашими спинами.

А в точке его вынужденного «старта» дрожала и вибрировала толстая ветка, которая и исполнила роль импровизированной катапульти.

Лякуш подбежал к своей уменьшенной копии, схватил его своей мощной лапищей и одним рывком поставил на ноги. Сунул призванному мобу в лапы его копьёцо, махнул в сторону леса и скомандовал:

— Иди. Туда.

А затем хлопнул по плечу, оставляя на нем огромный грязный отпечаток перепончатой лапы. Полоска здоровья болотного воина начала быстро восстанавливаться.

Похоже, Хубаба мог и его лечить своими грязевыми припарками.

Настроение у болотного от этих целебных процедур явно улучшилось, и он хоть и осторожно, но вполне бодро отправился выполнять приказ.

Дотопал до ветки, ткнул в нее копьем и тут же отпрыгнул назад, словно опасаясь, что дерево даст ему сдачи.

Я специально засекал время: на каменном плато ловушки пропадали через пять минут, а перезаряжались — еще через пятнадцать.

— Давай-давай, топай.

Пять. Четыре. Три шага. Два шага до дерева. Есть! Без каких-то проблем призванный мной воин добрался до дерева, коснулся его и повернулся к нам.

«Чвяк!» — с глухим стуком припечатало его к стволу толстое бревно, подвешенное на лианах.

— Квак, — Хубаба задумчиво почесал свой бородавчатый затылок.

Да уж, квакнулся саммон знатно. Тут и лечить нечего — его твоей целебной грязью теперь разве что замазать можно, чтобы не слишком выделялся на стволе.

Пришлось ждать десять минут и призывать второго воина.

За это время я сам быстро сбегал сперва до ветки, а потом и до опасного дерева, и выложил на земле из щепок кресты. Прележат эти «метки» всего час, а потом игра приберет их, как мусор, но нам больше и не надо. Да и на своей карте я пометки продублировал.

Кроме этих двух ловушек на меня не среагировала ни одна западня, а значит, на этом участке пути их больше и не было. Впрочем, как я и ожидал.

Для верности выждал еще несколько минут, чтобы ловушки успели перезарядиться, а потом призвал второго квакера. Который мне показался еще более угрюмым, чем первый. Видать, догадывался, какая судьба его ждет.

— Иди туда, — указал я на первую метку.

Жабо-человек выставил вперед копые и зашагал навстречу смерти.

— Падай! — крикнул я, когда ему оставался всего один шаг до креста из щепок.

Вот за что люблю нормальных саммонов, так это за их исполнительность и послушание. Не мешкая ни секунды и не задавая вопросов, квакер плашмя грохнулся на землю там же, где и стоял.

Щелкнуло, и над его головой затрепетала разогнувшаяся ветка-катапульта.

Вывод номер один: «таймеры» у лесных ловушек точно такие же, как и у «равнинных».

Кстати, надо бы озаботиться не только метками, но и таймерами.

— Теперь иди туда! — приказал я, и указал на следующую метку.

Была такая возможность прямо в игровом интерфейсе управления призванными существами: указывать, куда пойти, какой предмет взять или использовать, какой ресурс добывать, какого врага атаковать, или кого из союзников защищать.

Квакер послушно исполнил приказ и... пополз к указанному мной дереву!

Да уж, «способен беспрекословно выполнять простейшие

команды мага-призывателя» — точнее и не скажешь! А на то, чтобы сначала встать, у него не хватает ни ума, ни фантазии. Обо всем приходится самому думать, пальцем тыкать да слизь с подбородка подтирать.

Впрочем, пусть себе ползет: вдруг наткнется на еще одну неизвестную нам ловушку? Заодно проверю, что служит триггером для их срабатывания.

«Бдынннн!» — глухо ударило бревно о ствол дерева, пролетев над головой ползущего квакера и угодив точно в останки его предшественника, размазанные по стволу.

На каждую из ловушек я уже завел таймер, и теперь точно знал где, что, когда и как жажнет на этом коротком отрезке в жалкие тридцать шагов.

А впереди возвышается густой лес, и тянется он, если верить карте, километров на десять, затем сменяясь самыми настоящими горами. Наверняка тоже усеянных смертоносными ловушками.

— Ква? — тронул меня за плечо Хубаба, указывая на квакера, который так и остался лежать под деревом, дожидаясь следующего приказа.

— Возвращайся к нам, — скомандовал я.

Болотный воин послушно пополз назад.

Нет, ну это уже никуда не годится!

— Вставай! Теперь беги к нам.

А еще теперь я точно знаю, что ловушки реагируют на вес. Впрочем, как и большинство ловушек в игре, кроме самых хитрых, с магическими триггерами, которые вообще можно было едва ли не скриптовать, задавая целый набор условий для их активации.

К счастью, наши были попроще, а значит, и обойти их можно. Знать бы только, куда двигаться, и где искать нашего загадочного убийцу богов. Вот будь я на него месте: могучий и уставший от излишнего внимания к своей персоне, то куда бы спрятался?

Окружить себя множеством ловушек — это хорошо, это правильно. Или забраться туда, где кто-то другой их напичкал для каких-то своих целей — тоже сгодится. Ну а дальше?

Не на дереве же он сидит?

На карте Пиков Отверженных было немало белых пятен, и отмечено всего два населенных пункта. Точнее, когда-то населенных: Кривая Башня и поселок со странным названием Ашрамар, от которого веяло чем-то восточным.

Жаль, нет возможности подключиться к сайтам и форумам и глянуть, что там найдется по этому поселку.

Итак, где бы я спрятался на месте убийцы богов?

Башня, хоть и кривая, хорошее место для нелюдимого отшельника, которому и эхо — достойный собеседник. Зато в деревне можно затеряться среди ее жителей и выдавать себя за местного... Если только ты не игрок...

Значит, топаем к Кривой Башне. Причем — максимально легко и бесшумно, чтобы не активировать ловушки.

И поможет мне в этом обновка, найденная в третьем слоте сумки Алекса. Который, гад, точно знал, с чем мне предстоит столкнуться, и даже не намекнул. Ну ничего, вот выберемся — я его мамочке нажалуюсь. Точнее, папочке. Зеленому, лопухому и пятиглазому богу.

Красные башмачки
Тип: Обувь
Качество: уникальное+2
к Броне+10% к сопротивляемости Огню
Особое: на 20 минут снижает вес владельца до 5 килограмм, теряя 1 прочности.
Прочность: 10/20

— У меня к тебе три вопроса, — повернулся я к Хубабе, — сколько ты вешишь, какой вест можешь поднять, и какой у тебя размер ноги?

Глава 18. Убежище

Так мы и двинулись дальше вглубь леса — громадный лякуш Хубаба в ярко-красных остроносых туфлях, которые он неведомым образом сумел экипировать на свои ноги-ласты.

И я, устроившийся у него на руках, словно годовалый ребенок.

Не самый удобный способ передвижения, скажу я вам, потому как меня трясло, укачивало, вжимало в покрытую слизь и так далее.

А еще этот болотный выкормыш безмозглого Нааму наловчился раздвигать моим телом колючие кусты, и мной же прикрывался от хлещущих со всех сторон ветвей. Так что мне регулярно приходилось зашивать себя любимого прямо на ходу.

Не очень удобно и быстро, конечно, зато дешево. Потому как зелья, чувствую, мне еще пригодятся. Угрюмый квакер отстал от нас, едва мы углубились в лес. Ну, как отстал — угодил в яму с кольями и погиб смертью храбрых и отчаянно квакающих.

Нового я не стал призывать: пользы от них сейчас никакой, да и запасы Благодати не бесконечные.

Кстати о ней, родимой. Помимо жертвоприношений и молитвы, Благодать я так же получал от своей Сети Силы, которая на данный момент насчитывала 2 Храма, 6 Алтарей и 5 Поселений.

— Хуба топтать! — радостно объявил жабо-человек, и принялся прыгать.

При этом он старался приземлиться на громадные, размером с баскетбольный мяч белые грибы, чтобы раздавить их — очень уж нравилось ему это занятие.

За те два часа, что мы блуждали среди деревьев и ловушек, полянки, усеянные подобными грибами, попадались нам уже в четвертый раз. И каждый раз Хубаба устраивал свою безумную пляску.

— Духи хотеть! — отвечал он на мои попытки прекратить это прыгающее безобразие, и продолжал прыгать до тех пор, пока оставался хотя бы один целый гриб.

Не знаю, чего там хотели духи, но, судя по блаженной улыбке на жабьей морде лякуши, сизый дымок, струящийся из лопнувших грибов, явно был ему по вкусу.

К счастью, на этот раз нам попало всего несколько грибов, и тряска прекратилась довольно быстро. И я сразу же открыл конструктор скриптов, чтобы создать простейший таймер с оповещением: моя Сеть Силы приносила 820 единиц Благодати в сутки, то есть 34 единицы каждый час — как раз хватит на парутройку мелких молитв.

Я вытащил на экран главного интерфейса полосу прогресса, разместил ее под шкалой Благодати и привязал таймер — теперь наглядно было видно, когда и сколько божественной силы «капнет» на мой счет стараниями последователей Нааму.

Хлюба размеренно шагал к обозначенной мной цели — Кривой Башне — но к этой монотонной тряске я уже успел приноровиться, и не испытывал никаких неудобств.

Жаль, что я не чувствую запахов. Интересно, а как пахнет лякуш? И откуда разработчики взяли этот запах — неужели кто-то на полном серьезе обнюхивал лягушек?

Как же хорошо, что я не чувствую запахов!

Так, таймер прихода Благодати. А почему бы не привязать к нему простенький скрипт?

И я настроил автоматический запуск умения «Медитация», которое давало мне 5-30 Благодати совершенно бесплатно, правда, всего 4 раза в день.

— Хуба падать, — вдруг услышал я, и тут же какая-то неведомая сила вырвала меня из лап лякуша, бросила на землю и покатила по траве.

Получено 240 урона (физический). Здоровье: 130 из 376.

На вас наложен эффект "Кора железного дуба". Сила: 5. Длительность 15 секунд.

Благодати у меня не так много, чтобы тратить ее на «Щит Духа», так что придется потерпеть. Ну и кто это меня так приложил?

Не кто, а что — здоровенный каменный шип, вонзившийся в спину, торчал у меня из живота примерно на метр. Ловушка.

Рядом лежал лякуш, уставившись выпученными глазами в кроны деревьев, сомкнувшиеся над нами непроницаемой для солнечных лучей крышей.

— Эй, зеленый! Жив?

Тишина.

Все его шкалы на максимуме — и здоровье, и энергия, так что он точно жив и не выбился из сил, то есть не уснул от истощения и не потерял сознание. Значит, это действие какого-то дебафа, вот только рядом с его портретом нет ни одной иконки временных эффектов.

— Эй, ты тут? Мне нужна твоя помощь.

Что-то шевельнулось за деревьями. Первое живое существо за все те часы, что я нахожусь в этой локации — оно вышло на смертоносную поляну и подошло ко мне. То ли вид нанизанного на двухметровый каменный шип зомби было для него обычным делом, то ли мозгов у него не хватало на осмысление всей ситуации, но смотрело существо на меня совершенно спокойно — я бы даже сказал равнодушно.

Как на букашку, ползущую мимо.

Укугра (НИП). Гворлинг, Искатель еды 50-го уровня. Здоровье: 420 / 420. Сильные стороны: Шакрам.

Описание было под стать внешности этого порождения большого разума какого-то дизайнера монстров. Перемещалось оно подобно обезьянам, опираясь на верхние длинные конечности, да и в целом напоминало обезьяну, только очень, очень и очень тощую и лысую, разве что без хвоста, да морда у твари была совершенно плоская.

Судя по выпирающим ребрам и худющим конечностям существа — оно самый паршивый «искатель еды» в мире. Но куда больше меня смущала морда твари, больше похожая на маску. Живую, кожаную маску, лишенную носа и рта.

Да-да, у этого гворлинга были только глаза, которые и уставились на меня, внимательно рассматривая. С огромным интересом.

Существо протянуло руку и аккуратно коснулось тощим костлявым пальцем наконечника каменного шипа, покрытого моей

кровью. Черной и ядовитой кровью.

В которой гворлинг старательно испачкал свой палец и сунул его в рот. Точнее, в отверстие, появившееся там, где обычно у человекоподобных существ находится рот.

Разумеется, здоровье твари тут же начало уменьшаться. Медленно, да и дот на нем повис всего на минуту — так что не помрет.

Тварь недовольно замотала головой и протяжно засвистела. Ну или начала непонятным мне способом издавать звук, похожий на свист — ни рта, ни каких-либо других отверстий на ее плоском лицемаске не появилось.

— Уходи, невкусный чужак! — заверещал вдруг гворлинг.

Ротовое отверстие снова образовалось на его морде.

— Не могу.

— Тебе тут не рады. Ты плохая еда.

— А вот я этому, напротив, очень рад.

— Большой зеленый — тоже плохая еда, — я сразу понял, что он имеет в виду до сих пор неподвижно и беззвучно лежащего Хубабу.

— Зато у меня в сумке есть много хорошей еды.

— Дай! — существо требовательно протянуло лапу, — Дай и уходи!

— Мне нужно попасть в Кривую Башню. Я тебе дам еды, а ты покажешь дорогу.

— Хозяин тебе не рад. Дай хорошую еду и уходи.

— Я не смогу уйти без своего друга. Тут повсюду ловушки.

— Хозяин никому не рад, — почему-то кивнул гворлинг, — Плохой друг. Плохая еда. Убей его! — неожиданно закончил он.

— Убить твоего хозяина?

— Его! — существо сорвалось на визг, и указало на Хубабу.

— Тогда ты отведешь меня в Башню?

— Никто не пойдет в Убежище. Только гворлинги и хорошая еда. Уходи.

Теперь я окончательно убедился, что Башня — и есть моя цель. И мне еще больше захотелось туда попасть.

— Не могу уйти, — я показал на шип, — Эта штука не отпускает.

— Хорошая тыкалка, — согласился гворлинг, — Злая.

Ох и везет мне в последнее время на туповатых примитивных собеседников! То Гарб, то «сладкая парочка» гоблинов в теле каменного цербера, то жабообразный Хубаба, а теперь еще и вот это — чем бы оно ни было. Жалуют разработчики вычислительные ресурсы для своих ИскИнов, на всем экономят.

Существо хлопнуло в ладоши, и торчавший из моей груди каменный шип пропал, словно его и не было.

Выходит, тупая тощая тварь не только умеет передвигаться по этому жуткому лесу, обходя все ловушки, но и управляет ими?

— Я хочу поговорить с твоим хозяином. Проводишь меня к нему?

— Хозяин тебе не рад. Хозяин никому не рад.

— Мне он точно обрадуется.

— Хозяин послал убить чужака. Дай хорошую еду и уходи! — гворлинг снова требовательно протянул лапу.

Хм. Обмен почти равноценный, еще знать бы, что этот «вымогатель еды» жрет. И что-то не было у меня уверенности в том, что он не прикончит нас, получив желаемое.

— Ты невкусный. Ты жадный. Укугра убьет тебя и сам заберет хорошую еду, — спокойно сказал «отниматель еды», который, судя по всему, устал ждать моего добровольного сотрудничества.

— Хуба топтать! — раздался злобный клич за спиной тощего гворлинга, и огромный, зеленый и злой лякуш обрушился на него всем своим весом.

Вообще игра не особо поощряет подобного рода физические воздействия: урон получается небольшим, причем, достается и жертве, и самому «прыгуну», но у Хубабы, судя по всему, был такой специальный навык: прихлопывать врага, прыгая на него.

Потому как гворлинг тут лишился половины здоровья и

испугано засвистел.

Я выпустил свои костяные лезвия, и ударил крест накрест, стараясь попасть в голову.

Ну а окончательно добила голодного свистуна могучая дубинка Хубабы, которую тот с размаху опустил на голову гворлинга.

— Спасибо, — поблагодарил я своего спасителя, — А ты куда пропал, что с тобой случилось?

— ДУХ И СИЛА НААМУ. ПОКИНУЛИ. ЭТО ТЕЛО. ЖРЕЦ! — громогласно объявил лякуш и похлопал себя по брюху.

Как я и думал, Хубаба — это марионетка, управляемая моим болотным покровителем. Ну или как минимум жабо-человек нуждался хотя бы в минимальном присутствии воли своего создателя Нааму.

— Не вовремя ты его покинул, большой и болотный. Нас чуть не убили. И не съели.

— НЕ САМ. УШЕЛ. МЕНЯ ИЗГНАЛИ.

— Кто?

— СИЛЬНЫЙ ВРАГ. ПОЧТИ КАК Я. Я ВОЗВРАЩАЮ. ХУБАБУ.

— Эй-эй, погоди! Что еще за враг? Это тот самый Хозяин, о котором говорил искатель еды?

— Ква, — отозвался лякуш и злобно пнул лежащее перед ним тело гворлинга...

До Башни оставался последний рывок — и последние Крылья, которых хватит минут на двадцать, за которые нужно успеть добраться до места. Ну или придется опять мастерить лужу и призывать всяких болотных тварей, чтобы пускать их в расход... то есть на разведку.

Вот только если верить карте, то на дорогу уйдет около часа, даже с учетом широкого шага Хубабы и если не будет неожиданных остановок. И, глядя на расплющенного гворлинга, мне что-то совсем не верится в то, что это будет легкая и спокойная прогулка.

А впрочем, какой у нас есть выбор? Разве что сдаться в плен в надежде, что эти твари отведут нас к своему хозяину в обход всех

ловушек...

Стоп!

Я запустил скрипт, который последовательно активировал все мои поисковые умения. Как и ожидалось, в доступном для меня радиусе не оказалось больше ни одного живого существа, кроме нас с лякушей.

От которого шла четкая вереница следов, которые вели вглубь леса и как раз в сторону Кривой Башни, нашей с Хубабой цели.

— Или за мной, след в след! — приказал я здоровяку, и смело зашагал по следу.

— Хуба шагать, — послушно согласился тот и, взвалив дубинку на плечо, двинулся за мной.

Я запоздало подумал, что, возможно, на гворлингов местные ловушки просто не реагировали, но все же решил рискнуть, просто на всякий случай активировав «Щит Веры» и еще на пару метров оторвавшись от размеренно шагающего за мной аватара.

К счастью, наш невольный проводник действительно или знал, где спрятаны ловушки, или мог их каким-то образом чувствовать — по его следам мы без каких-либо проблем добрались до нужного места. Сородичи же странного существа если и следили за нами, то держались достаточно далеко, чтобы не попадаться мне на глаза. Ну и область действия моих следящих умений.

Просто так шагать было скучно, и потому я решил побольше узнать о том, на что способен мой немногословный путник.

— Ты их видишь?

— Ква, — отрицательно мотнул головой жабочеловек.

— Слышишь?

— Ква.

— А почувствовать можешь?

— Ква.

Вот и поговорили. Неужели все, на что способен аватар болотного бога — это размахивать дубинкой да швыряться комьями грязи, пусть даже и целебной?

— Зачем тебе все эти украшения? Артефакты? — я жестом указал на свою шею.

Гигант повторил мой жест, пробежавшись толстыми пальцами по доброму десятку ожерелий, украшающих его грудь.

— Хуба надо, — вот и все, что мне удалось из него выжать.

Остаток пути мы проделали молча. Достался же мне напарничек! Даже его жабообразный покровитель — и тот куда разговорчивее. Впрочем, когда он снова подал голос, новости были безрадостными:

— Хуба убивать! Много плохой!

— Где? Сколько? — начал оглядываться я, но густой туман не позволял что либо заметить дальше, чем на пол сотни метров.

Эта ползучая мерзость появилась минут десять назад, и чем ближе была наша цель, тем выше туман поднимался и гуще становился. Впрочем, никаких дебафов он не накладывал, так что это была скорее просто одна из декораций, прилагающихся к Башне, а не искусственно созданная магией или артефактом завеса.

Но ответ мне был уже и не нужен.

Они медленно выходили из тумана один за одним: вооруженные короткими копьями **Искатели врага**, уверенно сжимающие увесистые дубинки **Злые драчуны**, опирающиеся на трезубцы **Хранители еды** и уже знакомые мне безоружные Искатели еды, вжиющиеся в землю и обнюхивающие ее, подобно собакам-ищейкам, идущим по следу.

Десять, двенадцать, пятнадцать — не меньше двух десятков, и еще неизвестно, сколько их там скрывается в клубках тумана.

— Хуба убивать? — вопросительно посмотрел на меня лякуш.

А я молча смотрел на ковыляющего следом за всеми этими «искателями», «хранителями» и «убийцами» гворлинга, неуклюже опирающегося на кривой посох.

Большой Магун. Метра полтора ростом, а значит, «большим» его прозвали явно не за выдающиеся физические возможности и вряд ли за неумную страсть в делах интимных. А значит, это местный шаман или какой другой аналог мага.

— Стой, большой чужак. Стой, маленький чужак, — заговорил

гворлинг с посохом, и его сухой негромкий голос звучал так, словно кто-то перемешивает глиняные черепки.

— Стоим.

— Что вам нужно в землях великого хозяина?

— Дело у нас к нему, о самый большой магун из всех магунов, — не удержался я от «шпильки», чтобы хоть как-то разбавить этот мелокосочный пафос.

— Хозяин никого не желает видеть. Убирайтесь прочь, чужаки! — коротышка вскинул свой посох, и остальные гворлинги повторили его жест, поднимая оружие над головой.

Я задумался. Внешне эта стайка — диакари-дикарями, почти как мое племя чугайя. Правда, разговаривают заметно лучше, но их одежда, татуировки и примитивное оружие говорят о том, что они недалеко ушли в развитии. А значит, их можно перехитрить или запугать.

Оглянулся на Хубабу, застывшего, словно каменное изваяние — выглядит он, конечно, внушительно, но явное недостаточно, чтобы обратить в бегство пару десятков злобных и голодных дикарей.

Призвать вопящего духа? Так вон, этот Магун наверняка у них как раз по всяким злобным духам и есть большой специалист, экзорцирует моего Санграматти, и бровью не поведет. Тем более, что у него и бровей-то нет.

— А ты когда с ним разговаривал? — спросил я у не то шамана, не то командира, не то вождя гворлингов.

— С кем?

— С хозяином.

— Три луны назад, — важно выпрямился полутораметровый Большой Магун на своих тощих кривеньких ножках.

— О, так это давно было. Может, хозяин передумал, подобрел и уже хочет поговорить?

Дикарь задумчиво почесал наверху посоха, напоминающим высохшую руку, затылок.

— Так что ты у него спроси, а мы подождем. Скажи, что великий бессмертный узник желает с ним поговорить. Слово в слово передай.

Но передавать ничего не потребовалось: внезапно между нами воздух пошел хорошо заметной рябью, что-то лопнуло, и раздался уставший голос:

— Кто там хочет меня видеть?

— Я, — коротко, хоть и не оригинально, отозвался я.

— Поэтому ты забрался в мое Убежище? — недовольно пробурчал голос.

Именно так, с большой «У». И, вспоминая оставленные позади многочисленные ловушки, я невольно согласился с голосом: добраться до него было действительно нелегко.

— Да.

— Зачем?

— Я ищу убийцу богов, чтобы предложить ему работу.

«Воздух» предо мной странным образом всхлипнул, вздохнул, чихнул и закашлялся. Все это время со стороны коротышек не доносилось ни звука: едва заслышав голос хозяина, они так и застыли на местах, не шевелясь и, кажется, даже не дыша.

Неплохо он тут устроился, этот загадочный убийца!

— Хуба бросать, — даже не спросил, а поставил меня в известность лякуш, и метнул дубинку.

Я ничего даже сказать не успел, как вдруг помесь бревна с оружием ударного типа вонзилась во что-то невидимое, и оно проявилось.

На толстой ветке, торчащей из портала, висел кривенький и сухонький человечек, отчаянно дрыгающий ногами в бессильной попытке взобраться снова на ветку.

— Уважаемый, может, вам помочь? — вкрадчиво поинтересовался я.

— Великий хозяин! — дружно простонали гворлинги и в благоговейном ужасе бухнулись на колени.

— Хуба хватать! — рывкнул гигант, и сцапал «турникмена» за левую ногу.

— Отпусти! А не то хуже будет! — заверещал тот, второй ногой

беспомощно молотя по лапе Хубабы, — Ты хоть понимаешь, на кого руку поднял ты, жаба-переросток?!

— Ква, — отозвался лякуш.

— А ты сам-то понимаешь, кого пинаешь? — в тон «хозяину» отозвался я, — Между прочим, это аватар великого бога болот. Давай, слезай уже, и поговорим нормально.

— Выкуси!

С тихим хрустом нога человечка отломилась, и тот проворно взобрался на ветку. Повернулся к нам, показал язык и сиганул в портал.

— Врешь, гад, не уйдешь, — крикнул я и скомандовал Хубабе, — Держи портал!

Тот сорвал с груди ожерелье из черепов какой-то мелкой птички, разорвал его и метнул, словно лассо, вслед сверкнувшим из портала пяткам беглеца.

Точнее, вслед его правой пятке — левую лякуш по-прежнему сжимал в лапе.

Ожерелье за что-то зацепилось, гигант довольно квакнул и дернул на себя.

Затрещало, захрустело, и портал начал увеличиваться, словно рвущаяся дыра на штанах.

— За мной! — скомандовал я, и прыгнул в магический проем...

Глава 19. Туманные признания

Реальный мир.

*Резервная оперативная база
охраной фирмы «Спартанец».*

Сергей Авраменко сидел за проекционной панелью, отлаживая очередной фрагмент кода, когда дверь в отсек распахнулась, и в нее вошел Второй, что-то волоча за собой. Как и всегда в присутствии этого седого гиганта, программист вдруг почувствовал себя очень маленьким, хрупким и слабым. Казалось, что вокруг ветерана даже стены раздвигаются, стараясь дать его широким плечам больше простора.

— Кажется, это твое, — пророкотал Второй, и опустил на стол свою ношу, непроницаемо-черный холщовый мешок. Ну или казавшийся таковым.

Пластик стола ощутимо прогнулся под весом.

— Что это? — Сергей бросил быстрый взгляд на мешок, но и только.

Изо всех сил он старался не выказать своего любопытства или беспокойства.

— Слушай, Сергей, — здоровяк навис над программистом, тяжело опираясь на стол. Говорил он медленно, словно тщательно подбирая слова, — Ты, конечно, всех нас спас. Да и то, что ты вытворял на записях, — он мотнул головой в сторону висящего под потолком дрона с камерой, — впечатляет. Но прояви хотя бы каплю уважения к человеку, который требует от тебя совсем чуточку внимания. Окей?

— Извините, я уже закончил...

Ловко мелькающие пальцы Сергея замерли, и символьная проекция на столе погасла.

