

Игра Кота. Книга пятая

Автор:

Роман Прокофьев

Игра Кота. Книга пятая

Роман Юрьевич Прокофьев

Игра Кота #5

Сфера Миров... Она велика, почти безгранична. Тысячи геймеров в поисках славы, сокровищ и денег исследуют неизведанные тропы сотен миров. Альянсы игроков заключают союзы, затевают разрушительные войны и выдвигают ультиматумы, стремясь к власти над Сферой. Но настоящим хозяином станет лишь тот, кто соберет все Ключи. Игра продолжается. Это Игра с большой буквы. Игра Кота.

Содержит нецензурную брань.

Пролог

– Привет, Вельди!

Девушка была так увлечена чтением, что не обратила внимания на звук шагов и тихий скрип открывающейся двери. Только услышав мой голос, она подняла светловолосую голову, склонившуюся над огромным, древним на вид фолиантом. Вызванный внезапностью мимолетный испуг на лице сменился радостной улыбкой.

– ХотКот!

Спустя секунду она уже висела у меня на шее, болтая ножками в воздухе.

– Наконец-то! Я так долго ждала!

– Соскучилась?

– Ну, господин Хоткот, неприлично же порядочную девушку спрашивать о таких вещах, – лукаво улыбнулась Вельди, – Да, соскучилась! У дяди, оказывается, была прекрасная библиотека, да и с «колосьями» я подружилась... но все равно тут невыносимо скучно.

Девушка заняла заново отстроенную башню Сиэджа Ниэлита, своего дяди, прежде – придворного волшебника Народа Эйр. По моей просьбе Эндвед, молодой эрр Народа, разрешил ей поселиться в цитадели Эйра, под надежной охраной фракционных гвардов.

– К сожалению, большинство книг дяди погибло при пожаре, но кое-что сохранилось, – поделилась девушка, – Смотри, «Монструм Мануал», одно из редких изданий, копия с оригинала, написанного в Аудиториуме! Теперь я знаю о монстрах все!

Она хихикнула. Я мельком взглянул на пухлый фолиант размером с половину стола – ну да, синий абрис «редкого» предмета, хорошая Техника Развития для навыков «Знание Монстров», «Знание Чудовищ», «Знание Аберраций». Внимательно изучив такую книгу, можно неплохо поднять очков мастерства, основательно пополнить собственный бестиарий, а при удаче – получить бонус к урону против описанных монстров. Незначительный, но курочка по зернышку, как говаривал мой незабвенный отец.

Книгочтение, Книги Навыков и Техники Развития – целый пласт геймплея в Сфере, АлексОрдер, имеющий архетип «книжника», как-то обмолвился, что не меньше половины ОМ получает не в результате гринда или квестов, а разыскивая и изучая подобные книги. Я даже выкупал для него на Базааре синие и фиолетовые лоты по особому списку, когда было время.

– У меня две новости, и обе хорошие, – сказал я, не отпуская девушку из рук и откровенно любуясь зардевшимся милым личиком.

– Я могу вернуться домой? – с надеждой спросила Вельди.

– Да, Вельди. Война закончилась. Думаю, ты в безопасности. Можешь возвращаться в свой дом. Собирай вещи, я провожу тебя.

Я был вознагражден горячим искренним поцелуем. Глаза девушки заблестели, вырвавшись из моих объятий, она радостно закружилась по комнате.

– Нет никаких вещей! Я готова, прямо сейчас!

– А ты не хочешь узнать, какая вторая новость?

– Ой, я так обрадовалась просто, – не переставала улыбаться Вельди. – Какая?

– У меня есть подарок для тебя, – сказал я.

Запустив руку в сумку, я нашарил осколок кристалла, случайно попавший в мой инвентарь в Атросити. Частичка разбитого Сердца Древних, замкового артефакта работы Ни-Эла, легендарного мастера, которого род Ниэлит считал своим предком. Правда или вымысел? Мне предстояло узнать.

Я протянул девушке полупрозрачную, янтарную каплю.

– Что это, ХотКот? – доверчиво спросила Вельди, взяв из моих рук неопознанный артефакт и пристально вглядываясь в его глубину.

А затем произошло нечто странное.

Глава 1

Цок-цок-цок – стучали туфельки по мраморным плитам пола. Оэннифэр, юниор, без пяти минут мастер, летящей походкой шла по коридору Аудоториума, зажав под мышками два учебных пособия – тяжелых, вытянутых октаэдра кристаллоквира. Быстрее, быстрее – по прохладным галереям мимо залитых жарким

солнцем открытых смотровых площадок, лавируя между многочисленными учениками и служащими академии. Оэнни торопилась, сегодня у нее было занятие в роли ассистента, и девушка не хотела подвести преподавателя.

Остановившись перед входом, она мельком взглянула в глянцевую поверхность щита мраморного ангела, поддерживающего арку. Отполированный камень смутно отразил тонкий девичий силуэт в строгом синем хитоне, тяжелый узел золотистых волос, скрепленный на затылке затейливой заколкой, блестящий амулет академии на груди. Придирчиво изучив отражение, Оэнни выдохнула и зашла в лекторий.

Учитель, седой мэтр Аденито, молча посторонился, пропуская ее в центр кругового лекционного амфитеатра. На скамьях, уступами уходящих вверх, к потолку лектория, уже ждали слушатели, несколько десятков молодых студентов Аудиториума – преимущественно юниоров первого – второго круга обучения.

Несмотря на то, что предстоящее занятие было свободным для посещения, народу набралось преизрядно. Юные слушатели Академии не желали упускать случай получить ценные очки мастерства в новых областях знания – Аденито славился высокоранговым навыком «Обучения». Задача Оэннифэр, как ассистентки, заключалась в работе с артефактами, с помощью которых мэтр вел свои лекции.

Оэнни осторожно вложила кириры, одну за другой, в специальные подставки, похожие на большие металлические подсвечники. Дождавшись знака мэтра, задернула темные бархатные шторы, погрузив круглое помещение в полутьму. Раздался взволнованный шепот, когда она активировала первую кириру и та налилась ровным малахитовым свечением.

– Спасибо, Оэнни, – поблагодарил Аденито, и продолжил: – Еще раз приветствую всех, решивших посетить мою лекцию. Сегодняшняя тема – «Космогония», мы будем знакомиться и обсуждать устройство известной нам Сферы Миров. Помогать мне будет Оэннифэр, наш специалист-артефактор.

Оэнни чуть поклонилась, слыша в лектории жидкие хлопки. Настоящим артефактором, внесенным в списки Аудиториума, ей еще предстояло стать только через полгода. Впереди самое сложное – Странствие и Испытания. Но все

равно приятно, когда уважаемый мэтр так называет...

- Итак. Давайте приступим. Оэнни, начинайте...

Коснувшись тонким пальчиком кири, девушка вызвала круговорот запечатленных на кристалле картин и выбрала первый слайд - в темноте вспыхнуло объемное изображение, медленно вращающийся шар, состоящий из множества более мелких сфер, плавающих в густом розовом тумане.

- Наша вселенная, Сфера Миров, - раздался голос лектора. - Как вы видите, она состоит из множества миров, разделенных безбрежным Астралом. На сегодняшний день в хрониках нашей академии зафиксировано триста сорок девять реальностей. Число это постоянно растет - искатели стабильно открывают и исследуют все новые и новые измерения. Условно все миры Сферы можно разделить на три больших группы...

Не дожидаясь команды, Оэнни увеличила и подсветила проекцию Сферы Миров таким образом, что верхняя ее часть оказалась освещена, нижняя тонула во мраке, а середину заволокло клубящимся туманом.

- Нижние Миры, также именуемые Бездной. Верхние Миры, к числу которых, слава Отцу, принадлежит и наш Аард. И - Серые, самая обширная область, разделяющие гипотетические полюса Сферы. Кто может сказать, чем Нижние, они же Темные Миры, отличаются от Верхних?

Как большинство занятий Аудиторима, эта лекция проходила в форме публичного диспута. Активность в обсуждении приветствовалась. Слушатели зашумели, выкрикнули несколько вариантов:

- Расами! Богами! Миропорядком!

- Верно, - одобрил внимательно слушающий Аденито, - Действительно, Бездна в основном населена демоническими фракциями и там царит анархия, тогда как наши, Верхние Миры, подвержены строгой государственности, соблюдению законов и порядка. Кроме того, многие светлые расы не имеют доменов в темных мирах, а обитатели Бездны - у нас. И это хорошо...

– А что в Серых Мирах? – прозвучал вопрос с одного из задних рядов, где лица студентов потонули в полутьме.

– В Серых Мирах все смешано. Встречаются и светлые и темные, на то они и серые, – пояснил Аденито, – На самом деле, именно Серые Миры чаще всего становятся ареной столкновений. Там, правда, есть еще один фактор, делающий их очень опасными – Игроки. Большая часть Игроков сконцентрирована именно в Серых Мирах, хотя и в Бездне, и у нас вы тоже можете их встретить.

– А почему их там больше?

– Почему больше? – переспросил лектор у невидимого собеседника, – Все просто – к нам могут попасть только самые достойные, стража Престола Света следит за этим. Также как и Бездна принимает далеко не всех... Но это тема для отдельного занятия, давайте не будем заострять внимания. Продолжим изучать устройство Сферы. Оэнни!

Новая проекция сменила предыдущую – теперь над кирирой медленно вращался темно-зеленый шар, белеющий завитками облаков.

– Аард, наш мир. Благословенное Богами Света место! – торжественно объявил Аденито, – Кто из вас знает, каким образом можно путешествовать между мирами Сферы? Кто расскажет?

– Правильно, – кивнул он через минуту, – Портальная сеть. Все известные миры... ну почти все, связывают меж-мировые порталы. С одним небольшим нюансом – ближайшие миры. То есть, в каждом мире есть особый портал, ведущий в соседние реальности. Так как портал является центром притяжения гостей из других миров, торговцев и путешественников, часто вокруг него вырастает город. Иногда это столица сильнейшей фракции, иногда нет.

На парящем изображении от темно-зеленого планетоида Арда отделилась серебристая пунктирная линия, соединившая его с новым объектом: сферой, словно созданной из множества крутящихся шестеренок. И вторая – с голубым шаром, усыпанным желтыми точками островов.

– Как вы можете видеть, из нашего Аарда порталы ведут в два мира: вверх, в Шестеренку, один из Миров-Кузниц, и вниз, в Атрию, относящуюся уже к серым

мирам. Соответственно, из Шестеренки вы сможете попасть дальше – в другие миры Престола Света, а из Атрии есть три пути в разные Серые Миры...

Иллюстрируя слова лектора, Оэнни тихонечко управляла киирой: на проекции росла причудливая пунктирная сеть, отображающая связь миров. Она увеличивалась, поражая своей сложностью, заполняя весь объем Сферы. Тысячи путей, тысячи порталов связывали реальности друг с другом причудливой, запутанной паутиной.

– Чтобы добраться до Бездны, к примеру, вам нужно будет сделать не меньше сорока пересадок. Перемещение, я напоминаю, платное – одноразовый жетон стоит около ста золотых. Так что путешествие между мирами – достаточно недешевое удовольствие...

– Существуют ли альтернативные способы перемещения? – спросил сам себя лектор и ответил: – Да, существуют. Самое известное – это Свиток или Заклинание Телепортации. Изготавливают их исключительно мастера порталов высокого ранга, стоимость – от тысячи золотых. Второй способ – путешествие через Астрал, открывая собственные Порталы в нужный мир. Это гораздо быстрее, но дороже и рискованней в десятки раз – нужен летающий корабль, спеллджампер и артефакт-маяк в том мире, куда открывается Портал. Кроме того, Астрал мало изучен и крайне опасен. Поэтому, большинство астральных кораблей предпочитают перемещаться, пользуясь обычными меж-мировыми порталами. Это дольше, но гораздо безопаснее. Есть и третий способ... но, думаю, о нем мы говорить подробно не будем. В подземелья Хелт Акор спускаются только самоубийцы.

– Что? Игроки? – спросил Аденито снова у амфитеатра, выхватив чье-то замечание. Скрипуче рассмеялся.

– Ну, Игроков нельзя считать примером. Они очень разные и очень странные. Игроки – тема для большого, долгого разговора. Да, они спускаются в Хелт Акор. Но не забывайте, что у Игроков в запасе – расовая способность мгновенного, бесконечного перерождения.

– Итак, продолжаем. Шестеренка, Аард, Эдемион и другие – образуют семь соединенных Верхних Миров, так называемый Престол Света. Оэнни, будь добра, увеличь изображение... Видите? Попасть в кольцо Верхних Миров, как через

бутылочное горлышко, можно только через наш мир! Понимаете? У вас есть вопросы?

– А сколько вообще миров в Сфере?

– Сколько миров в Сфере? Философский вопрос. Считается, что бесконечное количество. Разведано и включено в порталную сеть, как я уже упомянул, триста с лишним. Что? Погромче, пожалуйста! Что происходит с меж-мировыми порталами в не открытых мирах Сферы? Вот, наконец-то, отличный, правильный вопрос. И так – пока порталом не прошли, он пребывает в неактивном состоянии. Как только его находят и пытаются использовать, он активируется, определяет ближайшие миры и самостоятельно привязывается к порталной сети Сферы. За первую активацию дают хорошие награды. Важно – активировать портал может только пришелец извне. Аборигены не имеют такой возможности. Кстати, наверняка некоторые миры, уже посещенные Игроками или экспедициями искателей, не включены в порталную сеть по причине банальной жадности – их местоположение держат в тайне, чтобы самостоятельно добывать там редкие ресурсы.

Следующий вопрос заставил Аденито наморщить высокий лоб.

– Родной мир Игроков... Вопрос, терзающий многие умы. Да, он не отмечен на карте Сферы. Игроки часто высказывают мнение, что их мир – единственная существующая реальность, а сама Сфера является их творением, созданным исключительно для развлечения. Нечто вроде сновидения, которое они видят. К сожалению, для творцов они слишком мало знают о Сфере, и ни один Игрок, насколько я знаю, не смог подтвердить чем-либо материальным свои слова. Несомненно, как и демонические фракции Бездны, уверенные в своей избранности, как и необычные создания Либроса, слоя Снов, Отражений и Зеркал, они заблуждаются насчет своей исключительности. Родной мир Игроков, несомненно, очень странный. Как я уже говорил, Сфера бесконечна. Но лично я уверен, что он, как и прочие недоступные нам измерения – например, Звездная Дорога, Лунастарр или Черная Пирамида, находится где-то в пределах Сферы. Возможно, Игроки – создания Равновесия, по мнению многих моих коллег, призванные вносить неизбежный хаос в миры Сферы, элемент случайности, призванный обострить вкус, как горошинка перца в изысканном блюде...

Речь Аденито прервал отчетливый, настойчивый стук. Дверь в лекторий приоткрылась, пропустив в затемненное помещение полосу света. В проеме

впорхнула маленькая – не больше указательного пальчика, фэйри, изысканно одетая в зеленое с серебряным. Ее размеры и громкий стук совершенно не гармонировали между собой, но за четыре года обучения Оэнни уже не удивляли пронырливые создания, любимые посланницы Ректората. Шелестя стрекозиными крылышками, феечка подлетела к мэтру и что-то настойчиво запищала ему на ухо. На лице Аденито удивление сменилось огорчением, и он неожиданно повернулся к помощнице.

– Оэнни, тебя срочно вызывают в Ректорат. Не понимаю, с чем связана такая спешка, но... Я сам закончу занятие, спасибо.

В Ректорат? Оэнни ничем не выдала своих чувств, но в душе шевельнулась неясная тревога. За четыре года она всего несколько раз посещала управление академии. Коротко кивнув, девушка вышла из лектория, следуя за мелькающей впереди фэйри.

Аудиториум, самая престижная и самая знаменитая академия Верхних Миров, представляла собой огромное здание, выстроенное в виде стилизованного ангела. Распростерший крылья, воздевший меч к небесам в жесте одновременно воинственном и защищающим, титанический ангел вмещал внутри себя множество учебных залов, лекториев и библиотек, связанных между собой галереями переходов и лестниц. Далеко внизу желтели отмели, голубела гладь огромного озера, берега которого терялись в туманной дымке. Крупнейший университет Сферы располагался на острове, вдали от крупных городов и торговых путей благословенного богами Аарда. Считалось, что тишина и уединение способствуют продуктивности обучения.

