

Игра Кота. Книга четвертая

Автор:

[Роман Прокофьев](#)

Игра Кота. Книга четвертая

Роман Юрьевич Прокофьев

Игра Кота #4

Война. В ее истребительное горнило втянуты тысячи игроков, все крупные альянсы Сферы Миров. В виртуальной реальности нет риска смерти, нет правил, нет ограничений. Но когда эмоции зашкаливают, игровые персонажи показывают свое истинное лицо. Каждый должен сделать выбор. Слава, деньги или месть? Что выберет Кот?

Роман Прокофьев

Игра Кота. Книга четвертая

Глава 1

Появившись в середине кланхолла Кондора, я оказался в эпицентре суевающей толпы. Столько народу в клановом замке я еще не видел! Слово попал на оживленную площадь в день праздничных гуляний. Над головой безостановочно мелькали «птички», к воздушным пристаням причаливали астральные суда, с палуб которых сходили все новые и новые группы игроков.

Меня оттеснили с круглого поля замкового респауна возникающие из воздуха Дозоры. Шел непрерывный онлайн клана, в рейде насчитывалось свыше восьми

сотен игроков. Немного раздраженный голос Балиана в общем канале «Гонца» видимо, уже в который раз повторял одно и то же:

Енот Балиан: Формат рейда в шапке канала.* Контракты на броню и снаряжение стоят на альянс.* Кто готов, плюс мне в личку, я проверяю ваш эквип и распределяю в группу.

Бронтозавр: Не вижу контрактов на тяжелую броню. Осталась только кожа и тряпки.

Енот Балиан: Как нет? Все уже разобрали? Триста комплектов? У кого там есть права на кланхраны еще... Дамиан, ХотКот, сделайте еще сотню контрактов на алли.

Вот так и припрягли мгновенно, стоило появиться в игре и зайти в «Гонец». Мысленно чертыхаясь и одновременно проталкиваясь по кольцевой галерее, опоясывающей Кондор, я открыл интерфейс клановых хранилищ и начал один за другим штамповать контракты по указанному в шапке канала линку-шаблону.

Хм, интересный набор. Кроме стандартных эликсиров Лечения, Противоядия, Регенерации, сопротивлений к различным видам урона там были совершенно необычные оружейные масла, дающие оружию дополнительные повреждения светом. Чтобы такую штуку использовали в ПВП рейдах, я видел впервые. Присутствовал комплект редких Свитков: «Острый Глаз», «Стрела Удачи», «Дух Лучника» – мощные стрелковые баффы на увеличение дистанции и урона. Броня, четыре предмета, вся синяя, с аффиксами на силу, телосложение и ловкость. Именно ее я не так давно закупал на Базааре по спискам Дозоров. И самое интересное – кроме стандартных стрел, прилагался пучок мастер-крафта, древки из темного дерева, мифриловый наконечник. На каждой сияло мощное благословение, наложенное истинным жрецом Богов Света. Штучная работа двух мастеров. Я начал догадываться, что в этом рейде нам попадется необычный зверь.

Енот Балиан: Что значит не хватает денег? Совсем нуб, что ли? Займи в клане. Компенс после боя, стандартные условия!

Пять пятьсот стоимость контракта, не так уж и мало, но это себестоимость форматного рейдового комплекта. Стандартные условия компенсации – это

значит, что игрок после рейда может сдать этот комплект назад в кланхран и получить деньги обратно, либо, если он погибнет в битве и потеряет часть вещей – их стоимость будет компенсирована кланом. Для чего нужно единообразное снаряжение, я примерно понимал – РЛ должен четко знать, что представляет собой боевая единица его рейда, какой ДПС может выдать, бафф или заклинание использовать – и от этого строится та или иная тактическая схема.

Разобравшись с контрактами, я сам быстро переоделся и плюсанулся. Енот без слов переместил меня из гудящего множеством голосов общего канала в шестнадцатую группу, где я с радостью заметил рядом ники Валькирии, Пламеня, Нико, АлексОрдера. Все-таки у Балиана не голова, а дом советов – как он ухитряется среди нескольких сотен активных игроков помнить, кто с кем сыгран и действует слаженно? Я бы так не смог, честно. Да и видеть за суетящейся, орущей толпой стройную систему рейда с разными функциональными группами тоже не всем дано. Я успокоил себя тем, что для РЛ, наверное, таким же безумием кажутся тысячи разнообразных строчек аукционных лотов. Каждому – свое.

Найти группу внутри кишящего игроками замка оказалось не так просто, несмотря на подсветку на карте. Я обнялся с Алексом, пожал руки Пламеня и Нико, удостоился воздушного поцелуя Валькирии.

Комтур: Кто опять прыгнул в Фейры через клановый портал?! Вернись назад, (нецензурно)! Люди, вы реально запарили, команды не было!! Я сказал – только скауты!