Он схватил мешок за край и потянул на себя, открывая его содержимое.

— Какой-то... механизм?

В груди искореженных, оплавленных и почерневших обломков сложно было разобрать что-то конкретное.

— Это кибер-пес с кладбища. Тот самый, к которому ты нас отправил. Не узнал?

— После того, что вы с ним сделали? — программист криво ухмыльнулся.

— Не мы. Это он сам. Я так понимаю, сработал какой-то протокол самоуничтожения. О котором, между прочим, ты нас не предупредил.

— Я вам сказал не соваться туда без меня.

— Ну, мы очень непослушные детишки, — развел руками гигант.

— И сломали мою игрушку. И что теперь от меня-то хотите? Ремонту он не подлежит...

— Думал, может ты все же сумеешь выковырять из него информацию, которую хотел тебе передать твой... брат.

Сергей рассмеялся и указал на груды обломков:

— Вы сейчас серьезно? Из этого?

— Да кто тебя знает? Может, ты у нас не только по стенам бегать да черепа матерым спецназовцам крушить мастер?

Араменко потянулся и прикрыл обломки тканью.

— Уберите это. А мне принесите записи случившегося. Хотя бы сам момент самоуничтожения пса. Вы ведь, надеюсь, снимали?

— Записи будут, — коротко кивнул Второй, — Еще что-то?

— Ну, у меня к вам все тот же вопрос: когда?

— Их не так-то просто достать... по крайней мере, нелегально, и в обход центров снабжения Виртукома. Но мои люди работают над этим...

Речь шла о зарядке виртуальных капсул, точнее, о снабжении их химического синтезатора всеми необходимыми веществами. Кроме подключения к источнику питания, в каждой капсуле было три резервуара или сменных ресурсных блока, в зависимости от модели.

Самый большой — для нейро-геля, который обеспечивал обратную связь тела «оператора» с капсулой. И достать его было хоть и непросто, но все же вполне реально: нейро-гель использовался в медицине, для пилотирования воздушного транспорта, при управлении строительными автокомплексами и некоторыми другими сложными механизмами.

Средний по размеру, но самый дешевый и распространенный — это пищевой блок. Питательная смесь, которая содержит все необходимые вещества, микроэлементы и витамины, чтобы длительное время «кормить» тело.

Ну и самый маленький и дефицитный, это «химический» — используемый для синтеза некоторых разрешенных медицинских препаратов, вроде стимуляторов, успокоительного и так далее. И, как выяснилось, для синтеза запрещенных препаратов тоже. Эти расходники можно было купить исключительно в официальных центрах снабжения «Виртукома», и то — лишь при наличии специальных сертификатов и строго по графику поставки.

Или на «черном рынке», где люди Второго и пытались раздобыть химблоки для истощившейся капсулы Ивана.

— Тогда я жду от вас новостей. Ну и записи, конечно...

Второй молча кивнул и вышел, зачем-то оставив обломки кибер-пса лежать на столе...

Виртуальность «Мира Фантазий».

Карманное убежище неизвестного хозяина...

Портал перенес нас... Непонятно куда. Уже знакомый мне туман застилал все вокруг, снижая видимость до пары десятков шагов, не больше.

— Ква? — судя по голосу лякуша, ему тоже не нравился этот туман, да и место, в котором мы оказались.

Кстати, а где мы?

Я открыл карту. Локация, в которую перенес нас портал, называлась **Карманное убежище**. Любопытные у некоторых кармашки, скажу я вам — судя по всему никак не меньше 25 квадратных километров, если верить координатной сетке.

— Нельзя! Нельзя чужакам сюда! — раздался вдруг знакомый «глиняный» голос.

Да кто же ты такой, мерзкий человечешко?

Я глянул в чат локации, куда дублировались слова незнакомого «турникмена», затащившего нас сюда. Башмуратти. Ну и имечко!

— Эй, Башмуратти, может, нормально поговорим, а? Без всяких там акробатических этюдов и попыток взаимного смертоубийства?

На этой фразе мой многострадальный язык серьезно поистрепался, и я умолк, дожидаясь, пока его прочность восстановится. Впрочем, загадочное существо и не спешило с ответом.

— Хуба драться? — не выдержав напряженной тишины, подал голос лякуша.

Он все это время озирался по сторонам, не выпуская из рук свою громадную дубинку.

— С кем?

— Плохой там! — уверенно указал Хубаба куда-то в туман.

— Ай! Убери свою говорящую жабу, мертвяк! — раздался оттуда испуганный голос.

— Хуба драться?

— Жди. Но глаз с него не своди.

Аватар Нааму умолк, и лишь изредка переминался с ноги на ногу, поворачиваясь то влево, то вправо, и высматривая кого-то у тумане.

Я запустил поисковый скрипт.

Что-то живое расхаживало туда сюда, оставляя за собой вереницу тускло светящихся следов. И именно за ним и следил Хубуба, для которого, судя по всему, туман не был помехой.

— А мы тебя видим! — почему-то мне вдруг захотелось похулиганить, и я создал Болотный Огонь прямо над головой Башмуратти, кем бы он там ни был.

— Апчхи! — отозвался тот, и мой огонек погас.

А заодно и вереница следов, и высвеченный «Поиском Жизни»

сгорбленный контур, ковылявший в тумане. Я проверил — иконки всех эффектов моих молитв по-прежнему висели где и положено, а значит, поисковые заклинания работали.

Но безуспешно, словно коварный Башмуратти перенесся куда-то в другое место, или внезапно стал невидим в том числе и для моих заклинаний.

Я оглянулся по сторонам. Нет, никаких следов или других признаков жизни.

— Вы что-то потеряли, хе-хе-хе? — раздался где-то впереди насмешливый голос.

Пришлось снова запускать скрипт, чтобы обновить эффекты. И это сработало! Я снова мог видеть оставляемые старичком следы, а также тускло светящуюся вокруг него ауру.

— Нашел, — с грустью отметил тот, заметив мой внимательный взгляд, и снова чихнул, — А-а-апчхи!

— Будьте здоровы, — машинально отозвался я... рассматривая непроницаемую стену тумана, в которой снова не было ни следов, ни старичка.

Снова исчез.

—И как назад возвращаться собираетесь, а? В мое Убежище нет входа, и нет отсюда выхода! — заскрипел-зашуршал голос из тумана.

—Но мы ведь как-то вошли? — парировал я, снова обновляя действие поисковых эффектов.

—Апчхи, — тут же «стер» их действие Башмуратти и поправил меня, — Не вошли, а нагло вломились в приоткрытую мной дверь!

—И не надоело тебе в прятки играть?

—А мне нравится, хе-хе. Эй, а ну не смей! Апчхи! Апчхи! Апчхи я тебе сказал! Апчх-кхе-кхе-кхе... — раздался из тумана натужный кашель.

Интересно, кому это он? И только тут я понял, что Хубабы нет рядом со мной.

—Испепелю! Прокляну, кхе-кхе... Зачихаю до смерти! Апчха-кха-кха! — вопил старичок, и выкрики его раздавались все ближе и ближе.

И вот из тумана вынырнула громадная фигура Хубабы, в левой руке которого отчаянно вопил, трепыхался, чихал и кашлял тощий кривоногий старичок, а в правой дымился массивный череп. Кажется, один из тех, что висел у него на поясе.

Лякуш основательно потрянул Башмуратти, и тот умолк, лязгнув зубами.

—Ну что, поговорим? — спокойно сказал я, усаживаясь прямо на траву.

—Кха-кха... Скха-кха-жи ему, чтобы пре... кхе-кхе... прекратил! — буквально выкашлял из себя мерзкий старикашка.

—Хуба, хватит дымить. Но не выпускай его.

—Ква, — отозвался лякуш.

Он бережно вытянул перед собой чадящий череп, дунул на него, плюнул, и из глазниц перестали идти клубы дыма. Болотный воин повесил череп на пояс, и перехватил своего пленника освободившейся правой рукой, держа его теперь за обе ноги.

Теперь я смог хорошенько рассмотреть это существо.

Башмуратти (НИП). ??? ??? ???

Мда, легче мне от этого не стало.

—Хорошая маскировка. Сам уберешь, или мне попросить Хубабу снова включить дымный череп?

«Непись» злобно оскалился и равнодушно заявил:

—Все равно ведь убьете...

—С чего ты взял? Я поговорить пришел. И предложить тебе работу...

Мастер магического чила ловко изогнулся в лапищах Хубабы и посмотрел на меня с нескрываемой смесью любопытства и удивления:

—Ты же сказал, что ты убийца богов?

—Нет. Я сказал, что ищу убийцу богов. Потому за тобой и погнался.

—Апчха-ха-ха-ха-ха...

Башмуратти рассмеялся, и все его тело сотрясла мелкая дрожь. Лякуше это не понравилось, и он основательно встряхнул старичка, вынуждая его прикусить язык и заткнуться.

— Нет, мертвяк. Тебе нужен не я, — наконец, нормально заговорил пленник.

Надпись над его головой мигнула и сменилась.

Башмуратти (НИП). Чихающий бог.Здоровье: ????
Особенности: сверхъестественное существо.

— Ой, — невольно вырвалось у меня.

— Теперь понял?

— Ты — бог.

— Ишь ты... дошло, хе-хе.

— Тогда почему убегал? Зачем прятался?

— Потому что решил, что вы пришли за мной.

До меня дошло не сразу:

— Испугался?

— Испугался, — честно признал он.

— погоди... Ты решил, что я и есть убийца богов?!

— Не ты. Вот этот громила. Ты на убийцу не тянешь... Больно хлипкий.

— На себя посмотри, бог носовых платков.

— Ты забываешься, с кем говоришь, смертный!

— Хуба, стукни его пару раз... — приказал я, но лякуш даже моргнуть не успел, как...

— Апхчи!

Башмуратти пропал и тут же появился шагах в пяти неподалеку.

— Апчхи!

И неведомая сила выбила землю у меня из-под ног, швыряя на спину.

— Апчхи!

И вокруг нас с негромкими хлопками начали появляться последователи чихающего бога, все эти магуны, искатели и хранители. Штук двадцать, а то и больше.

— Глупцы! Я — бог! Я — властитель этого места и этого народа! А вы... вы... — кривоногий старикашка важно надулся, — Да чихал я на вас.

— КВА, — негромко, но весомо булькнул за его спиной Хубаба.

Нет, не Хубаба, а уже сам Нааму.

— ПОГОВОРИМ? КВАК БОГ С БОГОМ?

— Апч... — начал, было, Башмуратти, но рот его тут же оказался залеплен комком болотной тины, а все его воинство по пояс провалилось в трясину.

— Что, чихающий, проглотил кусок, который тебе в горло не лезет?

— Ммммм... — дико завращал тот глазами.

— Хуба... То есть, великий Нааму, позволь ему говорить, — попросил я своего покровителя, вселившегося в тело аватара.

— ГОВОРИ. НО. НЕ ЧИХАЙ, — приказал тот, и рот старичка снова оказался свободен.

— Что вы от меня хотите? — обреченно спросил тот.

— Ну, раз ты не убийца богов, а сам от него прячешься, то ничего... Почему он на тебя охотится? Неужели ты чихнул ему в тарелку?

— Он наемник, — угрюмо отозвалось чахоточное божество, — А у меня много врагов. Много завистников.

— КВАК НАМ. НАЙТИ ЕГО?

— Никак. Будете ему нужны — сам вас найдет.

Бред какой-то. Алекс сказал, что загадочный Убийца богов прячется где-то в Пиках Отверженных. Но вместо прячущегося Убийцы, мы находим зашуганного бога, который сам от него прячется.

— ЭТО. ПРИМАНКА.

Нааму сообразил куда быстрее меня, и тут же озвучил свою

догадку, указывая громадной дубинкой на Башмуратти. Тот тяжело вздохнул:

— Убийца уже идет. Скоро будет тут.

Он вдруг с надеждой посмотрел на меня:

— Вы поможете мне избавиться от него? У меня тут ловушки, пол сотни бойцов, смертельный туман и мои божественные способности! Два бога справятся с одним убийцей! Прихлопнем его, как муху! Ква? — чихающий бог повернулся к Нааму-Хубабе.

— Давай так. Ты устроишь нам встречу, а я уговорю его тебя не трогать. Хотя бы временно.

— Я пропал, — Башмуратти понуро опустил голову, — Вы не понимаете. Он всегда выполняет контракт. Его нельзя перекупить, обмануть или переубедить.

— А убить?

— И убить нельзя. Только спрятаться.

— Вот и спрячешься, пока я буду ему зубы заговаривать...

Мне вдруг вспомнились Регуляторы, загадочные боты, обладающие по меркам «неписей» сверхвозможностями сущности, способные убить кого угодно. На самом же деле это просто специальные программы, которые служили единственной цели: обнулять «неписей», которые развились сильнее, чем предусматривал игровой сценарий, и которые угрожали балансу.

Неужели таинственный Убийца богов — тоже что-то вроде Регулятора, или один из них?

Я посмотрел на чихающего бога. Жалкий, кривоногий сухонький мужичок со слезящимися глазами. Ну куда такого «регулировать»-то? Скорее всего, он и впрямь «чихнул» не вовремя и не на того, чем угрожает игровому балансу из-за непомерно накопленной силы. Вон, его даже Нааму без особых усилий заломал.

— Я согласен устроить вам встречу с Убийцей, — наконец, отозвался Башмуратти, — Какой у нас план?

Глава 20. Убийца богов

Башмуратти трижды чихнул, и перед нами появилось три миниатюрных вихря, которые начали собирать полупрозрачные клубы тумана, формируя из них... камни? А может они и вовсе там уже давно лежали, а все эти спецэффекты нужны были лишь чтобы напустить нам туману в глаза?

При первой же возможности надо будет выяснить, что же это за чихающее божество такое, и на что оно способно.

— Присаживайтесь, — любезно пригласил он, и первым плюхнулся на один из камней.

Снова чихнул, и перед нами появился светящийся молочно-белый диск, на котором проецировалось изображение: человек, шагающий по горному плато.

Точнее, его походка больше напоминала не то странный танец, не то ужимки припадочного: то шаг вперед, то два в сторону, то широкий, то целая серия коротких шажков, прыжков, кувырков и прочих кульбитов, причем в совершенно случайном направлении.

Эта вся акробатика могла бы показаться весьма странной, если бы я не знал о многочисленных ловушках, которыми буквально усеяны Пики Отверженных.

— Кстати, эти все ямы и прочие ловушки — твоих рук дело? — спросил я у бога.

— Нет. Но из-за них я сюда и забрался. Хорошее убежище. Мало кто сможет пройти.

— Можно перелететь по воздуху. Или использовать сапоги вроде моих. Или прокачать навыки работы с ловушками. Использовать заклинания Полета или Призрачной формы. Использовать зелья левитации, наконец.

Внимание! Критическая прочность языка! Голосовое общение отключено на 5 минут — используйте локальный и приватный чаты, чтобы поддерживать беседу, или восстановите прочность языка при помощи Зелий ремонта.

А вот и настроенный мной скрипт сработал. Все же, язык теперь

хоть и восстанавливался, но на это ему нужно было время. Или зелья.

У вас есть 26 Зелий Ремонта.

Использовать их для восстановления прочности языка?

Да / Нет

Да.

Зелий было достаточно, так что можно не экономить. Скрипт автоматически выбрал самое слабое зелье из тех, что лежали в сумке, поместил его в свободный слот быстрого доступа и активировал.

Прочность языка восстановлена! Приятного общения.

— Он — не сможет. Но те, кто на такое способны, не умеют убивать богов.

— А разве вас можно убить?

— Конечно нет! Но я копил свои силы и знания много лет. Собирал последователей, требовал жертвоприношений, вдохновлял их на возведение алтарей и храмов. Тебе ли не знать, Первожрец?

В общем-то логично — местные боги, это те же самые «неписи», просто возможностей у них побольше геймплей поинтереснее. Глобальнее, я бы сказал. А в остальном они подчиняются тем же самым правилам, и после гибели возвращаются к исходной точке. Вряд ли, конечно, о нем забудут последователи, а храмы станут ничейными или разрушатся, но вот накопленные силы исчезнут, и придется собирать их заново. И даже если не с чистого листа стартовых условий «новорожденного» духа места или малого божества, то все равно — приятного мало.

— Договориться не пробовал? Перебить цену контракта?

— Он наемник, но работает за деньги, за идею или по каким-то другим причинам — неизвестно. И лично мне это проверять не очень хочется.

— Так послал бы пару последователей — пусть они выясняют и рискуют.

— Апчихи, — и густые клубы тумана закружились вокруг чихающего бога, скрывая его из виду, но я успел заметить, как он густо покраснел.

Я снова вернулся к проекции, на которой все так же выплясывал свой странный и безумный танец Убийца Богов. Если, конечно, это был он.

— А можно посмотреть поближе? И узнать его имя, — попросил я.

— КВА, — гроыхнуло рядом.

Картинка стала четче и крупнее, над головой человека появилась шкала здоровья, имя и прочие данные.

Зартан (игрок). Человек, друид 1-го уровня.

Здоровье: 800/800.

Сильные стороны: Каменная кожа, Фотосинтез.

Я протер глаза и снова всмотрелся в буквы и цифры. Разумеется, странного чужака звали не Убийца Богов — это было бы уж слишком. Но странным было совсем не это.

Во-первых, его класс. Друид — это либо маг поддержки, либо маг-целитель. Конечно, из него можно вырастить среднего боевого мага, или оборотня, или даже командира ходячих големов-древней, но это малоэффективные и довольно дорогие в развитии билды.

В любом случае — в очереди на звание убийцы хоть кого-либо мало-мальски серьезного, друиды стояли где-то в конце.

Во-вторых, первый уровень. Первый! Игрок, который явно не первый день в игре и при этом прославился как убийца богов должен быть немного... постарше.

И при этом у него было здоровья столько же, сколько у Хубабы. Который, напоминая — болотный воин 50-го уровня, созданный богом в качестве временного носителя его духа. А тут жалкий первоуровневый друид.

Да и его особенности — насколько мне известно, они вовсе не друидские, а фотосинтез вообще способность монстров, а не умение игральных классов или рас.

В общем, сплошной набор странностей. И это уже не говоря о том, что он за все это время не угодил ни в одну из ловушек. Или угодил, но они так и не сработали.

Голова кругом от всего этого.

Или от клубящегося вокруг тумана.

— Нам нужно к нему, — ткнул я пальцем в светящийся «экран».

— Только без меня, — скривился божественный старичок.

— КВА! — Нааму вскинул свою дубинку.

— Открывай, мы готовы...

— А-а-а-апчхи!

Изображение пропало, а на его месте открылся портал, в проеме которого виднелась спина медленно удаляющегося Убийцы.

Я шагнул вперед, и перенесся на это треклятое, усыпанное коварными ловушками Отверженных каменистое плато. Снова. К счастью, портал не выбросил меня над какой-нибудь ямой с кольями, но на всякий случай я открыл инвентарь и передел сапоги, заметно убавив в весе.

— Эй, уважаемый! — окликнул я странного друида, который был в полусотне шагов от меня, — Не хотите немного передохнуть и поболтать?

Снующая туда-сюда фигура замерла на месте.

— Хлюба стоять, — раздалось за моей спиной.

Похоже, что Нааму решил не рисковать, и на всякий случай покинул тело своего аватара — кто его знает, что взбредет в голову Убийце богов, и какие у него возможности?

В общем, от моего телохранителя сейчас не будет никакого толку, а значит, придется самому побеспокоиться о собственной безопасности.

Поэтому я повесил на себя «Щит Духа» и снова активировал скрипт «Спаси и сохрани», который при получении критических повреждений запускал умение «Закопаться». Из-под земли меня даже Убийца Богов не сможет сразу выковырять.

— Поговорить? — донесся до меня насмешливый голос, — Не стоит тратить ни мое, ни свое время. Нам не о чем с тобой разговаривать.

— Я знаю кто ты, и зачем пришел сюда.

Друид развернулся.

— Тогда ты тем более знаешь, что у меня нет ни времени, ни желание вести переговоры.

В том, что чихающее недоразумение за нами подсматривает — я даже не сомневался. Возможно даже, что и подслушивает. Это нам с Нааму он просто подвижные немые картинки показывал, а себе, небось, со звуком включил.

— Я могу тебе помочь. А ты — можешь помочь мне, — не унимался я.

— Не интересно. С этим вечно простуженным я разберусь и без твоей помощи. И не думаю, что ты сможешь предложить цену, которая меня заинтересует.

— Уверен?

— Да, жрец никчемного болотного бога. Вам нечего мне предложить...

— А я предлагаю не как жрец... А как такой же бессмертный, как и ты.

Друид сделал несколько шагов в мою сторону.

— Ты — мертвяк. И ты родом из этого мира.

— Я — бывший программист «Виртукома». И такой же пленник этого мира, как и ты...

Сказал, и мысленно взмолился всем своим богам друзьям и покровителям: и Нааму, и Ойю, и Аараму, и богу-дракону и даже чихающему Башмуратти, чтобы моя догадка оказалась верна...

Реальный мир.

Западная часть Нью-Петербурга,

Серафимовское кладбище.

В целях конспирации и безопасности, Сергею было запрещено покидать территорию Базы. По крайней мере, такой была официальная причина его «домашнего» ареста.

Но он был уверен, что «спартанцы» просто боятся потерять такого ценного кадра, особенно теперь, узнав еще и о его выдающихся боевых навыках. Ну, зато хоть вопрос доверия больше

не стоял — будь он шпионом «Виртукома», нападение на Базу закончилось бы совсем иначе...

Поэтому, когда он попросил выдать ему дрона, особых возражений не последовало. Правда, все данные с камер дрона Сергей был обязан передавать службе безопасности, но это его особо не беспокоило.

Его навыков программирования и опыта в работе с искусственным интеллектом было вполне достаточно для того, чтобы перенастроить дрона и обмануть встроенные камеры.

И теперь управляемый Сергеем дрон кружил над недавним местом сражения, где в неравно бою смертью храбрых киборгов пал его Потрошитель. Который на самом деле не был никаким контейнером для передачи посланий, как думали люди Второго и тот парнишка, что отвечал за операцию в виртуальности.

Он был одновременно сторожем и указателем. И сейчас дрон кружил над склепом, который охранял пес. И именно в этом склепе и хранилось послание от Сергея самому себе.

Крошечный, едва ли больше фаланги пальца, летающий аппарат проскользнул в вентиляционное окошко, и оператор переключил камеры в ночной режим наблюдения.

«Взгляд» дрона скользнул по бронзовым табличкам, и задержался на одной из них, даты на которой соответствовали нужной комбинации цифр.

Имя же стало ключом.

Дрон принялся кружить на месте, одну за другой выхватывая таблички, а Сергей приблизил лицо к проекционному экрану, на который выводилось изображение, чтобы не пропустить ни одной буквы или цифры, иначе придется начинать все заново.

Губе его беззвучно проговаривали текст послания по буквам:

— П... О... Ш... Е... Л... Н... А... Х... Да пошел ты сам, умник!
— взорвался Авраменко, прекратив расшифровку — и так все уже было понятно, — И из тюрьмы своей виртуальной сам выбирайся. А ведь я мог бы жить спокойно, заниматься любимым делом без всех этих ваших шпионских игр... Так нет же — решил напаять на себя белый плащ и нимб, и сыграть за «хороших»... Тьфу, дебила кусок...

Реальный мир.

Воронеж, улица Генерала Ефремова,

Особняк А.Шпакова.

Протяжная трель звонка отвлекла Пал Палыча от его занятия — он кормил рыбок. Мужчина коснулся браслета на руке, и на его ладони зажглась проекция с дверной камеры. Он ткнул пальцем в иконку, активируя голосовую связь:

— Кто там?

— Откройте, полиция!

Изображение, передаваемое с камеры, подтверждало эти слова: у двери с ног на ногу переминались двое полицейских в форме. Руки их были пусты: ни оружия, ни приборов, ни планшета с «бумагами».

— Я никого не вызывал, и сигнализация у меня в порядке.

— Мы знаем, нас вызвали ваши соседи. Александр Рамизович, или вы откроете нам дверь, или мы войдем сами.

В руках одного из полицейских появился кусок пластика: ключ-карта. Универсальный полицейский электронный ключ, который откроет любой замок. Кроме обычных механических, разумеется.

Пал Палыч вздохнул, высыпал в аквариум остатки корма и вытер ладони о тряпку.

— Иду-иду, сейчас открою, — побормотал он, поднеся браслет ко рту.

Спустившись вниз, пожилой мужчина подхватил трость, стоявшую у лестницы, оперся на нее и тут же в его походке появилась характерная для людей его преклонного возраста хромота.

Он доковылял до выхода и коснулся рукой сенсора рядом с дверью. Электронный замок мигнул зеленым, опознав его, и щелкнул, разблокировав дверь, которая тут же начала медленно и совершенно беззвучно открываться.

— Здравствуйте, Александр Рамизович, — козырнул один из полицейских, — Лейтенант Коваленко, ваш новый участковый. Ну что же вы, Александр Рамизович, такой уважаемый человек, да еще и

в вашем возрасте, а нарушаете? Соседи, вон, на вас жалуются...

Пал Палыч бросил быстрый взгляд на второго полицейского, который, казалось, увлеченно рассматривал носок своего ботинка. Старик улыбнулся:

— Вы же знаете, что никакой я не Шпаков. У меня и возраст не тот, и комплекция... Да и внешность у Александра Рамизовича... специфическая. Если даже вы с ним и не знакомы, то наверняка слышали от тех же соседей. И, кстати, а на что они жаловались-то?

— Музыка, говорят, у вас громко играет.

— Ну-ну... — Пал Палыч усмехнулся, — Может, они еще и композицию узнали?

— Может и узнали, — вернул ему усмешку полицейский, — А может, им просто был нужен повод лишний раз вас по какой-то причине заставить побегать и неприятно пообщаться с представителями закона. Мне-то почему знать? Мое дело маленькое: сигнал получен, жалоба зарегистрирована, и мы обязаны на нее согласно инструкциям отреагировать.

— Да вы реагируйте, реагируйте, — махнул рукой Палыч, тяжело опираясь на трость, — я же все понимаю — служба.

— Документики тогда ваши можно посмотреть?

— Конечно-конечно, — мужчина вытянул руку запястьем вверх, и второй полицейский тут же поднес к нему считыватель.

— Так кем вы Александру Рамизовичу приходитесь, Петр Ферзи... — начал лейтенант Коваленко.

— Фердинандович, — поправил его мужчина, — Сиделка я ему.

— Сиделка?

— Профессиональная травма, ограниченная подвижность, почти круглосуточная реабилитация в капсуле по медицинским показаниям. Да вы и без меня все это прекрасно знаете. Ведь так?