Оэнни воспользовалась лифтом, одним из трех, пронзавших тело ангела от подножия до кончика каменного клинка, задевающего облака. Золотистая клетка магического подъемника быстро вознесла девушку на последний ярус, где находились помещения Ректората. Поднимаясь, она гадала, что могло послужить причиной вызова? Учеба проходила безупречно, преподаватели хвалили, называя ее чуть ли не лучшей на круге, никаких замечаний не было... Может, мерзавка Глэвис пожаловалась после недавней стычки в лаборатории? Нет, слишком мелко. Или роман с Ри-аном, младшим инструктором гладиатория, всколыхнул умы? Но личная жизнь школяров и юниоров, также как их любовные похождения, никогда не волновали Ректорат. Скорее, тут какой-то вопрос с ее Испытанием, срок которого вот-вот наступит.

Вот и Ректорат. Резные мраморные своды, тишина пустых прохладных коридоров. В фигурных прорезях окон плавали близкие облака. Фэйри, пропищав что-то неразборчивое, уверенно повела девушку вдоль рядов дверей – к последней в коридоре, самой большой, украшенной стилизованным гербом Аудиториума. Чуть екнуло сердечко, когда Оэнни поняла, что ее вызывает сама Ректор, высокородная госпожа Ало Магиара. Феечка вновь продемонстрировала свой трюк со стуком, дверь неожиданно быстро приоткрылась, приветливо приглашая внутрь.

Глубоко вздохнув и несколькими движениями постаравшись привести прическу в порядок, Оэнни вошла в кабинет главы Академии.

– Вечного Света, Оэннифэр! Присаживайся, – неожиданно ласково проворковала госпожа ректор, вставая из-за стола в виде полумесяца. Кроме нее, в кабинете сидели еще два человека, мужчина и женщина. Вернее, два Игрока, поняла Оэнни, увидев их. Определить Игрока, пусть и не зная его имени, достаточно просто – большинство из них не расстаются с боевым снаряжением и оружием даже в мирных зонах.

– Вечного Света! – ответила девушка на дежурное приветствие, присаживаясь напротив. Игроки кивнули в ответ, ощупывая внимательными взглядами. Оэнни, кроме смущения, ощутила накатывающее раздражение – эти парочка рассматривала ее, как выложенный на прилавок товар.

– Госпожа Фейана Флай. Господин Хоткот, – представила их ректор, – Господа, Оэннифэр Аэктан, наша молодая звездочка, самая талантливая из всех юниоров-артефакторов.

Фейана Флай! У Оэнни захватило дух. Имя Хоткот не вызывало никаких ассоциаций, а вот имя брюнетки в синем плаще, из-под которого поблескивала затейливая экипировка, она, конечно же, знала. Фейана Флай была легендой. Одна из немногих Игроков, принятых в Аудиториум, она с отличием закончила его экстерном – меньше чем за год. О приключениях Фейаны до сих пор ходили истории в кулуарах академии, а ее портрет красовался на стеле славы. Она посвятила себя путешествиям в иные миры, открытию и описанию новых реальностей и населяющих их существ. Капитан, искатель, археолог, картограф, Фейана была одним из лидеров клана «Первопроходцы», исследующих фронтиры Сферы Миров. Их отчеты, дневники и запечатленные съемки изучались специалистами Аудиториума и заносились в хроники академии.

– Оэннифэр, буду краткой, – сказала Фейана низким, грудным голосом, – Я собираю большую экспедицию. Открыто несколько вакансий, в том числе по твоей специализации. Я правильно поняла, что навыки «Управление артефактами», «Идентификация», «Знание Кэнн-Эло» и «Артефакторика Древних» у тебя выше пятого ранга?

– Да, все верно, – ответила Оэнни, – «Идентификация» – шестой ранг, «Управление» – седьмой...

Хоткот и Фейана обменялись быстрыми взглядами. Затем Игрок неожиданно спросил:

– Ген Древних?

Повисло неловкое молчание. Его через несколько секунд разрядила Ало Магиара, ледяным тоном отрезавшая:

– Господин Хоткот, вам должно бы знать, что «Артефакторика Древних» недоступна тем, кто не является их потомком.

Хоткот выглядел совершенно обычным Игроком. Молодое, чуть скуластое незапоминающееся лицо, хитрый, жесткий прищур. Коричневый маскировочный плащ с откинутым капюшоном, потертая кожаная броня не намекали на его архетип – стандартная экипировка путешественника. Упоминание Гена Древних говорило о его бесцеремонности, а еще о том, что в тонкостях упомянутой ветки навыков он не разбирается. Любые манипуляции с наследием Древних доступны лишь имеющим Ген. Соответственно, тайные навыки «Артефакторики Древних» открываются только при его наличии. В некоторых представителях домов Аарда, в том числе и в роде Аэктан, к которому принадлежала Оэннифэр, иногда появлялись обладатели Гена. Семьи всегда старались держать это в секрете – Боги Света, покровители Верхних Миров, не слишком жаловали тех, в ком вспыхивал дар Древних. Оэнни втайне гордилась своим наследием, позволяющим развивать уникальные навыки.

– Прошу прощения, – потупился Хоткот. Смущенным он не выглядел, скорее довольным. Оэнни заметила, как Фейана украдкой толкнула его локтем. Предлагает помолчать и предоставить ей вести переговоры?

– Оэннифэр, госпожа Флай готова взять в свою экспедицию несколько наших лучших юниоров. Для вас это – отличный способ ограничить мастерство, испытать свои навыки в настоящей работе, – сказала ректор, – Со стороны Аудиториума мы зачтем ваше путешествие как Странствия и Испытание, после которого вы получите медальон Академии и звание мастера.

– Должна предупредить, что экспедиция непредсказуема и опасна, – добавила Фейана, – Никаких гарантий личной безопасности нет. Существует риск боевых столкновений и даже смерти.

– Вы на время станете спутниками госпожи Флай и ее друзей, – кивнула Ректор, – Ваша точка воскрешения будет привязана к ним. Как вы смотрите на такое предложение, Оэнни?

Как она смотрит? С восторгом! О таком шикарном варианте можно было только мечтать! В экспедицию в неизведанные, опасные миры с легендарной Фейаной Флай, да еще вместо Странствий и Испытания! Весь Аудиториум будет завидовать счастливым, а если она упустит такую возможность, будет жалеть всю жизнь!

* * *

– Всего пятнадцать тысяч ОМ, Флай, – сказал я, когда мы вышли на воздушную пристань Аудиториума. – Уверена, что она нам подходит?

– Зато все – в нужных навыках. Девочка – настоящая находка. Почти профессиональная заточка артефактора. Не удивлюсь, если ее специально натаскивали в Аудиториуме, исподволь, – задумчиво ответила Фейана, – Я посмотрела ее полный профайл. Я сама бы не придумала план прокачки эффективнее.

– Сколько еще «пешек» нам нужно набрать?

– Думаю, около десятка. Хилеры, археологи, разведчики, искатели, маги. Только давай договоримся, Кот! Не лезь больше в разговоры, окей? Неписи – не люди, но соображают порой не хуже! Видел, сколько репы нам скинули из-за одной фразы? Знаешь, сколько я тут времени провела, набивая с Аудиториумом

«Восхищение»? Без моей репутации тебя бы вообще сюда не пустили.

Тут она права, не поспоришь. Без благой кармы и отличной репутации дорога в Верхние Миры закрыта. Впрочем, я нужен Фэй так же, как и она мне, поэтому разводить экивоки тоже не стоит.

– Воу-воу, полегче! – я примирительно поднял ладони, – Твоя рекомендация поможет мне здесь, моя – тебе в Серебряном Оплоте. Мы квиты.

– Окей, – согласилась Фейана. – Просто предоставь переговоры мне. Ты же хочешь помочь своей девчонке?

Я промолчал. Нам нужны «пешки», боевые и обычные, в экспедиции некомплект, а время тикает неумолимо. В Аудиториуме, пользуясь репутацией «Первопроходцев», мы наберем их бесплатно, причем таких, какие в Гильдии Наемников не появляются. Все мои попытки найти НПС с «Геном Древних» самостоятельно до сего момента не увенчались успехом.

На горизонте появилась черная точка воздушного скифа. Рассеянно глядя в его сторону, Фейана невзначай спросила:

– Хоткот, еще один вопрос. Я, если честно, очень удивлена. Как ты умудрился подрядить на это дело «Бестий»?

Я усмехнулся. Расскажи мне кто неделю назад, что буду вместе с лидером «Первопроходцев» вербовать «пешек» в Верхних Мирах, собирая экспедицию, да еще под защитой элитного клана лучших киберспортсменов Сферы – сам бы не поверил. Жизнь порой выделяет забавные коленца.

– Долгая история, – сказал я.

...сегодня все внимание зрителей приковано к Арене! Финал, долгожданный финал ежегодного командного ПВП-турнира Сферы, «Кубка Королей», в самой престижной, «золотой» категории – мидл, шесть на шесть! Мы ждем незабываемой, красивой схватки, ведь в финале сошлись по-настоящему элитные соперники! В красном углу ринга – бойцы клана «Хаттори», наследники страны Восходящего Солнца, прошлогодние обладатели «Кубка Королей» в двух номинациях! Опытные кибер-спортсмены, они достаточно легко прошли турнирную сетку и в финале готовятся защитить свой титул! В синем углу...

– Все готовы? – Лу обвела взглядом свою команду. «Бести» почти синхронно кивнули, поднимаясь на ноги. Оставалось меньше получаса до выхода на Арену, и нервное напряжение, конечно, зашкаливало.

– Ты определилась с составом и шмотом? – спросил Одрис, единственный, кто остался сидеть. Мастер клинкового боя, внешне абсолютно спокойный, он аккуратно подводил полудужье боевого топора черным угольком оселка, беспрестанно обновляя бафф заточки.

– Да. Думаю, они выставят против нас сетап с упором на контроль – своего супер-псионика, мистиков или мага времени. Поэтому возьмем контру. Идем таким составом: я, Ника, Одрис, Данте. И... Морган.

– Пашка? – удивился Одрис, – Не рано мальчишке еще?

– «Хаттори» наверняка изучили нас и подготовились. Мы должны удивить их! – ответила Лу, – Морган будет сюрпризом, он сидел в резерве, его способности им неизвестны. При удаче он сможет сразу вырубить одного из магов.

– Ты назвала пятерых! – усмехнулся Данте, чародей и рунный мастер, – Кто шестой?

– Что за глупый вопрос, Дан? – нахмурилась Лу, – Зверь, конечно.

Из пустоты за ее спиной внезапно выросла гибкая, мускулистая фигура демона, облаченного в черную чешуйчатую броню, казавшуюся его второй кожей. Сверкающие зазубренные лезвия на предплечьях, красные угли глаз в прорезях демонической маски делали облик Зверя угрожающе-зловещим.

– Я молюсь, чтобы нам выпала открытая арена, – констатировал Одрис. – Экипировка, эликсиры, обкаст – как в кайтовой тиме?

– Да, именно. С небольшой поправкой на анти-контроль. Готовимся!

Смена экипировки. Подготовка нужного набора эликсиров. Подготовка нужного набора баффов. Правила турнира запрещали Свитки, поэтому имеющиеся средства следовало использовать продуманно. Каждое зелье, каждая руна или заклинание должны работать, максимально эффективно усиливая персонажа в частности и всю тиму в целом.

Последние тактические указания, и шестерка «Бестий» встала на каменный круг портала, переносящего на Арену. Начал отсчет таймер последней минуты. Закрутилось виртуальное колесо случайного выбора Арены, среди множества вариантов отбирая ту локацию, где будет проходить бой.

– Поле! Поле, Мост или Фьорд! Там у нас хорошие шансы, – лихорадочно загадывала Лу, глядя на бег колеса. – Пойдут Руины, можно Старую Мельницу или Ледяное Озеро. Пятьдесят на пятьдесят. Но только, господи Боже, не Королевский Замок, Город или Деревню. А самое плохое, что может быть – закрытая, подземная арена типа Норы или Лабиринта...

3...2...1...

Река! Господа, ареной финала будет «Поле у Реки», одно из классических, любимых локаций ПВП-спортсменов, оттачивающих свои навыки на тренировках! Кажется, нас ждет хороший бой! Итак, команды телепортируются на арену, и мы с волнением ожидаем начала финального матча!

Вспыхнула яркая картинка, изображающая зеленую местность, наискось пересеченную широкой лентой реки. Берега соединяла каменная арка моста, на правом зеленели огороженные поля и желтели крытые соломой крыши нескольких крестьянских домов, на левом – виднелись серые руины сторожевой башни, окруженные кольцом полуразрушенных стен.

Лу резко выдохнула и опустила забрало. «Река» – это хорошо, просто отлично. Просторная карта, подходящая для боя на «птичках», где можно использовать главные козыри «Бестий» – скорость и маневренность.

Спустя секунду их перенесли на арену. Шестерка «Бестий», оглядываясь, стояла возле развалин башни. Можно сказать, что им вновь повезло – руины считались более выигрышной стартовой точкой. Одна из популярных тактик заключалась в обороне башни, вынуждая противника раскрываться и идти на приступ. Конста Лу, впрочем, такую стратегию не жаловала, предпочитая захватывать инициативу в атаке.

Лу: Зверь – наверх! Одри, запускаяй «Поиск»!

Лу: Морган – быстро в Тень! Идешь напрямиком к мосту. Остальные – за мной!

Где-то там, за рекой, где над зеленой кукурузой желтели соломенные кровли, появилась и шестерка «Хаттори». Локация «Реки» была небольшой, Лу знала, что они столкнутся буквально через несколько минут. Не поднимая «птичек» в воздух – подставить себя на первых секундах под обстрел было бы абсолютным нубством, она повела свою консту к мосту, скрываясь за камнями низкой, частично обвалившейся стены. Взмыл в воздух, накинув свой классовый стелс, Зверь, выполнявший роль высотной разведки, растаял шагнувший в Тень Морган. Парень обладал очень редким архетипом теневика, что вкупе с прямыми руками делало его бесценным членом команды. Жаль только, что опыта таких серьезных турниров совсем нет...

Одрис: Поиск – чисто. Не вижу никого.

Лу: То есть как, не видишь?

Одрис: Никого. Скорее всего – ушли в хайд или арты на стелс.

Лу: Зверь тоже докладывает, что чисто.

Дело осложнялось. «Бести» изучали бойцов врага, смотрели стримы их матчей, отмечая сильные и слабые места, но сейчас «Хаттори» демонстрировали необычную тактику. Один-два игрока, способные уйти в невидимость, были у многих команд, но вся шестерка – это что-то новенькое. Впрочем, Лу оставалась относительно спокойна. Она обладала легендарным даром «истинного зрения», способного видеть сквозь стелс, хайд или иллюзию. Подобраться к ним незамеченными не получится.

Сгорбившись за укрывающей от глаз каменной изгородью, «Бести» спустились к самому мосту, под которым поблескивала синяя гладь реки. Морган быстро пересек его, оказавшись на противоположном берегу. Врагов по-прежнему не было видно, и даже экран «Поиска», который обновлял Одрис, оставался девственно чист.

Использование фулл тимы невидимок не являлось новаторством. Команды, выросшие из коротких штанишек, умели противодействовать такой тактике. Лу, скорее, была удивлена подобным нубским трюком «Хаттори». Чудилось даже какое-то неуважение к ее консте. Неужели они полагают, что у «Бестий» нет артов, способных сбросить любой классовый стелс?

Но сначала – подождем. Торопливые, как правило, погибают первыми.

Миновало несколько минут. «Бести» замерли в полной боевой готовности. Парил над ареной незримый Зверь, крался в Тени Морган, но никаких признаков врага обнаружено не было. «Хаттори» тоже не спешили, выжидали, кружа где-то в хайде.

Данте: Это уже не смешно. Они будут ждать до флагов?

Лу: Не удивлюсь.

Правила очень просты. На раунд отведено пятнадцать минут. Если время истекло, а обе команды на арене все еще живы, в случайном месте появляются флаги. Та тима, что захватит и удержит их, будет признана победителем. Зачастую судьбы матчей решались в радиусе влияния флагов, на последних минутах раунда.

Время тянулось медленно. Зрелищного финала не выходило.

И... к сожалению, пока ничего. Как мы видим, обе команды испытывают друг друга на прочность! Опытнейшие японские «профи» ждут действий противника, а Лу не торопится вынимать из рукава свои козыри. Все идет к тому, что судьба раунда решится у флагов! Осталось совсем чуть-чуть, сейчас они появятся! И очень важно, где именно!