Комтур: Короче, народ, снимаемся с ручника, слушаем команды! Сбор в замке, никто никуда не заходит!

Суматоха, толкучка, ругань в чатах, народу все прибавлялось. В рейд набилось уже под тысячу человек, а с учетом одного-двух НПС-спутников у каждого количество получалось очень внушительным. Я видел теги всех боевых кланов альянса – Дозоров, Епему, Героев, Побратимов, Юнитов и Варягов. Пришли все, в таком массовом рейде я принимал участие впервые.

– Комтур поведет рейд? – спросил я у Алекса. Бородатый рунный мастер отрицательно мотнул головой:

– Не думаю, слишком много народу. Не его калибр. Скорее всего – Мук.

Нико уважительно присвистнул. Еще бы! Злой Мук! Еще одна легенда рускомьюнити, один из самых опытных, жестких и бескомпромиссных ПВП рейд-лидеров. Его клан, Епету, когда-то начинал как сообщество любителей ПК, терроризировавшее нубов и крабов континента. Они сохранили костяк состава и считались самыми опытными и скиллованными бойцами СЕВЕРА, ни в чем не уступавшими “профи” Дозоров.

Я пролистал список каналов “Гонца” вверх. Отличная штука этот мессенджер, вытеснивший прочие средства коммуникации за счет гибкой и удобной настройки. Сейчас все было устроено согласно классической схеме – группа рейд-лидеров сидит в отдельном канале, их слышат все, они слышат только лидеров групп, скаутов и других необходимых игроков. В командной комнате, кроме представителей СЕВЕРА, я заметил и несколько незнакомых ников с тегами РЕДа, Орды и даже Хирда! Видимо, действительно готовилось что-то грандиозное, раз необходима коммуникация с представителями крупных альянсов-союзников.

Тем временем, прокашлявшись, слово взял молодой, чуть хрипловатый голос, принадлежащей тому самому Муку.

Злой Мук: Всем привет, нубы! Спасибо, что собрались. Мы даже не надеялись на такой онлайн. Тысяча, юхуу!

Несколько сообщений в чате, что он сам нуб и днище – взаимные подколки и стеб в алли всегда были обычным делом, субординация не имела значения. Мук довольно рассмеялся и сообщил:

Злой Мук: В общем, вводная для тех, кто меня не знает. У меня два правила. Первое – не флудим в канале и чате. Второе – все бьем по ассисту. Кто флудит и не работает по праймари, сам будет праймари. Я не шучу.

Злой Мук: Нас сегодня много, поэтому ассисты будут раздавать десять...нет, двенадцать таргет-коллеров. Сейчас я их назначу, а резервных, на случай своей смерти, они пометят сами. Бой ожидается серьезный. Пешек выпускайте сразу, как пройдем в портал, но пока нужны только саппорт, хил и дистанционный дамаг. Работать, скорее всего, будем с расстояния, по воздушным целям.

Желтый диск солнца показал край над зазубренным горным горизонтом, время – седьмой час утра. Я ожидал пентаграммы, но вместо этого игроки по команде начали проходить в клановый телепорт. Каждый замок оборудован таким, это дополнительное преимущество сообщества – бесплатный доступ к порталной сети, связывающей все крупные НПС-Королевства Дорсы. Одна за другой группы исчезали в радужном сиянии телепорта.

Злой Мук: Пункт назначения – Златые Фейры. По проходу сразу идем направо, через площадь до стены у западных ворот, поднимаемся и занимаем вот эти бастионы. Дальше не лезем, на птичках за периметр стен не вылетаем. Не дергаемся, ждем команды. В городе только союзники. Для особо одаренных повторяю – на нейтралов в городе не нападаем, даже красных. Бьем только праймари по ассисту. По команде.

В Фейрах, знаменитой южной столице, главном торговом хабе Дорсы, солнце стояло уже высоко. Я много раз бывал здесь, в бело-мраморном античном городе на берегу рассекающего континент Длинного Моря, но никогда не видел в Фейрах такого оживления.

Городской телепорт окружало двойное кольцо гоплитов, сомкнувших прямоугольные щиты и оцетинившихся внутрь круга остриями копий. Мимо них по улицам, вздымая облака пыли, маршировали квадратные каре НПС-отрядов, между которыми струились потоки игроков. Наполняя воздух хлопаньем крыльев, небо рассекали сотни разнообразных летающих маунтов. Над городом, почти касаясь киллями высочайших башен, завис целый флот астральных кораблей под гроздьями белых парусов. Фрегаты, корветы, барки, шхунеры... я с удивлением увидел даже несколько тяжелых галеонов, расчехливших бортовые орудия. Судя по красным знаменам с фениксом и расцветке, суда в основном принадлежали Редам. Но их было реально много, навскидку этот флот не уступал тому, что привел Рой к астральной крепости Панд. Неплохую они армаду собрали, а у нас, смех один – на весь алли и двух десятков боевых кораблей не наберется. Звенья «птичек» с наездниками вились вокруг воздушной эскадры, не подпуская никого чужого.