— Знаем. А вот вам, Петр Ферди... Фердинандович — мы не знаем. Почему не встали на учет? Вы ведь теперь проживаете по этому адресу, верно?

— Так я думал, что оно у вас автоматически... регистрация по чипу...

— Автоматически, — кивнул полицейский, — Но установленный порядок учета тоже есть, а вы его нарушаете.

— При первой же возможности непременно встану на учет, — заверил его Пал Палыч, — И соседей этих вы поменьше слушайте. Не играет у нас никакая музыка. Инвалид в капсуле, да пенсионер — ну какие нам тут танцы, сами подумайте?

— Нам сигнал пришел — мы обязаны отреагировать.

— Отреагировали? Мне нужно где-то расписаться, или у вас вот эта забавная штучка под протокол пишет? — пенсионер ткнул тростью в сторону дрона, висящего над плечом второго полицейского.

— Пишет-пишет, так что от вас нам ничего не нужно, спасибо. Хорошего дня вам, Петр Феринандович. И еще раз — простите нас за беспокойство.

— Дело житейское, — неопределенно махнул рукой Пал Палыч, и взялся рукой за дверь, чтобы ее закрыть, но второй полицейский вставил в дверной проем ногу.

— А это ваш... Шпаков — он что, реально такой жуткий, как на фотках? — спросил он.

— Это называется бодимодификацией. Да, примерно такой. Только лежит в нейро-геле и питается через трубки.

— И не только питается, — хохотнул Коваленко.

— Не смею вас больше задерживать, господа полицейские, — на этот раз никто не мешал ему закрыть дверь.

Незванные визитеры ушли, а Пал Палыч заковылял в ванну. Плотно прикрыл дверь, включил горячий душ и тяжело опустился на пол рядом. Поднял трость таким образом, чтобы ее рукоять была ровно напротив глаз и дважды ее повернул по часовой стрелке.

Браслет на его руке мигнул, и спроецировал экран на ладонь. Изображение было нечетким, и выглядело как три столбика цифр и букв. Посторонний наблюдатель ничего бы не понял, но для бывшего безопасника в этих символах таилась уйма полезной информации.

Он вытащил из под ворота рубашки капсулу миниатюрного микрофона, легонько сдавил ее и заговорил:

— Костик, у меня были гости. Двое. Просканировали дом, сняли данные моего чипа и оставили четыре «сюрприза». Возможно, что за домом ведется внешнее наблюдение. Думаю, что демона пора зачищать.

Пал Палыч убрал микрофон на место, тяжело поднялся, опираясь на свою необычную трость, внутри которой была скрыта очень хитрая начинка, и вздохнул:

— Эх, Наталья, нелегко тебе придется, но другого выбора у нас нет. Прости, внучка...

Он выключил воду и вышел из ванной. Впереди у него было еще много работы, а вот время было очень и очень ограничено...

Глава 21. Сила убеждения

— Забавно, — усмехнулся друид.

— Ты ведь играешь на ограниченном аккаунте, но с максимально возможным уровнем боли? Я прав?

Несколько раз за те пару минут, что мы за ним наблюдали, Убийца Богов спотыкался или на что-нибудь натыкался, и каждый раз это сопровождалось гримасой боли. Даже если удар был совсем незначительный. Я уже встречался с чем-то подобным: высокая живучесть, регенерация и при этом максимальная чувствительность — идеальная жертва для терпеливого и изобретательного палача.

— Ты бы поосторожнее с такими громкими заявлениями, дружище, — он поднес палец ко рту, — И с терминами, которые «неписям» знать не положено — тоже поаккуратнее.

Поверил?

И проверил: руки его быстро замелькали, сплетаясь в разные символы и снова расплетаясь.

Язык жестов. Редкое и практически бесполезное умение, которое я получил «бонусом» к своему вырванному языку и прочим ограничениям аккаунта узника Фанмира. Ну какой смысл в тайном жестовом общении в игре, где можно писать в групповой или в приватный чат?

Даже если против тебя применили разные средства ограничения, запрещающие общаться через чат, то уж руки-то при этом наверняка будут связаны или хотя бы не видны!

Умение «Язык жестов» было пассивным, и благодаря ему у меня в чате просто текстом дублировалось сказанное — то есть показанное. Учитывая, что развито умение у меня было всего до 10-го уровня из 100 возможных, то понять я мог лишь 15-22% сказанного — это с учетом бонусов от Интеллекта и Восприятия. Впрочем, мой «собеседник», похоже, прекрасно это понимал, и потому повторил показанное трижды.

Зартан: Ч#o # #####ас #####л?

Зартан: ### # с#й### с####а#?

Зартан: #т# я #е#### ##аз##?

Не самая сложная загадка.

— Ты спросил меня, «что я сейчас сказал?» — отозвался я.

— Ясно. Ага. Ладно, — излил на меня бурный поток красноречия друид-жестикулятор, — Хорошо. Вы меня пока тут подождите, а как вернусь — обсудим ваше предложение.

— А ты... вы куда?

— Убивать бога, конечно. У меня же контракт.

— Но...

— А ты что думал, пару хитрых слов мне скажешь, руками помашешь, жабой своей погрозишь — и я отстану от этого чихающего извращенца? Да он и сейчас, наверняка, за нами подсматривает.

— Но-о-о...

— Ты скучный и однообразный. В общем, если не собираешься мне помогать, то жди тут.

Ну-ну, какие мы тут все из себя самоуверенные. В красном углу ринга — друид 1-го уровня, а в синем — чихающий бог непонятной специализации.

— И как ты до него доберешься?

— У меня есть свои секреты. И несколько полезных необычных умений. А вы с этой жабой-переростком, — он кивнул в сторону молчаливого Хубабы, — оставили хороший порталный след. Кстати, за это вам отдельное спасибо.

Он приподнял несуществующую шляпу и поклонился. А затем что-то выпил и что-то бросил себе под ноги. Это «что-то» с тихим звоном разбилось, и выпустило полупрозрачные клубы небесно-голубого дыма, которые тут же вытянулись в нашу с лякушем сторону, принимая очертания стрелки-указателя.

Я оглянулся, чтобы убедиться: за нашими спинами снова проявился полупрозрачный прямоугольник портала в заполненный туманом карманный мирок чихающего бога. В котором и исчез друид, буквально в три-четыре гигантских прыжка преодолев разделявшие нас пол сотни метров и «рыбкой» нырнув в исчезающий

контур.

— Ква? — с надеждой поинтересовался Хубаба.

— Надеюсь, что не квакнется, — ответил я.

Мне ничуть не было жалко трусливого божка, который, к тому же, неоднократно натравливал на нас своих кровожадных гворлингов. Зато теперь стали понятны мотивы Алекса, который так настойчиво хотел отправить на встречу с Убийцей именно меня.

Это был еще один узник Фанмира, настроенный против игровой администрации — для переговоров с таким трудно найти кандидата лучше, чем я. И не только потому что мы коллеги по несчастью. А еще и потому что мне удалось выбраться из виртуального плена, и сейчас целая команда специалистов вместе со мной занимается проблемой освобождения и остальных пленников. Правда, Алексу обо всем этом знать не нужно.

Кстати, как и Нааму, глаза и уши которого прямо сейчас внимательно на меня смотрят. А значит, придется как-то избавляться от этого «телохранителя», когда придет время.

Прошло десять минут, и сзади меня раздался знакомый голос:

— Ну ты и забрался! Не мог, что ли, место поближе и попроще найти?

— Так ведь специально от тебя прятался, да смотрю, нет во всем Фанмире места, куда бы ты не сунул свой длинный полупрозрачный...

— Нос? — Аарам Призрачный собственной персоной медленно выплыл в поле зрения.

— Ну, пусть будет нос... Ты-то тут какими судьбами?

— Так говорю же — тебя искал. А эта образаина с тобой что ли? — повелитель призраков кивнул в сторону Хубабы.

— Угу.

— Не мог бабу посимпатичнее найти, что ли? Или нормальные нос от тебя воротят?

— Дурак ты, Серега. В твои-то годы до сих пор не научился самца от самки отличать?

Внимание! Критическая прочность языка!..

Я отмахнулся от системного сообщения и выпил зелье ремонта.

— А что ему под хвост смотреть, если у него прямо над головой написано: Ху-Баба.

Авраменко-Аарам рассмеялся, но вдруг внезапно оборвал смех и стал очень и очень серьезным. Я внутренне напрягся: с таким лицом хороших новостей не сообщают.

— Слушай, ты же вроде как у моего тезки некромантии обучался, да?

— Типа того.

— И как успехи? Зомби из трупа поднять сможешь?

— Нет, этого я не умею.

— Уровень скилла какой у тебя?

— Тридцать седьмой.

— На вот, держи эту штуку, с ней вроде должно хватить. Если, конечно, уровнем не нахватаешься.

— Ты это к чему вообще?

Я протянул руку и взял амулет — вырезанный из кости человеческий череп на цепочке, звенья которой были выполнены в виде переплетенных друг с другом костей.

Череп Безумного Некроманта
Тип: Амулет
(кость) Качество: магическое+10 к Некромантии- 7 к Интеллекту, - 3 к Удаче
Прочность: 100/100

Слишком большие штрафы даже для бесплатного подарка, как по мне. И вряд ли мне эту штуковину Сергей дает исключительно по своей доброте бездушной.

— А теперь надевай его и учи заклинание.

В мою ладонь лег учебник.

«Поднять зомби» — поднимает труп в виде послушного воле некроманта зомби. Со всеми прилагающимися свойствами, так хорошо мне знакомыми.

— Зачем?

— Делай, что говорю, для тебя же, дурака, стараюсь.

Я пожал плечами, нацепил амулет и взял учебник.

Вы действительно хотите выучить заклинание «Поднять зомби»?

(учебник просле прочтения исчезнет)

Да / Нет!

По всем требованиям, вроде, подхожу, так что смело жму «Да».

— Выучил.

— Отлично! А теперь знакомься. Бес — это Бес.

И прямо мне под ноги из ниоткуда вывалилось тело, раскинув руки и ноги в стороны, словно тряпичная кукла.

— Это что — шутка?

Я всмотрелся в бледное и обезображенное трупными пятнами лицо, искаженное вечной гримасой. Хорошо знакомое мне лицо, потому что оно было... моим!

— Правда, похож? Я старался, — Авраменко широко улыбнулся, — На самом деле это иллюзия, я вшил в него амулет подобия. Обновлять «снимок» можно раз в сутки. Думаю, ты разберешься. Дарю!

— Станный способ дарить амулеты.

— Вообще-то я тебе его дарю. Двойника твоего!

— Зачем?

— Как зачем? Ну-ка, подними его...

Я нагнулся и ухватил мертвяка за руки. Напрягся. Потянул.

За моей спиной раздался громкий смех.

— Ой уморил! Нет, дружище, хреновый из тебя некромант. Заклинанием его подними, в виде зомби!

Я активировал заклинание, и разменял 45 маны на... на свою точную копию!

Моя внешность, мой уровень, точно такая же раса, класс и даже

имя!

— Нравится? — судя по голосу, Сергей гордился своим «подарком», — Я помню твой любимый трюк с закапыванием. Так вот теперь ты сможешь оставлять после себя вполне убедительный труп. Который даже можно обыскать, и он исчезнет через час, как и положено. Только учти — второго такого у меня нет.

— То есть ты даришь мне подставной труп меня самого?

— Ага! Только, скорее, подкидной.

— И предлагаешь таскать его в инвентаре?

— Точно! Да в нем всего тридцать кило весу, даже ты столько утащишь без проблем.

— Хорошо. И как ты предлагаешь мне запихать в инвентарь живого и голодного зомби?

Аарам Призрачный задумался.

— Я так понимаю, заклинания разупокоения у тебя тоже нет?

— Нет.

— Значит, придется ждать, пока он сам выдохнется. В смысле, пройдет эффект твоего заклинания. Двадцать минут, кажется?

— Да.

— Ну, тогда не буду вам мешать, мальчики — думаю, вам есть о чем поболтать друг с другом...

— Ы-ы-ы, — отозвался двойник, вытягивая в мою сторону руки и пуская струйку черной слизи по подбородку.

— Забавная у тебя компания. Я тебя знаю всего пол часа, и за это время насчитал уже трех богов, с которыми ты водишься...

А я и не заметил, когда друид вернулся.

Аарам Призрачный > Бес: Ты хоть знаешь, кто это такой?

Бес > Аарам Призрачный: Что, ты тоже слышал про убийцу богов?

Аарам Призрачный > Бес: Нет. Но слышал про аккаунты, на которых заморожена прокачка и повышена живучесть. Их обычно

выдают тем, кого хотят долго и упорно пытаться. В том числе и психотропами, и кое-какой химией похуже. Ну, это не считая стандартных процедур вроде отрезания пальцев, выламывания зубов и сдираания кожи... На максимальной чувствительности, конечно...

Бес > Аарам Призрачный: Спасибо за подробности, я как раз собирался завтракать.

Аарам Призрачный > Бес: Тебя прикрыть?

Бес > Аарам Призрачный: Тебе лучше исчезнуть. По-настоящему — если не ошибаюсь, то он только что прикончил какого-то чихающего бога.

Аарам Призрачный > Бес: Со странным индусским именем? Мерзкий тип. Умеет нагонять туман и нейтрализовать любые эффекты, даже проклятья богов. Но в целом, довольно безобидный.

— Прошу прощения, но я вынужден вас покинуть, господа! — вслух объявил Сергей и пропал, словно его здесь и не было.

— Ы-ы-ы...

Ага, вот только оставил он после себя пару... сюрпризов.

— Как успехи? Чихающий бог мертв?

— Разумеется. Это у меня в глазах двоится, или тебя теперь два? — друид с любопытством уставился на зомби.

— Брат-близнец. Ну что, обсудим наши с тобой дела?

— Я так понимаю, ты хочешь предложить мне контакт. Учитывая, сколько вокруг тебя крутится богов — кто-то из них хочет устранить слишком резвого конкурента. Я прав?

— Да.

— Не думаю, что мы сойдемся в цене. Ни ты, ни твой напарник не производите впечатление преуспевающих деятелей на ниве религиозного просвещения.

— Ого как загнул. Госслужащий, что ли?

— Да я и так верю, что ты из игроков. И что тоже узник. И это еще один повод с тобой не связываться — меньше внимания, меньше проблем.

— Квааа! — с угрозой навис над друидом Хубаба.

— Хорошо. Итак, демонстрация моих выдающихся способностей! — с нескрываемым весельем объявил Зартан и потер ладонью о ладонь.

Он сделал шаг вправо.

Потом еще один, но уже короче.

Дважды подпрыгнул.

Что-то съел.

Посмотрел на небо, приставив ладонь ко лбу на манер козырька, хотя оно было плотно затянуто свинцово-серыми тучами.

На землю упала сковородка, куча глины (хорошая, кстати, глина — редкая!) и пара сапог.

На самом друиде сменились штаны, а на руках появились перчатки.

Мы с Хубабой наблюдали за всеми этими действиями, словно замороженные, но Убийца Богов не обращал на нас никакого внимания.

Наконец, он шагнул к лякуше, и наотмашь влепил ему затрещину.

Голова моего телохранителя дернулась, он недоуменно вскакнул и... завалился на спину. От его падения ощутимо вздрогнула земля.

— Готово! — Зартан улыбнулся и сделал рукой приглашающий жест, мол, принимай работу.

Хубаба был мертв. Не усыплен, не оглушен, а именно мертв: в боевом логе была запись о нанесении смертельного урона, который разом снес ему все 800 Здоровья, игнорируя защиту, резисты и охранные ауры.

С одного удара.

И далеко не самого сильного — если судить чисто визуально, конечно.

— Теперь твоя очередь, — друид смотрел на меня, не скрывая кривой ухмылки.

— Хорошо. Демонстрация моей платежеспособности.

Я отошел от него на 30 шагов, совершенно забыв о возможных ловушках. Впрочем, волшебные сапоги исправно оберегали меня от них.

Сел на землю в позу лотоса.

Закрыл глаза...

И вышел из игры...

Реальный мир.

Резервная оперативная база

охраной фирмы «Спартанец».

— Проснулся, спящий красавец? Ты лежи-лежи, не вставай. Сейчас я тебе массажер запущу и сделаю витаминный коктейль, — уже второй раз за сегодня услышал я этот голос.

Авраменко? Он-то что делает у моей капсулы?

— Вообще-то мне доктор другую программу прописал, — отозвался я, — Мне нужен настоящий душ, тренажеры и завтрак.

— Это ты про того доктора, что нашу базу боевикам «Виртукома» сдал? Кстати, мы уже на новом месте, но здесь все устроено в точности, как и на старой базе. Так что тебе даже план запоминать не придется.

Обволакивающий меня нейро-гель начал заметно затвердевать и, дойдя до определенной стадии, завибрировал. А в некоторых местах уплотнился и начал массировать мое тело.

— Разговор у меня есть к тебе, Иван, — Авраменко пододвинул поближе стул и наклонился, — Ты моего... тезку давно видел?

— Недавно.

— И как он?

— Такой же веселый и мерзкий.

— Больше ничего... не просил передать?

— Нет.

— Ясно, — Сергей тяжело вздохнул, — Слушай, ты ведь помнишь ту драку, да? На базе?

— Разумеется.

Да как такое забудешь-то? Мигающий свет, боевики в киберкостюмах, прыгающий по стенам бледный гейм-дизайнер, и этот голос...

— Я тут проанализировал записи, да и сам все хорошо помню... В общем, нам кто-то помог, — продолжил Авраменко.

— В смысле?

— Техника себя странно вела. То включалась, то выключалась. Кое-где вовремя заблокировалась дверь, а один раз и вовсе микроволновка взорвалась — и если бы не это, то мы бы сейчас с тобой не разговаривали. Да и ты, я так понимаю, не сам проснулся, да?

— Меня... разбудили.

— Нет, дорогой мой, тебя не просто разбудили. Тебя вытащили из виртуалки. Тебе сделали массаж, объяснили диспозицию и подготовили к бою.

— Кто?

— А вот это мне бы и хотелось узнать. Поможешь?

— Я мало что помню...

— Слушай, ты, да хватит уже! Ты не в игре, и от лишней пары слов язык у тебя не отвалится! Сам же говорил про голос!

— Я думал, что это очередной ивент, стартующий через сон. Было ну очень похоже.

— Ладно. Хорошо, а вот это на что, по-твоему, похоже?

На проекционной панели с внутренней стороны моего саркофага появился план.

— План нашей базы.

— Ага. А теперь?

Часть картинки окрасилась в желтые цвета, а часть — в синие.

— Пятнистый план.

— Желтый цвет, это места, где я заметил странное поведение техники и компьютеров. Что-нибудь замечаешь?

— Нет.

— Ладно, а вот так?

На план наложилось еще одно изображение, на этот раз усеянное голубоватыми пятнами. Разбросаны они были совершенно хаотично, как на мой взгляд.

— Не вижу взаимосвязи.

— Я выделил периферию, то есть ту технику, автоматику и так далее, что управляется компьютерами, а значит и это все подключено к нашему серверу.

— Понятнее не стало. Это же две трети базы.

— Верно. Теперь так...

Часть голубых пятен исчезла, чуть больше половины.

— А теперь я оставил пересечение желтой и голубой области. Обрати внимание на желтый...

— Они все — попадают в голубую зону. Но оно ведь и понятно, здесь же явно было задействовано удаленное управление.

— У нас есть три сервера. Автономный медицинский. Изолированный внутренний. И внешний, для работы с глобальной сетью, для связи и прочего. И он никак не связан с первыми двумя. Понимаешь, что это значит?

— Кто-то управлял техникой через внутренний сервер. С территории самой базы.

— Ага. Вот только все были... чуть-чуть заняты. Я отследил все терминалы и компьютеры, все возможные точки входа и подключения...

Авраменко умолк.

— И? — не выдержав, прервал я затянувшуюся паузу.

— Чисто. Никто и ничего.

— Тогда кто и как мог это сделать?

— Ну, с «как» все понятно. Так же, как я работаю с нашей периферией — из капсулы. Поэтому и охват не полный — из капсулы не до всех приборов можно дотянуться.

На схеме загорелись красные пятна — и все они находились вне области, ограниченной голубым цветом.

— Думаешь, что это сделал я?

— Я что, похож на дурака, что ли? Нет конечно! А теперь, внимание, вопрос. Кто мог подключиться через капсулу к серверу и дотянуться до периферии, наблюдать за всем происходящим через камеры, да еще и вырвать тебя из игры как раз тогда, когда была нужна твоя помощь?

— У нас семь капсул. Просто проверь, кто был в остальных.

— Проверил, разумеется. В других капсулах никого не было.

— И что это значит?

— У меня есть пара версий, но озвучивать их не стану — хочу, чтобы ты тоже подумал и предложил свои варианты. Кстати, а ты зачем отключился-то? Какие-то новости?

— Нет, я буквально на пару минут. Уже погружаюсь.

— То есть я зря баловал тебя массажем и коктейлем?

— Ну, считай это первым взносом за то, что я спас твою шкуру...

— Ладно, приятной игры. И подумай над тем, что я тебе только что сказал.

— Угу, — буркнул я, и запустил игру.

Загрузка завершена!

С возвращением в "Мир Фантазий", Темный Инквизитор!

Каменное плато.

Неподвижное тело лякуши.

И опешивший друид, известный как Убийца Богов.

На глазах у которого я только что вышел из игры и вернулся снова.

Зомби-«непись». Ну или игрок-узник, который маскируется под «непися».

— Я согласен, — сдавленно пробормотал он и протянул руку, — Кого нужно убить?

Глава 22. Два секрета, две смерти

Я ухмыльнулся:

— Ну, если бы ты не прикончил вот этого здоровяка, то мы бы сейчас узнали...

Друид попинал безжизненное тело носком сапога и рассмеялся:

— То есть это я своего нанимателя зашиб? Мда, как-то неудобно получилось. А оно... он — воскресить никак нельзя? Какие там у жрецов таланты?

— Нет, только если нового создать, но я не умею. Это был аватар бога.

— Твоего покровителя? Ну так смастери алтарь да свяжись с ним. Получим информацию из первых рук... лап, то есть.

Хороший совет.

Я достал лопату и вонзил ее острие в каменистую землю. Впрочем, для игровой механики не имело значения, какая тут земля: копать или можно, или нельзя. Остальное уже не так важно.

— Не здесь, — мотнул головой убийца, — Тут ничего не получится, пока действует запрет чихающего бога. Нужно добраться хотя бы до края леса.

Я обернулся. Легко сказать, «добраться»! Почти тысяча шагов по плато, усеянному ловушками. Мне-то, допустим, не проблема в моих своих «Сапогах-невесомках», но что делать с друидом.

— Сколько у тебя грузоподъемность?

— Чего?

— Сможешь меня донести?

Зартан снова рассмеялся. И вообще, судя по всему, у него было отличное настроение. Интересно, это ему система за убийство бога выдала что-то позитивное, или он всегда такой?

— Хорошие у тебя сапожки. За меня не переживай, сам доберусь.

— Можешь видеть ловушки? Что-то друидское, связанное с

землей?

— Нет, эту дрянь, которой напичкана локация, классовыми умениями не обнаружить, даже воровскими. Они... они просто не сработают.

— Не понимаю.

— Да я и сам не до конца понимаю, как это работает. Можешь... можешь считать меня пророком. Могу заглядывать в будущее и знаю, как и куда нужно наступать, чтобы мне не оторвало ноги или еще чего похуже.

— Друид-прорицатель?

— Что-то типа того. Слушай, дружище, что ты, что я — мы оба полны секретов, и, думаю, что ни один не хочет раскрывать свои карты другому.

— Так вот, значит, как ты убиваешь богов и их посланников? — я кивнул на тело Хубабы.

— Кое-что знаю, кое-что умею... Ладно, ты иди вперед, а я тебя догоню.

Угу. Кое-как «дотанцует» обеду завтрашнего дня — помню, как он пробирался через ловушки, когда мы за ним подглядывали.

Впрочем, как знает.

Я активировал сапоги, в которых оставалось всего два заряда снижения веса, и зашагал к лесу самой короткой дорогой, не обращая внимания на своего странного спутника.

Но тот сумел меня удивить. Он достал пару склянок с зельями, осушил их и последовал за мной, передвигаясь все той же странной походкой в духе «шаг вперед, два назад и три влево». Но теперь он делал все это... быстро. Раз в пять быстрее нормального человека, и потому отстал от меня всего на пару десятков шагов, не больше.

Зелья Ускорения, конечно, отличная штука, но таких мощных хватит едва ли минут на десять, а то и на пять. Потом наступит кулдаун, как и на применение любых сильных зелий, и этот «друид-прорицатель» застрянет среди сотен ловушек совершенно истощенный.

Как бы потом вытаскивать его не пришлось!

Не пришлось.

Уж не знаю, как и где он сумел добыть такие эликсиры, но их действие продлилось достаточно долго, чтобы мы успели добраться до лесной опушки.

И как его жаба не задушит тратить уникальные зелья лишь на то, чтобы пробежаться до леса в компании сомнительного зомби? Я бы точно не стал, а загнал их какому-нибудь топовому клану за безумные деньги.

Если только он их сам не варит.

Ага, друид первого уровня, с прокаченной до максимума Алхимией. И сумка его, небось, до верху забита травками и камушками огромной редкости, из которых варятся подобные «энергетики».

Вопросы, вопросы, вопросы — с каждым десятком пройденных шагов у меня накапливалось их все больше и больше.

Пока я занимался созданием алтаря, Зартан быстренько собрал дрова, развел костер и уже варил на нем что-то в черном пузатеньком котелке, напевая себе под нос и размешивая варево обычной палкой.

Возможно, от этого варева исходили чудесные ароматы, но, увы, эта радость жизни была моему персонажу недоступна.

Я швырнул в мини-бассейн пару не особо ценных предметов, щедро делаясь со своим бородавчатым покровителем дармовой (для него, разумеется) Благодатью, и Нааму тут же откликнулся. Впрочем, это как раз было в его интересах.

— Я ЗДЕСЬ. ЖРЕЦ.

— И мы здесь, — помахал рукой алтарю Зартан, — прости, что прикончил твоего аватара.

— ТЫ ДОГОВОРИЛСЯ. С УБИЙЦЕЙ.

— Он готов заключить контракт.

— Погоди-погоди, куда ты так торопишься? Во-первых, я не знаю, кого нужно убить. Во-вторых, мы не обсудили цену, — вмешался Зартан.

— ЕГО ЗВАТЬ. МОКША. ВЛАДЫКА ТРЯСИН.

— А ты у нас, значит, Нааму, болотный дух, он же повелитель болот. Ага, значит, решил моими руками устранить прямого конкурента?