Флаги появились на середине моста, совсем недалеко от затаившейся консты «Бестий». Не теряя времени, бойцы Лу устремились туда, чтобы занять круговую оборону и получить первые очки захвата флага. С другой стороны реки туда же поспешил Морган. Оказавшись в зоне видимости, молодой теневик «Бестий» вдруг закричал в «Гонце» сбившимся от волнения голосом:

- Внимание! Тревога! Сзади! Они сзади!

Лу мгновенно среагировала, оборачиваясь и вскидывая короткий меч в боевую позицию. Скорость в очередной раз спасла ее – два сюрикена со звоном отлетели от круглого щита, третий Лу отразила быстрым взмахом клинка. Звезды метали гибкие, одетые в облегающую черную броню воины «Хаттори», внезапно появившиеся из ниоткуда в паре шагов от них. Но почему не подействовала аура Данте?! Почему она не видит их «истинным зрением»?!

Морган: Они! Все! В Тени! Ника, сзади!

Поздно. Вышедший из Тени боец японской тиму двумя молниеносными ударами справился с хилером «Бестий». С ним тут же сцепился, сминая напором, яростный Одрис, а Данте кастанул «Круг Света», выбивая из невидимости остальных, но поздно, слишком поздно!

Лу атаковали двое. Она парировала все удары, пытаясь вывернуться и перейти в атаку, но «Хаттори» мастерски раздергивали, все время нападая с противоположных сторон. Краем глаза лидер «Бестий» увидела, как в реку рушится Зверь, объятый странным зеленоватым заревом, как Морган ставит в чат тиму минус. Бой был проигран менее чем за минуту – вышедшие на

расстояние удара японцы моментально нашинковали ее команду, первым делом выведя из строя ключевых игроков. Их осталось трое, и мгновение спустя погиб Данте, спину которого теперь некому было прикрыть.

Лу все же достала одного из своих противников, с яростью увидела как черная фигура, раскинув руки и выронив оружие, валится с высокого берега реки. Одрис еще сопротивлялся в кругу врагов, «Огненное Колесо» в его исполнение застало их врасплох. Но реализовать двукратное преимущество – всего лишь дело техники. И «Хаттори» спокойно довели его до конца.

Один-ноль! Первый раунд за «Хаттори»! Очень быстрая схватка, я бы даже сказал – резня! Японская команда в очередной раз продемонстрировала свой класс. И использовала, надо сказать крайне редкую заготовку – атаку из Тени всей тимой. Эффект неожиданности удался, «Бести» были захвачены врасплох! Первый блин претендентов на Кубок вышел комом. Ну что же, нас ждет небольшой перерыв, после него посмотрим, сможет ли русская команда переломить ход матча...

– Просто феерически отхватили! – мрачно усмехнулся Одрис.

Сколько у них? – отрывисто спросила Лу.

– Двоих только уложили. И оба – «пешки».

Эпик фэйл, просто позор! Лу нахмурилась, пролистывая киллисты и изучая лог боя. Целиком и полностью вина лежала на ней, и только на ней – «Бести» оказались не готовы к атаке из теневого слоя. В доступных стримах «Хаттори» никогда не применяли подобных трюков, в известных профайлах японцев не было архетипов «теневиков». Изучая состав, выставленный на бой Кодзимо, она внезапно поняла, что враги сильно рисковали. Двое новичков, три НПС-спутника – целый табун «темных лошадок», ранее не засвеченных на арене. И ведь сработало, да.

– Откуда они взяли столько теневиков? – сакраментальный вопрос прозвучал из уст Ники.

– Хорошо лизнули кому-то из пантеона Тени... – угрюмо проворчал Данте, – Можно выяснить даже, кому именно, надо изучить профайлы «пешек»...

– В следующем раунде они наверняка запрутся в башне, к гадалке не ходи, – задумчиво сказал Одри, и Лу согласно кивнула. Нужны были изменения, и она решила использовать все три имеющихся замены – второй раунд мог стать последним. Костяк остался прежним – Лу, Одрис и Ника, а вот вторая тройка обновилась. Птицеголовый, мастер зверей, лучший стрелок «Бестий», и близнецы – «пешки». Оба – секретные козыри тимы: Эрго Рэндж виртуозно владел магией Воздуха, а Кастель Рин был одним из таинственных мастеров порталов. Держать их в запасе более не имело смысла – поражение во втором раунде означает проигрыш финала.

Правила турнира очень просты. Раунд длится пятнадцать минут, их максимальное количество – три. Побеждает в матче та команда, что одержит верх в двух схватках. Она выигрывает «Кубок Королей», заберет солидный денежный приз, комплект легендарных доспехов «Королевского Стража» и самое главное – престиж, звание лучшей ПВП-тимы Сферы Миров.

Лу почувствовала, как внутри крепнет злая решимость. Слишком много они потратили усилий, слишком большой путь прошли, чтобы так глупо слить финал. «Бестии» должны выиграть!

* * *

Второй раунд начался неожиданно удачно. Как и предполагал Одрис, «Хаттори» забаррикадировались внутри башни, отдавая «Бестиям» инициативу. На этот раз они не ушли в Тень и тоже поменяли трех игроков. Лу увидела чисто защитный состав – минотавр, паладин, двое стрелков, и Кодзима с Сакурой, служившие постоянным ядром команды. Обычно тактика игры строилась именно вокруг них – одной из сильнейших псиоников Сферы и ловкача, виртуозно владеющего боевым хлыстом.

По сути, у Лу было два варианта – не считаясь с потерями, штурмовать башню или ждать флагов и перехватывать японцев возле них. Слабым местом казалось отсутствие штатного хилера в консте противника, но не стоило обольщаться. Сакура и Кодзима способны восстанавливать жизнь за счет урона, а троих вытщит и паладин.

С первых секунд боя «Бестии» оседлали «птичек» и закружились вокруг башни, обстреливая ее из луков. Усиленные воздушными заклинаниями Эрго, они с предельной дистанции пробовали достать бойцов Хаттори, прятавшихся в руинах. Те отвечали, но перестрелка казалась бессмысленной – и те, и другие находились под защитой отклоняющих эффектов. Отражая постоянные попытки «Контроля», исходящие из башни, «Бестии» понемногу сжимали круг. Неожиданно широко улыбнулась удача – Птице удалось ваншотить одного из стрелков японцев, предугадав его появление в разрушенной бойнице. Впрочем, везение кончилось секунду спустя – одним за другим «Хаттори» подстрелили трех «птичек», неосторожно приблизившихся к руинам.

Драконий яд! Он не оставляет шанса выжить воздушным маунтам, как вы все прекрасно знаете! Как опрометчиво подставилась команда Лу! И «Хаттори», конечно, не простили такую грубую ошибку. Теперь половина «Бестий» лишена «птичек», а значит – мобильности! Кодзима, вероятно, использует это преимущество, прорываясь к флагам...

Что?! «Бестии» внутри башни?! Как они туда попали, ведь только что команда Лу была далеко?! Вот это да! Мне подсказывают, что они неожиданно использовали телепортацию, вернее, «Перенос»! В команде Лу есть мастер порталов, и это очередной сюрприз! Как бы там не было, трое «Бестий» уже внутри, и там идет свирепая схватка! О! Смотрите, с какой яростью дерется Лу!

«Хаттори» купились на «неосторожность», сбив подставившихся «Бестий» на землю. Бойцы Лу тут же встали в вершины льдисто засиявшей пентаграммы, и Кагель сомкнул над головой руки. Оставляя за собой мерцающий след, тройка исчезла, мгновенно переносясь к указанному ориентиру – внутрь поросшего мхом серого клыка башни.

Аааргх! Появление «Бестий» оказалось абсолютным нежданчиком! Одрис с ходу врубил «Огненное Колесо», расшвыривая тех, кто оказался поблизости. Шипение огня, блеск вращающихся колес стали, крики и звон клинков! Жесткий, потный бой равных по скиллу противников, японская тима опытнее и лучше экипирована, на «Бестий» играл эффект неожиданного появления. Первым удалось вырубить паладина, за ним легла Сакура, захватив с собой Рина. Выжил внизу только громадный минотавр, своей бронзовой тушей занимавший почти все внутреннее пространство. Убийственно толстая «пешка» эпического ранга, он лишь частично пострадал от первого нападения «Бестий». Громадный, закованный в анатомические доспехи рогач яростно размахивал топором

размером с человека. Лезвие крушило камень, высекало искры из стен башни. Лу и Одрис хладнокровно уклонялись, ответными выверенными выпадами пытались найти слабое место в броне монстра. И одновременно используя на нем «Очищение» – обкастованный, залитый эликами непись казался несокрушимым.

Сверху слышалось хлопанье крыльев, свист стрел и звон оружия – вторая тройка «Бестий» накрыла башню с воздуха, свалилась на голову Кодзиме и К°. Сквозь редкий настил оттуда посыпалась каменная крошка. Лу видела, как погасли иконки Ники и Эрго, но и «Хаттори» несли потери – судя по логу боя, их оставалось всего лишь двое.

Лу: Одри, наверх! Я здесь справлюсь!

Одрис, коротко кивнул, в длинном прыжке взвился на второй ярус. Почти «очищенный» от баффов минотавр был легкой добычей, а вот Кодзима – нет.

Лу контролировала бой, ее скорость и реакция позволяла избегать размахистых взмахов гиганта, каждый раз награждая его чувствительным ответным ударом. Минотавр утробно ревел, вращая залитыми кровью глазами, пытался наседать, не замечая, что оставляет за собой широкий кровавый след.

Птицеголовый: Я минус. Без шансов...

Следом сверху рухнуло, проламывая дощатое перекрытие, тело Одриса. Жизнь напарника Лу мерцала в красной зоне, а спустя мгновение полностью исчезла, снятая каким-то дотом. Минотавра на секунду отвлекло падение, и глава «Бестий» все же достала его, в прыжке оттолкнувшись от стены и вонзив клинок в щель над верхним краем нагрудника.

Одрис: Одрис минус! Сцуко, он меня застал!

Крит! Гипертрофированно мускулистый монстр покачнулся, рухнул на колени, и Лу добивающим ударом обезглавила его. Отскочила, взглянула в дыру в потолке, образованную падением Одри. Там, в просвете, на фоне голубого неба виднелся силуэт Кодзимы, журавлем застывший на обломанном зубце. Он наблюдал за ней и приветливо поманил ладонью, приглашая подняться наверх.

Прекрасный удар! Несомненно, он войдет в месячный хит-парад добивающих ударов этого месяца! Но, посмотрите – на арене остались в живых только двое, и что символично, это лидеры команд. Лу против Кодзимы, господа, нас ждет просто огненная схватка!

Лу глубоко вздохнула. Они остались вдвоем. Значит, так тому и быть – судьбу финала решит поединок лидеров.

Одрис: Внимание, Лу. У него, кроме контроля, отталкивающая аура, вампирик на хлысте и мощный яд.

Активировав двойной прыжок, она взлетела наверх, на разгромленный схваткой верхний ярус башни. Ловко взобралась на круглую смотровую площадку, огражденную крепостными зубцами, на которых ее ждал противник. Увидев ее, Кодзима выпрямился и неожиданно почтительно поклонился, на секунду опустив глаза. Затем он поднял свое оружие – скрученный боевой хлыст над головой, держа его параллельно земле, известным всей Сфере жестом вызывая на поединок.

Не колеблясь, Лу повторила его жест, быстро вскочила на противоположную сторону каменного ограждения. Смотровая площадка была полуразрушена, ее наискось пересекала глубокая трещина, зубцы частично выщерблены и сломаны. За сотни часов тренировок, проведенных на этой арене, Лу знала все их коварные неровности. Могла с завязанными глазами пробежать по кругу зубцов, балансируя на высоте.

Кодзима не ждал. Боевой кнут щелкнул, рассыпая алые искры, превратился в шипящий круг над головой японца. Зазубренное жало метнулось к «Бестии», и Лу вскинула щит, отбивая первый удар. Его мощь заставила ее слегка вздрогнуть – показатель Силы Кодзимы явно превышал сотню. Много... Лу

коснулась мизинцем круглого рубина в яблоке эфеса, активируя свой козырь – легендарный камень Сказочной Мощи. Всего тридцать секунд, но ее Сила и Ловкость будут удвоены, и это позволит выиграть схватку!

Она прыгнула на соседний зубец, бросилась в атаку, осыпая Кодзимо градом быстрых ударов. Ловкость и скорость были основными атрибутами Лу, а разогнанная эликсирами и эффектом волшебного камня, она вообще казалась ожившей молнией. Обычный игрок не успел бы отследить движения Лу, и даже подготовленному клановому «профи» ничего не светило в поединке с таким ожившим вихрем.

Но не «Хаттори»! Кодзима не отступал, ловко парируя длинной рукоятью кнута и небольшим баклером. Обмен ударами стал настолько стремителен, что различить отдельные движения было непросто, а напряженный звук сталкивающейся стали слился в непрерывный звон.

Достала! Короткий клинок Лу вонзился во что-то мягкое, и Кодзима, охнув, ушел акробатическим сальто назад. Яростный взмах кнута остановил бросившуюся добивать «Бестию», захлестнув ее ногу черной петлей. Рывок опрокинул Лу на спину, подарив японцу драгоценные секунды. Когда лидер «Бестий», дрожа от ярости, вновь вскочила на зубцы, он уже был в безопасной зоне. Жизнь Кодзимы сократилась наполовину, он согнулся и зажимал левой рукой бок. Из-под ладони густыми струйками выбивалась кровь, пятнавшая серые камни.

Добить, немедленно добить! Один из подтвержденных архетипов лидера «Хаттори» – черный целитель, сейчас он запустит какой-нибудь ритуал или воспользуется эликсиром – нельзя дать ему время на каст! Лу рванулась вновь, пока эффект камня Сказочной Мощи отсчитывал последние секунды. Видя ее прыжок и пируэт, видя, что отразить удар уже не сможет, Кодзимо оторвал от раны, вскинул навстречу безоружную левую руку, растопырив пальцы.

И ударил летящую к нему смерть «Телекинетикой».

Лу словно врезалась в каменную стену. Вернее, в нее врезалась невидимая сила, неумолимая, как мчащийся курьерский поезд. В глазах закрутились, переверачиваясь, небо и земля, мелькнули крепостные зубцы и серые пятна развалин внизу, тонущие в зелени. Телекинетический удар японца снес ее с вершины башни, сбросив вниз.

Удар, тяжелый удар о камни, всплеск боли, приглушенный заботливыми фильтрами капсулы, «Оглушение», «Дезориентация», «Парализация», несколько алых штрихов жизни, еле мерцающих в конце полоски. Пытаясь прийти в себя и подняться, Лу почувствовала, как ее вновь отрывает от земли и бросает неведомая сила, кольнула запоздалая боль очередной смерти.

Игрок Кодзима (Хаттори) добивает вас. Вы мертвы.

Ну, даже и не знаю что сказать! Вообще, неписанный дуэльный кодекс Сферы запрещает использовать спецприёмы во время поединка, а Кодзима сам инициировал вызов! Не знаю, насколько это красиво с его стороны, и что решит игровое комьюнити Сферы! Лу, несомненно, была достойна победы. Думаю, этот эпизод еще не раз обсудят на форуме. Но... победа есть победа! «Хаттори» отстояли свой титул и стали двукратными обладателями «Кубка Королей»!

* * *

– Спокойнее, Лу. Это опыт. Москва не сразу строилась. Попробуем в следующий раз...

– Да какая к черту Москва?! Засранец ударил меня магией на дуэли, вашу Машу!

– Мы уже заявили протест, но правила дуэлей – чисто неофициальный кодекс. Правил арены Кодзима не нарушил. А победа не пахнет...

– Еще как пахнет! В этом случае вообще воняет!

Выплескивая свое негодование, Лу не сразу заметила в трее мерцающий конвертик письма. Личные сообщения она давно заблокировала от спама, но письма фанатов с удовольствием читала. Отправитель был анонимным, содержание странным. Лу еще раз прочитала, потом переслала письмо и закрепленную в нем ссылку на видео Одрису.

– Что думаешь?

– Интересно. Ролик этот я уже видел, пробивал даже типа с видео. История в целом правдивая, от него пострадала Сноу и еще куча народа. Судя по киллрейтингу, Пандам тоже некисло прилетело. Странно, что меч админы не изъяли, предмет – то явно багованный. Только непонятно, причем тут мы?