Кольцо гоплитов разомкнулось в нескольких местах, опознав и пропуская нас. НПС – гварды фракции, владеющей Фейрами, разительно отличались от воинов Народа Эйр. Шаблоном для них явно послужили античные бойцы, словно сошедшие с гравюр мифов о Древней Греции. Багряные плащи, бронза и золото

анатомических доспехов, повторяющих рисунок мускулистых тел, гребнистые шлемы, короткие копья и мечи-ксифосы. Среди рядов спешащих на стены защитников я видел и иных: метателей с легкими тростниковыми щитами, вооруженных пращами и сулицами, юношей – флейтистов и шеренги фалангитов, несших на плечах монструозные копья. Фейранцы – большая и сильная фракция, контролирующая обширную область, десятки провинций. На нашем континенте их легионы считались сильнейшей НПС-армией. Кто же решил бросить им вызов? Неужели Дом Тьмы?!

На трех широких бастионах, за крепостными зубцами в рост человека, внутри казематов, стены которых были испещрены множеством наклонных прорезей для стрелков, нашлось место для всех. Внизу, на стене, опоясывающей город, фейранские воины разводили костры под котлами со смолой, таскали камни для требушетов и передвигали стационарные стрелометы. Отсюда открывался прекрасный вид на окружающую местность. Справа переливалась синяя гладь Длинного моря, белело множество лоскутков-парусов, удаляющихся от гавани. Часть воздушных судов под тегами самых разных кланов тоже поспешно отчаливала. На моих глазах в небе засияла и открылась воронка Астрального Портала и в него один за другим ушли два грузовых нефа.

– Крысы бегут с корабля! – зло усмехнулся кто-то рядом. Я с сомнением покачал головой – Златые Фейры были стартовой локацией, здесь обитало множество нубов, мирных жителей, крафтеров, крабов и торговцев. Был брошен вызов, объявлена война, провинция из безопасной превращалась в арену фракционного ПВП, и те, кто не желал рисковать, сейчас спешили перестраховаться и оказаться подальше от зоны боевых действий. Понять их можно было. Я примерно представлял, что может сделать сильный враг, захватив и оккупировав столицу фракции. Заполучив Ключ и Корону можно так переделать законы, что безопасный прежде город превратится в адский вертеп, а при особом цинизме вообще устроить геноцид НПС-населения, уничтожив «домашний» респ. Тао, в принципе, дал хороший урок, захватив Дан-на-Эйр. Тогда, к счастью, нам благоволила удача, и помог откат. А что будет сейчас?

Зеленые холмы напротив города покрывало черное шевелящееся одеяло вражеских полков. Ирчи Дома Тьмы, как я и думал, их вьющиеся двуххвостые стяги с белой короной невозможно перепутать. Они выстроились по вершинам холмов и не торопились нападать, а над ними вилась туча кричащих черных «птичек». Я уже видел таких – воздушная кавалерия Дома Тьмы, драксы, оседланные гоблинами. Летающий маунт, подозрительно смахивающий на плод

порочной связи птеродактиля и дракона. Их клинья то приближались к городу, то вновь разворачивались и стремительно откатывались назад. Выманивают неосторожных игроков?

Злой Мук: Полный ребафф рейда. Пока ждем, парни. Готовимся.

Я проводил взглядом несколько «птичек», отделившихся от нашего рейда по направлению к одному из кораблей флота РЕДов, громадному галеону с багряными парусами, украшенными золотыми фениксами. Наше руководство спешило на флагман союзников, руливших всеми тактами сегодняшнего балета. И это было интересно. Я открыл интерфейс архетипа «Прокси Бога Теней» и активировал «Глаза», ощупывая местность в поисках теней – соглядатаев. Уверен, на корабле РЕДОВ есть несколько. Надо же быть в курсе, чего мы тут делаем.

* * *

На палубе галеона, в тени вдоль высоких бортов, конечно, шевелились невидимые прочим мелкие Тени. Их глазами я видел, как несколько птичек приземлились на корабль, узнал фигуры Комтура, Олафа, Дона, поднимающихся на мостик. Но дальше меня ждало разочарование – они скрылись в ослепительной пелене, даже взгляд на которую внушал моей подопечной Тени дикий ужас. Кто-то подвесил «Круг Света» или схожее заклинание, чтобы оградить себя от гостей из теневого плана. Грамотно, правильно, молодцы. Я не отчаялся и все-таки отчасти добился своего – нашел маленькую Тень под лестницей, совсем близко. Увидеть ее глазами что-либо было невозможно, а вот разговоры было слышно отчетливо.