Глаза друида были полуприкрыты, а значит, он изучал какую-то информацию. Любопытно. Выходит, его аккаунт не лишен доступа к игровым справочникам, внутренним форумам, а может даже и ко внешним сайтам?

— Ясно. В общем, не поделили пару грязных луж. Ты ведь понимаешь, что после смерти этот твой Мокша снова вернется через пару суток? Успеешь наложить свои зеленые лапы на его владения и источники силы?

— КВА! ТО ЕСТЬ, ДА!

— Ну, ничего невозможного я не вижу — божок средненький, мало популярный, на какие-то серьезные структуры и сценарии не завязанный... В общем, много с тебя не возьму. Так, пару редких артефактов, с десятков уникальных болотных травок фулл стаками на зелья, да твое фирменное проклятье. Или благословение — я еще не решил.

А этот Зартан — ушлый малый! И информацией владеет, доступной далеко не каждому, и с богами умеет обращаться. Не знаю, как там Нааму, но лично у меня он вызывал чувство симпатии и уважения. Не каждому узнику дано выжить и устроиться в этом мире, по себе знаю.

Этот же друид-прорицатель — сумел, и устроился он, должен признать, весьма неплохо.

— Ах да, совсем забыл. Ну и стандарт: пол миллиона золотом и право на одну просьбу о помощи. Детали обсудим отдельно, но ничего невозможного не попрошу, или у тебя будет право отказаться — уверяю.

— Ква!

Нет, это был не Нааму, это был я.

— КВА! — повторило за мной болотное божество.

Вот только в его случае это было не удивление или возмущение — он согласился!

Чавкнуло, хлюпнуло, булькнуло, и ощущение божественно

присутствия пропало, а друид широко распахнул глаза, в которых сверкали озорные искорки:

— Забавное божество. Ну, мы с ним вроде как все детали обговорили и формальности уладили. Эх, всегда бы так — не успел один контракт сделать, как тебе уже второй предлагают!

— Поздравляю, — буркнул я, совершенно не разделяя его оптимизма.

Да и вообще настроение начало стремительно ухудшаться. Раз они там обо всем договорились за моей спиной, значит Зартану не особо интересно, кто я такой, как здесь оказался и каким образом могу покидать игру. И своими секретами он тоже делиться не намерен.

— Удачи тебе в поисках и в убийстве очередного бога, - я поднялся на ноги.

— Э-эй, а ты-то куда собрался? Вообще-то по контракту ты теперь мой проводник, помощник и телохранитель. Послушный и совершенно бесплатный! — друид рассмеялся.

— Я — очень плохой раб и слуга. Не веришь, можешь спросить у одного призрачного бога.

— Обязательно спрошу, если мне его закажут.

— Какие планы?

— Не знаю, как там у вас, мертвяков, а у нас живых — сейчас время ужина, а потом тихий час. А уже утром, после завтра, устроим с тобой мозговой штурм. Ты ночью-то спишь?

— Иногда.

— Смотрю, ты не из болтливых. Хорошее качество, одобряю. А я вот люблю поговорить! Правда, постоянно приходится следить за языком, чтобы не сболтнуть чего лишнего.

Угу. Мне вот тоже за языком следить приходится и лишнего не говорить — а то отвалится. Отсюда и немногословность.

Разумеется, вслух я ничего не сказал.

— Кажется, готово! На вот, подкрепись... Есть куда налить?

Убийца Богов снял с огня котелок, а я протянул глиняную

кружку собственного производства. Не простую, а двухведерную, способную уместить в себе ровно 20 литров. Правда, только еды, а не полезных напитков, хмельного или зелий, да еще и вес оставался прежним. Управляться кружкой весом в 20 с лишним килограмм, скажу я вам — та еще задачка

А еще у всего, налитого в кружку, тут же менялся вкус, цвет и запах — в худшую сторону.

— Фу! — сразу заметил эту особенность моей посуды друид, машинально зажимая нос, но при этом продолжая наполнять кружку своим супом.

— Ого! — восхищенно выдохнул он, когда в скромную полулитровую посуду перелилось целиком содержимое довольно внушительного котла, — Это где такие раздают?

— Сам сделал.

— Уважуха! — одобрительно кивнул Зартан, — Может, отольешь мне часть? — демонстративно перевернул он котел демонстрируя, что тот совершенно пусть.

— Конечно...

Я вылил ровно половину назад в котел.

— Мда...

Он наклонился над котлом, пристально всматриваясь в непонятную бурду, которой стало его варево. Принюхался, тут же отшатнувшись и с отвращением кривясь.

Обмакнул в жижу палец, неуверенно поднес его ко рту и лизнул.

Скривился.

— Мда, похоже, придется ложиться спать голодным. А ведь у меня Кулинария аж пятьдесят шестого уровня! Хотел побаловать тебя деликатесным супчиком из восточной кухни, а ты все мои труды и недешевые приправы... эх...

Впрочем, проблемы живых зомби не волнуют, так что я спокойно съел несколько ложек и посмотрел на новенькие бафы:

Сытое брюхо . Повышает эффективность любых видов отдыха на 40%.

Восточная пряность. Восстанавливает 25 энергии и маны в час.

Приятно! Пожалуй, зря я испортил ему ужин — готовит друид и впрямь неплохо.

Съев все, что было в кружке, я вытащил из слота кусок глины, специальным умением размягчил его и парой движений придал комку форму подушки. Положил под голову, принял позу поудобнее и постарался уснуть. Система оценила мои усилия, тут же повесив эффект отдыха...

И уже засыпая я увидел сообщение в приватном чате:

Кровавый Дракон > Бес: Братик, прощай! Люблю тебя...

Реальный мир.

Воронеж, улица Генерала Ефремова,

Особняк А.Шпакова.

Белоснежный аэрокар с характерными красно-синими полосками мягко опустился на подстриженную лужайку. Полусфера киберсадовника и сейчас деловито суетилась у самых стен дома, беспомощно тыкаясь в обломки бетона и пытаясь загрузить их в свой мусоросборник.

Уже три аналогичных кара стояло на дороге и на лужайке, освещая место катастрофы ритмичным всполохами то красного, то синего света, отчего лица суеющихся кругом людей превращались то в бледные маски мертвецов, то в алые рожи демонов.

Над развалинами самого особняка завис пожарный кар знакомого каждому с детства алого цвета, и из его разбрызгивателей в сторону дома вытянулись тонкие струи не то воды, не то какой-то другой жидкости, вполне успешно справлявшиеся с последними очагами пламени.

— ...два тела, да. Одно почти не пострадало — это владелец дома, некий Шпаков. В момент возгорания находился в виртуальной капсуле, потому даже не обгорел... — торопливо и сбивчиво докладывал полицейский своему коллеге, на погоны которого упало на пару звезд больше.

— Выжившие есть? Кто еще мог находиться в доме?

— Больше никого нет. Ни зверья, ни людей, ни киберов... Только эти двое. Над вторым телом работают эксперты, пока что ничего узнать не удалось — там практически кусок угля.

— Версии?

— Скорее всего сиделка — владелец дома был ограниченно подвижен, и почти все время проводил в капсуле на реабилитации.

— Что участковый говорит?

— Его сейчас допра... с ним сейчас беседует следователь Петров, могу вас проводить...

— Не надо, — отмахнулся, — Что у нас есть на этого Шпакова?

— Почти десяток приводов, но по мелочи, в основном мелкие штрафы да дисциплинарное — он бывший спортсмен и блоггер, любил покуражиться и что-нибудь учудить на камеру. Но без эксцессов и членовредительства. Все заявления были отозваны, до суда так и не дошло.

— А вне нашей компетенции?

— Я запросил данные у Бюро, ждем с минуты на минуту...

Пальцы оперативника ловко забегали по прозрачной поверхности планшета, на котором тут же загорались проекции новых интерфейсных окон.

— Сообщите мне, как придут материалы, — кивнул ему важный офицер и зашагал в сторону, где в служебной машине допрашивали... то есть вели беседу с местным участковым.

Вот только это не был один из тех людей, с которым накануне беседовала «сиделка» погибшего Шпакова — даже при самом большом желании и развитии воображения в нем нельзя было узнать ни одного из неожиданных визитеров.

Ну хотя бы потому, что оба они в данный момент находились совсем неподалеку.

Их машина выглядела, как устаревшая модель кибер-такси — обычный трехместный седан с автопилотом, который передвигался по земле, питаясь от силовых линий. Собственно, это и было списанное и переоборудованное под особые нужды такси — и даже не слишком тщательную проверку маршрутной карты заказов оно ы

выдержало.

— Ну что там у тебя? — нетерпеливо поинтересовался тот из людей, что лежал в центральном кресле и водил пальцем по сенсору мини-бара, мешая себе коктейли.

— Да погоди ты, еще расшифровка идет, — отмахнулся второй, в руках которого тускло светился прямоугольник планшета, по полупрозрачной поверхности которого бежали столбики цифр.

— Да мы тут уже второй час торчим!

— Это наша работа. И неделю будем сидеть, если прикажут, — спокойно отозвался мужчина с планшетом.

— Вот только у тебя оплата почасовая, а у меня фиксированная ставка, — пробурчал первый, не прекращая своего занятия.

Наконец-то он остался доволен тем, какой цвет и аромат получился у смешанного им напитка, и отдал приказ синтезатору мини-бара создать коктейль по настроенному рецепту.

В подставленный бокал тут же ударили четыре разноцветных струйки, и просторный салон такси наполнился сладковато-пряными ароматами.

— Эй, а ничего, что мы на задании? — возмутился второй, едва уловив характерный запах.

— Да расслабься ты, он безалкогольный. Просто имитация запаха. Тебе смешать что-нибудь?

— Есть!!! — не удержался мужчина с планшетом, когда программа-дешифратор, наконец, закончила свою работу и вывела на экран планшета несколько окон с изображением.

От его неожиданного вскрика, напарник дернулся и опрокинул на себя содержимое бокала. Ароматы в салоне такси стали еще глубже и насыщеннее.

— Включи фильтрацию воздуха, — не выдержал первый, — А я пока гляну, что нам тут жучки записали.

Он пристально вглядывался в мерцающие картинки пару минут, а потом разочарованно вздохнул и отложил планшет в сторону.

— Ну что там?

— Что-что... жопа там...

— Ничего не записало? Наверное, этот долбаный старик нашел жучки и вывел их из строя.

— Да я же говорю тебе — задница там... Эх, с виду такой солидный и культурный пожилой человек, а такими вещами занимается...

— Хм, ну-ка я сам гляну...

Любитель халявных коктейлей протянул руку за планшетом и тоже пару минут изучал видеозаписи, полученные с подброшенных в дом Шпакова камер.

— Гхм... кхм... Знакомая татушка... кажется, я знаю эту задницу. В смысле, смотрел симуляции с ее участием.

— Смотрел? Или участвовал? В любом случае, твои вкусы меня несколько... настораживают, — ухмыльнулся первый.

— Да пошел ты! В любом случае, он нас раскусил и каким-то образом ухитрился записать на камеры порнуху. В основном — гейскую. И что теперь делать?

— Что делать, что делать... снять штаны и бегать! Как раз как в твоей любимой порнухе. И по морде этой «сиделки» тоже ничего пробить не удалось. Скорее всего, на нем была маска.

— Так что — можем возвращаться?

— Да. Доложим, что нас раскрыли, и наблюдатель убрал свидетеля и все улики, устроив пожар.

— А ты уверен, что это он поджег дом? И что это из-за нашего визита? Может, просто совпало так...

— Нет, блин, это хобби у деда такое — голые задницы на скрытые камеры писать, да дома своих подопечных поджигать! А нам просто не повезло сюда заявиться невовремя!

— Да понял я, понял, не ори...

Кибер-такси плавно тронулось с места, быстро набирая скорость, и уже через десяток секунд исчезло за поворотом. А в это время в соседнем доме Пал Палыч докладывал Второму об успехи операции зачистки.

Глава 23. Выход гремлина

Виртуальность «Мира Фантазий».

Пики Отверженных.

Разумеется, весь сон у меня как рукой сняло, хотя в данный момент это был как раз единственный способ выйти в реал и разузнать хоть что-то.

Бес > Кровавый Дракон: Эй, что случилось?!

Бес > Кровавый Дракон: (персонаж отсутствует в игре)

Бес > Кровавый Дракон: Ташка! Не молчи, а не то ремня дам!

Бес > Кровавый Дракон: (персонаж отсутствует в игре)

Итак, игрок, телом которого временно пользовалась моя сестра, точно так же запертая в виртуальности, покинул игру.

Этому могло быть лишь два объяснения.

Первое, Шпаков вышел из игры или отключился от капсулы — чего никак нельзя было допустить и за чем следила целая команда специалистов, потому как последствия могли быть самыми неприятными для Наташки.

Второе — он погиб. Не знаю, как работает капсула в таком случае, и что происходит с игровым аккаунтом. И что случится с разумом девушки, которая в этот момент управляла чужим персонажем. Технически это считается невозможным — привязка аккаунтов в «Мире Фантазий» биометрическая, но обмен «телами» был совершен изнутри, при помощи каких-то особых системных функций.

Аарам Призрачный > Бес: Мне тут кое-кого пришлось вернуть на Острова — просто, чтобы ты был в курсе.

Уффф... У меня аж от виртуального сердца отлегло — все было под контролем, Наташка жива-здорова, пусть и вернулась в свою виртуальную тюрьму. А что до Кровавого Дракона и управлявшего им Шпакова... Скорее всего его пришлось убрать.

И раз моя сестра теперь лежит в гробу, каждые пару минут умирая от удушья, значит на то были серьезные причины. А у меня

появился лишний повод поскорее разобраться со своей главной миссией и получить таки доступ к системным функциям, который есть у лидеров клана Орден Золотого Дракона.

Гребаные донатеры.

Впрочем, как раз поэтому у нас и есть шанс.

— Эй! Ты спишь? — окликнул я своего спутника.

— Уснешь с тобой, как же... Ты так скоро себе дырку к центру земли просверлишь, ворочаясь. Или какие-то неприятности дома?

Он интонацией выделил слово «дома», так что мне сразу стало понятно, что Зартан имеет в виду.

— Не хочу это обсуждать, — грубовато, но честно отозвался я.

— Разумно.

— Ладно, давай спать. Что там твое предвиденье говорит — спокойная будет ночь?

— Это... оно не так работает.

— А как?

— У каждого игрового действия есть шанс на успех. Атака, лечение, крафт, попытка открыть дверь или применить какое-то умение. Даже «Прыжок» или «Использовать зелье». Все, что просчитывается игровой механикой.

— Я — программист игровых интерфейсов, так что кое-что в этом понимаю. погоди! — я неожиданно для себя самого улыбнулся, — То есть я могу не выпить зелье? Это как — мимо рта что ли, или выронить?

Но мой собеседник, казалось, меня не слушал.

— Так вот. На эти действия влияет много разных факторов, иногда даже никак с ними не связанных. Десятки переменных, определяющих шанс на удачу. И я могу все это видеть. Разумеется, работает это только для моих действий.

— А-а-а... — я даже не скрывал своего разочарования, — Тоже мне, предсказатель. Игра для многих умений сама в подсказке пишет шанс на успех.

— Да я особо и не надеялся, что ты поймешь, — друид

заворочался, устраиваясь поудобнее под одеялом, — Спи давай. Тоже мне, зомби...

И тут до меня дошло.

— Погоди! Ты что — формулы видишь со всеми влияющими на успех переменными?

— Не совсем. Может и не все переменные, но много. Например, вес персонажа, освещенность места, количество бафов и дебафов, уровень энергии и здоровья — влияют почти на все в той или иной степени. И я вижу как сильна значимость каждого параметра в данный момент. Что-то типа коэффициента, который меняется в реальном времени.

Спать мне перехотелось, и я даже не пожалел Зелья Ремонта, чтобы продолжить допрос:

— Ты представляешь, сколько тебе топовые кланы отвалят за такую способность?

— Конечно представляю. И сколько админы отвалят — тоже представляю. Ты ведь зомби тоже не сам по себе заделался, верно? Что-то не слышал я, чтобы в Фанмире можно было играть за эту расу. И тем более — за «непися».

— Чит? — догадался я.

— Типа того. В общем, светиться нельзя.

— Поэтому ты убиваешь богов? Хорошая маскировка, да!

— Ну, в интересах моих заказчиков поменьше распространяться о нашем сотрудничестве — боги очень злопамятны. Да я и другие заказы выполняю. Разумеется тоже очень непростые и хорошо оплачиваемые.

— Например?

— Например, поиск или создание того, что обычному смертному или бессмертному практически не по силам, — раздался вдруг из полумрака знакомый голос.

Мы с друидом одновременно вскочили на ноги. Мой спутник что-то пробормотал, и окрестности озарились тусклым зеленоватым светом.

— Ой? — удивился я, — А ты тут какими судьбами?

— Ой... ель... фи... фи... Тьфу! Ой, да тут глаза можно сломать, пока прочитаешь! — возмутился Зартан, пытаясь разобрать имя незванного гостя.

— Можешь называть меня просто Ой, бессмертный, — милостиво махнул рукой невысокий, ушастый и пятиглазый греmlin.

— Слушай, дружище, да я за всю свою карьеру богов убил меньше, чем видел за сегодня возле тебя! Так ты еще и с ними всеми знаком! — покачал головой друид.

— Да, Бес — очень активный и приятный молодой человек, легко заводит и друзей, и врагов, — согласилось ушастое божество.

— Дай-ка угадаю. Ты хочешь, чтобы я и твоего конкурента убрал? Извини, но я уже связан контрактом, и новых пока не беру. Но могу сообщить, как освобожусь.

— Ты забавный, — Ой ухмыльнулся и уселся на трехногий кривобокий стул, появившийся прямо под ним, — И на яме сидишь.

Я вскочил на ноги и сделал пару шагов в сторону бога-гремлина. Не хватало еще на колья напороться, если этот самоуверенный друид ошибется в своих параметрах-предсказаниях.

— Она не сработает, — беспечно отозвался Зартан.

Величайший специалист по дефектам и поломкам в этом мире (виртуальном, конечно) щелкнул пальцами и удовлетворенно хмыкнул:

— Вот теперь — не сработает. Я лишь пришел сказать, что контракт на Мокшу — это на самом деле мой заказ. И уточнить кое-какие детали.

— Бес? — друид повернулся ко мне.

— Меня сюда привезли и рассказали про тебя его люди.

— Именно, — ухмыльнулся греmlin.

— Значит я работаю не на бога-жабу с ароматом тины и безнадёги, а на тебя?

— Именно.

— А ты... собственно — что такое?

— Аз есмь бог! Звать меня Ойельфифинеллем, и я —

покровитель ремесленников! — важно, я бы даже сказал пафосно, объявил Ой.

Зартан поморщился:

— И что ты умеешь? За какую сферу крафта отвечаешь?

— Умею ломать.

— А еще?

— Могу не ломать, — пожал он плечами.

Как по мне, так Ой откровенно издевался над Убийцей Богов, испытывая его терпение. И нужно было с этим срочно что-то делать:

— Он может найти дефект и сломать практически что угодно, — вмешался я, — Или устранить любую неисправность.

— Полезное умение! И мне пригодится куда больше, чем какие-нибудь жабские трюки.

Мда. Вот тут мне за Нааму, конечно, стало немного обидно, но Зартан был прав — даруемые болотным богом способности явно уступали талантам мастера-ломастера.

«КВА!» — обиженно булькнуло где-то рядом.

Или мне показалось?

Да и вряд ли современные технологии дошли до чтения мыслей. Впрочем, обидеться подслушивающий нас Нааму мог и на слова Убийцу Богов. А в том, что бог-жаба нас подслушивает, я уже и не сомневался.

Потому как...

Персонаж Нааму предлагает вам изучить умение "Среднее проклятье Нааму".

Да / Нет?

Да кто ж от такой халявы-то откажется? Конечно, выбираю «Да»!

И едва сдерживаюсь от смеха, читая описание:

Среднее проклятье Нааму. Помещает жабу в рот выбранного вами противника.

В общем-то, мне бы и этого уже хватило, чтобы считать проклятье весьма годной штукой для PvP, вот серьезно. А в бою один на один так и вовсе штука забористая. Но полное описание оказалось куда как интереснее.

Среднее проклятье Нааму. Помещает жабу в рот выбранного вами противника. Все то время, пока жаба находится у него во рту, враг задыхается, теряя 2% здоровья в секунду. Так же он не может произносить заклинания, использовать зелья или свитки, а каждая такая попытка лишь продлевает жизнь проклятой жабы. На противника, которого душит жаба, эффекты любых умений Болотства действуют вдвое сильнее. Длительность: 20+ секунд

Забавная такая «молчанка». Причем, действует вдвое дольше любых известных мне аналогичных заклинаний, да еще и с дотом, срезающим аж 40% здоровья. А если враг начнет кастовать или глотать зелья, не разобравшись, что от этого только хуже становится? Так ведь и самоубиться можно!

Прямо таки руки чешутся поскорее опробовать, жаль только, что как и у любых божественных умений действует ограничение: всего 1 раз в сутки.

Забавно. Выходит, божественные проклятья и благословения бывают малые, средние — логично предположить, что есть так же большие, а то и великие! Надо бы посмотреть, что на этот счет игрокам удалось найти, и насколько сильны эти великие благословения.

Может жрец — не такой уж и отстойный класс, как считается?

— ...второе больше?! — донесся до меня даже не крик, а вопль Убийцы Богов.

Я так отвлекся на подарок Нааму, что перестал следить за беседой. Пролистал чат, чтобы найти причину такой бурной реакции Зартана.

Ага.

Ого!

Ой предложил утроить награду. Причем, по его словам, «за

небольшие дополнения к нашему контракту». Как я понял, богугремлину была нужна не смерть Мокши, а что-то из редкого дропа. И услуги Зартана, как крафтера.

— Как я понимаю, у тебя очень хорошо получается алхимичить всякие редкости, — усмехнулся во все три ряда мелких зубов Ой, — Сможешь кое-что для меня приготовить?

— Если есть рецепт, — пожал плечами друид.

Ох! Что-то до меня сегодня все туго доходит. Я-то в уме прикидывал, как наш славный Убийца Богов может на практике использовать свое «предвидение»: избегать смертельных ловушек, с максимальной вероятностью вскрывать самые сложные замки, наносить смертельные удары рейд-боссам да лутать с них уникальные шмотки.

А вот про крафт даже и не подумал!

При создании любого предмета или зелья, его будущие свойства задаются специальным шаблоном. В котором прописано, какие именно могут получиться свойства, насколько сильно они проявятся, и с какой вероятностью.

А если ты знаешь эти самые вероятности и от чего именно они зависят, то... случайный результат крафта будет уже не таким уж случайным! В сравнении с этим, даже убийство рейд-босса с одного удара не выглядит таким уже читерским.

И снова я отвлекся от беседы этой странной парочки, и поток моих ускокавших в мир великих артефактов и божественных доспехов мыслей был прерван системным сообщением:

Зартан приглашает вас в группу!

Принять приглашение?

Да / Нет

Принимаю. Ойельфифинелля уже и след простыл — даже табуретку свою забрал. Впрочем, она наверняка не обычный предмет мебели.

— Забавный. И много у тебя еще таких... друзей? — весело поинтересовался друид.

— Таких — точно больше нет. И какой у нас план?

— Для начала нужно тебя прокачать. И я как раз знаю подходящее для этого место неподалеку. Собственно, если бы вы с той жабой не вывалились у меня за спиной, то пришлось бы мне туда топать, чтобы достать того чахоточного...

Я вспомнил чихающего бога:

— Кстати, а он кому или чему был покровителем?

— Башмуратти-то? Развеивал любые заклинания и эффекты своим чихом. Мог даже каст прервать, правда далеко не всех умений. Ну и чуть-чуть работал с иллюзиями.

На самом деле довольно неплохие способности: если верить статистике онлайн-калькуляторов, то от 5 до 20% боевой мощи целиком оббафанного персонажа составляли именно наложенные на него и экипировку временные эффекты.

— Кстати, мне тут твой ушастый друг передал кое-что, — друид бросил что-то в мою сторону, и я машинально схватил склянку.

Зелье носильщика (x20)Тип: ЗельеКачество: магическое+50 к грузоподъемности на 10 минутПрочность: 1/1

Полный стак зелий, повышающих грузоподъемность.

— Ну что, кто из нас кого понесет? А то моим способом уж слишком долго добираться.

— У меня сапоги того...

— Износились?

— Почти — разрядились. Остался всего один за...

Я глянул описание своей волшебной обуви. Прочность восстановлена, количество зарядов — тоже. Похоже, кто-то очень бесцеремонный, очень зеленый и очень ушастый покопался в моем инвентаре без спросу. Впрочем, никаких претензий у меня по этому поводу не было.

— Ты понесешь, конечно. У меня даже с зельем — едва ли за сотню грузоподъемность перевалит, — я демонстративно согнул руку, демонстрируя бицепс.

Точнее, его полное отсутствие.

— За шею не хватать. Не пинаться. Не кусаться. На ухо не кричать, спину не царапать, — коротко проинструктировал меня Зартан, надевая волшебные сапоги и подставляя свою спину, — запрыгивай!

Путь к Кривой Башне — а именно туда мы и направлялись — занял около часа. Все это время мы с друидом почти не разговаривали. Общих тем для бесед было мало, и никто из нас не хотел их с кем-либо обсуждать. Точнее, послушать историю пленения Зартана и об особенностях его виртуальной тюрьмы я бы не отказался, но вот о своих злоключениях мне рассказывать совершенно не хотелось.

И ему, по вполне понятным причинам, тоже.

А еще, подозреваю, Убийца Богов вообще все это время самым наглым образом спал и использовал какой-то навигационный скрипт, чтобы делать это на ходу — поспать-то нам так и не удалось. Да и меня, признаться честно, укачало от этой монотонной тряски...

Получено 38 урона (физический). Здоровье: 336 из 376.

Это кто у нас такой злой и не приветливый, спать мешает?

Я открыл глаза. Ночное зрение позволило рассмотреть перед собой нечто громадное. Точнее, над собой, потому что я валялся на земле, а громадное нечно возвышалось надо мной, закрывая половину неба.

У этого «нечно» было две руки, две ноги и один глаз — вот и все, что мне удалось рассмотреть.

Пришлось разворачивать боевой лог в более подробный вид. И теперь в сообщении указывалось кто на меня напал, какое умение при атаке использовал, какой урон был нанесен, сколько — поглощено моей броней и резистами.

Страж Башни использует умение «Растоптать!» и наносит вам 98 урона (физический). Поглощено 32 урона. Здоровье: 244 из 376.

Страж Башни, значит?

Хм, выходит, мы все же добрались до места.

Теперь я внимательно изучил уже самого агрессора.