– Предлагают рассказать при встрече. Ты не знаешь где это – Орден Лилии-на-Мече?

Глава 3

– Итак. Мы зашли в небольшой тупик, – произнесла Романова. – Что скажете?

Компас Семи Братьев, лежащий перед Сэй-Русом, говорил лучше всяких слов – его стрелка беспорядочно вращалась. Амулет, созданный для поиска Ключей, словно сошел с ума.

– Что сказать? – кашлянул Свечкин. – Мы определились, что один из Ключей – где-то в Шестеренке. Скорее всего – Ключ Адама. Любимая фракция Георгича... Там все сложно, вы знаете этот кубик Рубика.

– Второй затерян в Астрале, – продолжил Сэй-Рус. – Тут ничего невозможного, дело времени. Нужны корабли, поисковые экспедиции. Я сам готов заняться этим вопросом.

Это ясно! – кивнула Первая Дева и указала на Компас. – Что с третьим Ключом?

– Компас его просто-напросто не видит, – сказал Свечкин, – У меня нет ответа. Алгоритмы поиска прописывал Балабанов. Пусть Кот его потрясет.

Я усмехнулся. Пусть Кот потрясет. Легко сказать, мои отношения с Магистром трудно назвать доверительными. Сидеть на двух стульях становилось все сложнее.

Мы находились в Серебряном Оплоте, перекочевавшем в розовую пустоту Астрала. Отвоевав у Панд монополию, Романова собиралась сделать

пространство между мирами своим новым домом. И предпринимала активные шаги в этом направлении: Оплот заполнили НПС, освобожденные в Атросити, его начали посещать игроки, во многих мирах появились эмиссары Дев. Посланницы Оплота, прекрасные и опасные валькирии, произвели фурор среди игрового сообщества. Следуя их указаниям, в летающую цитадель потянулось множество геймеров. Девы встречали их, выдавая квесты и расплачиваясь репутацией, на которую у вендоров Оплота можно было приобрести фракционные награды – от новых эликсиров и Свитков до улучшений астральных кораблей. Я краем уха слышал, что кто-то уже урвал первую эпическую линейку заданий от Первой Девы – по поиску Осколка Тверди с подходящей аурой. Романова намеревалась укрепиться здесь надолго, и я не сомневался, что все получится – у этой дамы слова с делом не расходились. Кто был «мотором» команды Балабанова, я даже не сомневался. И почему-то был уверен, что где-то здесь и кроется причина их раскола. Два лидера, два медведя в одной берлоге. Странно, как они уживались все то время, пока Сфера не выстрелила в массы?

– Что смешного, Хоткот? – обратила на меня начальственный взгляд Первая Дева.

– Да ничего. Попробую разузнать у Магистра насчет Компаса. Есть один вопрос. Три Ключа, трое ваших, скажем так, коллег, в стазисе. Вы все время говорите о Ключах, но не слова – о людях, которым они, по идее, принадлежат. Почему?

Свечкин, Романова и Сэй-Рус переглянулись. Судя по гримасам, я затронул не очень приятную тему.

– Один Ключ должен взять Максим. Это однозначно! – наконец сказала Первая Дева, ткнув пальцем в сторону Сэй-Русса, – Насчет Адама я не уверена, но скорее да, чем нет. А вот двое других... поверь, им лучше оставаться в стазисе.

– Я не был бы столь категоричен по поводу Явольского, – пробормотал Гробовщик, пощипывая ус.

– Мы уже обсуждали этот вопрос! – отрезала Романова.

– То есть, носителя для Ключа у вас нет? – прищурился я.

– Все у нас есть. И вообще, Кот, это не твоего ума дело! – немного раздраженно ответила Первая Дева. – Давайте решать вопросы по мере их возникновения.

Сначала найдите Ключи!

- Предлагаю сделать так: я и Кот плотно займемся Шестеренкой, Максим пусть начинает поиск в Астрале, а ты, Лена, сосредоточься на развитии базы. Чую, нам придется тут долго возиться, все непросто.

- Ну, есть только один способ всех гарантированно поднять, и ты его знаешь! - нехорошо усмехнулась Романова, - Хочешь, начнем над ним работать. У меня были такие мысли.

- Нет уж, лучше поискать, - поежился Гробовщик, - Меня больше беспокоит Магистр. Он ничего не предпринимает, и это мне не нравится.

- А зачем ему дергаться? Я же говорила вам, Гамбит Ксанатоса. Мы все сделаем за него.

- Ты преувеличиваешь. Слишком сложная комбинация, и много действующих лиц, чтобы все сошлось, как ему надо.

- У нас же есть шпион, - Романова указала глазами на меня, - Пусть все узнает у Балабанова лично, из первых рук.

- Узнаю. Спрошу. Что-нибудь еще хотите ему передать? - сказал я, вставая, - Стесняюсь спросить, за шпионаж мне будут доплачивать по отдельному тарифу?

Однако к Магистру я отправляться не спешил. Было еще несколько дел, не терпящих отлагательств. Выйдя из святой святых - «центра управления» цитаделью, я отправился вниз, на открытые для публичного посещения уровни крепости. Романова снизошла и мановением руки подняла мою репутацию у Дев до «Восхищения», открыв все возможности Серебряного Оплота.

Наверху крепости царил тишина, лишь Девы прекрасными холодными статуями охраняли пустые верхние ярусы. Внизу же закипела жизнь - я увидел множество НПС и игроков, не принадлежащих к ордену валькирий. На воздушных причалах толкались астральные корабли под флагами разных кланов и альянсов. Игроки, пока немногочисленные, бегали по коридорам Оплота, изучая возможности новой фракции. Так как пока набрать репутацию никто не успел, доступно им

было всего несколько помещений: главный холл, зал респауна, зал фракционных наград, пристани летающих кораблей. Срочно требовалось дополнительное место для новых построек и размещения множества неофитов, именно поэтому Девы подыскивали подходящий Осколок.

Я прошелся вдоль вендоров, с удовольствием любуясь красавицами-Девами. Служители Ордена одевались в синее и серебряное, чем выше ранг – тем темнее оттенок синевы. На лицах многих девушек вились причудливые узоры татуировок, придающие им чуждый, немного пугающий вид.

Хм, все оказалось непросто. Несмотря на «Восхищение» и доступность мне всей наградной линейки, Девы продавали уникальные Чертежи, Рецепты и Свитки только за фракционные таги. Все было завязано на несколько видов этих жетонов, которые, в свою очередь, они выдавали в обмен на ресурсы, золото и выполнение их заданий. Ресурсы в основном редкие и очень редкие, большинство можно отыскать только в Астрале. Капли древней крови, астральные бриллианты, древнее оружие и прочие реликвии, просто куча наименований. Зачем они Романовой? План приобрести несколько уникальных Чертежей и занять нишу первопроходца на Базааре затрещал по швам. Можно, конечно, заморочиться...

Произведя манипуляции с калькуляторами торговых сайтов, я сообразил, что, в принципе, большую часть требуемого, можно закупить на Базааре и привезти сюда. Поменять на таги... В целом, все равно все ресурсы можно приобрести за золото, все завязано на него. Ну, или тупо нафармить, но это не мой метод. Правда, подсчет стоимости логистики поверг в некоторую задумчивость. Плюс, как я понял, самые ценные фракционные таги Девы выдавали исключительно за выполнение их заданий. Все выглядело так, будто Елена стремилась к тому, чтобы игроки, фармящие Астрал, сдавали свою добычу именно в Оплоте. И я не видел причин, почему ей это не удастся. Прямым следствием вскоре будет дефицит астральных реликвий на Базааре, а возможно, и по всей Сфере. Я задумался.

Ладно, нет, так нет. Я сделал пометочку – вернуться к этой перспективной теме чуть попозже. Хотя возможно будет поздно, игроков много и глупо полагать себя самым умным. Казалось бы, нужно искать Ключи, тереть с виртуальными разработчиками, решать судьбы мира – а неиспользованная торговая возможность зудела, как противная заноза. Мне срочно нужно доверенное лицо!

Последний вопрос. Я протянул Элистер, Деве-мистику в одеянии глубокой синевы, янтарную каплю осколка Сердца. У частички легендарного артефакта был неопознанный аффикс, и прежде чем передавать осколок Вельди, я хотел убедиться в его безопасности. Мое кольцо, подарок Грина, к сожалению не работало на предметах такого ранга, нужен был мощный, почти перфектный навык «Идентификации».

Элистер повертела в руках желтый, полупрозрачный кусочек, приблизила его к лицу, вглядываясь внутрь. Недоуменно поджала губы, сощурилась. Затем отдала его со словами:

– Оpozнание невозможно.

– Как это – невозможно? – поразился я, – Может, просто не хватает мастерства? Нужен Великий Свиток, или что-то такое? У меня был такой случай...

– Нет, игрок. Я сделала что могла. Эффект твоего предмета просто неизвестен.

Получив осколок назад, я взглянул на его аффиксы.

Осколок Сердца

??? – неизвестный эффект Либроса.

Значит, она все же частично идентифицировала предмет! Удалось определить направленность, стихию эффекта. И сразу же загадок прибавилось – Либрос, загадочный слой Сна, о котором никто ничего толком не знал, хотя ходило множество слухов. Я задал Элистер несколько наводящих вопросов, но Дева не смогла ответить – видимо, сама не знала.

Возникла мысль показать осколок кому-то из разработчиков, но я ее тут же отменил. Не стоит раскрывать все свои тайны и уязвимые места, в дальнейшем это может сыграть плохую роль. Обстоятельства могут измениться, друзья станут врагами, и наоборот. Доверие – не самая котируемая вещь в Сфере Миров.

На пристани я нашел знакомый астральный скиф. Эллария и Астр, «пешки» Борланда, с нетерпением ожидали отправления.

- Все нормально? Корабли разгружаются? - спросил я, входя на борт.

- Третий неф уже. Кит нервничает, но Панды нас не трогают. Тебя ждут, - пробасил Астр, запуская движитель. В дюзе вспыхнула синяя искра воздушного элементаля, косой парус туго вздулся под напором ветра. Эллария поспешно отдавала концы, освобождая принайтованное суденышко.

- В окрестностях Оплота безопасно? - спросила Эллария.

- В ближайших да, их контролируют патрули Дев, - ответил я, - Дальше - не знаю.

- Понятно. Значит, накинем Вуаль.

Фракционная Вуаль сделала путешествия в Астрале, да и вообще везде, более безопасными. Скрытый ей игрок или корабль мог передвигаться практически незамеченным, что на наших глазах рождало множество новых тактик. Скаутинг, неожиданные нападения из-под Вуали, атаки стелс-брандеров, груженных «Колокольчиками» - все это только начало, первые цветочки...

- Атросити?

- Атросити, - подтвердил я.

Серебряные шпили Оплота потонули в розовом тумане Астрала. Как они вообще здесь живут, как ориентируются? Без опытного капитана, способного проложить курс, без околуперфектных навыков искателя путешествовать в Астрале нереально - просто потеряешься в однообразной пустоте. А если учесть всяких астральных тварей, слухи о которых гуляли по Сфере, и вовсе смертельно опасно. Я видел, как нервничает Астр, как сосредоточена Эллария, вставшая на носу скифа - а ведь Серебряный Оплот еще не успел серьезно отдалиться от цитадели Панд.

Пока мы находились в пути, можно было уделить время решению ребуса Осколка Сердца. Незвестный эффект Либроса, говорите. Я открыл оффорум и фан-сайты, и начал искать информацию.

Либрос, план Снов, Зеркал и Изменений. Одна из самых загадочных частей Сферы. Нет никаких точных, подтвержденных данных. Известные вещи можно было скомпилировать буквально в несколько пунктов.

Итак, он действительно существует. В чем-то подобен плану Тени, но даже по сравнению с ней скорее метафизичен, чем реален. Утверждается, что он доступен при перфектной прокачке ветки магии Разума. Говорят, именно его используют специальные архетипы типа: «мудрец», «оракул», «сновидец». Ходят слухи, что Либрос – именно то невидимое пространство, где идет работа с душами, привязкой-отвязкой точек возрождения, смертью и рождением, то бишь генерацией новых НПС. Есть «приписанный» Бог – Анки, Спящий, формально почему-то относящийся к пантеону Тени. И... самое забавное, у неписей многих миров есть любопытные поверья о настоящих Повелителях Либроса, проходящих через зеркала. Кроме всего этого, я нашел кучу скринов, среди которых преобладали разнообразные фейки. Большинство форумных экспертов сходилось во мнении, что план Снов является неким энд-геймом для архетипов, использующих духовный путь развития. Некоторые способности школы Разума действительно подтверждали такую версию.

Я был уверен, что игроки уже докопались до сути – нельзя недооценивать упоротости некоторых задротов. И был уверен вдвойне, что инфу не найду – делиться ценными сведениями в Сфере не принято, ибо на кону – реальные деньги.

Серфинг оказался не совсем бесполезен. Оказывается, словосочетание «неизвестный эффект N» – периодически встречается на найденных предметах. Означает он всего лишь то, что аффикс принадлежит к еще не разблокированной ветке навыков и ни разу в Сфере не применялся, поэтому оценить и идентифицировать эффект невозможно. Такое очень редко, но бывает. Он определится сам, при первом использовании.

Черные башни Атросити показались издалека. Странный визуальный парадокс Астрала – крупные Осколки Тверди видны с большого расстояния, хотя в розовых облаках теряется все, что дальше нескольких метров от корабля. Над замком я узнал знакомые обводы «Несущего Бурю». Джаггернаут «Стальных»,

прикованный цепью к поверхности Осколка, окружала туча снующих туда-сюда «птичек». Понятно, восстанавливают снабжение – корабли нашей коалиции выгребли все, что не приколочено, оставив Пандам голые стены. Да и то, не все.

По договору астральную цитадель вернули «Пандоруму», как и имя альянса. За этот рыцарский жест, продавленный авторитетом Джокера, руководство нашей коалиции жестко критиковали. Ненависть была слишком сильна, многие мемберы предпочли бы добить поверженного врага, до последнего прессуя всех игроков, вставших под черные знамена.

Да, «Пандорум» не способен сражаться в ближайшие месяцы. У них не было кораблей, не было ресурсов и топлива, моральный дух бойцов упал ниже плинтуса. Имя и репутация растоптаны, над ними потешалась вся Сфера. Почти все союзники разбежались, сдавшись или заключив сепаратные договора. Шэдоу оказался тем самым клеем, державшим кирпичики альянса вместе, и как только он бросил играть, «Пандорум» в считанные недели развалился. В какой-то мере их было даже жаль...

Но – Шэдоу может вернуться. Но – месть лучший из мотиваторов, уж мы-то, прошедшие осаду замков Севера, помнящие оскорбления в чатах и свою бессильную ярость, знали это получше других. И тогда плохо придется уже нам, Панды собирали тысячи игроков, и каких игроков – элиту атлантического комьюнити.

Поэтому я считал, что Джокер поступил мудро. Разделяй и властвуй. Он вернул имя и замок Джерхану, лидеру «Стального Отряда», консулу Панд, которого многие со-алы назначили козлом отпущения. Амбициозный Джерхан ко всему прочему представлял русскоговорящее крыло «Пандорума», в рядах которых после поражения воцарилась откровенная русофобия. Такое решение мгновенно раскололо вражеский альянс еще больше. Лидеры корневых кланов сами хотели встать у руля. В общем, многие игроки решили не возвращаться в возрожденный «Пандорум», а создать свой, новый блэкджэк. Вот только договориться между собой не могли. Насколько я знал, сейчас существовало три крупных лагеря и несколько мелких кланов, отстаивавших свою политику. Между ними уже начались вооруженные стычки.

Драконьи всадники рванулись к скифу, предусмотрительно сбросившему Вуаль на почтительном расстоянии. Я встал на носу, откинув капюшон и скрестив руки на груди, с удовольствием предвкушая их фрустрацию. Халявного килла не

будет, парни.

Разглядев плюс, выданный Джерханом, патруль «Стальных» разочарованно отвернул. Мы беспрепятственно вплыли в черную глотку распахнувшихся драконьих врат.

Да, что-то я зачастил в Атросити. Мрачные своды астральной крепости уже не кажутся чужими. Даже все эти рожи под черными стягами со стальным пауком «Пандорума» – те еще зайки, в сущности. Особенно по сравнению с Шэдоу...