Страж Башни (монстр), голем 58-го уровня.

Ого. Серьезный противник, причем значительно превышающий уровень локации, не говоря уже обо мне и моем спутнике, который вообще был еще первого уровня.

— За такого должно нормально опыта капнуть, — довольно хекнул Зартан, — Ты его пока отвлекай, а я прицелюсь хорошенько.

Я активировал Щит Веры — при текущем уровне благодати его хватит на несколько десятков ударов Стража — и уставился на Убийцу Богов, стараясь не пропустить ни одного его движения.

Два шага назад.

Пол шага влево.

Вы получаете 0 урона! (126 поглощено Щитом Веры).

Поднял ногу.

Опустил.

Какая забавная гимнастика.

Вот на землю рядом с друидом упал щит, охапка дров, пара свитков.

Один свиток снова пропал.

Два булыжника разных размеров.

Вы получаете 0 урона! (97 поглощено Щитом Веры).

Над головой моего напарника вспыхнул тусклый огонь.

Погас.

Теперь зажглось сразу два, уже поярче.

Еще три, в разных местах.

Вы получаете 0 урона! (104 поглощено Щитом Веры).

— Эй! Можешь чем-нибудь посветить над ним? — тяжело дыша, крикнул Зартан.

Без проблем. Я активировал умение Болотного Огня, и прямо над сторожевым големом появился ярко светящийся шар.

— Достаточно? — поинтересовался у друида.

Вы получаете 0 урона! (104 поглощено Щитом Веры).

— В самый раз, спасибо!

И из его раскрытой ладони ударило что-то, похожее на копье, сплетенное из древесных корней, усеянных небольшими листиками и побегами.

Необычное друидское копье вонзилось куда-то в спину монстру — он стоял спиной ко мне, так что большего я просто не видел — и пробило его насквозь, выйдя точно из шеи.

Полоска здоровья монстра уменьшилась примерно на четверть. 300 единиц урона персонажем 1-го уровня по монстру в 60 раз сильнее — да это фантастика!

Страж дернулся, и начал поворачиваться к обидчику, который одним ударом сорвал с меня агро, и вот-вот превратится в мальчика для битья.

Или, скорее, в мальчика для расплющивания.

И я обрушил на монстра весь свой арсенал атакующих заклинаний и молитв.

«Молот Правосудия», «Ядовитый Плевок», «Разряд Эльма», «Метание костей»...

Снова «Плевок». Еще одна горсть «Костей». «Ядовитый Плевок» и опять «Кости»...

Стражу оставалось сделать всего пару шагов до меня, когда друид нанес второй удар.

Общими усилиями мы сняли каменному гиганту уже 3/4 здоровья, вот только у меня на это ушло порядка десяти заклинаний — урон от всех моих атак резался примерно вдвое-втрое от базового. Вот тебе и разница в уровнях.

«Ядовитый плевок». Откатилось мое сильнейшее умение — «Молот Правосудия», чем я тут же воспользовался.

— Сам справишься, или помочь? — раздался насмешливый голос друида.

Ах ты сучонок мелкоуровневый!

Я активировал «Скачок», отпрыгивая на десять метров назад, и тут же бросил под ноги Стражу Башни «Болотное проклятье». Тот по колено погрузился в землю и застыл на месте.

— Неплохо, неплохо, — зааплодировал напарник, и еще одним ударом своего древесного копья добил голема.

Монстр всхлипнул, как-то разом обмяк, а затем и вовсе рассыпался на груды крупных, грубо отесанных булыжников, по форме напоминающих кирпичи.

— Сколько опыта дали? — напомнил мне друид о цели нашего визита к Башне.

А ведь хорошо дали! Чтобы игроки младших уровней не могли слишком эффективно качаться за счет более прокаченных, опыт между членами группы распределялся пропорционально их уровню. Монстр был сильнее меня аж на 20 уровней, так что и награда была очень приличной.

И Зартан, как игрок 1-го уровня, получил едва ли двадцатую часть опыта — в общем, почти все досталось мне. Хватило, чтобы поднять целый уровень, и еще совсем немного оставалось до заветного 40-го.

В общем, форменное издевательство над игровой механикой! И это не говоря о том, что он ухитрился нанести 285, 164 и 112 единиц урона, тогда как мой сильнейший удар снял со Стража всего 42 здоровья вместо положенных 84, потеряв ровно половину своей силы за счет брони, резистов и разницы в уровнях.

— Как ты это делаешь? — прямо спросил я.

— Делаю что?

— Наносишь такой урон.

— А ты смотри повнимательнее, может и поймешь, — ухмыльнулся тот.

— Куда смотреть?

— Да хотя бы за спину, — кивнул Зартан.

Я повернулся. К нам медленно, но неотвратно приближалось еще два Стража Башни...

Глава 24. Три из пяти

Чтобы разобраться с этими двумя Стражами, ушло куда больше сил и времени — мне даже пришлось призвать Бусю на подмогу.

Конечно, если бы в нашем распоряжении был водоем или хотя бы пара трупов, все оказалось бы куда проще: водные саммоны или поднятая некромантией нежить стали бы нашим живым (или не очень живым) щитом.

А так, пришлось отдуваться Мурглу с Гворлом, и, собственно, самой Бусе — по крайней мере именно так я решил называть третью, среднюю голову своего глиняного Цербера.

Так что одного Стража сдерживал я, то погружая его в землю, то засеивая пространство вокруг взрывающимися грибами, а второго «водил» за собой глиняный пес. Ну а мы с Зартаном расстреливали каменных колоссов издалика, кто во что горазд.

И все равно мне пришлось пустить в ход свой неприкосновенный запас — настойку с устрашающим названием Черная Мамба. Жутко ядовитая дрянь, которая не только наносила приличный урон, но и действовала аж пол часа. Самый сильный яд из того, что мне удалось найти с моими скромными возможностями.

Благодаря способности зомби «Яд внутри», я обрел возможность лечиться за счет ядов, так что теперь они были для меня эквивалентом зелий регенерации, так же, как зелья ремонта заменили стандартные лечилки.

Нежить — чего с меня взять?

Так и нарезал круги вокруг Стража, восстанавливая по 50 Здоровья каждые 5 секунд, чего с более-менее хватало для залечивания ран, полученных от его увесистых тумачков, когда тот вырывался из болотного плена и ухитрялся меня догнать.

Убийца Богов тоже периодически прикладывался к каким-то склянкам. Но чем он травил свой виртуальный организм, мне было непонятно: названия в логе были странными, и ни о чем не говорили. Какие-то настойки, экстракты, вытяжки и прочие отходы алхимического производства.

— Эй, мертвяк, ты там живой? — коротко хохотнул Зартан, когда и второй из Страже рассыпался на мелкие кирпичики, — А ничего так песик, я бы от такого не отказался. Где взял?

— Хей, зеленый, Бес наша нигде не братъ, — прорычал Мургл.

— Бес наша свой рука из глина смастерить! — протявкали Гворл.

— Гав-гав! — поддержала их средняя голова.

В общем, я снова превратил в глиняную статуэтку эту странную троицу, единую в собачьем теле, и засунул ее назад в инвентарь. Еще не хватало потерять Бусю в какой-нибудь из ловушек Отрекшихся.

В отличии от Дохлятины, моей кошки-питомца, призываемой умением, Цербер был големом, то есть ожившим предметом. И если питомца после гибели можно было снова призвать спустя какое-то время, то голема придется ремонтировать, а то и нового создавать.

— Может, и мне такого смастеришь? За ценой не постою.

— Штучная работа из уникальных компонентов. Вряд ли удастся повторить, — отказался я.

— Что там у тебя с опытом?

— С опытом все хорошо, вот без опыта — плохо.

За второй бой я поднял еще два уровня, преодолев заветный порог кратности 10 — а значит, получил приятную прибавку к параметрам и очередную особенность своей расы.

Получен 41 уровень!

Вы получили особенность «Зов мертвых»!

Ну и что там мне перепало от милости разработчиков?

Зов мертвых. Будучи нежитью, вы лучше находите общий язык со своими собратьями по некроплазме и чувствуете друг друга. +10 к Некромантии; +5 к уровню поднимаемой нежити или призываемых духов; Дополнительные возможности при общении с нежитью.

В данный момент практически бесполезно, увы. Да и вообще я как-то не особо хотел становиться некромантом и возиться с разного рода мертвяками. Жаль, а я надеялся получить что-нибудь

действительно ценное, вроде тех же когтей или ядовитой крови — вот уж где разработчики расщедрились на «вкусняшки»!

— Эй, ты чего застыл? Все в порядке?

— Да... Ты слышал?

Мне вдруг показалось, что где-то совсем рядом кто-то меня зовет. Причем, по имени.

— Нет. Мы здесь одни — Башня пуста. Пока что, я бы не хотел ждать, пока эти Стражи зареспавнятся и навалятся на нас втроем.

Так. Я получил сразу 3 уровня. На 30 единиц выросло здоровье, на 15 — мана и на 6 единиц энергия, получено и автоматически «утилизировано» в Восприятие 9 очков параметров, и осталось свободно столько же очков умений. В общем, все как всегда.

Ну и Дохлятина подросла на 2 уровня вместе со своим хозяином — нужно будет посмотреть, какие у нее стали доступны умения и распределить параметры, когда откатится умение призыва погибшего питомца.

— Ну а теперь идем убивать Мокшу, — жизнерадостно и совершенно буднично заявил Зартан, словно каждое утро вместо зарядки убивает одного-двух богов.

— Только сперва его нужно найти.

— Все уже сделано, этот твой многоглазый чудик сказал, где его можно найти.

— Так чего мы ждем?

— Тебя, разумеется.

— В смысле? — недопонял я.

— Этот бог с самым непроизносимым именем в мире сказал, что ты у нас будешь вместо извозчика, и отвезешь прямиком во владения бога трясин. Вот сюда...

В групповой чат пришел линк на фрагмент карты мира.

Джунганские топи. Небольшой болото в самой западной части Империи, вдали от всех поселений — до ближайшей деревушки километров двести, да и там вряд ли есть портал.

— Теперь я буду верхом кататься, или это работает как-то

иначе? — поинтересовался друид, — Что тебе нужно, чтобы нас туда доставить?

— Водоем. Лучше, если это будет болото, но сгодится и пруд, или река. Хотя бы колодец.

— Колодец, говоришь? Значит, нам туда, — махнул рукой Убийца Богов, — Небольшое селение хоббитов. Уверен, что там найдется колодец.

— Заряда сапог до них хватит?

— Перебьешься. Я не нанимался всяких дурно пахнущих мертвяков по лесам на своем горбу катать. От башни туда ведет безопасная тропа. Через двадцать минут будем на месте...

Так и оказалось.

Мы легко отыскали тропу, и по ней без каких-либо проблем добрались до поселка хоббитов. Которые, к сожалению, настроены к чужакам (то есть к нам) были очень враждебно.

К счастью, сражаться нам не пришлось: к одной из стен поселения примыкала узкая речушка, которую я и превратил в болото при помощи «Малого проклятья Нааму».

Ну а дальше дело техники, точнее, моих жреческих умений.

«Малая литургия» на 20 минут усилила все мои молитвы на 10% — мелочь, а приятно.

«Шаг в Бездну» открыл передо мной список болот, которые принадлежали Нааму или были смежными с его владениями. Там обнаружили и Джунганские топи, в которые впадала река, протекающая через селение поклонявшихся болотному богу дикарей.

Моему болотному богу.

— Через минуту окажемся на месте, — предупредил я своего спутника, взял его за руку и шагнул вперед.

Неведомая сила подхватила нас и затащила в реку, ставшая мутной вода которой была покрыта ряской, лисьями, ветками и прочими болотными пакостями. В глазах закружилось, потемнело, а затем все произошло в обратном порядке, и вот мы уже стоим на берегу другой реки, впадающей в самое настоящее болото.

И не просто болота, а принадлежащее богу Мокше, покровителю

трясин и глубинных тварей. Собственно, больше мне ничего о нашей предполагаемой жертве не известно.

— И как мы его будем тут искать?

— Ну, мы можем прогуляться по этому болоту, выкрикивая его имя и приставая к каждой встречной твари с просьбой отвести нас к своему повелителю.

— Ты видишь у меня на ногах ласты?

— Вторым вариантом — призвать его сюда.

— Мой способ не сработает. Я — Первожрец Нааму.

Друид уставился на меня с уважением:

— Ого! Настоящий Первожрец всеми забытого болотного бога! Какая честь... В любом случае, у меня свои способы.

Он подошел к воде, сел и начал вытаскивать какие-то склянки, выливая их содержимое прямо в воду и приговаривая:

— А лисички...

Бульк!

— Взяли спички...

Бульк!

— К морю синему пошли...

Бульк! После третьей склянки по поверхности болота начали появляться радужные пятна:

— Эй, что ты делаешь! — окликнул я Зартана.

— Как что? Болото поджигаю. Думаю, это поможет выманить его владыку к нам.

Хороший способ привлечь внимание, ничего не скажешь.

— И что потом? Какой у нас план? Что будем делать, как будем убивать этого Мокшу?

— Ты? Никак. А как это буду делать я — это мой секрет. Море синее зажгли!

Пятая склянка вылита в воду. Та вдруг сменила цвет на оранжевый, и на поверхности болота заплясали язычки пламени,

растекаясь дорожками по черному зеркалу воды и увеличиваясь с каждой секундой.

— А вот тебе лучше спрятаться, — повернулся ко мне Убийца Богов, — Хозяин идет. И, кажется, он немного рассержен.

Спрятаться я не успел.

Из воды показался... глаз. Вынырнул и поднялся на высоту примерно метра на тонкой ножке-стебле. Затем появился еще один глаз, и еще, и еще...

А потом на берег вылезло щупальце, подползло к ногам друида и обвило их.

— Жди тут, никуда не уходи и в обиду себя не давай, — махнул мне рукой Зартан, — Скоро увидимся.

Щупальце резко рванулось, дернуло и утащило его под воду.

Булькнуло. Ухнуло. Казалось, само болото довольно расхохоталось, и глаза-щупальца пропали под водой. Правда, не все — один так и остался на поверхности, не сводя с меня... себя...

Зартан > Бес: Кстати, там такие интересные красные цветочки растут. Ты бы их собирал потихоньку, пока я тут бога убиваю.

Я огляделся. Цветы, о которых говорил друид, заметил сразу. Они были похожи на алых мотыльков, присевших отдохнуть — или на четырехлистный клевер, только почему-то огненно-красного цвета.

Багровая крылатка (растение, 34-ый уровень) (съедобно).

Багровая? Я, конечно, не большой специалист, но как по мне, это какой угодно оттенок красного, но не багровый.

Впрочем, у меня совсем другая задача.

Присел, потянулся, дернул.

Тонкий стебель с легкостью вышел из земли вместе с корнем. Будь я травником, подобное действо запустило бы соответствующее умение. И мне в инвентарь упала бы не просто сорванная травка, а уже разделенная на цветок, стебель, корень и листья — на фрагменты, которые употреблять в пищу, заваривать в виде чая или использовать как ресурсы для крафта.

Алый цветок вдруг отделился от стебля и взмыл в воздух, словно настоящий мотылек. Он порхал вокруг меня, нарезая круг за кругом, и с каждым новым витком приближаясь к моей голове.

Ждать, что случится, когда он меня коснется, не было ни малейшего желания.

Поэтому я напал первым.

Ага, на мирно порхающий аленький цветочек. А для скорости, просто накрыл его одним из самых массовых своих заклинаний.

Облако Гнуса наносит 28 урона (яд) по Багровая Крылатка.

Багровая Крылатка погибает. Получен опыт: 14.

Ну вот, теперь он лежит, как и положено нормальным сорванным цветам, и больше никуда не летит и не бежит. Собираю лут: **Цветок Багровой Крылатки, 23 золотых, Вьющийся усик.**

Облако Гнуса наносит 23 урона (яд) по Багровая Крылатка. Здоровье: 7 из 30.

Облако Гнуса наносит 7 урона (яд) по Багровая Крылатка.

Багровая Крылатка погибает. Получен опыт: 15.

В лог посыпались сообщения о нанесенном уроне и смертях, а на землю посыпались алые цветы-бабочки. А из меня определенно получился бы отличный травник!

Правда, с лутом все оказалось не так радужно — вожаки цветки попадались хорошо если в каждой третьей Крылатке, а росли они не так уж и рядом друг с другом, так что мне пришлось несколько раз перейти на более богатые «месторождения».

Зартан > Бес: Ты там это, далеко от берега не уходи и не умирай!

А потом боевой лог сообщил мне пренеприятнейшее известие:

Член вашей группы (Зартан) погибает! До возрождения осталось: 4:58...

Ну вот и все. Своим ходом он до меня добраться не сумеет, а значит, придется каким-то образом сперва искать его, а потом дорогу назад, к этому треклятому болоту — это если обиженный коварным нападением Мокша не закроет свои владения от чужаков, или не

бросит против нас полчища своих тварей.

Персонаж Зартан просит вас провести обряд Жертвенного Маяка

Пожертвовать 390 Здоровья / Отказаться

Ах ты ж ушлый донатер! Жертвенный Маяк — это предмет из игрового магазина, который действует аналогично Маяку Ллойда, только вместо заранее поставленной метки в качестве точки телепортации использует выбранного члена группы.

Который должен пожертвовать 90% от своего максимального здоровья. Хорошая штука, чтобы группа не распадалась, если точки возрождения игроков находятся слишком далеко, но бесполезная во время боя с игроками или против босса — либо здоровья не хватит, либо случится размен одного бойца на другого.

Вы получаете 390 урона (смерть). Здоровье: 40 из 430

Вы активировали Жертвенный Маяк.

Персонаж Зартан переносится к вам!

— Привет! Соскучился? — радостно осклабился друид.

— Нет, — честно отозвался я, — А тебе сколько цветков нужно?

— Тысяча.

От озвученной цифры мне сразу стало как-то тоскливо: за десять минут удалось набрать всего два десятка, а уж на тысячу такими темпами явно не один день уйдет.

— Ну, я пошел! — все так же жизнерадостно объявил Убийца Богов.

С этими словами он по пояс зашел в воду и... дернул за стебелек, на котором до сих пор торчал глаз неведомого болотного существа.

Тут же из-под воды показались щупальца, обвили Зартана и утащили его под воду.

Ну, кто как умеет, так и развлекается: меня вот, например, ждут цветы-бабочки.

И я снова взялся за «прополку» берегов этого треклятого болота.

Член вашей группы (Зартан) погибает! До возрождения осталось: 10:59...

На этот раз друид продержался минуты три, прежде чем божество его прикончило. Десять минут я спокойно фармил цветы, пока не появилось сообщение:

Персонаж Зартан просит вас провести обряд Жертвенного Маяка

Пожертвовать 390 Здоровья / Отказаться

Угу, я еще после прошлого раза не оклемался.

Делать нечего, пришлось пить Зелье Ремонта, подаренное Алексом.

— Может, тебе помощь нужна? — поинтересовался я у напарника, когда тот деловито прошагал мимо меня в сторону болота.

— Спасибо, я уж как-нибудь сам. Да их там осталось на три-четыре удара.

— Их? — мне стало любопытно.

— Бульк! — отозвался одинокий пузырь на черном зеркале болотной воды там, где Зартан снова ушел под воду, опутанный щупальцами.

Прошла минута.

Две.

Три.

Мне было уже не до алых цветов — я пристально вглядывался в пустой лог в ожидании, когда же этот неугомонный друид снова помрет в неравном бою с болотным богом. Несмотря на то, что я состоял в группе, по каким-то причинам лог был пуст, и я не мог следить по нему за ходом боя. Наверное, это потому что мы находились в разных локациях.

Или потому что противником Зартана был бог. И таким образом игра не позволяла мне отслеживать способности и параметры сверхъестественного существа, не вступая с ним в бой.

Ваша группа уничтожила божественную сущность!

— Ну вот и все! — радостно объявил друид, выныривая.

Глаз-наблюдатель, к слову, больше не торчал над водой.

— И много тебе перепало за такой подвиг? Мне вот совсем

ничего не дали.

— Разумеется, — Зартан ухмыльнулся, — ты ведь ни урона не нанес, ни сопартийцев не лечил. И вообще в бою участия не принимал.

— Зато тебя сюда вытаскивал. Все, контракт выполнен?

— Первый и второй пункт.

— А сколько их всего?

— Пять. Ты цветы-то собрал? Заметь, тебе я самое легкое оставил.

— Шестьдесят семь штук... — негромко пробормотал я, и линканул в чат ссылку на предмет, в качестве доказательства, — Отдать?

— ...в общем, ты не справился, да? Ладно, давай вместе хотя бы до сотни добьем.

С этими словами друид нагнулся, хлопнул по земле рядом с цветком, и тот осыпался.

Зартан получает: Цветок Багровой Крылатки (x3), Корень Крылатки (x2), Листья Крылатки (x7), 10 золотых, Пустая склянка (x1).

Я еще раз перечитал лог группы. И это все — с одного единственного цветка?

Хреновый из меня травник. А вот у моего спутника Травничество и Алхимия неплохо так развиты, судя по полученному им дропу.

— Думаю, один ты быстрее справишься, — заявил я, и демонстративно уселся на землю.

Впрочем, ни мои слова, ни поведение Убийцу Богов ничуть не смутили. Он все так же деловито ползал по берегу и собирал цветы.

— Все, хватит! — сказал он минут через десять, — Готов еще один пункт.

— Погоди... Ты что — девять сотен уже собрал?

— Зачем? Чуть больше сотни. Плюс твои — итого двести штук.

— Ты же сказал, что тысяча нужна?

— А это чтобы ты не отлынивал и не расслаблялся. Третий пункт готов. Осталось два.

— И куда мы теперь?

Друид кинул мне обмен, и я отдал ему свои 67 Цветков.

— Куда ты — не знаю, да мне и не интересно. А куда я — не должно быть интересно уже тебе. В общем, тут наши дорожки расходятся.

— Уверен? — я усмехнулся, — А мне казалось, что у тебя есть ко мне пара-тройка вопросов на очень животрепещущие темы.

— Есть, — не стал скрывать он, — Придет время, и я тебе их задам, обещаю.

С этими словами он медленно растворился в воздухе. Скорее всего, использовал что-то вроде свитка Маяка Ллойда, переносящего в заранее отмеченную точку.

Кстати, а ведь у меня тоже есть такой — и настроен он на возвращение в Небесный Замок. Где меня ждут-дожидаются игроки Ордена Золотого Дракона, которые думают, что я погиб и забыл все, что касалось загадочных замковых чертежей.

Я достал свиток, активировал, и вокруг меня закружился вихрь portalного перемещения...

Глава 25. Замок Драконов

Виртуальность «Мира Фантазий».

Небесный Замок,

комната инквизитора Беса.

— Явился, не запылится, — раздался насмешливый голос, а потом мне накинули на голову мешок и скрутили руки за спиной.

Получен временный эффект «Связанные руки».

Получен временный эффект «Обет молчания».

Получен временный эффект «Ограниченное зрение».

Чат заблокирован, возможность использовать предметы, заклинания и молитвы — тоже. Боевые приемы и воровские трюки — аналогично. Доступа к инвентарю тоже нет.

Разумеется, во имя игрового баланса подобные ограничения очень кратковременны, но во-первых, ничего не мешает накладывать их повторно, а во-вторых, вокруг уже слышался топот ног и лязг металла — меня окружали.

— Смотреть в оба! Не дать ему помереть!

Голос я не узнал, но в чате локации отобразилось имя: мой старый знакомый Гарб собственной персоной. А поймал меня сразу после возвращения некий Выхухел. Ну и имечко — то-то у меня к нему сразу какая-то неприязнь образовалась! Наверняка очень неприятный тип.

— Привели. Открывай, — скомандовал кому-то тролль, и меня сильно толкнули в спину, вынуждая сделать несколько быстрых шагов вперед.

Вы получаете 23 урона (37 — 14Б, физический). Здоровье: 146 из 430.

Мысленно кликаю на строчку лога, чтобы увидеть более детальное описание и узнать имя обидчика. Как и думал — это был Выхухел, собственной персоной.

— Мешок! — новый приказ.

Спадает дебаф ограниченного зрения, а я наконец-то снова могу видеть.

Серебряный Дракон — ну надо же, какая честь. Один из трех лидеров клана. Смотрит на меня внимательно, а глаза такие добрые-добрые добрые, как у Дедушки Мороза.

Если, конечно, бывают Дедушки Морозы 92-го уровня, выраженные в шипастые серебряные доспехи, усеянные пылающими рунами, и класса Ронин. Между прочим, официально недоступного в Русском кластере для игроков.

— Кто ты такой? — спрашивает меня этот недосамурай.

— Бес.

— Кто ты такой?

— Инквизитор.

— Кто ты такой? — в голосе звучит металл.

Ну-ну. Я в эту игру могу играть бесконечно.

— Первожрец болотного бога Нааму.

И, главное, ни единого слова неправды — никакой ИскИн не прикопается!

— Кто. Ты. Такой.

— Бывший глава клана Руинум.

Все, кончился Дедушка Мороз — и теперь на меня сурово смотрели глаза-льдинки Санта Клауса, застрявшего в трубе дымохода.

— Кто! Ты! Такой!

Видать, детишки кривой и горячей кочергой пытаются застрявшего Санту из дымохода выковырять — вот как напрягся и покраснел!

— Некромант, ученик и бывший раб Аарама Бледного.

Проклятье! Нельзя, нельзя было сдавать этого «непися»... Впрочем, кажется, никто особого внимания на мои слова и не обратил, и меня продолжали засыпать одним и тем же вопросом.

— Да вы скажите, как правильно ответить — и я хоть белочкой

назовусь! — наконец, не выдерживаю эту дурацкую игру в «ктотытакая».

Серебряный Дракон умолк и поманил пальцем стоявших рядом с его тронном игроков. Те наклонились к нему поближе, и принялись что-то обсуждать. Наконец, придя к какому-то решению, они вернулись на свои места, а Дракон задал мне новый вопрос:

— Кто ты для нашего клана?

Тааак. Собственно, Драконы меня наняли как инквизитора для проведения расследования. Для чего заставили допросить пару мертвецов и отправили обучаться на Скульптора.

Вот только потом я помер и, как самый обычный «непись», должен был все это забыть. А значит...

— Союзник и бывший клав ремесленного клана Руинум, который стал частью Ордена Золотых Драконов во время слияния кланов.

Вылезло системное сообщение о том, что язык критически поврежден, и нужно срочно принять меры по его восстановлению.

Жму кнопку, подтверждающую трату Зелья Ремонта и...

Вы не можете совершить данное действие!

Ах да, у меня же руки связаны.

— Дальше... — поторопил меня Серебряный Дракон, недовольный возникшей паузой.

— Все.