Мы причалили рядом с огромной тушей грузового неффа. Сверхтоннажник разгружался, по сходням спускались фигуры глиняных големов, таскающих зеленоватые бочки и длинные ящики. Магическая кровь Сферы, эллур, жидкий и кристаллизованный, очищенный и природный, вновь наполнял опустевшие кланхраны Атросити. Приятно смотреть, как люди работают, особенно если знать, что все это организовал ты сам.

– Третий! Сегодня пригоню четвертый, остальные – завтра! – отчитался Кит Борланд, махнув рукой в сторону «Крабочудовища». – Эскорт они выделили, все нормально...

Да, стратегическим ресурсом обеспечил вероятного противника ваш покорный слуга. Весь эллур, проданный «Стальному Отряду», принадлежал мне и был выкуплен в торговых баталиях на Базааре. Да-да, во время той самой Черной Пятницы, отголоски которой до сих пор трясут экономику Сферы. А что? Война закончилась, а деньги не пахнут. А когда предлагают хорошую цену, тем более.

Глава 4

Джерхан ждал меня.

Непростой персонаж. Опытный, проницательный и крайне харизматичный лидер. Его боялись и уважали. Бойцы «Стальных» были готовы идти за ним в огонь и воду, несмотря на то, что Джерхан старательно эксплуатировал образ злобного чудовища.

– Хоу, выкручиватель рук! – поприветствовал он меня, – Я как раз вспоминал о тебе, ха-ха!

– Первую половину эллора вы получили, вторая будет завтра, – сказал я. – Пора бы нам рассчитаться окончательно.

Джерхан оскалился – учитывая аватар громадного огра, выглядело это устрашающе, и щелкнул пальцами. Из инвентаря появился небольшой запертый ларец, украшенный вычурной золотой оковкой. Я поймал небрежно брошенный ключ и открыл его.

На бархатной подложке лежал крупный волшебный камень, пульсирующий тусклым лимонно-желтым светом. Легендарного качества, с одним единственным, но крайне редким аффиксом – «Освобождение Душ». Так называемый глорт, Камень Духов, позволяющий выпускать заключенные в «пожирателях» души НПС. В свободной продаже их не имелось, один захватили наши при взятии Атросити, но мне он не достался – предмет мгновенно попал в загребущие лапы Хирда. А на гербе хирдманнов аршинными буквами написано, что Хирд может взять чужое, но никогда не отдаст своего. А между тем мне такой артефакт очень нужен – я должен уметь не только похищать души, но и освобождать их в нужный момент. Причем крайне желательно, чтобы об этой способности никто не знал.

– Надеюсь, мы сохраним конфиденциальность, Джерри, – сказал я, убирая камень в сумку. – И в вопросе поставок эллора, и в вопросе твоей оплаты.

– Старые Боги слышат твои слова, – согласился лидер «Стальных».

– Как ваши дела?

Джерхан угрожающе зарычал, недобро перекосившись. Кажется, я внезапно испортил ему настроение.

– Вы похитили всех наших рабов, украли все наши вещи и выставили дерьмом перед всей Сферой – и ты спрашиваешь, как наши дела?! Издеваешься?! Я бы убил тебя только за эти слова, клянусь Кровью и Сталью!

– Воу-воу, спокойнее. Это просто вежливость, не слышал?

– Наша безопасность, наши союзники, наша стратегия – все оказалось дерьмом! Шэду сделал нас не тем, чего мы хотели. Но я все исправлю! Больше никаких завоеваний, территорий и дерьмовых союзников! «Пандорум» снова станет гордым альянсом наемников, и от нашего имени будут трепетать вся Сфера!

– Не сомневаюсь. Кстати, наемникам нужен эллур. Я могу предложить постоянные поставки, минуя Баззар, по вполне достойной цене.

По агентурным данным, все семь рудников эллур, ранее кормивших Панд, сейчас были недоступны. В результате боевых действий все они разорены, а по мирному договору часть отходила во владения Роя и Хирда. С таким переделом была крайне не согласна оппозиция Панд, ранее хорошо кормившихся с месторождений. Джерхан же, наоборот, проповедовал «путь меча», призывая отказаться от мирных способов заработка. В его политике, в принципе, было рациональное зерно – «Пандорум» поднялся именно как альянс чистых наемников, презирающих крабство.

– Время торговли прошло, – ответил Джерхан. – Ты помог, и Старые Боги это запомнят. Нам будет нужен эллур, да... Но сначала мы должны снова наполнить наши кошельки!

Пятьдесят три тысячи галлонов эллур – накопленные за время блокады Базаара стратегические резервы, двадцать из которых были лично моими, а остальные закуплены на средства «Севера», пролили настоящий золотой дождь. Общая сумма сделки составила почти сорок миллионов золотых. Моя чистая прибыль, не считая комиссионных, вышла в два с половиной миллиона. Казна богатейшего альянса Сферы оказалась опустошена, пришлось даже взять в счет оплаты несколько артефактов. Причем это была одна из самых легких сделок на моей памяти. Эллур был нужен всем, я просто поставил Джерхана перед выбором – либо я продаю всю партию ему, либо – его конкурентам из числа бывших Панд.

Чутье подсказывало, что эллур надо сбрасывать. Ситуация постепенно устаканивалась, и хотя на Базааре сохранялся дефицит, а торговцы Роя и Хирда придерживали основную массу товара, я прогнозировал, что все скоро изменится. Мне был известен примерный объем запасов, предполагаемый объем спроса, внутренняя, политическая подоплека вопроса – и я решил сделать свой

ход. Продать всю партию, не дожидаясь, пока проснутся конкуренты, пусть даже немного дешевле рыночной стоимости, но зато сразу, оптом, заодно привязав к себе бывшего врага.

– Если вопрос в финансах, то нет проблем, – усмехнулся я, – Расплачиваться можно не только деньгами. Мне достаточно будет вашего слова... вернее, подписи под контрактом.

* * *

Закончив торговые дела, я использовал Камень Душ и вернулся в Эйр. Рассчитывал нанести визит Вельди и вручить так толком и не идентифицированный презент, но планы сорвал Магистр, настойчиво пригласивший навестить его. Именно сейчас, и как можно скорее. Я поймал себя на том, что начинаю испытывать небольшой мандраж от его приглашений. Прямо как работник, которого вызывают к начальнику на ковер. И это ощущение совсем не нравилось.

Я Кот, гуляющий сам по себе. Свободная птица, и вот такая вот подчиненность меня злила и нервировала. Но выбора не было, пока не было.

Магистр выслушал мой доклад без особого интереса. Подняв бровь, язвительно сказал:

– Насчет поведения Компаса... Он не может определить местоположение третьего Ключа только по одной причине – тот находится в меняющейся локации, не имеющей твердых координат. Подобными свойствами в Сфере обладают только Бесконечные Пути. Ключ спрятан в Хелт Акор.

– В Хелт Акор? Проще отыскать иголку в стоге сена, – усмехнулся я.

– А кто обещал, что будет легко? – сказал Балабанов. – Знаешь, Олег, меня поражает твое поведение. Ты кровно заинтересован в нашем успехе, но постоянно занимаешься левыми делами – разборки с Пандами, какая-то торговля... Сосредоточься на поиске Ключей! Отправляйся в Шестеренку, найди пятый Ключ!

- Вы тоже не рассказываете все до конца. Не даете четких инструкций. Кто будет его носителем? Что делать с вашими «спящими» коллегами? - парировал я, немного раздраженный его наездом.

- Вопрос очень деликатный. Нужно решать индивидуально. Я попрошу, чтобы тебе выслали данные по трем остальным людям из моей бывшей команды. Там будут все инструкции.

- Как я понимаю, один человек не может одновременно владеть несколькими Ключами?

- Да, один Ключ-один носитель. Собственно, затем я тебя и вызвал...

- В смысле? - удивился я

- К сожалению, твоих навыков недостаточно для поиска Ключей. Тебе нужна команда. Я позаботился об этом. Подобрал тебе спутников, которые будут сопровождать, охранять, возьмут на себя боевую часть операции. Чтобы не повторилась история в Дыре, когда тебя зажали бойцы Панд!

- И присматривать, - добавил я про себя, вслух спросив:

- Вы серьезно? Спутников? Вы имеете в виду НПС?

- Нет, не НПС. Игроков! - усмехнулся Балабанов, - Они помогут вам. Их лидер - как и ты, мое доверенное лицо. Она и возьмет следующий Ключ.

- Она? - немного опешил я от такого поворота событий.

- Она. Ее зовут Лу, и она глава «Бестий». Наверняка ты слышал о них - это клан известных кибер-спортсменов, лучших бойцов Сферы в формате группы.

Новости немного ошарашили. Магистр, очевидно, решил обложить меня слезжкой не только в реале, но и в Сфере. Выходит, мне теперь придется путешествовать в компании, то есть плотным присмотром каких-то «Бестий»?

– Как-то мне это не очень нравится. А что вообще им известно? О вас, о других разработчиках, о Ключах? Они знают, что вы – Балабанов?

– Лу знает то, что получит Ключ. Мы плотно поработали с ней и здесь, и в реале. Я могу очень огорчиться, если ты будешь пытаться открыть ей глаза. Намек понимаешь? И да, для Романовой и К° «Бестии» должны остаться просто твоими наемниками, не больше и не меньше.

В общем, от Магистра я вышел в расстроенных чувствах. Стукнул в «Гонец» светившемуся зеленым контакту Алекса:

ХотКот: Алекс, привет! Что можешь сказать насчет «Бестий»?

АлексОрдер: Что, тоже смотрел Кубок? Ну не нубасы, а?! Так профукать финальный бой! Зла не хватает! Три сотни проиграл.

ХотКот: А...ну да. Я вообще про другое хотел спросить. Понимаешь, хочу их нанять на одно дело.

АлексОрдер: Кого?

ХотКот: Этих «Бестий». Ну, команду Лу. Почти все на мази, хотел только твое мнение узнать.

АлексОрдер: Ха-ха! Вот чешет. Ладно, пока, меня тут дергают...

Моя верная помощница Сеть выдала несколько страниц, пестревших ссылками на рейтинги, турниры, бои. «Бестии» и Лу, их бессменный лидер считались самыми крутыми ПВП-спортсменами ру-сегмента Сферы. Их команда существовала больше года, и за это время «Бестии» взяли почти все призы мелких турниров и заработали репутацию легенд. Единственная вершина, которая им не покорилась – главный турнир Сферы, «Королевский Кубок». Я не следил за кибер-спортивной жизнью, но буквально несколько дней назад состоялся финал этого престижного соревнования. И «Бестии» слили его каким-то «Хаттори», от чего на оффоруме множились длинные гневные треды.

Ладно, «Бестии» так «Бестии». Прорвемся.

* * *

Я отправился в Эйр – нужно было воспользоваться моментом и навестить Вельди, вручив Осколок Сердца. Работа Ниэла, ее легендарного предка, быть может, разбудит финальный квест, после которого девушка наконец-то станет моей «пешкой»? Эффект Либроса на осколке не опознан, но вариантов нет, нужно пробовать.

Замерев перед дверью, я прислушался. Внутри было тихо, разве что доносился непонятный шорох, похожий на шелест перелистываемых страниц. Толкнув дверь, я вошел, увидел светловолосую девушку, склонившуюся над старинной книгой.

– Привет, Вельди!

Девушка была так увлечена чтением, что не обратила внимания на звук шагов и тихий скрип открывающейся двери. Только услышав мой голос, она подняла светловолосую голову, склонившуюся над огромным, древним на вид фолиантом. Вызванный внезапно мимолетный испуг на лице сменился радостной улыбкой.

– ХотКот!

Спустя секунду она уже висела у меня на шее, болтая ножками в воздухе.

– Наконец-то! Я так долго ждала!

– Соскучилась?

– Ну, господин Хоткот, неприлично же порядочную девушку спрашивать о таких вещах, – лукаво улыбнулась Вельди, – Да, соскучилась! У дяди, оказывается, была прекрасная библиотека, да и с «колосьями» я подружилась... но все равно тут невыносимо скучно.

Девушка заняла заново отстроенную башню Сиэджа Ниэлита, своего дяди, прежде – придворного волшебника Народа Эйр. По моей просьбе Эндвед, молодой эрр Народа, разрешил ей поселиться в цитадели Эйра, под надежной охраной фракционных гвардов.

– К сожалению, большинство книг дяди погибло при пожаре, но кое-что сохранилось, – поделилась девушка, – Смотри, «Монструм Мануал», одно из редких изданий, копия с оригинала, написанного в Аудиториуме! Теперь я знаю о монстрах все!

Она хихикнула. Я мельком взглянул на пухлый фолиант размером с половину стола – ну да, синий абрис «редкого» предмета, хорошая Техника Развития для навыков «Знание Монстров», «Знание Чудовищ», «Знание Аберраций». Внимательно изучив такую книгу, можно неплохо поднять очков мастерства, основательно пополнить собственный бестиарий, а при удаче – получить бонус к урону против описанных монстров. Незначительный, но курочка по зернышку, как говаривал мой незабвенный отец.

Книгочтение, Книги Навыков и Техники Развития – целый пласт геймплея в Сфере, АлексОрдер, имеющий архетип «книжника», как-то обмолвился, что не меньше половины ОМ получает не в результате гринда или квестов, а разыскивая и изучая подобные книги. Я даже выкупал для него на Базааре синие и фиолетовые лоты по особому списку, когда было время.

– У меня две новости, и обе хорошие, – сказал я, не отпуская девушку из рук и откровенно любуясь зардевшимся милым личиком.

– Я могу вернуться домой? – с надеждой спросила Вельди.

– Да, Вельди. Война закончилась. Думаю, ты в безопасности. Можешь вернуться в свой дом. Собирай вещи, я провожу тебя.

Я был вознагражден горячим искренним поцелуем. Глаза девушки заблестели, вырвавшись из моих объятий, она радостно закружилась по комнате.

– Нет никаких вещей! Я готова, прямо сейчас!

– А ты не хочешь узнать, какая вторая новость?

– Ой, я так обрадовалась просто, – не переставала улыбаться Вельди. – Какая?

– У меня есть подарок для тебя, – сказал я.

Запустив руку в сумку, я нашарил осколок кристалла, случайно попавший в мой инвентарь в Атросити. Частичка разбитого Сердца Древних, замкового артефакта работы Ни-Эла, легендарного мастера, которого род Ниэлит считал своим предком. Правда или вымысел? Мне предстояло узнать.

Я протянул девушке полупрозрачную, янтарную каплю.

– Что это, ХотКот? – доверчиво спросила Вельди, взяв из моих рук неопознанный артефакт и пристально вглядываясь в его глубину.

А затем произошло нечто странное.

Глава 5

Спрыгнув на пол со стола, зашипел Фредерик, выгнув спину и встопорщив шерсть. Черный кот яростно шипел в пустоту, а затем бросился вверх по лестнице, в несколько прыжков исчез в приоткрытой дверной щели. Я поднял бровь, проводив его взглядом, затем взглянул на Вельди.

Девушка замерла неподвижно, будто замороженная. Я ждал – такое бывало, когда искин, управляющий НПС, сталкивался с необычной задачей, вне пределов компетенции, и подключал дополнительные мощности. Или обращался к местной ноосфере, «процедурному» или чему-то еще, я не знал точно механику процесса.

Боковым зрением почудилось движение. Я обернулся – нет, никого, а когда вновь взглянул на Вельди, девушка уже «оттаяла». И вела себя очень странно.

Она недоуменно осматривалась, будто не понимая, как здесь очутилась. Затем поднесла к лицу свои руки и стала разглядывать их, словно впервые увидев. Прошептала что-то, но так тихо, что я не расслышал слов.

- Вельди? Все в порядке? – тревожно поинтересовался я.

- Вельди? – удивленно переспросила девушка, уставившись на меня, – Хоткот?

Что-то в выражении лица мне не понравилось – оно стало другим, словно чужим. В Сфере внешность детализована почти так же, как в реальном мире, все тонкости физиогномики передают эмоции. Так вот, лицо Вельди внезапно показалось чужой накинутаой маской, и эта метаморфоза испугала. Беззвучно шевелящиеся губы, напряженно изучающие меня глаза. Что произошло? Что я наделал, дав ей осколок Сердца?

- Мне... мне не очень хорошо... – робко улыбнулась девушка. Появившиеся на щеках ямочки, знакомая улыбка сняли ощущение чуждости. Вельди отступила на шаг, оперлась о стол, вновь взглянула на свои руки, потом – на меня:

- Что произошло, Хоткот? Что ты мне дал?

- Осколок Сердца... Кстати, где он?

Осколок исчез. Только что Вельди держала его в руках, жадно вглядываясь в глубину янтарной капли, но сейчас его не было, словно невидимый фокусник продемонстрировал свое мастерство. Осколок будто растворился в воздухе, пропав бесследно. Я ничего не мог понять. Шагнул к Вельди, осторожно взял ее за плечи, взглянул в глаза:

- Вельди? Что ты почувствовала? С тобой точно все хорошо?

Племянница волшебника аккуратно отстранилась. Неуверенно прошла по круглой комнате, остановилась перед большим зеркалом в витой золоченой раме, изучая свое отражение. Поправила несколько выбившихся прядок.

- Осколок? Я... не знаю. Какая-то темнота... Болит здесь и здесь, – она прикоснулась к виску и к груди.

Вновь почудилось движение. Я наконец-то догадался включить «Теневое Зрение» и проверить окружающий мир в плане Тени. Вроде бы все чисто, а нет, не все! Странный шлейф, словно возмущение воздуха от быстрого движения, медленно рассеивался в серой пустоте. След тянулся от места, где Вельди получила от меня Осколок к ее неясному силуэту, стоявшему возле зеркала. Мелкие Тени испуганно шевелились, поспешно расползаясь в стороны.

Мне все меньше нравилось увиденное. Что-то произошло, осколок инициировал какое-то изменение. Шипение Фредерика, необычное поведение Вельди, странный след, испуг Теней, что все это значит? Я внимательно взглянул на девушку «теневым зрением». Оно острее, даже то, что не видно в материальном слое, обычно выдает свою сущность в Тени.

Ничего особенного. За исключением остатков шлейфа, обвинившего девушку несколькими туманными витками. Впрочем, он таял на глазах, не оставляя следов. И... странного поведения мелких теневинок. На мгновение прыгнув в одну из Теней, я ощутил сильную эмоцию страха, очень похожую на ужас перед колючей вспышкой Света. К сожалению, допросить низшую Тень невозможно, они полуразумны, как собаки или амебы. Видно, что испугались. Но чего?

– Вельди, ты хотела отправиться домой, – сказал я, выключив «теневой» фильтр.

– Домой? – растерянно переспросила девушка, застывшая у зеркала.

– Да, домой! Разве ты не помнишь нашего разговора? – спросил я. – Собирайся, я провожу тебя.

– Прости, Хоткот, у меня все вылетело из головы, – виновато улыбнулась девушка. – Не обращай внимания, пожалуйста. Просто мне не очень хорошо.

Она наконец-то отошла от зеркала, начала подниматься вверх по лестнице – в жилую комнату, куда минутой ранее сбегал Фредерик. Вдруг остановившись, племянница мага прижала пальцы к вискам и пожаловалась:

– Голова раскалывается. Будто тысяча голосов говорит одновременно!

– Чем я могу помочь тебе, Вельди?

– Не знаю. Я подумаю... Мне нужно отдохнуть... Уходи, Хоткот.

Она легкой тенью проскользнула в приоткрытую дверь. Оттуда вновь донеслось кошачье шипение, а секунду спустя из комнаты опрометью, прижав уши, выскочил Фредерик. Дверь захлопнулась, едва не прищемив коту хвост, отчетливо щелкнул замок.

Нам ясно дали понять, что не хотят видеть. Я наклонился и погладил Фредерика, застывшего у моих ног. Кот был напряжен, как струна, и слегка дрожал. Никогда прежде я не видел его таким.

– Эй, брат лихой. Что случилось с твоей хозяйкой? – спросил я у него тихо, присев на корточки.

И вдруг заметил иконку активного задания, горящую в углу зрения. Видимо, оно инициировалось в момент передачи Осколка, но все эти странности отвлекли меня.

Задание «Мечта Вельди» изменено на задание «Великий Древний»!

Внимание, класс задания изменен на уникальный персональный квест!

Внимание: при отказе от выполнения вы полностью утратите репутацию с Вельди Ниэлит!

Последний дар Ни-Эл, корантира Кости, может оказаться как проклятием, так и благословением для потомков Древних. Помогите Вельди Ниэлит разобраться с наследием своего легендарного предка.

Награда: Если Вельди останется в живых, она навсегда станет вашим спутником.

Внимание: это задание может содержать контент 18+, а также ужасы и жестокие сцены. Администрация игры не несет ответственности за ваше психическое состояние во время его выполнения.

Принять: Да/Нет?

* * *

Заполнив последние данные в декларации на вывод средств, я щелчком переправил ее представителю «Золотого Хомяка». Вернее, функционеру администрации в его лице – уникальный золотой ник напрямую говорил об этом. С игроками, выводящими средства свыше ста тысяч в реальной валюте, работали исключительно люди.

– С документами все в порядке, – через некоторое время сообщил менеджер. – Но есть одна небольшая проблема. К сожалению, сейчас лотов на покупку игрового золота по заявленной вами цене нет. Есть два варианта...

– Как это нет? – перебил его я, одновременно запуская интерфейс аукциона.

– Ну, вот так. Небольшой спад спроса. Игровое золото чуть дешевеет. Есть два варианта: мы выставляем ваш лот на аукцион и ждем клиента, либо... исполняем его несколькими закупочными лотами, но курс вывода будет ниже.

Я проверял его слова, изучая график аукциона покупки-продажи игровой валюты, переключивая список лотов. Увы, сотрудник «Хомяка» не обманывал. Курс золотого слегка упал. Лотов на покупку один к десяти не было, все они находились в промежутке между 10,75 и 10.20. Немного, но крайне неприятно, когда выводишь объем.

– Посчитайте, сколько будет, если исполнить сразу? – попросил я.

– Секунду. Общий курс составит 10, 54 золотых к алтыну, вы получите на счет, за удержанием всех платежей, 64041 алтын. Проводим?

Обдираловка! С миллиона золотых – шестьдесят четыре тысячи алтынов! Все-таки любой вывод виртуальной валюты – развод. Декларируемая реклама твердого курса один к десяти и беспроблемного ввода-вывода не имела ничего общего с действительностью. Вернее, в ней просто не говорилось о колебаниях курса, десяти процентах администрации и двадцати пяти – государственном налоге. Тем не менее, выбора не было. Пример «КОСМОЗОЛОТА», которое благополучно прекратило свое существование, связавшись с теневой схемой,

убеждал – читать не стоит. Да и обжегся я уже на «КОСМОСЕ», хватит...

Вздыхнув, я отметил галочкой требуемые пункты виртуального документа и вновь отправил его банкиру. Кивнув, тот произнес:

– Все готово. Процесс запущен. В течение суток вы получите деньги.

Деньги. То, зачем я сюда пришел. Мои мечты осуществились, цель была достигнута: на игровом счету числилось девять, вернее уже восемь (миллион я только что вывел) с гаком миллионов золотых, на реальном – с учетом нового поступления, больше семидесяти тысяч алтов. Этой суммы хватит на несколько месяцев безбедной жизни. Вот только зачем они мне?

Я не ощущал радости. Скорее усталость, жуткую опустошенность и досаду. Все, зачем я днями и ночами зависал в капсуле, став настоящим виртуальным наркоманом – пошло прахом. Алена ушла и явно не торопилась возвращаться, а я вляпался в дерьмовую историю с Ключами, и теперь под окнами ежедневно дежурит черный «турбо». Выйти на Агасяна напрямую не удавалось, да и с Вельди началась какая-то мутная история.

Кажется, меня начала накрывать самая черная депрессия. Надо как-то взбодриться.

Лу: Мы будем на месте через полчаса. Где тебя найти?

Как раз маякнули «Бести», с которыми мы договорились встретиться в Эйре. Когда они появились на пороге «Мельницы», Кирана как раз убирала с моего стола батарею пустых пивных кружек. Виртуальный алкоголь, бьющий по мозгам ничуть не меньше настоящего, загнал черную тоску куда-то под лавку. Оживленным, хоть и слегка затуманенным взглядом я с интересом наблюдал за подходящими ко мне живыми легендами ПВП.

Трое. Впереди – девушка, та самая Лу. Невысокая, миниатюрная, с ярко выраженными раскосым разрезом глаз. Но не китайским, корейским или японским, мы давно наловчились отличать, а скорее среднеазиатским. Тот самый случай, когда можно уверенно сказать, что внешность персонажа

скопирована с реальной со всеми ее достоинствами и недостатками. Девушки, создавая аватара, обычно делают его безупречным, поэтому в Сфере полно идеальных красоток. Лу же явно не заморачивалась. Ей то ли было плевать на внешность, то ли – у меня вдруг возникла такая мысль, глядя на ее уверенную походку, ее женским аватаром играл вообще парень на «алмазном» аккаунте.

Легкий гладиаторский комплект делал Лу похожей на древнегреческого воина. Поножи, чешуйчатый доспех, юбочка из тяжелых кожаных полос, оставляющая открытыми круглые колени. Впечатление усиливал небольшой выпуклый щит, украшенный переплетенными змеями и короткий меч – ксифос. Впрочем, я видел видео, где она под орех разделявала толпу верзил, вооруженных гораздо более длинными дрынами.

– Ты – Хоткот? – спросила Лу, и, не ожидая приглашения, села напротив.

– Одрис! – отрекомендовала она угрюмого бородатого громилу, на наплечнике которого горел золотой тигр, а из-за плеч выдавались рукояти двух боевых топоров. Второго спутника, улыбчивого светловолосого парня в тканевом прикиде волшебника представили как Данте. Интересно, она этих оболтусов всюду с собой таскает? Охрана ей явно не нужна, скорее – моральная поддержка.

– Меня можете называть просто Кот, – улыбнулся я. Да, мне не нравились эти ребята, не нравились как прокси Магистра, которые будут плотно присматривать за мной, но... Я никогда не был сторонником ненужных конфликтов и лишних обострений. Они лишь сужают окно возможностей, в отличие от хороших отношений. Раз уж нам придется работать вместе, стоит попробовать подружиться. Возможно, из этого что-нибудь выйдет...

– Кот. Хорошо! Значит, давай сразу договоримся, Кот, – взяла быка за рога Лу. – У нас – боевая конста. Знаешь, что это такое? Все слушают меня, мои команды. Чтобы ты не был пятым колесом в телеге, надо...

– Воу-воу, полегче! Для начала немного сбавим обороты, – по-прежнему улыбаясь, перебил я. – Значит, так. Я к вам не напрашивался. Скажу больше – мне ваша помощь вообще не нужна.

– Нам придется работать вместе! – припечатал ладонь к столешнице Одрис, – Как я понимаю, это достаточно сложное задание. Всем лучше, если мы будем работать в команде. Правильно?

– Неправильно, – возразил я. – Если у вас есть желание и возможность искать Ключи, вы можете заняться этим сами. Без меня. Самостоятельно. Поверьте, я буду только рад.

Лу неожиданно прижала палец к губам. Согнула руку в локте, быстрым жестом указывая напарникам направление атаки. Одрис рванулся вперед, как таран, Данте моментально скастовал нечто вроде сияющей ауры, окружившей «Бестий». Короткая потасовка – и я внезапно увидел, как Лу придерживает выхваченного из невидимости игрока, предусмотрительно державшегося вне радиуса действия «Гнева».

Желтый ник, плохая карма. Некий Тиалль, мелкий аватар хоббита, идеально подходящий для разведчика-вора. Знакомый тег ПРОЕКТА АД! Значит, слежку установил Тао? Ему-то что от меня надо?!

– У нас завелись лишние уши! – хищно усмехнулась Лу, коленом прижимая к полу шпиона, – Разберемся сами или подождем гвардов?

Тиалль неожиданно рванулся, змеиным движением вывернулся из захвата, бросился к двери, исчезая на ходу. Он использовал какое-то ускорение, и на секунду показалось, что сумеет ускользнуть. Но нет. Проявился уже на пороге, вздернутый в воздух резким ударом. Следом из стелса возник его убийца – двухметровый черный демон в устрашающей клыкастой маске, гибкий и чешуйчатый. Тиалль корчился на зеркальных серповидных когтях, пронзенный насквозь. Демон выдернул руку и молниеносным ударом добил игрока, и я рассмотрел, что когти – всего лишь тройные клинки лезвий, закрепленных на его предплечьях.

Завизжала Кирана, убиравшая посуду. Твари из Бездны не пользуются популярностью в Королевствах. Десять секунд – и здесь появится городская стража. Как только Тиалль умер, и «Бестии» синхронно вписались в килл, демон исчез. А Лу, снова присев за стол, поставила передо мной нефритовую фигурки «пешки», изображавшую демона со сложенными за спиной полумесяцами крыльев.

– Видишь, а ты заладил – сам, сам! – криво усмехнулась она. – Познакомься, это Зверь. Важная часть нашей команды.

– Сколько вас вообще? – спросил я. Сказать, что очень впечатлен увиденным, было нельзя. Да, быстрые, ловкие, скиллованные «профи», сработанные в команде. Вот факт слезки роги ПРОЕКТА озадачил гораздо сильнее.

– Всего в клане – шестнадцать. Но основной состав – шесть или десять, в зависимости от задачи. Магистр сказал, что ты дашь подробную информацию по заданию.

– Предлагаю для обсуждения перейти в «Гонец», – сказал я. Тем более от стойки уже спешил трактирщик и его дочка, явно не обрадованные очередной разборкой игроков в «Мельнице».

Так мы и сделали. Балабанов, как я и думал, лишь в общих чертах обрисовал ситуацию Лу. Я не знал, в курсе ли она вообще, что он – воскресший разработчик, или все представлено так, что они участвуют в секретном игровом эвенте. Магистр настоятельно просил не общаться на эту тему, и я был уверен, что мои откровения не придутся ему по вкусу. Интересно, чем Балабанов купил эту Лу? Решил проблемы в реале, как мне? Или просто пообещал большую пушку, необходимую ПВП-тима для того, чтобы нагнуть всех соперников? Скорее всего – и то, и другое, и еще что-то третье...

Хоткот: При всем уважении, Лу. Повторяю. Мне ваша помощь, в принципе, не нужна. Хотите – можете искать Ключи отдельно. Не хотите – следуйте за мной. И старайтесь помочь по мере возможности.

Лу: Я тебя услышала. Странная позиция... Многие на твоем месте были бы счастливы получить нашу помощь.

ХотКот: Ну, так и обратитесь к тем, многим. Давайте так – вы мне просто не будете мешать?

Лу: Так мы каши не сварим. У тебя есть цель, у нас есть цель, если объединим усилия, сделаем все быстро! Вообще не понимаю, почему должна тебя

уговаривать.

ХотКот: Меня не надо уговаривать. Все решено за нас. И работать вместе я не отказываюсь. Но в твое подчинение меня никто не передавал. Это понятно?

Лу: Вполне. Хорошо, давай обсудим. Как ты видишь наше сотрудничество?

ХотКот: Очень просто. По легенде вы изображаете мою охрану. Вот и договоримся – в боевых ситуациях ты берешь командование, во всех иных вы слушаетесь меня.

Лу: Я не уверена, что ты можешь эффективно организовать поиск.

ХотКот: Не уверена – организовывай сама. Только без меня.

Лу: Думаешь, не смогу? Считаешь себя таким уникальным? Незаменимых не бывает, Кот!

ХотКот: Да плевать, кем я себя считаю. Короче, расклад простой. Вот координаты. Завтра встречаемся там, если хочешь работать. Не хочешь – я вас не держу. Ищите Ключи сами.

Глава 6

Проснувшись с утра и закинувшись кофе, я по привычке врубил Сеть и начал изучать нюансы нового задания. Компас Сэй-Руса утверждал, что один из Ключей спрятан в Шестеренке, центральном из трех Миров-Кузниц. Предстояло новое путешествие – на этот раз нас ждали Верхние Миры.

Верхние Миры – некое царство Света в Сфере. Достаточно своеобразное, конечно. Их всего семь, и там возможен старт игроков только с «золотыми» и «алмазными» аккаунтами. Уникальные расы, развитый культ Богов Света, усиленные настройки безопасности, некоторые интересные ресурсы. Минимальный уровень кармы для входа – голубая, хорошая. Практически полное

отсутствие фракций с «темным» мировоззрением и демонических существ. Ну и сайты, рандомные и стационарные данжеоны, тысячи квестовых цепочек и миллионы поручений. Игроков, как ни странно, здесь обитало не так много, как можно предположить. Всего одна двадцатая комьюнити Сферы предпочитала райские кущи Серым Мирам или адским провалам Бездны.