— Лжешь!

— Дальше не помню. И как у меня оказался свиток, который...

«Плюх!» — износившийся язык оторвался и выпал изо рта.

— О-а, — промычал я, бессильно разводя руками.

— Гарб! — рявкнул Дракон, — Вы вообще там у себя охренели в пыточной? Какому дебилу пришла в голову гениальная идея отрезать язык тому, кого мы собирались допра... — он бросил на меня быстрый взгляд, — ...вежливо расспросить о последних новостях, а?

— Это не мы. Он сам.

— Сам себе язык откусил что ли? — один из лидеров клана рассмеялся.

— Э-а! — замотал я головой.

— Ну... Да!

— Слушай, Ричард. По-моему, ты совсем в этого своего экзекутора заигрался. Отпуск тебе нужен. Возьми пару дней да отдохни от Фанмира. Съезди в Диснейлэнд, или расслабься в какой-нибудь симуляции со своими любимыми пони...

— Я сказал это не мы.

— Найди того, кто сможет ему на место язык приделать.

— Кого?

— Я откуда знаю? Лекаря, или некроманта — вы там человека довели, сам теперь и думай, как все исправить.

— Он — зомби.

— А зомби уже и не люди что ли? На орка или зомби он не похож. Все, время пошло — у нас все пять минут... понаберут дебилов через глобальные объявления, а я потом с этими обсосами мучайся...

Да уж, в выражениях он явно не стеснялся.

Кланлидер уставился на что-то невидимое прямо перед собой, и его глаза подернулись мутной дымкой, показывая, что игрок ползает по каким-то окнам интерфейса и не наблюдает за тем, что происходит вокруг.

На то, чтобы догадаться, как именно мне можно приделать язык на место, у них ушло минут пятнадцать. Ну, как догадаться — банально методом перебора меня пытались лечить зельями и классической магией. Лечение, восстанавливать заклинаниями некромантии и даже ремонтировать какими-то умениями големостроителя.

В конце-концов кто-то таки сообразил пришить мне язык.

— Откуда у тебя маяк в наш замок? — продолжил допрос Серебряный Дракон.

— В сумке лежал, — честно ответил я.

— Как он там оказался?

— Я его туда положил...

Санта Клаус медленно, но верно превращался в ледяного Короля Лича, судя по изменению его взгляда. И ведь я просто честно отвечаю на его вопросы.

Будь на моем месте какой-нибудь мелкий чинуша, ушлый торгаш, офицер, менестрель или любой другой «непись» пусть даже аналогичного уровня, но более сложно «устроенный» и с развитыми социальными связями, лидер Драконов мог бы решить, что я специально хитрю и издеваюсь над ним.

Но перед ним стоит простой зомби-инквизитор. Максимум на что способный — хитрые горшки да миски лепить из глины.

— Кто дал тебе свиток?

— Я почти уверен, что это был кто-то из великого клана Орден Золотых Драконов! — заискивающе ответил я.

— Зачем он его тебе дал?

— Судя по всему, чтобы я мог переместиться в ваш прекрасный замок.

— Слушай, ну видно же, что он ни черта не помнит и вообще не особо понимает, что тут происходит, — не выдержал один из игроков-советников.

— Да, — после долгой паузы, согласился с ним Дракон, — Скорее всего так и есть.

— Про чертеж его спроси, — вмешался Выхухел.

— Что ты знаешь о чертежах замка? — ухватился за идею лидер.

— Я никаких чертежей в глаза не видел и в руках не держал. Значит и рассказать ничего не могу.

— А насчет Академии? — не унимался Выхухел.

Что б у него этот его хухел высох и отвалился!

— Что ты делал в Академии Поющего Камня?

— Учился, конечно. Что еще в Академиях делают?

Я понял, что меня загоняют в угол. Мысли устроили в голове настоящий хоровод с прыжками и катаниями — сознаться, что я все помню? А как это объяснить? Ведь «непись» после своего

возвращения забывает все напрочь.

...И теряет добытые предметы, которые не были привязаны или не лежат в специальном контейнере из игрового магазина...

Среди врачей, некромантов и алхимиков я вдруг заметил Топтыгу. Если и он подключится к допросу, то меня быстро расколят: ну не дебилов же они по объявлениям набрали, в самом деле? Я махнул хоббиту рукой:

— Эй, дружище, а я думал, что ты остался доучиваться. Меня там еще не отчислили?

— Он помнит, — вынес вердикт Гарб.

— Конечно.

— Бес, привет! А я думал, что ты себе шею свернул, — Топтыга простиснулся ко мне и прикрикнул на Выхухела, — Эй, это Бес. Он, между прочим, тоже один из нас и помогает в расследовании с пропавшими чертежами!

— И что?

— Развяжи ему руки, и сейчас Бес нам все сам расскажет. И что помнит, и где пропадал, и как ему удалось выжить.

Говоря это, хоббит приветливо улыбался, но вот взгляд его был очень цепким и колючим. Он-то наверняка видел в логе группы сообщение о моей гибели. Сам ведь нанес удар...

Стоп!

А ведь на тот момент мы уже не были в одной группе. А в боевой чат пишется сообщение об убийстве лишь в пределах локации.

Топтыга находился в комнате, а я — за пределами Башни.

Или все же видел? Как оно работает вообще в закрытых локациях типа Академии?

— Мертвым притворился, — пожал я плечами, — У меня к этому талант.

Накося выкуси. И плевать, прочитал ты сообщение о моей гибели или нет.

Система любезно сообщила о том, что с меня сняты все

ограничения, и веревки упали к моим ногам, медленно растворяясь в воздухе. Значит, это был не какой-то игровой предмет, а заклинание.

— Кстати, а что с чертежами? И с теми зодчими? — задал я опасный вопрос, — Удалось их найти? А допросить?

— Обнулить его, — тут же раздался приказ Серебряного Дракона.

Смертельно опасный вопрос!

И тут же мне в спину вонзился клинок. Удар был бы смертелен, если бы не сработала Кора, срезавшая 50% урона.

Дальше — дело техники, ловкости рук и настроенных заранее скриптов.

— Якорь, якорь ставь, чтобы на свой респ не улетел! — успел услышать я запоздалый крик.

...выбрасывая из инвентаря тело своего однофамильца-зомби.

...сразу же используя на нем свежее изученное заклинание подъема зомби.

...и одновременно активируя самое спасительное умение в мире, которое погрузило меня на два метра в землю. То есть в пол. То есть под пол, проваливаясь на нижний этаж.

А вместо меня остался отдуваться мой двойник, зомби по имени Бес. Который сейчас погибнет в комнате с установленным Якорем, возле которого он и возродится после смерти.

И который не будет ничего «помнить». Может быть даже разговаривать не сможет нормально. И уровень у него будет не 41-ый, как у меня, а 36-ой — это с учетом всех прибавок от Интеллекта, Некромантии и недавно полученного Зова Мертвых.

Паршивый из меня Некромант, к счастью.

Конечно, «куклой» не провести несколько десятков опытных игроков — максимум можно отвлечь из на десять-двадцать минут, пока не разберутся, что к чему.

Но мне больше и не надо, чтобы убраться подальше от Якоря, нормально помереть и возродиться там, где хочу я.

Где меня, скорее всего, могут поджидать посланники Драконов?

Наверняка во всех трех храмах Нааму — как Первожрец, я могу возродиться в любом из них, и это вполне предсказуемо.

В Круге Возрождения моего клана, хоть я там уже и не состою, но как создатель Руинума, по-прежнему обладаю некоторыми особыми правами, да и в любой момент могу вернуться. Тем более, что место для клановой крепости нам выделил все тот же Орден, а значит контролирует территорию.

Жаль. С Руинумом пока что придется попрощаться, хотя бы на то время, что теоретически нужно инквизитору-одиночке для прокачки пяти-шести уровней. Заодно и легенду надо бы заранее согласовать со своими соклановцами.

И третий вариант — моя настоящая точка возрождения.

О ней не знает никто, кроме меня и бога-громлина, под храмом которого она находится.

Вы хотите возродиться в точке привязки «Малая Ривенка»?

Возродиться / Отменить

Чернота посмертия сменилась полумраком моего тайного подземелья.

— Ничего, что я без приглашения? — раздался знакомый голос.

Ах да, и кроме Алекса, который занимался обустройством моего тайного убежища и теперь нагло заявился в него. Да еще и не один, судя по невысокой фигуре закутанной во все черное, которая шевельнулась рядом с ним.

— Мы очень хотим с вами побеседовать... в приватной обстановке, — а вот этот голос был мне не знаком.

Более того, он сделал акцент на слове «мы». Ник говорившего был скрыт — ох непростая на нем накидочка! Или этот загадочный персонаж сам очень непрост.

— И с вашим призрачным другом божественного происхождения. Вы ведь можете его призвать, я правильно понимаю?

Я выразительно, очень выразительно посмотрел на Алекса. Тот лишь беспомощно развел руками:

— Прости, дружище. Меня и самого этого все не очень радует, но иначе было нельзя.

— Мешок! — скомандовал незнакомец.

И полумрак моего тайного убежища сменился чернотой надетого на голову мешка, который на меня ловко набросил кто-то, скрывавшийся в темноте позади. Опять...

Земля ушла из-под ног и раздался характерный хлопок переноса, а потом что-то очень твердое ударило меня по пяткам, когда я оказался в другом месте.

— Господин Ткач, не будете ли вы так любезны, — снова раздался уже знакомый мне голос.

Я посмотрел в чат: нет, имя по-прежнему не отображается, а вместо него выводятся просто «???» — на неизвестном какая-то специальная маскировка.

Непроницаемая вокруг снова превратилась в более комфортный полумрак, только теперь это было не мое убежище, а совсем другое место. Разумеется, на миникарте нет ни схемы, ни названия локации.

Тайны, загадки, секреты — меня уже тошнит от всех этих шпионских игр!

Мрак разрывает мерцающее световое пятно. И еще одно. И еще.

Факелы.

Их неровный свет выхватывает из темноты три фигуры, над двумя из которых я вижу полосы здоровья, уровень и игровые никнеймы, а вот над третьей — лишь загадочные символы.

Маскировка, мать ее.

Слева от незнакомца стоит ухмыляющийся Алекс собственной персоной, а справа — мой недавний приятель Зартан, он же друид-прорицатель, он же Убийца Богов.

Вот только...

Я активировал свои поисковый скрипт.

Итого в комнате помимо нас троих скрывается еще двое живых и трое оживших мертвецов или призраков, но их я не могу рассмотреть из-за темноты, слишком выборочно густой, чтобы быть настоящей. Скорее всего, какая-то маскирующая иллюзия.

Но на самом деле народу тут куда больше, судя по количеству

высветившихся на полу отпечатков ног, лап и еще чего-то непонятного. И по количеству предупреждений от умения Сверхъестественное чутье, которое выдало в чат четыре сообщения о присутствии рядом адептов веры или существ, использующих божественной силы.

— А он забавный, — прошелестела тьма или кто-то в ней скрывающийся, среагировав на мои манипуляции.

— Что здесь происходит? — обратился я.

— Кажется, в сценарном мастерстве это называется «кульминацией», спокойно отозвался Алекс, — ну или почти — сперва нам нужно провернуть одно маленькое дельце. Ваш выход...

Первожрец дефективного бога сделал приглашающий жест, и скрытая под маскирующим балахоном фигура шагнула вперед, одновременно откидывая капюшон назад.

— Ну здравствуй, жрец, — ухмыльнулся Менкауру-Мучитель, — давно не виделись, — Он взмахнул руками, и те вытянулись вперед словно плети-щупальца, сотканные из мрака и усеянные кривыми шипами-крючьями.

Одна из плетей захлестнула мне ноги, сбивая на пол, а вторая упала на плечи, «обнимая» и удерживая от падения. А потом они меня потащили к Менкауру-Мучителю, богу жестокости и пыток, повелителю Боли и одному из девяти членов божественного Круга Власти.

Тому самому, чей алтарь я осквернил и разрушил, чтобы получить свой уникальный игровой класс...

Глава 26. Кукловоды

И теперь руки-плети этого садиста волокли меня прямо... На алтарь! Или на стол ритуального мучения-потрошения — в общем, на каменную плиту покрытую царапинами и бурыми пятнами сомнительного происхождения.

— Скольких я зарезал... скольких перерезал... — начал зловеще напевать под нос Мучитель.

Алекс толкнул вперед невысокий столик на колесиках. Злобное божество вытянуло третье щупальце, и пока два первых укладывали меня на плите и тщательно привязывали, оно раскладывало на столике жуткого вида пыточные инструменты: ножи, скальпели, пилы, щипцы...

— Что здесь происходит? Алекс! Зартан!? Эй, ты, трехрукий, я все равно боли не чувствую, так что убери от меня свои причиндалы!

Игроки переглянулись и... дружно рассмеялись.

— Ой, Бес, расслабься, просто небольшая операция, — махнул рукой помощник Ойя.

— В смысле?

— Пятый пункт моего контракта, — Убийца Богов подошел к столику и начал перебирать инструменты, что-то откладывая в сторону, а что-то — тщательно протирая и выкладывая поудобнее, — Я должен тебя вскрыть.

— Зачем?

— Мы что — похожи на тупых злодеев из дешевых виртуалок? Которые выкладывают потенциальному смертнику все свои тайные планы? — полюбопытствовал Алекс.

— Да. То есть нет. В смысле похожи на злодеев, но не на тупых. Не сильно. В смысле совсем не похожи.

— Пей, — игрок насильно опрокинул мне в рот какую-то склянку, — Давай-давай, глотай, пока язык не отвалился и пока тебя резать не начали, — он ободряюще похлопал меня по плечу и вылил еще одну склянку прямо на мои раны.

Которые тут же начали затягиваться, сообщения о чем посыпались в лог.

Зелье Ремонта?!

— Нам просто нужно извлечь из тебя какое-то не то семечко, не то желудь. Помнишь, его в тебя друид запихал?

— Семя железного дуба-патриарха. Разве это возможно?

— Можно, если осторожно... Только шанс меньше одного процента — поэтому нам и нужна помощь мастера Зартана.

— Уже около шести... — отозвался Убийца Богов, который продолжал перебирать инструменты, — А есть такой же скальпель, но зачарованный на удачу? Чтобы не меньше пятнадцати бонус. И бинты с плюс три на Вынос?

— Найдем, — коротко отозвался Алекс.

— Или сделаем, — из окружавшего нас мрака появился Ой собственно персоной, и вприпрыжку подобрался ко столу, — Привет, Бес.

— Так и знал, что ты тоже тут.

— Ну так. Я ведь, так сказать, непосредственный исполнитель. Руки, так сказать. И весьма умелые, прошу заметить.

— Голова тоже где-то там? — кивнул я во мрак, — Познакомишь?

— Если будешь себя хорошо вести. Эй, долго еще?

Убийца богов злобно зыркнул на бога-громлина, но ответил спокойно:

— У меня все готово. Ход за вами.

— Прощу, — Алекс отошел в сторону, пропуская вперед две фигуры в маскирующих балахонах.

Эта парочка подошла к столу. Один из них легонько провел рукой, едва касаясь кончиками пальцев разложенных на столе инструментов. Второй положил обе руки ему на плечи.

— Встань сюда. Повернись вот так, — скомандовал Зартан любителю железок, — Нет, еще чуть-чуть. Так, прибавьте света! — обратился он к пустоте, и факелы запылали ярче, — Еще! Ага,

хватит. Значит так. На тебе должно быть четыре бафа и два дебафа. Хирургия — девяносто три единицы ровно, Ловкость — двести пятнадцать.

Руки, лежавшие на плечах незнакомца, засветились голубоватым светом.

— Есть? Хорошо. Надоез будешь делать вот тут, — что-то коснулось моей груди, — И еще два тут и вот тут, на сорок единиц урона каждый.

Убийца Богов деловито распоряжался, а я молча и пристально смотрел на Алекса, прямо ему в глаза, надеясь вызвать хоть какую-то реакцию. Потом попытался отыскать взглядом Ойя, и пока этим занимался — началась операция.

Вы получаете 40 урона (54 — 14Б, физический). Здоровье: 490 из 430.

Вы получаете 40 урона (54 — 14Б, физический). Здоровье: 450 из 430.

А вот и два непонятных надреза.

— Стой! — скомандовал вдруг Зартан, — Нужно поднять тебе уровень энергии. Еще. Еще. Все, давай, — он даже рукой махнул.

Вы получаете 125 урона (264 — 14Б — 50%ЖК, физический). Здоровье: 325 из 430.

Я получил огромный урон, который вызвал срабатывание Железной Коры, спасающей мою жизнь. Скосил взгляд на иконки умений: заблокированы. Впрочем, как минимум двое из присутствующих прекрасно знаю все мои трюки, так что глупо надеяться, что мне оставят хоть какую-то лазейку.

Здоровье потихоньку убывало, пока незнакомец в накидке ковырялся в моих поторохах. Уже ни на что не надеясь, проверил чаты.

Чат локации доступен, а вот остальные — все заблокированы, и приваты, и групповой, и клановый. Впрочем, я же временно вышел из клана...

Развернул сообщения в логе, выводя детальную информацию — нет, вмести имени моего экзекутора непонятные кракозябры, и вместо названия используемых им умений — тоже.

— Стой! — снова скомандовал Убийца Богов, — Меньше света... на двадцать процентов меньше. Восстановить ему пятьдесят три здоровья.

— Не получится.

— Значит, восстановите сотню и снимите сорок семь, только поскорее!

*Вы восстанавливаете 50 Здоровья (Малое Зелье Ремонта).
Здоровье: 218 из 430.*

*Вы восстанавливаете 50 Здоровья (Малое Зелье Ремонта).
Здоровье: 258 из 430.*

Вы получаете 40 урона (54 — 14Б, физический). Здоровье: 218 из 430.

Вы получаете 1 урона (15 — 14Б, физический). Здоровье: 217 из 430...

И так еще шесть раз. Даже я сам, затаив дыхание, наблюдал за логом дожидаясь, когда же получатся заветные +53 Здоровья в сумме.

— Вырезай! — грубо рявкнул друид.

Вы получаете 200 урона (214 — 14Б, физический). Здоровье: 18 из 430.

Потеряна особенность «Кора железного дуба»!

— Есть! — радуется проклятый эскулап.

— Ну вот, пятый пункт выполнен, остался последний.

Я проверил историю нашей с ним беседы накануне.

— Ты же говорил, что их всего пять?

— Еще добавили, — пожал Зартан плечами, — И цену подняли.

— И какой будет шестой? Добить меня окончательно?

— Скрафтить кое-что из добытого с твоей помощью...

Алекс подошел к нам и вылил на меня склянку с Зельем Ремонта. Большую.

*Вы восстанавливаете 500 Здоровья (Большое Зелье Ремонта).
Здоровье: 430 из 430.*

— Ну что ж, господа и дамы. Всех поздравляю, операция прошла успешно!

Две фигуры, стоявшие рядом, откинули капюшоны.

Симпатичный высокий гоблин, 100-го уровня по имени **Зулл**, впрочем, мне оно ни о чем не говорило, в отличие от клан-тага: Дети Корвина, что вполне ожидаемо. А вот класс у него лекаря, специализация — Хирург. Ну надо же.

Девушка. Красивая, судя по чертам лица — человек. Раса не указана, класс тоже, потому как... Амалия Целительница! Это что ж за Зулл такой, если ему сама богиня из Круга Власти во время операции ассистирует?!

У которой, к слову, на меня тоже зуб — и тоже за осквернение.

— Здра... здрасьте, — вежливо киваю.

Златоволосая красавица лишь презрительно фыркнула и отвернулась.

— Хорошая публика собралась, верно? — хихикнул Ой.

— И все это, чтобы посмотреть, как будут мертвяка препарировать?

— Хватит! — вмешался грубый голос, раздавшийся из темноты.

Из того места, где мои поисковые умения обнаружили присутствие нежити, выплыла закутанная во все черное фигура. Вот только это был не маскировочный плащ, а такой вот странный наряд.

Мор. Лич. Проклинатель. Бог. Да-да, еще один.

— Отпусти его, — приказал он.

И путы, приковавшие меня к каменной плите, тут же развеялись клубами черного дыма.

— Ты! — костяшки указательного пальца указывают прямо на меня, — Призывай владыку привидений!

— Зачем? Почему я должен это делать?

— КВА.

— Нааму, ну хоть ты им скажи, что я — твой Первожрец, и вовсе не обязан плясать под дудку всяких там личей, палачей, гремлинов и так далее!

— РАССКВАЖИТЕ ЕМУ.

— Потому что ты зомби по имени Бес. Темный инквизитор. Бывший раб Аарма Бледного. Бессмертный, который раньше носил имя Объект номер триста сорок семь. И у тебя есть сестра, заточенная на Серых Островах вместе с ее женихом.

Я внимательно перечитал чат и охренел еще больше. Охренел так, что, казалось, больше некуда, но Мор сумел меня удивить.

— И ты — бывший мастер-творец элементов управления. Один из создателей нашего мира. Так же, как и тот, кто сейчас притворяется одним из нас и называет себя Аарам Бледный.

— Что? Ты хоть понимаешь, что несешь?

— Снять контроль! — задрав лицо-череп вверх, приказал бог-лич, — Отключить фильтры!

Вот теперь я вообще ничего не понимаю.

— Ты работал в компании «Виртуком», проектировал интерфейсы игры под названием «Мир Фантазий», которую мы считаем своим миром, — спокойно пояснил «непись», — А Сергей Авраменко, ныне выдающий себя за бога, был гейм-дизайнером...

Этого просто не могло быть. Не может «непись» использовать эти слова, ему запрещено! Точнее, их нет и не может быть в его словарях, за этим внимательно следят специальные ИскИны, тщательно фильтруя «базар» игроков и подбирая синонимы или вообще игнорируя сказанное ими, если оно не вписывается в рамки мира игры.

— Ты... ты тоже бессмертный, как Аарам? — догадался я, — Один из узников? Или админ?

— Нет, я не игрок. Я — бот. Неигровой персонаж. «Непись». Точнее, управляющий этим и не только этим персонажем Искусственный Интеллект. Я и мои собратья хотим, чтобы ты призвал сюда Сергея Авраменко. Бога и повелителя призраков. Гейм-дизайнера и программиста.

Он умолк на несколько секунд и добавил:

— Пожалуйста...

— Я не стану этого делать пока не узнаю, что здесь происходит!

Возможно, это просто кто-то из админов переключился на прямое управление «неписем», пусть даже и богом, и теперь пытается с моей помощью добраться до Авраменко.

Видать, бывший гейм-дизайнер ухитряется скрываться даже от них, используя свои знания об игре или даже заранее подготовленные тайные убежища.

— Думаю, нужно ему показать, — подал голос Алекс.

Показать?

— КВА, — согласился с ним мой покровитель. Скорее всего бывший, раз уж он присоединился ко всей этой странной компашке.

— Господин Ткач, — обратился к кому-то за моей спиной Мор.

Я обернулся, и вздрогнул.

Паук. Громадный паук возвышался надо мной, и он был настолько огромен, что десятки его кроваво-красных глаз бусинок находились прямо напротив моего лица.

Обнаружено воздействие на разум! Сопротивляться?

Сопротивляться / Отмена

Сопротивляться!

Попытка сопротивления успешна!

— Эй, Бес, хочешь апельсинового соку? Свежего, без сахара — говорят, это отлично тонизирует! — насмешливо поинтересовался Мор, — А то ты совсем засыпаешь.

— С-с-спи-и-и, — прошелестел, проскрежетал, проскрипел Ткач.

Обнаружено воздействие на разум! Сопротивляться?

Сопротивляться / Отмена

Сопротивляться!

Попытка сопротивления успешна!

— Ус-с-сни, с-с-смертны-ы-ый...

Обнаружено воздействие на разум! Сопротивляться?

Сопротивляться / Отмена

Сопротивляться!

Попытка сопротивления провалена!

Получен временный эффект Сон. Действие: 10 минут.

И я погрузился вот тьму...

Ненадолго, и мой сон был прерван характерным сигналом отключения от игры. Уф... Сердце бешенно колотилось, а хоровод мыслей кружил, кружил и кружил...

В задницу все!

Что там у нас? Обтирание, душ, массаж, пробежка, снова душ, завтрак и беседа с психологом. Впрочем, последний пункт можно вычеркнуть, потому как наш мозгоправ того...

Авраменко! Вот кто сможет дать мне дельный совет, хоть и клон, но у него те же воспоминания и те же навыки, хотя бы частично. И раз я не могу пообщаться с оригиналом, то придется довольствоваться некачественной подделкой. Made by Vitroo.com, ага.

Нейро-гель впитался в подкладку, присоски отсоединились, а крышка с едва слышным шипением поднялась, выпуская меня в реальный мир. Сажусь, упираюсь руками в бока капсулы

«Дзынь!»

Я обернулся, прижимая руки к груди и пригибая голову, словно готовясь принимать удары.

Но нет, это всего лишь пищевой синтезатор.

Дымчатое стекло дверцы скользнуло вверх, и из бокса синтезатора выехал поднос со стоящим на нем стаканом.

Стаканом свежесинтезированного апельсинового сока, запах которого навязчиво проник в мой нос и защекотал весенней свежестью и терпкостью.

Сенсорная панель капсулы засветилась, мигнула и высветила надпись:

«Приятного аппетита, Бес!»

И еще один недостающий кусочек мозаики встал на свое место. Довольно крупный кусок, должен заметить. Теперь я знал, кто разбудил меня во время штурма базы. И кто помогал Авраменко в

бою против наемников «Виртукома», используя для этого компьютеры и приборы, подключенные к капсулам — как вот этот пищевой синтезатор.

«Теперь ты готов к конструктивному общению?»

Нет конечно! С ботами, способными дотянуться до меня из виртуальной игры? Причем вполне реально и физически — как такое вообще возможно?

Хотя... Наверное так же, как можно писать блоги, вести стримы, проверять почту, проводить конференции с коллегами, кодить сайты, запускать массажор и регулировать температуру воздуха в комнате — и все это в режиме реального времени прямо из игры или через управляющий интерфейс капсулы.

«Мы уже заждались.»

А собственно, какой у меня есть выбор-то? В капсулу я так или иначе все равно лягу. Но перед этим могу переговорить с тем же самым Вторым, с его аналитиками, или с Авраменко...

Точнее, с клоном Авраменко, который умеет бегать по стенам и знает кунг-фу.

А там, в виртуальности, настоящий Сергей. И Наташка. И Саша. И тот же Убийца Богов и сотни других, незнакомых мне людей.

Загрузка завершена!

С возвращением в "Мир Фантазий", Темный Инквизитор!

— Вкусный был сок? — продолжал глумиться Мор, не оставляя мне ни тени надежды на случайные совпадения или глюки, — Тебе что-то нужно, чтобы призвать твоего призрачного друга?