Шестеренка... Я посмотрел видео, покрутил скрины, прочел несколько гайдов. М-да... Кажется, я начал понимать, с какими сложностями столкнулась команда Романовой. По идее, мир классифицировался как «небольшой» и, судя по картам, был в несколько раз меньше Дорсы. Но он представлял собой не что иное, как огромный сферический механизм. Гигантские вращающиеся шестеренки размером с город, зубчатые колеса, рычаги и муфты – циклопическое устройство, невероятное сплетение магии и техники. Все это, перевитое голубыми кабелями магопроводов, жужжало, скрипело, вращалось, пребывая в постоянном движении. По двигающимся улицам, эстакадам и эскалаторам сновали тысячи дромонтов и Кованых – странных искусственных созданий, населявших Миры-Кузницы. Весь огромный механизм Шестеренки представлял собой циклопический многоуровневый лабиринт, в глубине которого скрывались целые города. Если учесть, что он постоянно двигался, меняя конфигурацию, подобно кубику Рубика, можно представить, какой головоломкой нас озадачил владелец Ключа.

Игроки писали о множестве тайных мест, которые находили, исследуя Шестеренку. Арсенал, Библиотека Миров, Золотой Двор, и конечно Великий Лабиринт – цель многих пилигримов, стремящихся в этот мир. Именно здесь первопроходцы когда-то получили первые Чертежи астральных кораблей, движителей и спеллджамперов. Глубины Мира-Кузницы и сейчас представляли собой титанические сборочные цеха и верфи, на стапелях которых для всей Сферы строились корпуса летающих судов.

Недешевым выходил и билет до Шестеренки. Девять пересадок, почти тысяча золотых – небольшой капитал для начинающего игрока.

«Бестию», как я и думал, пришли. Робкая надежда на гордость Лу оказалась напрасной – они предпочли засунуть свою обиду куда подальше и стать моим молчаливым конвоем. Ну что же, придется запускать план «Б». Магистр и Лу хотят использовать меня? Посмотрим, кто кого переиграет в итоге.

Сквозь радужную пелену портала проступили угловатые очертания Шестеренки. Выйдя, я немного ошарашенно огляделся – одно дело рассматривать скрины и видео, и совсем другое – видеть все своими глазами.

Поразительное отличие от условно-средневековых миров Сферы. Мы шагнули в торжество манапанка, царство полированного металла, пронизанного лазурными жилами магопроводов.

Портал привел на громадный гексагон площади, плоскую вершину шестигранного механического зиккурата. На горизонте, разрезанном остриями торчащих шпилей, медленно вращались исполинские зубчатые шестеренки. Множество народа – игроки на летающих маунтах, НПС, торговые караваны расходились потоками, спускаясь вниз по огромным движущимся лестницам. Наверху астральные корабли заползали в ячейки предназначенных для них причалов, очень похожих на шестиугольные соты. И везде вокруг бегало и порхало, сновало и левитировало множество удивительных существ.

Дромонты. Раса механоидов, населяющих Миры-Кузницы. Я видел этих необычных созданий на Базааре, но здесь они, кажется, составляли подавляющее большинство населения. Совершенно разнообразные по форме и размеру, от небольшого металлического кубика с глазом, снующего на четырех паучьих ножках до громадных левитирующих существ, похожих на спрутов из-за шлейфа шевелящихся гофрированных конечностей.

Гробовщик в неизменной шляпе и бинтах ожидал нас. Его тоже сопровождал эскорт: четверка валькирий из Оплота, в одинаковых иссиня-черных облегающих доспехах, с крылатыми обручами, увенчанными сияющими волшебными камнями.

– Это кто? – коротко спросил он, глянув и мгновенно оценив «Бестий», стоящих за моей спиной.

– Со мной. Мои люди. Помогут в поиске, – сказал я, сделав «лицо игрока в покер».

Свечкин если и удивился, то не подал виду. Изящным росчерком взмахнул шляпой, обмахнув пером идеально чистые шестиугольные плиты мостовой, приветствуя мой молчаливый конвой. И сказал:

– Понял. Следуйте за мной.

Поток игроков и НПС, спускающихся в механические дебри Шестеренки, сужался, разделяясь на очереди, проходящие через необычные рамки, возле которых дежурили патрули местных стражей. Мы шагнули сквозь полупрозрачную завесу, приветливо мигнувшую зеленым, и тут же были тщательно просвечены голубым лучом, который испускал единственный глаз огромного левитирующего дромонта. Все это делалось на ходу, без малейших препятствий движению, но трехметровые монструозные Кованые, металлическими гигантами застывшие на боевых постах, как бы намекали, что хулиганить не стоит.

Гробовщик прекрасно ориентировался в хитросплетении порталов, эстакад, эскалаторов и лифтов, пронизывающих уровни Шестеренки. Видимо, бывал здесь раньше. Он привел нас на ярус, полностью занятый разнообразными гостиницами и указал на одну из дверей.

– Ближайшее место к кругу возрождения, игроки. Советую привязать вам Камни Душ.

Лу: У меня два вопроса. Есть какой-то план вообще? И кто эта мумия?

Хоткот: План нам озвучит «мумия».

Лу: А кто он вообще? Странный непись.

Хоткот: Эта информация платная. Озвучить расценки?

Лу:

Свечкин, в свою очередь, неожиданно залихватски подмигнул, поймав мой взгляд. Кажется, он с лету сообразил, кто такие «Бести» и зачем они здесь.

– Итак, задача проста и одновременно очень сложна. Нам нужно найти одно тайное место в Шестеренке, появляющееся на один час в сутки, в совершенно

случайном месте. Вы, игроки, называете такие места «сайты»... Есть у вас какие-то предложения?

Я промолчал, пожал плечами. Взглянул на Лу. Ей не терпелось высказаться:

– Есть более точная классификация сайта, чтобы настроить Поиск? Размер, тип, примерная локация?

– Ничего такого не известно. Класси... чего? Знаем только, что место сложно найти.

Что такое «сайты»? На интернациональном сленге игроков Сферы это слово, как ни странно, означает скрытые инстансы. Они возникают в результате заданий НПС, динамических событий, либо принадлежат к случайно генерируемым данжеонам. Надо понимать, что под данжеоном тут понимается не классическое подземелье, а все что угодно, начиная от маленького Волчьего Логова, и заканчивая легендарным Кладбищем Древних Зверей. «Процедурный» ловко генерирует «сайты» под сеттинг мира и локации, привязывая по стилю и истории, идеально вписывая в лор. Иногда там выпадают интересные квестовые цепочки, ведущие к хорошим наградам. Игроки ведут подробную классификацию таких мест, но из-за специфики рандома все время попадает что-то новенькое. Как и всё в Сфере, «сайты» зачастую уникальны. Естественно, в Шестеренке мы не встретим лесных или степных инстансов, тут весь антураж так или иначе будет связан с Мирами-Кузницами.

Как их можно найти? Либо наткнуться случайно, либо искать целенаправленно. Существует целая ветка поисковых навыков, специализированные архетипы скаутов, разведчиков и искателей, артефакты и сеты, заточенные под это дело. Некоторые редкие инстансы очень трудно обнаружить без вкачанных скиллов, их ищут неделями, надеясь на хороший дроп.

Казалось бы, ничего сложного. Но интерфейс Поиска, которым пользуются искатели, отражает много видов сигналов, включая объекты и сознания. В густонаселенных местах поиск «сайтов» – кошмар, так как Сфера Поиска замусорена тысячами посторонних сигналов. Выбраковывать лишние, отыскивая ту самую – как пытаться найти знакомое лицо в водовороте толпы.

И Шестеренка, наполненная множеством дромонтов, и есть тот самый страшный сон для искателей. Была и еще одна проблема. Динамическая аномалия, под которую был замаскирован схран с Ключом, принадлежала к категории наиболее сложных для поиска «сайтов». Слабый сигнал, полностью определить координаты которого способны только совершенные поисковики. Экипировка Дев, сопровождающих Свечкина, ясно говорила, что Романова выделила лучших специалистов. Фракционные сети Серебряного Искателя – пока недостижимая мечта для игроков.

Все, что смогли придумать мои спутники – расставить своих скаутов в разных локациях Шестеренки и начать наудачу искать аномалию, попутно проверяя множество левых сигналов. План трещал по швам – во-первых, у нас не хватало людей перекрыть все локации Шестеренки, для этого нужны тысячи искателей. Во-вторых, все эти искатели должны обладать около-совершенными навыками. Мы же располагали, кроме четверки Дев, несколькими «пешками» Лу, уровень поисковых навыков которых был высок, но недостаточен.

Мне предлагалось посетить местную Гильдию Наемников. К сожалению, было предельно ясно, что нам не хватит квалифицированных скаутов, даже мобилизуй я вообще всех предлагаемых в Сфере «пешек». Прокачанный спутник-искатель с нужным уровнем навыков очень полезен, и в Гильдию их выставляли редко. Навскидку, с требуемым девятым уровнем «Поиска» я нашел всего двоих, с какой-то космической суточной оплатой.

В общем, рассчитывать мы могли только на везение. На внезапно выпавший сектор зеро. И молиться всем богам Сферы, чтобы никто не наткнулся на схран случайно.

Интерлюдия: Тао

В целом, все складывалось так плохо, как только могло. Дом Тьмы формально подчинился Тао, хотя Ключи от Башни-Клешни пришлось опять вырывать с боем. О том, что сам Дом раскололся на дюжину мятежных фракций, лидер ПРОЕКТА предпочитал не вспоминать.

В результате междоусобицы девять десятых территорий, завоеванных Ананизартой, было позорно потеряно. Часть отбили назад воспрянувшие враги, часть заняли бунтари, часть подгреб под себя красный «феникс» южной коалиции. Тао покорились лишь Ирт-Гарт и четыре прилегающие провинции, да и в тех интерфейс управления фракцией показывал красный значок назревающего восстания.

Альянс игроков, поддерживающих Леди, тоже развалился – большинство кланлидеров оказались в шоке от выходки Тао, уничтожившего Ананизарту. Последовавшая быстрая деградация прежде сильнейшей НПС-фракции Дорсы оставила их в одиночку против многократно превосходящих сил «красных». Полюсы сил поменялись, и многие игроки тут же поспешили сменить сторону, заключив сепаратный мир с бывшими врагами.

ПРОЕКТ АД становился гордым изгоем. В принципе, все это можно было предотвратить. Чтобы переломить ход событий требовалось активно заниматься войной и дипломатией, уговаривая одних и угрожая другим, щедрой рукой награждая и наказывая. Тао знал, что нужно делать, и было мучительно от того, что не мог. Все рушилось из-за банального отсутствия времени.

Руководить огромным проектом, в котором назревали критические проблемы и одновременно тащить альянс невозможно. Йошито чувствовал себя мучительно разорванным, не добиваясь успеха ни на одном из фронтов, и оттого постоянно пребывал в мрачном, раздраженном состоянии.

Радовало только одно – частота атак Странников, терроризировавших миры, снизилась почти наполовину. Произошло это сразу после грандиозного побоища в Астрале, где погибло свыше тридцати процентов боевого флота игроков Сферы. Такое ощущение, что общий коэффициент совокупной «мощи» игроков понизился, и «процедурный» подкрутил периодичность нападений. Так это или иначе? В неизвестной формуле, используемой для определения Равновесия, все переменные были загадкой. Ясно было одно – убийство Ананизарты сорвало стоп-кран, началось активное противодействие экспансии игроков.

И Тао не видел решения.

Он знал, что прежние разработчики наверняка столкнулись с похожей проблемой – это явно проступало сквозь скупые строчки хроник о Затоплении Таэрланда. Он подозревал, что именно с этой целью они создали таинственные Ключи для «Семи Братьев». И единственная надежда заключалась в их поиске. Тот игрок, Хоткот, одним из первых нашедший Ключ, что-то знал об этом. Знал, но не хотел рассказывать. Затем появились оповещения о новых найденных Ключах, и Хоткот пересекался с их носителями, причем зачастую – в странных «аномальных» зонах, проникнуть в которые не могли даже представители администрации.

Тао было понятно, что все это – звенья одной цепи, объединенные глобальным квестом. К сожалению, Соглашение запрещало администрации следить за игроками – конфиденциальность блюлась свято, но любые правила можно обойти. Тао следил за перемещениями Кота, наблюдая за его действиями, по мере возможности стараясь получить любую информацию о его контактах. Сейчас стало известно, что он, в сопровождении клана «Бестий», отправился в Миры-Кузницы, и все это связано с поиском Ключей. Когда пришли известия, что там Кот пересекся с необычным НПС, владеющим четвертым Ключом, и начал нанимать искателей, Тао почувствовал легкое волнение. Кажется, нащупано местоположение пятого Ключа!

Глава 7

Вы никогда не хотели послать всю Вселенную подальше?

Вот и я тоже. Особенно после общения с дромонтами. Они настолько повернуты на формализме и порядке, что через несколько часов в их обществе начинает слегка подташнивать. Бюрократизм зашкаливает. Шестеренка идеальна, все сверкает и блестит отполированными поверхностями. Нет ни мусора, ни беспорядка, нет нищих или антисоциальных элементов. Нельзя найти ни малейшего изъяна – за игроками бегают маленькие паукообразные дромонтики, тут же подчищающие все следы пребывания.

Вот вроде бы Верхний Мир, а такая тоска. Я начинал понимать, почему большинство игроков предпочитают Серые Миры или Бездну. Там банально веселей!

Выйдя из Гильдии Наемников, я отправился на местный аукцион. Несколько «пешек» – искателей, контракты с которыми заключены, присоединились к отряду Свечкина, изображающему бурную поисковую деятельность. Я же, не обладающий профильными навыками, отправился туда, где мог принести максимальную пользу себе и людям. В первую очередь, естественно, себе.

То есть, на местный аукцион. У меня своеобразный склад характера. Видя огромную сумму на своем счете, я неожиданно начинаю нервничать. Деньги должны работать и приносить еще большие деньги, а не лежать мертвым грузом, услаждая взгляд. Всегда предпочитал, чтобы капиталы держались в обороте, а не под подушкой.

Как торговый хаб, Шестеренка значительно уступал основным рынкам миров Сферы, не говоря уже о Базааре. Но у Миров-Кузниц была важнейшая роль – только на их верфях строились астральные корабли. Обвес можно установить и самостоятельно, но корпуса производили только здесь. Потом их перегоняли на Базаар – своими силами или с помощью логистических альянсов, и продавали всей Сфере.

О чем говорил это факт? Правильно – здесь можно было приобрести корабли дешевле всего. Без посредников и транспортной наценки. Воспользоваться этой возможностью могли далеко не все. Во-первых, многих отсекало обязательное требование к карме (а почти половина игроков Сферы обладала нейтральной и плохой), во-вторых, выходил достаточно большой и дорогой дорожный крюк. Обычному игроку или небольшому клану не имело смысла платить за порталные перемещения, добираясь в Верхние Миры, а потом обратно – проще и дешевле выходило купить на Базааре.

В выигрыше мог оставаться только тот, кто постоянно находился в Мирах-Кузницах и имел налаженную схему логистики. Я точно знал, что промышленные этим делом торговцы зарабатывают совсем неплохие деньги. Тем более что перегонный маршрут, учитывая специфику Верхних Миров, был абсолютно безопасен.

Сейчас в Сфере наступило очень выгодное время для такого бизнеса. Война с Пандами, битва в Астрале, альянсовые столкновения по всей игровой вселенной привели к тому, что почти сорок процентов имеющихся у игроков летающих кораблей были уничтожены. «Черная Пятница» на Базаре тоже внесла свою

лепту. Астральные суда стали дефицитом, спрос значительно превышал предложение. Цены естественным образом устремились вверх.

Также наступало время покорения Астрала. Серебряный Оплот теперь предоставлял безопасный респаун и точку опоры, тысячи игроков готовились начать освоение междумирья. И им обязательно понадобятся летающие корабли.

Короче, я был уверен, что корпуса будут только расти в цене. И жаждал вложить мои восемь миллионов в прибыльное мероприятие. Если стать одним из первых, кто займет эту нишу, можно собрать все сливки. Чуйка прямо-таки кричала – действуй, не упускай момент!

Корабли – дорогое удовольствие. Среднему игроку копить и копить, линейные суда – вообще по карману лишь клану. Для примера: готовый корпус скифа стоит тридцать шесть тысяч. Корвета или фрегата – сто шестьдесят. Тяжелый галеон – от четырехсот. Корпусов джаггернаутов, естественно, в свободной продаже не было. И это цены местного рынка, практически со стапелей. На Базааре суда стоили на пять-десять процентов дороже.