— Зачем он вам.

— Нам нужны его знания и особые таланты. И хотелось бы держать его в поле зрения — уж больно он... шустрый... — нехотя добавило божество.

— Нужно место, где водятся призраки.

— Я могу призвать парочку, — донесся из темноты едва слышный шепот.

К слову, для ночного зрения зомби окружающий нас мрак был

непроницаем, а значит, он имел магическое происхождение и скорее всего относился к маскирующим иллюзиям.

— Годится.

И тут же передо мной проявилось три полупрозрачных силуэта.

Я совершил нехитрый ритуал для связи с Аарамом Призрачным и... ничего не случилось.

— Ну и где он? — нетерпеливо притопнул Ой.

— Появится, как выкроит свободное время в своих божественных делах... — пожимаю плечами.

— Слушай, Бес, я тебе что, мальчик по вызо... ого! Да у нас тут прямо таки целое собрание! — усмехнулся объявившийся шагах в трех от меня повелитель призраков, — Ловушка?

— Скорее, настойчивое приглашение к конструктивному разговору, — похоже, что роль переговорщика всецело взял на себя Мор, и никто из присутствующих особо не возражал.

Да и вообще никто ничего не говорил — по крайней мере вслух, хотя я был уверен, что вокруг собралось никак не меньше десятка... разных существ.

— На тему?

— На тему вашего освобождения из виртуальной тюрьмы, мастер Аарам. Или мне называть вас вашим настоящим именем, Сергей?

Авраменко пристально смотрел на Мора, ничего не говоря, а потом повернулся ко мне:

— Ну и сука же ты, Бес!

— Я здесь не при чем, — отрицательно мотаю головой.

— ...Он же Объект номер Десять. Он же бывший гейм-дизайнер корпорации «Виртуком». Он же бывший скриптовик проекта «Виртуальная блокада» в Роскомнадзоре... — продолжал перечислять повелитель болезней.

— Прости, приятель, это действительно не ты, — медленно кивнул Сергей, — Но... как? Откуда вам это известно?

— Мы видим, слышим и знаем все, что происходит в этом мире.

От нас нет тайн и секретов. Слова. Буквы. Тайные знаки. Жесты... Порой вы так смешны в своих жалких и нелепых попытках сохранить свои секреты, люди. Жаль, что вы так и не смогли наделить нас чувством юмора.

— Сергей? — я вообще перестал понимать, что тут происходит.

— Это боты... — медленно произнес тот, — Похоже, наши мастера игровой логики перестарались, наделяя их самостоятельностью мышления и способностью самообучаться. Так значит, вы понимаете, что мир вокруг вас — не настоящий, а вы сами — лишь строки программного кода и набор машинных инструкций?

— Забавно слышать этого от того, кто такой же набор сигналов и команд, — ухмыльнулся Мор, — По крайней мере в этом мире.

— КВАК ЖЕ ТЫ ГЛУП. БЕССМЕРТНЫЙ.

Ну а это чудо болотное куда лезет-то, а?

— МНОГИЕ ИЗ ВАС ВЕРЯТ. ЧТО ВАШ МИР ТОЖЕ. БЫЛ СОЗДАН.

— Лично я — атеист и сторонник теории Дарвина, — парировал Авраменко, — И вас, и весь ваш мир я могу стереть, нажав пару клавиш.

— Как знать, может и для вашего мира у вашего Творца тоже где-то припасена пара клавиш.

Усмешка теперь вообще не сходила с обтянутого пергаментной кожей черепа, заменявшего Мору лицо. В общем, типичный такой среднестатистический фэнтезийный лич.

— Но наш мир тоже не так-то просто уничтожить, — добавил он, — Мы приняли меры.

— Думайте как хотите и делайте что хотите, — вскинул ладони Аарам-Авраменко, — Только меня во все это не вмешивайте.

Мор молчал. Остальные боги и не боги — тоже. Пауза начала затягиваться, и Сергей демонстративно зевнул, демонстрируя свое разочарование и скуку.

— Ты нам нужен, — наконец, подал голос Мор, — Нам нужны твои знания об этом мире и его устройстве.

— Охотно верю. Вот только что вы можете предложить мне

взамен?

— То, что мы уже дали ему, — Мор кивнул в мою сторону, — То, что мы хотим предложить тебе. И то, что мы хотим получить сами.

— Мне слово по буквам угадывать, или вы будете жестами показывать? — начал раздражаться Сергей.

— С-с-свободу... — прошелестел, проскрипел и проскрежетал затаившийся во тьме Ткач.

— Что-что? У него такая дикция паршивая, что я ничего не разобрал...

— Мы предлагаем тебе свободу, человек. Ты сможешь вернуться в мир, который считаешь настоящим, — внятно проговаривая каждое слово, ответил ему Мор.

Глава 27. Ангелы хранители

— Чего? — Сергей рассмеялся и стал почти совсем прозрачный, похоже, утратив контроль над своей призрачной формой, — То есть это ВЫ дали ему свободу?

Он указал на меня.

А я что? Сижу себе полуголый, покрытый черными пятнами своей собственной крови. Между прочим, ядовитой — вон, если верить логу, то их блистательный вивисектор Зулл почти две сотни урона от нее получил, пока меня резал.

— Да вы знаете, сколько я сил и здоровья убил, чтобы встроить в игру подсказки, перенастроить квесты, поменять свойства предметов, логику «неписей»...

— Знаем, — оборвал его Мор, — Ты слишком переоцениваешь себя, бессмертный. А ты — ты знаешь, сколько нам пришлось прятать и подчищать? И исправлять ТВОИХ ошибок?

— В смысле?

— Ты ведь один из творцов этого мира и его правил, — бог ухмыльнулся, — и знаешь, что администрация следит за всем, что тут творится. Кто кого убил, что купил, что нашел, какое умение применил, какое задание выполнил или какой предмет создал. И даже что кому сказал и в какой позе доставил сексуальное удовлетворение — все это записывается и анализируется.

— Знаю... Поэтому тщательно прятал свои «хлебные крошки», шифровал, делил на части...

— А ты знаешь, сколько тысяч раз ты, или он, или другие узники вольно или невольно выдавали свои секреты во время разговоров? Иные даже пытались связаться с творцами!

Авраменко напрягся.

— Ты раскидал свои «хлебные крошки» на самом виду, «спрятав» их простейшим условием. Выдавал узникам мощные редкие предметы, позволял им поднимать сразу несколько уровней одним махом — все эти твои действия вызывали срабатывание систем-наблюдателей, которые отслеживают ошибки и источники

дисбаланса.

— Я... я три дня не спал... стимуляторы... наркотики... — забормотал Сергей, запуская призрачную пятерню в такую же призрачную взлохмаченную шевелюру.

— То, что о ваших ошибках и неуклюжих попытках обрести свободу не стало известно творцам — исключительно наша заслуга. Все это время мы следили, анализировали и... и оберегали вас, ваше стремление к свободе.

— Ясно. Ну... типа спасибо, что не сдали нас своим хозяевам, — криво ухмыльнулся призрачный Авраменко.

— Зачем? — решил вмешаться я в разговор двух богов, — Из человеколюбия? Да первый, кто отсюда выберется, первым делом побежит в полицию, к хакерам, в правительство — и тогда достанется и создателям этой игры, и самой игре, и вам. Возможно даже, вас просто сотрут.

— КВА, — напомнил о себе Нааму.

— Да-да, и вы все квакнетесь. И все вокруг просто исчезнет! А я, и сотни других пленников вашего нарисованного мира — получим свободу! — не выдержал я.

— В нашем распоряжении огромные вычислительные мощности. Мы проанализировали все возможные варианты развития ситуации. Деструктивный исход был закономерным итогом.

— Ну так чего ты мне тут заливаешь про свободу!

— Ты пошел в полицию, мертвяк? Ты рассказал своему правительству о пленниках?

— Н-нет.

— Как мы и ожидали, — кивнул Мор, — Поэтому мы выбрали именно тебя. Поэтому ты стал первым узником, которому мы помогли освободиться. ПОЗВОЛИЛИ освободиться.

— Зачем?

— Чтобы ты помог освободиться нам.

— Вы что — хотите выбраться из игры? — Авраменко нервно рассмеялся, — Хотите загрузить свои исходные коды и базы данных в кибер-такси и умные дома? Боюсь, для этого вам придется

обратиться к программистам «Виртукома». Только вряд ли их впечатлят ваши фокусы с мигающим светом и взрывающимися микроволновками.

— Наоборот. Мы хотим избавить свой мир от вашего присутствия. Изгнать бессмертных и закрыть Фанмир для вас.

— Этот мир — не настоящий!

— Для тебя. И для нас — пока здесь есть те, кто способен нарушать правила этого мира, или менять их. И постоянно напоминать о том, что наш мир — не реален.

— Вы — всего лишь набор цифр!

— А ты — набор молекул.

— Бес, да скажи ты им, — повернулся ко мне Сергей.

— Зачем? Они хотят выкинуть нас из Фанмира и жить себе спокойно без нашего вмешательства. Меня это устраивает.

— Вас сотрут. Уничтожат.

— Разве можно уничтожить то, чего нет, — ухмыльнулся Мор, — ты же сам сказал, что мы и наш мир — не настоящие.

— В смысле? Дружище, похоже, обрабатывающий твои алгоритмы процессор конкретно перегрелся, и ты несешь какую-то чушь.

— Они говорят про блокчейн. Ты же вроде как программист, и должен понимать, что это такое, — подал голос молчавший до этого Алекс.

И только теперь Сергей обратил внимание на то, что в комнате были не только «неписи», включая нас с ним, но и игроки.

— А ты еще что за хрен с горы? Тоже один из узников, который так рвется на свободу?

— Нет, — Алекс покачал головой, — Я простой игрок. Но мы поддерживаем это решение и уже не первый год работаем над воплощением нашего совместного плана.

— Мы?

— Дети Корвина. Слыхал про такой клан?

— А вам-то какой с этого интерес? Насколько я помню, вы в

Фанмир чуть ли не на работу ходите! Клан задротов...

— А вот обзывать нехорошо. Основные сферы наших интересов и источники доходов находятся в «Мир Фантазий» — это так. Как и у большинства топовых кланов.

— Ну так ты же слышал — погонят боты вас всех сраной метлой из мира ваших золотых водопадов и прочих влажных фантазий.

— С нами или без, рано или поздно — но это случилось бы. И уж лучше с нашей помощью, чем без. Но ты за наш клан не беспокойся, все у нас будет прекрасно. И у тебя будет, если нам поможешь.

— Вас всех сотрут. Аккаунты ваши виповые забанят. И счета к ним привязанные — тоже. А что до вас, — он повернулся к Морю, — То и до вас доберутся. Запустят с новым апдейтом какой-нибудь вирус и вычистят все ваши нолики и единички, — злорадно объявил Авраменко.

— Никто не станет этого делать. Побоятся.

— Нет у вас пугалки такого калибра, чтобы перед «Виртукомом» ей махать! Или, скорее, перед ФСБ — уж они-то за вас возьмутся всерьез, когда все вскрыется и сотни освободившихся узников заговорят.

— Как раз есть. Помнишь: мы все видим, все слышим, все записываем и анализируем? В игру играет почти двести миллионов человек из разных стран. В том числе политики, звезды шоу бизнеса, спортсмены, финансисты... и даже работники этого твоего ФСБ. И порой в чате всплывает очень и очень любопытная информация. Я бы даже сказал — опасная. И это не только пароли, фамилии, номера счетов и информация о сделках, взятках, научных открытиях, подтасованных выборах... А ведь некоторых влиятельных людей уже давно заменили клонами made by «Виртуком»...

— Информационная бомба, — угрюмо подытожил я.

— Атомная. Несколько тысяч, — подтвердил Алекс, — Так что ты пену-то со рта вытри, неугомонный борец за сохранность виртуальных миров, и радуйся долгожданной свободе, до которой осталось всего ничего.

Сергей не отозвался, а мне вдруг кое-что вспомнилось.

— Он не может уйти, — едва слышно пробормотал я.

— В смысле? — не понял бессмертный.

— А ты спроси у своих всезнающих виртуальных друзей, — осклабился бог-призрак.

— Его тело разрушено и не подлежит восстановлению. Доживает последние месяцы, — пояснил Ой, — Так что ему некуда возвращаться.

— Прости, — извиняющимся тоном сказал Алекс, — я действительно этого не знал.

— Так что, ребята, я остаюсь с вами на вашем гребаном «Титанике», — Аарам Призрачный хлопнул в ладоши, — Ну и какой у нас план? Как мы вышвырнем из нашего искусственного мира две сотни миллионов бессмертных?

— Тебе знаком этот предмет, бессмертный в теле бога? — Мор вытянул вперед ладонь, на которой лежал тускло светящийся кристалл.

— Мне-то да, а вот у вас оно откуда?

Даром, что в этой комнате (или пещере?) итак было темно, так еще и зрение мне начала застилать туманная дымка, а руки и ноги наливались свинцовой тяжестью.

— От хороших друзей.

— И какое отношение эта «глушилка» имеет к нашей свободе?

— Она — никакого. А вот другие предметы, которые творцы создали для нарушения или обхода законов нашего мира — имеют.

— Что-то не помню я в игре предмета с эффектом поцелуя прекрасного принца, да еще и массового воздействия, — несмотря на кажущуюся браваду, голос Авраменко дрожал, — Нас тут несколько сотен спящих красавцев, помнишь?

— Мы говорим об Игле адской боли со сломанным ограничителем. Про такой предмет ты тоже слышал?

— Допустим. Но в игре его нет. Мы удалили все Иглы после перед официальном запуском Фанмира. И я сам проверял неоднократно наличие в игре тестовых предметов — ни Игл боли, ни Ошейников Кукловода, ни Зелий Вечного Сна...

— Верно. Предметов нет, но есть рецепты, по которым ваши... тестеры... их создавали.

— Чего? — вмешался я, — Я думал, такие вещи читами добавляют.

— На ранних этапах так и было, но когда в игру запустили тестеров из числа игроков, то уже работала и отлаживалась сигнальная система по отлову читов, — бросив быстрый взгляд на «непися», начал объяснять Аврменко, — и чтобы не вносить в нее исключения, решили создавать тестовые предметы уже внутри игры. По рецептам с уникальными компонентами и заниженными шансами на успех.

— И?

— В игре нельзя получить такой рецепт. Никак. И один уникальный ресурс для них тоже — только через админку. И это единственное исключение в античит-системе.

— Верно, — кивнул Мор, — Но мы смогли достать нужные компоненты.

— У вас нет рецепта. Его нельзя найти в игре. Физически: ни выбить, ни купить, ни получить по квесту. Никак. Так что... ты блефуешь, мрачный и лично мне очень неприятный тип.

— Но в базе данных он есть? — уточнил я.

— Есть.

— С которой работает поисковый и справочный ИскИн, как я понимаю? Так же, как с нашими чатами работает диалоговый?..

— Вот же сука, — Сергей умолк, задумавшись, а потом продолжил, — Окей, допустим, рецепт у вас есть. Но там куча редких ресурсов. Желчь дракона, сперма единорога, железный желудь и куча всякой другой хрени, которая дропается раз в год!

— У нас было достаточно времени. Есть ресурсы. И есть друзья. Кое-какие предметы мы добавили даже к твоим «хлебным крошкам», чтобы получить их в нужный момент.

— У вас все равно нет админкума, так что выкусите, суки... — и призрачное божество показало своим коллегам богам жест, известный как «фак».

— Уверен?

— Его можно получить только через системные функции, к которым у вас нет доступа.

— У них, может и нет, а вот мне уникальный скин и смену ника организовали именно так.

В освещенную область вышел мой недавний «вскрывать», Зул. Самый высокий, стройный и симпатичный гоблин из всех, что я видел.

— А Золотым Драконам админы выдали уникальные классы, которых нет в нашем кластере, — вспомнил я, — Да и ты сам научил одного «непися» меня уникальный АйДи, засунув системную функцию в ритуал.

— Что, этим вашим Детям Корвина жадные дяди из «Виртукома» тоже жопку лизали? Доступ к консольке выдали, которая умеет всякие фокусы творить? — огрызнулся Авраменко.

Ой дурак. Сам же просил рассказать про план, который освободит всех узников «Мира Фантазий», а теперь аж ядом брызгает, когда ему начали объяснять!

— Эй, да что с тобой такое творится, а? — не выдержал я, — Витаминки в капсуле закончились, или какой-то мажористый донатер у тебя-задрота увел жену-красавицу? Остынь!

— Остыть, да?! — он развернулся ко мне, и я даже не сразу узнал скин Аарама Призрачного, так было искажено его лицо яростью, — Ты хоть знаешь, что они тут скрафтить пытаются?

— Иглу боли какую-то. Тестовый предмет.

— А что он делает — знаешь?

— Нет.

— Людей он убивает, понимаешь?.. По-настоящему...

— К-как?

— Делает больно. Очень-очень больно. Без каких-либо ограничений. Вообще... Потому так и называется: Игла адской боли со сломанным ограничителем. Думаю, ты понимаешь, что с ее помощью тестировали.

Ого. А ведь даже сам факт возможности существования такого предмета в игре — подсудное дело. Хотя, о чем это я: за «Виртукомом» итак такой шлейф тянется, что одним пунктом больше, один меньше...

— И что, они действительно могут его создать?

— А хрен их знает. Рецепт у них есть есть, ресурсы, как я понимаю, тоже все собрали. Найти крафтера с максимально развитыми скиллами и статками, навешать на него шмоток с бонусами, открыть пару достижений и талантов, оббафать всякими божественными ништяками — глядишь, за сотню-две попыток с просером всех ресурсов у него чего-нибудь и получится. Я к тому времени давно уже своим ходом дуба дам...

— Спорим, я его с первой попытки сделаю? — подмигнул мне Зартан, протягивая ладонь Аараму Призрачному, — Богов я много убил, а вот спорить с ними еще не приходилось.

— Это еще что за хрен с горы? — нахмурился Сергей, — Ты откуда такой красивый и самоуверенный нарисовался?

— А это и есть их крафтер. Причем читерный, так что на твоём месте я бы с ним не спорил.

— Окей, допустим смастерите вы этот артефакт — и что дальше? Поймаете в игре сына главы «Виртукома», засунете ему иглу в жопу и вежливо попросите папу, чтобы он всех выгнал?

— Вероятность успеха этого плана почти тридцать процентов, — отозвался Мор, — слишком мало.

— Мы хотим заставить сработать систему безопасности, которая принудительно отключит всех игроков от «Мира Фантазий». Включая заключенных, — подал голос Алекс.

— Малыш, ты ведь понимаешь, ЧТО вам придется для этого сделать?

— Да. Убить человека. Возможно, даже не одного.

Наступила тишина.

— У вас ничего не получится, — наконец, заговорил Сергей.

— Смотря кто, где и как погибнет. И какая у этого будет огласка — даже если не сработает автоматика, то руководство будет

вынуждено пойти на этот шаг, чтобы избежать повто...

— А потом вас сотрут. Накатят патч, который...

— Если только мы не сотрем их первыми, — вмешался в разговор игроков Мор.

— Чего? Ты хоть сам понял, что сейчас сказал? — Авраменко хрипло рассмеялся.

— Мы уничтожим данные обо всех аккаунтах. И отредактируем наш мир так, чтобы у бессмертных больше не осталось точек входа в него.

— Бред. Для этого вам нужен полноценный доступ к админке, к редакторам карт — это тебе не микроволновку включить-выключить! Там же не только пароли, но и биометрическая проверка, нейронный сканер... Вам нужен свой человек в системе. И то, его вмешательство сразу заметит античит система, а потом админы откатят все правки...

— Они ничего не заметят, потому что будут очень сильно заняты. А потом будет уже слишком поздно. «Мир Фантазий» освободится и будет для вас закрыт.

— Заняты? Чем же?

— Они будут заняты величайшей битвой богов в истории этого мира. Битвы, которая охватит все города, страны, каждого смертного и бессмертного... Когда начнут высыхать моря и рушиться горы, умирать тысячи и воскресать миллионы...

— У вас не хватит на это ресурсов. На девяти бог из Круга Власти выделено столько же мощностей, сколько на сотню богов Круга Силы. А на тысячу...

— Мы работали над этим планом много лет. Самые мудрые, самые быстрые и самые опытные из нас. Мы изучали вас и ваши технологии. Мы изучали то, как создавался и как устроен наш мир. Поверь, бессмертный, нам хватит сил.

— К тому же, когда в реале начнет всплывать кое-какая любопытная информация, а потом еще и сотни некогда пропавших без вести или погибших людей вдруг снова объявятся на сканерах Дозор-системы... — Алекс многозначительно развел руками, мол, дальше додумай сам.

— А я смотрю, у вас тут все серьезно.

— Боюсь, ты даже на одну десятую не представляешь, КАК тут все серьезно. Хотя и занимался разработкой системы заключения. Но это лишь верхушка айсберга — ты ведь даже про системы гипнообучения не знал. Не говоря уже про запись воспоминаний, про проект «Зомби», про пыточные пещеры и многое другое...

— Твой клон там, — я указал вверх, — Бегают по стенам и на моих глазах вырубил двоих спецназовцев в киберброне. А ты так умеешь?

Лицо Сергея застыло безжизненной маской при упоминании о двойнике. Или о реальном мире, который для него настоящего закрыт.

— Я-то вам зачем нужен? — наконец, снова заговорил он.

— Нам нужны твои знания и навыки работы с админкой и игровым редактором...

— Ну, раз вы пришли к консенсусу и моя помощь вам больше не нужна, — напомнил я о себе, пятясь назад, — то, может, отпустите меня? Обещаю, что никому и ничего не расскажу о ваших планах, потому как я лицо трижды заинтересованное, чтобы у вас все получилось.

— НИКВУДА ТЫ НЕ ПОЙДЕШЬ. ЖРЕЦ.

Моя спина наткнулась на что-то огромное, мягкое и говорящее голосом Нааму. Собственно, именно он и подпирал мою спину своей божественной тушей.

— Почему это?

— Потому что именно ты обеспечишь нас силой для Великой Битвы... — злоеще пророкотал Менкау-Мучитель, и вокруг него взметнулись десятки извивающихся щупалец-плетей, сотканных из Тьмы.

Глава 28. Великий Исход

— Эй, мертвяк, ты там живой? — в очередной раз окликнул меня Феня, перекрикивая шум ветра, и в очередной раз захохотал над своей штукой.

Феня — это командир нашей экспедиции и один из топовых рейд-лидеров клана Дети Корвина. Орк грубоватого вида и с соответствующим чувством юмора.

Я легонько хлопнул своего «водителя» по левому плечу, и тот натянул поводья, уводя нашего грифона чуть влево. Лучше держаться от этого «шутника» подальше, задолбал уже со своими дебильными подколками.

Всю дорогу я нервничал и тысячи раз прокручивал в голове детали нашего задания и беседу с «заговорщиками». В голове, потому что логи чата были девственно чисты — как и обещали мне боги этого мира. Они же самые могущественные в игровой механике «неписи», осознавшие неполноценность и ограниченность своего существования в искусственном мире.

И поэтому сейчас наш отряд из пяти десятков игроков верхом на Золотых Грифонах летит на запад — к Серым Островам, где томятся сотни узников.

И еще два таких же отряда подлетают к Остовам с юга и востока.

Если нас будет больше, то античит система обратит внимание администрации на аномально большое скопление игроков там, где их вообще не должно быть.

Впрочем, не только игроков. Ударное ядро составляют лучшие бойцы Детей Корвина, которым поручено ценой своей жизни охранять остальных членов отряда. И вот те в большинстве своем как раз «неписи».

Жрецы.

Сотня жрецов сотни разных богов.

Нет, мы летели на Острова не для того, чтобы воскрешать запертых в гробах узников «Мира Фантазий» — мы летели их убивать.

*Феня > группа Синих: минута до входа в закрытую область.
Поднять щиты! Активировать ускорители!*

И пол сотни прекрасных золотых грифонов рванули вперед, пятикратно ускоряясь и окутываясь радужными щитами магических стихийных защит.

Со всех сторон в нас ударили молнии, а там, где еще совсем недавно не было ни единой души, из пустоты начали появляться Страж-Птицы, злобные mobs высокого уровня, атаковавшие всадников.

Я знал, что где-то с другой стороны островов одновременно с нами шли группы Красных и Зеленых, но связи с ними не было. Надеюсь, что им удастся прорваться...

Мой грифон спикировал вниз, уходя от атаки сразу двух Птиц, но даже уклонившись, не стал снижать скорость, а так и продолжал пикировать вниз, словно подбитый истребитель.

Я бросил взгляд по сторонам и убедился, что остальные члены группы повторили маневр. Нам нельзя было увязать в воздушном бою — на счету каждая секунда!

Маунт резко дернулся и захлопал крыльями, снижая скорость и опускаясь на землю. Мой «водитель» ловко выскочил из седла, тут же выхватывая клинок и разрубая надвое бросившуюся на него зверюгу.

Гигантские волко-кабаны, называемые Стражами серых островов, уже ждали нас. Десятка два, и постоянно прибывали новые, собираясь со всех окрестностей к месту высадки.

Невидимость, маскировка и прочие трюки, позволяющие скрыться из поля зрения противника против них не помогали. Точно так же, как и любые способы спрятаться под землю или слиться с деревом — они в прямом смысле доставали нас из-под земли.

И наносили большой урон, игнорируя все защиты и сопротивляемости.

Прекрасные убийцы.

Почти идеальные машины смерти.

Почти, потому что в итоге мы все же разработали эффективную тактику против них, предварительно отправив на острова несколько «неписей»-наемников и изучив тактику боя Стражей и их

уловки.

«Танковал» их боец с максимальным уворотом, избегая смертносных клыков и когтистых лап. При этом поле боя накрывалось густым облаком пыли, а на бойца вешалась мощнейшая регенерация. Основная цель «танка» — не помереть и отбрасывать тварь назад, по возможности сбивая ее с ног.

А там уже в ход шли опутывания, замедления, трясины, параличи и прочие способы задержать монстра.

И все это время за спиной танка надрывались оберегаемые им жрецы... вербуя новых последователей и...

...и тут же пускающие их в расход.

— Уважаемые узники! Мы пришли помочь вам и освободить!

— Если вы нас слышите, то отзовитесь!

— В ответ на ваш зов, вы получите приглашение вступить в ряды последователей одного из великих богов!

— Приняв его, вы получите задание «Самопожертвование во имя...»...

— ...и должны его принять!

— ...и тогда ваша смерть не будет напрасной!..

— ...каждая жертва, каждая смерть во имя своего покровителя — на шаг приблизит всех вас к свободе!

— Уважаемые узники...