Корабли строятся по Чертежам. Чертежи можно получить у дромонтов за репутационные таги. Таги они выдают за выполнение заданий и обмен на определенные ресурсы. Та же схема, что и в Серебряном Оплоте, обычная система фракционного вознаграждения в Сфере Миров.

Чертежи в продаже тоже имелись. Собственно, они были основной статьей заработка тех игроков, что фармили репутацию с местными НПС. Многие не хотели заморачиваться с крафтом и вывозом, тупо продавали Чертежи в контрактах и на аукционе. Ну, не может же быть, чтобы на такой вкусной теме и не сидели торговцы? Я начал искать инфу, осторожно пробивая в чате Клуба и анализируя торговые транзакции Кузниц. Спрашивать следовало крайне осмотрительно, дабы не привлечь к теме внимания излишне прошаренных людей.

Китайцы! Как оказалось, торговлей на Шестеренке, включая Чертежи, заправлял большой азиатский альянс, насчитывающий тысячи игроков. Они в основном и фармили, и выкупали у одиночек и мелких групп, и отправляли на Базаар. Эти сведения одновременно подтвердили два человека из Клуба и графики продаж,

выведенные мною отдельным окном. Нереально полностью перекрыть позицию, открытую для фарма, но можно плотно сидеть на скупке тагов, Чертежей, построенных нейтралами кораблей... Три четверти всех крупных операций принадлежали игрокам из одного алли.

И, что самое забавное, эти товарищи совсем недавно ходили под «крышей» «Пандорума», выполняя роль основного поставщика кораблей вражеского альянса. Во времена расцвета Панды везде протянули свои щупальца, контролируя самые вкусные ресурсы Сферы. Джерхан, новый лидер «Пандорума», презирал подобные способы наживы, считая, что именно они привели к падению альянса. Значит, покровители местных китайцев принадлежали к числу его оппонентов. Тех самых отколовшихся кланов, выкинутых из Атросити на мороз, сейчас ведущих между собой борьбу за власть.

Ну, мне сам бог велел поработать здесь. Нельзя снова дать им усилиться, а тем более – восстановить мощный астральный флот.

Китайцы, китайцы... В Сферу играло не так много китайцев. Тому существовало несколько причин – начиная от уровня доходов, который редко позволял купить капсулу, и заканчивая торговыми эмбарго между Поднебесной и Конфедерацией. Я мало изучал данную тему. Подобно мне, в основном китайцы приходили в Сферу зарабатывать. Ходили жуткие слухи о целых подпольных предприятиях, где сотни полурабов-фермеров в арендованных капсулах крабили игровую голду.

Киллрейтинг местного альянса не впечатлял вообще – чисто крабская простыня, лишенная следов красивых заруб. Оно и понятно – свободное ПВП в Верхних Мирах редкость...

Собственно, после подсчета примерного объема товара стало немного грустно. Увы, даже с моим новым капиталом я не тянул на игру с такой глобальной позицией. Впрочем, можно было поскрести по сусекам...

На доступных клановых счетах после продажи запасов эллура красовались весьма внушительные суммы. Они продолжали постепенно расти – уходили на аукционе выставленные на продажу ништяки из Атросити. В том числе и моими стараниями, Дозоры выходили из войны гораздо более состоятельным кланом, чем до ее начала.

Думаю, я мог позволить себе немного воспользоваться своим положением. Впрочем, кланлидер оказался другого мнения...

Комтур: #\$&^**?!!!

ХотКот: Что, простите?

Комтур: Кот, какого хрена?!

ХотКот: Не волнуйся, все под контролем. Через несколько дней все верну. Небольшая торговая операция.

Комтур: Небольшая?! Пять миллионов?!

ХотКот: Я хоть раз тебя обманывал?

Комтур: ДА!!!

Комтур: Короче, это не дело. Ты должен был спросить разрешения! Это не твои личные деньги!

ХотКот: Окей. Помнится, не так давно я выдал альянсу кое-какой кредит. Не припоминаешь? Тысячу личных Вуалей и сотню корабельных?

Комтур: Речь не шла об их покупке.

ХотКот: А теперь идет. Или ты думаешь, что мне они достались просто так?

Я, конечно, немного лукавил. Большую часть Вуалей передали Рою для организации террора на Базааре, часть была потеряна в боях, а часть можно было при желании собрать с бойцов альянса. Вот только зачем? Сейчас цена на Базааре на амулеты Дев была на историческом максимуме – они только начинали появляться в продаже. Самое время отыграть свои средства назад.

Люди очень любят брать, но не любят отдавать. Напомнив о долге, я слегка рисковал. Комтур, конечно, мог войти в эморейдж и лишит меня прав, а то и кикнуть из клана. Но я сильно сомневался, что он пойдет на это. Во-первых, кое-какой авторитет я себе все же заработал. Во-вторых, эта собака громко лает, но своих не кусает.

Ну, на то и щука, чтобы карась не дремал! Теперь, с учетом кредитной линии, открытой «Золотым Хомяком», можно было и побороться с местными барыгами. Не дрогнувшей рукой я выкупил все фракционные таги, все доступные Чертежи, выставил новые лоты на скупку, а также приобрел практически все имевшиеся в продаже корабли. К вам, ребята, приехал крупный оптовик! Час делов – и я стал настоящим флотоводцем, способным вывести целую эскадру: три галеона, восемь фрегатов, полтора десятка корветов и почти полсотни посудин ранга поменьше – шлюпов, скифов и разнокалиберных грузовиков. Правда, без обвеса, который обошелся бы еще минимум в тридцать процентов стоимости, ну так мне он и не был нужен. Десять миллионов как с куста. Не поленившись, я также посетил местные верфи, изучая специфику строительства кораблей.

Грандиозность производственных мощностей впечатляла. Сотни ячеек-сот, в которых строили корабли, золочеными небоскребами уходили в розовое небо Шестеренки. Работа шла полным ходом. Визжали циркулярные пилы, стучали механические молоты, грохотали прессы, рассыпали снопы искр загадочные приспособления, похожие на аппараты лазерной сварки. Тысячи больших и малых дромонтов, рабочих големов и Кованых трудились в цехах, из стопок ресурсов создавая изящные обводы летающих судов. Оценить объем одновременно строящихся кораблей оказалось тяжело – я сбился на пятом десятке. К счастью, далеко не всё заказывали игроки, много судов Миры-Кузницы производили для НПС-фракций.

Крафт такого корабля, даже если есть Чертеж – дело непростое. Многоступенчатая цепочка, требующая множества ресурсов, от простейших предметов, типа древесины, гвоздей и смолы до сложных комплектующих со своим Чертежом. Я где-то вычитал, что для производства используются плоды труда свыше сорока ремесленных профессий. Чтобы заказать у корабелов Кузниц изготовление корпуса, требовалось помимо Чертежа собрать все эти комплектующие.

Их, конечно, можно купить, большую часть – на местном аукционе, недостающую – привезти с Базаара. Но делать это нужно на постоянной основе, желательно по

себестоимости крафта деталей, а не цены перекупщиков... короче, геморрой еще тот. Полноценная работа, требующая кучу времени и налаженных каналов поставки.

Но, в сухом остатке, если посчитать... я заморочился и подсчитал. Тридцать-сорок процентов имели те, кто занимался производством кораблей с нуля. Весьма хорошие деньги.

Себестоимость корпуса скифа выходила двадцать семь-восемь тысяч золотых вместе с Чертежом. Готовый здесь, прямо в цехах, стоит тридцать шесть. На Базааре – от сорока. Вот такая математика...

Еще одна засада – корабли строятся долго, корпус самого простого – три дня, огромный галеон мастерили две недели. Ускорить процесс можно, но цена становилась неконкурентной. Ну что ж, изучив нюансы, я пришел к выводу, что заниматься стройкой не буду. Слишком сложная схема, требующая руку на пульсе, слишком много телодвижений. Гораздо проще выйти на тех, кто поднаторел, и начать мешать их спокойной жизни. Сломать торговую схему проще, чем наладить, тем более когда знаешь, как все это работает...

Да, я действовал крайне нагло. Я знал это и ждал реакции хозяев местной песочницы. Китайцы – пусть будут китайцы. Никогда не испытывал большой симпатии к жителям Поднебесной. Возможно, тому виной пропаганда, которой нас пичкали – ведь одно время новообразованная русско-японская Конфедерация стояла на пороге войны с голодающим Китаем, чья плодородная прибрежная полоса в год Тряски была практически уничтожена цунами. Потом ситуация сгладилась, но осадочек, как говорится, остался.

Рынок опустел. Я знал, что местные бизнесмены не отдадут лакомый кусок так просто, и нам предстоит вступить в конфликт. Несмотря на конфиденциальность «алмазного» аккаунта, опытные торгоши по косвенным признакам все равно отследят цепочку сделок и выйдут на меня. Пока они гадают, разовая ли эта акция альянса, пополняющего флот или на рынок пришел постоянный конкурент, я продолжил работу по второй составляющей плана.

Воспользовавшись заемными средствами, я подчистил рынок реликвий Древних на Базааре – тех самых, что хотели в обмен на свои таги Девы Оплота. И заодно начал активную скупку тагов и материалов Миров-Кузниц.

Две линейки фракционных наград – Дев и Мироз-Кузниц дополняли друг друга практически идеально. Чертежи корпусов летающих кораблей и фракционные модификации Дев, значительно усиливающие их характеристики. Я намеревался стать первым, кто предложит игрокам, пришедшим в Астрал, готовое решение – снаряженные корабли с фракционным обвесом, уже ждущие на причалах Оплота. Да, дороже, чем самостоятельно собранные, но все и сразу, без нудного фарма репутации. Самое дорогое, что у нас есть – это время. И игроки, готовые менять его на звонкую монету, всегда найдутся.

* * *

План поиска придумал Гробовщик. На чем основывалась его уверенность, что успеем добраться до Ключа первыми? Я не был уверен точно, но скорее всего, Сэй-Рус на время передал ему Компас.

Шестеренка состояла из семидесяти семи провинций, внешних и внутренних. Каждая из них, по сути, представляла собой огромную шестеренку размером с остров, несущую на себе кучу других конструкций. Несколько раз в сутки эти гигантские детали поворачивались, вместе с населением, зданиями, игроками, меняя свое положение в причудливой механической парадигме Кузницы. Цель трансформаций оставалась загадочной, никто не мог понять логики, не мог даже просто предсказать, каким образом следующий раз сложится узор провинций Шестеренки.

Именно эта особенность и не позволяла быстро найти схрон. Искателям приходилось вручную отработывать каждую из локаций, отправляясь туда. И проверять все сигналы «сайтов», отыскивая тот единственный слабенький источник, который мог принадлежать схрону с Ключом. Он появлялся всего лишь на час в день, и каждый раз, когда срабатывал Компас, у нас появлялась надежда, что вот, сейчас мы наконец-то найдем! И каждый раз после безрезультатных поисков наступало разочарование.

На второй день было решено произвести эксперимент, так сказать, в натуре. С утра, как только я появился в Сфере, Свечкин озабоченно произнес, что кажется, клюнуло. Один из искателей сумел поймать сигнал, очень похожий на тот, что нужен, и сейчас вот-вот определит координаты.

И мы должны идти внутрь, пока тикает часовой таймер доступа.

Локации Шестеренки довольно разнообразны. Попадаютя и полностью заброшенные, и несущие отпечатки других миров. Я видел одну, покрытую огромными фиолетовыми зарослями, напомнившими Грибницу из Дыры. Другая была застроена странными руинами, и населена призрачными существами, похожими на огромных медуз. Та, на которую привели координаты Свечкина, тоже казалась не самой обыкновенной.

Хаотическое на первый взгляд нагромождение каменных кубов самых разных размеров. Огромные големы под руководством дромонтов вели тут добычу камня, уже вгрызшись полукругом карьера в циклопический каменный лес. Мы миновали поселение горняков, где наверняка можно было взять множество квестов, осторожно разминулись с воздушным патрулем Кованых.

Дева-искатель уверенно вела нас вглубь каменного леса. Тут попадались mobs, в основном земные элементали, с которыми без труда справлялась команда Лу. Наверняка бывают и игроки.

- Здесь! - уверенно произнесла Дева.

Мы уже и сами видели сайт, пересекли неуловимую пленочку инстанса. Кубы и кубики валунов, утопающие в каменной крошке, я не наблюдал ничего необычного.

- Тут! - один из людей Лу отыскал небрежно замаскированный квадратный люк, засыпанный песком. От люка тянулся кусок оборванной цепи. Сдвинуть его удалось лишь игроку с силой больше сотни. Открылся темный квадрат входа, лестница за ним, ведущая вниз.

Немного взбудораженная Лу пошла первой, за ней двинулся я, следом - остальные «Бестии». Свечкин держался в арьергарде, не торопясь входить.

В темноте вспыхнул факел, осветив металлические, тронутые патиной стены. Заклепки, следы коррозии, ребристые ступени лестницы - все напоминало стандартные конструкции дромонтов. Те помещения, где я находил Ключи - и пещера Сэй-Руса, и обиталище Гробовщика, выглядели совсем иначе.

Спуск оказался коротким – всего два марша. Внизу факел выхватил из темноты квадратное помещение, нечто вроде алтаря в форме шестеренки в центре, странные замершие механизмы у стен. Ничего похожего на Ключ или ложе спящего разработчика я не наблюдал. Кажется, сомнения посетили и кое-кого из команды Лу, потому что в «Гонце» раздался удивленный возглас:

– Эй, что за чертовщина?! Это же обыкновенное «Капище», как две капли! Нас что, разводят?

Лу: Где мумия?

Данте: Сзади был... Нет! Он уходит! Уходит Свитком Телепортации!

Одрис: Внимание! Сигналы! Мы окружены!

Вспыхнул яркий белый свет. Я застыл в нелепой позе, пытаюсь вытащить из ножен Синеву, да так и не смог. Все остальные замерли также, накрытые одним и тем же заклинанием.

На вас наложен эффект «Стазис Безвременья»! Ваша подвижность ограничена на 100 %.

Свет ослеплял. За его пеленой невозможно было ничего различить, кроме некоего движения. Какие-то силуэты появлялись вокруг нас, я чуял их, как будто спускавшихся с небес.

Затем раздался негромкий, знакомый мне голос.

Глава 8

– Сожалею, но сегодня у вас ничего не получилось, – спокойно, с подчеркнутой вежливостью сказал он нам, а затем, уже обращаясь к невидимым за пеленой света силуэтам:

– Переносите, ждать нечего...

Свет на секунду сменился непроницаемой тьмой, затем опять привычным голубоватым свечением небес Шестеренки. На горизонте, разрезанном тысячу спицей, неспешно поворачивались зубчатые колеса. Мы оказались на шестиугольнике главной площади, возле знакомого телепорта, там, где впервые вошли в этот мир. Шумело множество игроков и НПС, обходя нашу группу, над головой реяли летающие корабли. «Бести», как сговорившись, ошеломленно уставились на меня.

Данте: Что это было?

Одрис: Судя по логу, «Массовая Телепортация»...

Лу: Админские штучки!! Всем почта пришла?

В твоей и правда синел конвертик нового письма. Ого, украшенного маленькой стилизованной печатью с символом Сферы: несколькими пересекающимися сферами, пронзенными мечом. Так помечались исключительно послания администрации, и я лишь однажды получал подобное – когда мне сообщили о запрете пользоваться Синевой.

Уважаемый игрок! К сожалению, согласно пункту 3.1. дополнительного протокола к «Соглашению», мы вынуждены удалить вас из зоны работы администрации игры. Приносим извинения за прерванный игровой процесс. Вы можете обратиться за компенсацией, создав соответствующее обращение в разделе...

Шаблонная отписка, даже номер игрового айди не указан! Сверив письма, мы поняли, что всем пришел одинаковый текст от одного и того же ГМ-а. И еще я сообразил, почему голос телепортировавшего нас админа показался мне знакомым. Он принадлежал Ямато, главе группы разработчиков, с которым я

дважды имел честь беседовать. Меня грызло смутное ощущение, что вот-вот в памяти всплывет нечто важное, связанное с ним. Тон, интонация, сама самоуверенная холодность админа как будто были очень знакомы... Но я не мог понять, откуда?

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/prokof-ev_roman/igra-kota-kniga-pyataya

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)