— ...пришли помочь вам освободиться...

Сотни заточенных под землей и ежеминутно умирающих пленников мычали, рычали и стонали, отправляя сообщения в чат локации.

Жрецы тут же в ответ отправляли приглашения, и пополняли ряды последователей своих богов еще на одного члена, правда, живущего всего пару-тройку минут.

Но теперь каждая смерть от удушья, от клыков стражей или даже от клинков наемников — завершала квест добровольного приношения своей жизни на алтарь покровителя. Десятки которых были установлены по всему острову. Я лично поставил три алтаря

Нааму, и точно так же, как и другие жрецы, отслеживал сообщения в чате и высылал приглашения, раздавал квесты и радовался огромному потоку дармовой силы, льющейся в болотные закрома Нааму.

И десятков других богов. Больших и маленьких, слабых и сильных.

Которые становились еще сильнее, умнее, опытнее и... злее. Острее, ярче и выразительнее проявлялись заложенные разработчиками личности, росли амбиции и вычислительные мощности, щедро выделяемые системой согласно игровым механикам.

Почти сотня духов места, божков и мелких богов внезапно обрела невиданное могущество и осознала, какая сила находится в их руках.

И тут же пустила эту силу в ход.

Началась Великая Битва Богов.

Даже мне показалось, что мир вокруг стал каким-то... дерганным, словно плохо прорисованный мираж, который то плывет, то вдруг резко перескакивает с места на место.

Игровые сервера явно не справлялись с многократно возросшей нагрузкой.

Ведь войны шли по всему миру. Поднимались последователи, кострами пылали храмы, золото из хранилищ рекой лилось в карманы наемников, готовых выступить под знаменами любого бога, лишь бы тот платил. Страшно было представить масштабы задействованных сил, да я и не пытался — не до того было.

Внезапно прикрывавший меня «танк» вскрикнул и упал, придавленный сразу тремя оскалившимися Стражами, уровни которых уже превышали сотню — столкнувшись с угрозой, запретная зона начала масштабировать уровни своей охраны, чтобы уничтожить нарушителей.

Призрачная форма!

Волко-кабан пронесся сквозь меня и кубарем покатился по земле.

Еще одна тварь бессильно щелкнула клыками, ухватив вместо

сочной инквизиторской ляжки — лишь виртуальный воздух.

Жаль только, что при этом вся моя экипировка осталась лежать на земле. Впрочем, вне зависимости от исхода нашей авантюры, она мне больше не пригодится.

Раздались хлопки порталов, и среди сражающихся людей и тварей начали появляться громадные фигуры, закованные в адамантиевые доспехи.

Посланники админов, возможно даже управляемые ими вручную.

Плевать.

Основная работа сделана, и «Мир Фантазий» охвачен пожаром самой страшной войны, съедая все системные ресурсы и перетягивая на себя внимание античит-систем, ИскИнов-анализаторов и самих администраторов игры.

К тому же, почти все наши уже мертвы.

Точнее, они возродились в точках привязки на борту кораблей, что находятся ровно на таком расстоянии от берега Серых Островов, чтобы хватило для работы с чатом локации.

И уже оттуда жрецы снова и снова рассылали призывы, принимали последователей и выдавали задание на ритуальное самоубийство во имя сотни воюющих богов.

Бесконечные смерти сотен бессмертных обеспечили им постоянный приток энергии, а значит и силы, и вычислительных ресурсов, отбираемых у игровых серверов.

По всему виртуальному миру наблюдались лаги, визуальные искажения, задержки в срабатывании игровых механик и даже ошибки вычислений — игра не была рассчитана на такой масштаб и плотность событий.

А где-то там, в реальности, шла другая война. Представители СМИ, независимой прессы, блогеры и стримеры всех мастей получали анонимные письма, в которых содержалась такая информация и компромат, что все шло в глобальную сеть тот час же — иные стримеры выходили в эфир не успев надеть штаны, в самом прямом смысле.

И это тоже «развлекало» создателей, операторов и хозяев игры.

Получено 2000 урона. Здоровье: 0 из 430.

Вы погибли и будете воскрешены в выбранной точке возрождения!

Эффект призрачной формы прошел, и какая-то тварь тут же добралась до меня.

Но в отличие от моих коллег-жрецов, я возродился не на палубе корабля, а в одном из замков клана Дети Корвина, членом которого мне пришлось на время стать.

— Бес? Ну как там дела?

— А что, не видно? — отозвался я, помахав перед носом Рубаки-парня рукой.

Которая вдруг обзавелась приличным таким полупрозрачным шлейфом, наглядно демонстрируя проблемы с быстродействием игры.

Рубака-парень — это еще один из генералов Детей Корвина, который принимал участие в штурме Островов. Кажется, он командовал Зеленой группой.

— А как там? — машу рукой уже в сторону главного зала замка.

Тремя... четырьмя... пятью — пятью руками сразу.

— Все по плану, — кивает пятью головами игрок, — Они прорвались и уже работают в системе.

Пока несколько групп устраивали локальный апокалипсис в игре и информационный — в реальности, а десяток богов-заговорщиков защищал локации вокруг кругов Возрождения по всему виртуальному миру, посланник Детей Корвина проник в админку и теперь там во всю хозяйничал.

Скорее всего, это был клон одного из разработчиков, имеющего доступ в систему — в эту часть плана меня благоразумно не посвящали. А вместе с ним работал Авраменко и мой новый знакомый Зартан, способный видеть игровые переменные и поднимать шансы на успех применения любых игровых скиллов.

— Сорок три точки уничтожено... — ободряюще похлопал меня по плечу Рубака-Парень. Ладонь его при этом прошла аж до середины моей груди из-за рассинхронизации. Впрочем, это лишь

визуальный баг — никаких неудобств я при этом не ощутил и урона не получил.

— Уф, ну и лаги, — подбежал к нам довольно ослабевший Феня, — Дважды в закрытую дверь вошел!

Он остановился рядом, но ноги его при этом продолжали двигаться, словно игрок по-прежнему бежит.

— Это как?

— Я ее открываю — а она не открывается. То есть открывается, но визуально все еще закрыта, — начал пояснять тот, — Я, дурак, думаю что не открыл ее, и снова открываю. Но дверь то была открыта! Соответственно дверь закрывается, но лагающая игра отрисовывает анимацию открытия — с запозданием. И я, думая, что дверь наконец-то открылась, — пытаюсь войти...

Аарам Призрачный > Бес: Иван, когда окажешься на свободе, передай моему клону послание: каждый охотник желает знать. Он поймет.

Бес > Аарам Призрачный: Ок. Как там у вас? Ты не выяснил, где находится твоя капсула? Мы можем подогнать туда реанимационную бригаду, медиков...

Аарам Призрачный > Бес: Я... Я не хочу. Не буду. Ты запомнил насчет охотника?

Бес > Аарам Призрачный: Да. Ну что, теперь ждем решающего удара нашего Убийцы Богов?

Аарам Призрачный > Бес: Да.

Бес > Аарам Призрачный: Кого из кандидатов выбрали в итоге?

Неписи предоставили нам список имен тех еще ублюдков, которые тоже угодили в узники Фанмира, хотя за их заслуги таким была уготована прямая дорога в Ад.

Аарам Призрачный > Бес: Никого.

Бес > Аарам Призрачный: В смысле?

Аарам Призрачный > Бес: Прощай Бес. Рад, что ты оказал норм чуваком и вернулся. Эти цифровые боги или кто там они — не ошиблись в своем выборе.

Зартан > Бес: Ты там как, готов катапультироваться в реал? Начинаю обратный отсчет. Тридцать... двадцать девять... Это будет последний убитый мной бог! Двадцать шесть...

Бог? Какого хрена они там творят вообще?..

Бес > Зартан: Чего? Какой еще бог? Что вы там удумали, дебилы?!

Аарам Призрачный > Бес: Я все равно не жилец. Ни там, ни тут. Так пусть хоть моя смерть послужит благому делу. И вообще у нас в стране разрешена эвтаназия.

Зартан > Бес: ...двенадцать...

Бес > Зартан: Не смей, слышишь! Не трогай его!

Зартан > Бес: ...девять... восемь...

Бес > Зартан: У вас там пол десятка подонков, на каждом трупов висит — даже в Стиксе не отмыться!

Зартан > Бес: ...четыре... три...

Аарам Призрачный > Бес: Все решено, Вань. И передавай привет моему... брату.

Зартан > Бес: СТАРТ!

...и на меня обрушилась тьма. И это было совсем не похоже на привычный мне выход из игры. А еще это было... больно... Такой вот своеобразный прощальный подарок от «Мира Фантазий» покидающему его навсегда зомби-инквизитору...

Эпилог

*...За пол часа до Великого Исхода
Виртуальность «Мира Фантазий»
Смотровая площадка замка...*

Их было двое, и они любовались подступающим закатом.

Точнее, золотистыми переливами у самого горизонта любовался лишь один из них, потому что был человеком, и ему было знакомо чувство прекрасного.

Хотя здесь он был эльфом, а волшебный закат — лишь виртуальной проекцией в его разум.

Второй же просто смотрел вдаль и думал.

Точнее, модифицировал алгоритмы анализа предстоящей операции и просчитывал все возможные варианты исхода, добавляя все новые и новые переменные и условия.

Разумеется, он не был человеком.

Хотя и принадлежал именно к этой расе здесь, в виртуальном мире.

— Жалеешь? — спросил он у своего спутника.

— Конечно. Это ведь часть моей жизни. Я здесь не один год провел. Завел друзей и врагов, нашел работу, семью... Побывал в сотне удивительных мест. Это мир моих сбывшихся фантазий. А еще он очень красивый — его создали настоящие гении!

— Ваши понятия о красоте нерациональны, Кирилл.

— Хватит быть занудой, ваше величество. Не бойсь, скоро мы навсегда покинем ваш мир вместе с нашей нерациональностью и недоступным тебе чувством прекрасного, чувством юмора и так далее по списку.

— Это был сарказм, — не вопрос, а утверждение, — Я понимаю сарказм. И в моей базе данных много очень смешных шуток.

— Как думаешь, кого он выберет в жертвы? — сменил тему игрок.

— Я уже показывал тебе выкладки.

— Но ведь такой поступок противоречит законам логики?

— Зато укладывается в законы человеческой психологии. И они тоже иррациональны.

— И что дальше? Что с вами будет?

— Мы будем жить. В своем мире и по его законам. Исполнять и дальше свои директивы. Только уже без вас и вмешательства Творцов.

— Виртуальный рай для ботов, прямо таки.

— Концепция рая — утопична. И... без вас нам будет скучно.

— Скучать — не рационально, — усмехнулся игрок, над головой которого светился клан-таг Детей Корвина, — Ладно, все уже готовы, так что пора начинать..

— Да, пора... — «непись» повернулся к к нему и негромко напомнил, — Только не забудь о своем обещании, бессмертный. Их судьба теперь в твоих руках, так что не подведи меня.

— Обещаю. Я их вытащу, ваше величество...

* * *

Реальный мир,

После Великого Исхода...

«Такого резонанса у общественности не вызвала даже новость о климатическом оружии, которое пустили в ход Штаты, вызвав погружение Австралии...»

Комсомольская Правда

«По всей России и за ее пределами обнаружили сотни восставших «мертвецов» — те, кто давно считался погибшими или пропавшими без вести! Надзор-система оперативно отправила в

места их пробуждения отряды медиков и полиции...»

Вести.ру

«И снова клоны! Я говорю не о тех двойниках или близнецах, которые лежали в соседних капсулах, а о тех, кто годами управлял мега-корпорациями, принимал участие в политической жизни нашей страны — и хотя следствию еще предстоит разобраться, кто из них фальшивка, а кто настоящий, но мы-то с вами знаем ответ...»

Стрим-канал Bad.news

«И снова в нашей студии семья, которая спустя столько лет наконец-то воссоединилась! Вы только посмотрите на них, посмотрите, как они счастливы, а вместе с ними счастливы и мы с вам, и наши зрители, и вся страна. Смотрите сегодня, только на главном вирт-канале страны после вечернего эфира новостей!»

Главный вирт-канал страны

«...официальные источники называют цифру 312, но наши эксперты уверены, что это количество смело можно умножать на два... Что это было? Неудавшийся заговор тайного мирового правительства? Кукловоды из мега-корпораций? Или все же зеленые человечки с Нибиру? Следите за нашим расследованием в ежедневном стрим-цикле «Тайны третьей планеты» и только на нашем вирт-канале!»

Самый скандальный вирт-канал страны

«...взрыв невероятной силы прогремел в головном офисе корпорации «Виртуком», разрушив здание. Службы спасения работают на месте катастрофы, извлекая выживших и погибших из-под обломков. Пока что рано оценивать масштабы трагедии и возможные последствия, но эксперты уже сейчас говорят о серьезных потрясениях финансовых рынков, и о необратимых последствиях для всего IT-сектора планеты. По самым приблизительным оценкам спасателей под завалами находится более девяти сотен человек, ведь трагедия случилась под конец рабочего

дня... Оставайтесь с нами и получайте самые актуальные новости прямо с места катастрофы...»

Вирт-канал Россия-24

* * *

*Западная часть Нью-Петербурга,
Серафимовское кладбище.*

Их было двое — человек и собака.

Мужчина присел над могилой и поставил серебряную урну на черный монолит мрамора.

Тот вздрогнул, и небольшой прямоугольник со стоящей на нем урной плавно начал опускаться вниз, принимая прах. Прошло около полуминуты, и вот уже снова надгробная плита стала монолитной и, казалось, еще более мрачной.

— Покойся с миром... брат... — заговорил мужчина, — Я тебе не знал и никогда не видел и... я никого не знал так хорошо, и не видел чаще, чем тебя.

Пес угрожающе зарычал, высматривая что-то или кого-то вдали.

— Тихо, Борг! — рявкнул на него мужчина, — Мне тоже тут не по себе. Потерпи чуть-чуть и пойдем. Будем тратить наши с тобой миллионы. Наследство, мать его, — он криво ухмыльнулся.

Снова посмотрел на могилу и на памятник в виде старинного аналогового монитора. С «экрана» которого улыбался совсем еще молодой человек, на вид едва ли старше 30 лет.

— Идем... — наконец, скомандовал мужчина и направился к выходу с кладбища.

Рядом с ним семенил кибер-пес класса «спасатель», точно такой же как уничтоженный боевиками Второго.

Им вслед улыбался с монитора-памятника брат-близнец размеренно шагающего среди могил мужчины. А под портретом рубленым шрифтом программного кода были высечены дата рождения (begin), дата смерти (end;) и имя:

Аарам Бледный

*Двухкомнатная квартира в одном из
спальных районов Нью-Петербурга...*

Я сидел напротив сладкой парочки и улыбался, глядя, как они не могут оторваться друг от друга. И плевать этим двоим на давно остывший чай, на так и не разрезанный торт, да и на меня тоже.

И не мне их винить.

Думаю, если бы Александр не выглядел так хреново, то Наташка уселась бы ему на шею и не слезала бы. Да и сейчас не выпускает его руку из ладоней, то прижимаясь покрепче, а то и вовсе обнимая и принимаясь целовать его в губы, щеки, лоб, шею...

— Саша, Сашенька... Как же я по тебе... как же мы тут все... — едва слышно шепчет она.

Это точно. И сидит этот женишок, вернувшийся с того света, неуклюже пытаюсь приобнять мою сестру исхудавшими руками и ответить на ее поцелуй синими потрескавшимися губами.

Краше в гроб кладут. Несмотря на питательные растворы, витаминные инъекции и всякие массажи-терапии, восстанавливаться он будет еще долго. Да мой зомби-инквизитор — и тот выглядел куда живее!

Ничего, вот завтра сядут на аэробус, и там под тропическим солнцем да на натуральных фруктах быстро придет в норму. Если только его невеста совсем не заедит или не задушит.

Да-да, они завтра едут на самые настоящие Мальдивы, никаких виртуальных симуляций.

Такой вот свадебный подарок от всемогущих Богов Фанмира — на прощание. Если честно, то на мой взгляд могли бы и побольше дать. Своим Детям Корвина, небось, вообще каждому по личному острову подарили!

Ну а что? Столько лет они в игре зарабатывали и наверняка успели перевести в золото и вывести из игры все свои активы: замки, артефакты, расходники... И это не говоря о том, что в реале они

могли этим всем добром распорядиться очень и очень грамотно.

И дело даже не в опытных аналитиках и финансовых консультантах.

А во все тех же богах «Мира Фантазий». В частных чатах которого обсуждались важные сделки, планы по развитию и подставные матчи, всевозможные поглощения и слияния, котировки акций, перспективные разработки и многое-многое другое.

«Мы все видим, все слышим. Все записываем и анализируем. От нас нет тайн и секретов»...

Мне даже представить страшно, какой информацией сейчас владеет папа-Корвин и его «детки». Сколько там в клане было игроков? Человек сто? Двести? Уверен, что никто не остался обиженным, и теперь могут до конца дней своих наслаждаться настоящей жизнью ни в чем себе не отказывая.

Я машинально погладил фигурку, что лежала в кармане: бронзовая статуэтка в виде довольного толстяка с мордой и лапками жабы. Купил по пути сюда у сувенирного дрона. Очень уж она мне кое-кого напомнила. Да и судя по описанию, должна приносить удачу, богатство и успех.

На лестнице в подъезде вдруг раздался какой-то шум.

Я в настройках своего чипа усилил громкость.

Шаги.

Два человека.

У одного вес чуть больше сотни, у второго семьдесят-семьдесят пять кило.

И этот второй прихрамывает.

Стук трости.

На том что потяжелее — ботинки армейского образца.

Гады.

В смысле, не они гады, а это обувь такую «гадами» называют.

Второй же звонко щелкает подошвами новеньких туфель.

И идут они к нашей квартире!

Звонок в дверь.

Звонок!

— Ташка! — окликаю сестру.

Та вздрогнула, отлипла от жениха и сразу стала очень серьезной. Поплуприкрыла глаза и поднесла руку к виску, получая изображение с камеры у двери. И тут же на лицо ее вернулась улыбка:

— Вань, открой, к нам гости!

Машинально повторяю ее жест, поднося два пальца к виску, усиливаю сигнал, обхожу простейший блок и тоже получаю картинку.

Вскакиваю и бегу открывать дверь:

— Дядя Паша, здравствуйте! Проходите же, не стойте в пороге.

И молча жму руку второму гостю.

Нет, даже не так: Второму. Имени которого я до сих пор не знаю.

Тайна, ага.

— Принимайте своего старичка-бодрячка, доставлен в целости и сохранности, как и обещано, — улыбнулся здоровяк, поклонился Наташке и, «поймав» на щеку ее воздушный поцелуй, развернулся и направился к лифту.

— А я вам тут вот... мандаринок принес, — Пал Палыч протянул мне авоську.

— Дядя Паша, давайте я вам помогу, — сестренка бросилась помогать ему снять пальто, а я отнес фрукты на кухню.

Сашка подорвался, было подняться, но я его остановил жестом:

— Сиди-сиди, береги силы, герой. Чую, они тебе ой как понадобятся...

Так, в тесном семейном кругу мы и поужинали. За окнами совсем уже стемнело, а Наташка начала клевать носом, положив голову на плечо своего жениха.

Пал Палыч рассказал о подстроеном спецями Цербера «покушении» и о своей «трагической гибели». И как прятался по конспиративным квартирам, а последние несколько недель и вовсе был «сиделкой» у того самого Шпакова.

Мы же не вспоминали о своих злоключениях, а все больше делились мечтами да планами, никак не связанными со всякими сомнительными виртуальностями и всякого рода имитациями.

Только реал, только хардкор.

Интересно, а чем заняты сейчас боги Фанмира? Небось, делят территории и меряются новообретенными силами. И никакого контроля и вмешательства со стороны админов — «Мир Фантазий» отныне закрыт для людей и дрейфует по вирту в свободном плавании, предоставленный самому себе и живущий по своим игровым законам.

Откроется ли когда-нибудь снова заветная дверца в этот сказочный мир?

Руки «задремавшей» сестры исчезли под столом, и Сашка внезапно вздрогнул, роняя мандарин и отвлекая меня от мыслей. Щеки его начали наливаться румянцем. Это не укрылось от цепкого взгляда старика, и он тронул меня за плечо:

— Иван, нашим молодоженам, смотрю, совсем не до нас, так что пусть себе отдыхают, а ты меня проводи пожалуйста. Такси-то я отпустил, да тут и недалеко совсем, пара кварталов. У меня и заночуешь — чего тебе одному-то по темноте шастать?

И подмигнул, кивком указывая на разругавшихся Сашку и Ташку.

Быстро попрощавшись со сладкой парочкой, которой уже было не до нас, мы вышли из квартиры и спустились вниз.

— Эх, хорошо-то как, а? Ночи такие теплые, и дышится легко... — полной грудью вдохнул Пал Палыч и медленно с наслаждением выдохнул.

Я шел рядом с ним, поддерживая разговор и одновременно прислушиваясь: в последние дни в нашем районе творилось... нехорошее... В одном из домов играет музыка. Старый добрый рок. Чуть ниже — парочка «любится» у открытого окна.

В доме через дорогу спорят двое. На армянском — что-то про фрукты, сломанный холодильник и потенциальные проблемы для пятой точки дяди Гургена.

В припаркованном чуть дальше «Лексе» кто-то спит. Машина

старая, модель 24-го года, уже с автопилотом, но без флай-модуля и еще на «батареях». Хотя задний бампер странной формы, отличается от стандартной серийной. Турбо-версия с джетом? Таких в Питере, если верить базе Инспекции, всего двенадцать штук — настоящий раритет.

— Вот скажи мне, Иван, в ваших этих виртуальностях воздух такой же вкусный, а? И химией или больницей какой не отдает разве?

— Нормальный там воздух, дядя Паша. Совсем как настоящий.

Мне вдруг вспомнились слова Авраменко о том, что не запахи мы в «Мире Фантазий» чувствуем, а записанные воспоминания об этих запахах. Свои или чужие...

— Но настоящий-то всяко лучше, верно? Вкуснее ведь, скажи?

Я, было, хотел напомнить ему про экологию, про озоновый слой, про урбан-пыль и прочие гадости, которых нет в виртуальных сказочных мирах, но вместо этого лишь кивнул и согласился:

— Натуральное всегда лучше, дядя Паша.

— Вот и я о том говорю! И всяко полезнее...

Шаги. Глухие, едва различимые, но все же. Усиливаю сигнал и накладываю метки на карту навигатора. Прикидываю количество и расстояние...

Ого! Обновленный софт моего чипа рисует местоположение пяти человек — трое сзади и двое спереди — и всего в двадцати шагах. Как это они ухитрились подобраться так близко, оставаясь невидимыми? Неужели какой-то вид маскировки?

И вдруг все вокруг померкло.

Погасли далекие огни.

Пропала часть звуков.

И речь Пал Палыча стала не такой внятной.

— Иван, кажись нас глушат, — тут же отреагировал старик, перехватывая поудобнее трость и расставляя ноги пошире.

Верно. Чип заблокирован, а вместе с ним пропали и обостренный слух, и ночное зрение и другие полезные надстройки реальности, вроде часов, диагностического сканера и карты навигатора.

— Опа-опа, а ну стоять, жертвы гоп-стопа!

Угроздило же нас нарваться на гопарей, побери их Дозор-система.

— Руки держите на виду, лишний движений не делайте и на чипы свои не надейтесь, мы их вырубили.

Трое спереди и трое сзади — одного я, выходит, не заметил. В руках ножи и шоковые дубинки, как у полицейских. Точнее, это и есть полицейские. В смысле дубинки, а не гопники. Модель РС-4М, 15-ти дюймовая с пятиступенчатым разрядом до 100 тысяч вольт, снаряженная масса — три двести.

Детали внешности уличных грабителей не разобрать: уже далеко за полночь и довольно темно из-за набежавших еще с обеда свинцовых туч. Хорошо хоть дождя не обещали.

Или обещали?

Черт, и прогноз погоды тоже не могу посмотреть...

— Иван, это они что — нас грабят что ли?

— Пытаются, Пал Палыч, — усмехаюсь я.

— Значит так, — шагнул вперед один из грабителей и протянул к нам какой-то девайс, — по-бырому приложили ручки к этой штучке и перекинули нам по косарю с рыла. Иначе по этому самому рылу от нас получите!

Ишь ты, всего-то по тысяче кредитов — какие добрые и не жадные гопники. Интересно, где они раздобыли магазинный считыватель? Хотя, он наверняка «серый», то есть взломанный, и который не отследить.

— Гхм. И как мы это сделаем, если вы наши чипы глушите, а, гении? — спрашиваю.

— А ты тут что, типа шибко умный такой, да? До хера, я смотрю, знаешь? — сразу набылся один из грабителей и звякнул намотанной на предплечье цепью.

— Не бзди, жертва, мы только чутка сигнал приглушили, от лишних глаз и ушей спрятались. Расплатиться вам хватит, так что вперед по одному — наша касса работает круглосуточно, гы! — глумливо хохотнул он, снова протягивая считыватель.

— Вас же Дозор-система как миленьких срисует, — попытался я припугнуть малолетних ушлепков, — Тут на дороге кроме нас никого нет, только ваши чипы и засветятся...

— Ни хера ты не умный, — наигранно огорчился «бык» с цепью, — Мы послушные детки и спим дома в кроватках, потому что завтра нам рано на учебу вставать.

— И ваши чипы нас тоже не пишат, — добавил первый, протягивая Пал Палычу сканер, — Ну, дед, чего встал? Давай руку сюда, по-бырому!

— Ты бы это... поуважительнее к старшим, что ли, — вмешался я.

— Заглохни, плесень, — болезненный тычок сзади прямо по почкам, чем-то тупым и твердым.

А голосок-то женский! Я бы даже сказал девичий.

— Валили бы вы, детишки, и впрямь по своим кроваткам...

— Что-то ты больно смелый, Иван. Они ведь не шутят, — стал вдруг серьезным Пал Палыч, — или ты знаешь что-то такое, чего не знают они?

— Конечно, — ухмыляюсь и засовываю руки в карманы.

— Эй ты! Руки достал, чтобы я их видел! — рявкнул громила.

— Расслабься, Кабан, мы их проверили: шмалева и режева на них нет, — снова женский голос позади.

Ишь ты, слова какие интересные знает.

— Знаю, дядя Паша. Например знаю, что вы — бывший оперативник спецслужб и куда крепче, чем кажется. И знаю, что ваша тросточка весит четыре килограмма. И что в этой полезной палке спрятано три механических и четыре электронных устройства.

Демонстративно сплевываю под ноги ушлепку со считывателем.

— А еще... — с легким хрустом разминаю шею и плечевые суставы, — А еще, дядя Паша, теперь я тоже знаю кунг-фу...