...игроков.

– Сколько? – удивленно переспросил Комтур.

– Шестьсот игроков. ПРОЕКТ, ЕРЕСЬ и Легион. И подкреплений не будет, глушилки раскиданы вокруг. Только через Астрал. Тысяч пятнадцать неписей, но без нее их можно не принимать в расчет. А Ананизарта одна, без свиты.

– Ловушка. Дроп. Сто процентов, – а это тоже знакомый голос, вроде бы Мук.

- Естественно, мы тоже сразу так подумали. Иначе это самоубийство.

- Панд мониторите? - опять Мук, - Капитаны джаггернаутов онлайн?

- Да. Они в полной боевой готовности, сидят в Атросити. Четыре джаггернаута, пятьдесят плюс вымпелов поменьше, три тысячи игроков. Наверняка хотят упасть сверху, когда мы увязнем в битве.

...предлагаете?

... в логинтрапе. Плюс Хирд и Рой поддержат флотами из Астрала. Они подлавливают нас, а мы подловим их.

...на два фронта?!

...не рано хвост на Панд поднимать?

...в три раза больше при любом раскладе! Давно пора, у них всего четыре джаггернаута.

Дальше было неразборчиво, тех, кто стоял далеко от лестницы, я вообще не слышал. Кажется, они оживленно спорили. Зато внезапно услышал голос Олафа, который, оказывается, присутствовал здесь:

- Вы забываете о факторе Ананизарты. Это неизвестное слагаемое в нашей задаче. Вы исходите из того, что мы сможем ее одолеть. Не забудьте - тем же самым Пандам это не удалось. Она разнесла им астральный замок и спокойно ушла. Прецедентов уничтожения игроками сущностей восьмого ранга нет. И...

...единственный шанс! Она одна, без свиты, а нас много и мы у своего респа. Отрежем ее от неписи и будем пробовать убить. Если получится, это сразу окончит войну.

- Особенно если представить уникальный лут, уникальные достижения и...

...Кровь Бога, Расовые Метаморфозы. Можно и рискнуть, игра стоит свеч.

Затем они, судя по долетавшим обрывкам фраз, начали торговаться и делить шкуру неубитого медведя. Плохая примета, обсуждать, кому достанется еще не выбитый лут. С другой стороны, если не договорится заранее, при дележе бывшие союзники могут стать врагами. Кровь Бога, Кровь Демона – Олаф сильно интересовался этими вещами. Я поставил себе зарубочку выяснить, о чем идет речь. Один из предметов, выбитых мною с Дайне, Хозяйки Суккубата, вроде был той самой Кровью. Тогда я не воспринял ее всерьез, посчитав уникальным алхимическим ингредиентом, и Вещий быстро забрал. Интересно, как ее использовать и что она дает?

...плану. Начинаем. Высылаем невидимок.

* * *

Меня вывел из транса толчок в бок, которым привлек внимание стоявший рядом Пламень.

– Ты что, заснул, Кот? Смотри, самое интересное пропустишь! В «Гонце» трансляцию начали!

И верно. Атака, о которой говорили на флагмане РЕДов, началась, и нам включили съемку, которую вел невидимый скаут через «Глаза Птицы». Стремительно приближался зеленый склон холма, на котором застыла тонкая женская фигурка. Ананизарта! Холодок пробежал по спине. Я узнал гордую посадку черноволосой головы, странные доспехи, в которых тени переплетались с языками пламени. Возле нее никого не было, богиня намного опередила свое войско. И сейчас, скрестив руки на груди, холодно изучала раскинувшийся далеко внизу город. Где-то там, куда она смотрела, среди тысяч копошащихся мурашей, были и мы.

Неожиданно она распрямила руки, на лице появилась злая улыбка. В воздухе ослепительно сверкнул блик, словно зеркальцо поймало и отразило луч света. Я знал, что это, однажды видел в действии – Ананизарта обнажила Рагель, свой невидимый клинок. Богиню окружило концентрическое кольцо багрового огня, стремительно расширяющееся с каждой секундой. Вокруг нее вдруг начали проявляться корчащиеся, горящие фигурки, выхваченные огнем из невидимости. Богиня широко размахнулась, занося невидимое лезвие, неуловимый блик снова

сверкнул, на миг обрисовав силуэт серповидного меча, растущего с каждой секундой. Там, где он прошелся, из воздуха вывалились разрубленные пополам игроки, избежавшие удара огненного кольца. Зablестело быстро-быстро, словно завращались лопасти исполинского пропеллера, зеленая трава на глазах покрывалась телами. Невидимый клинок Ананизарты доставал всех, удлинняясь на десятки метров. Отряд стелсеров, окружавший ее, был вырезан за полминуты.

Последнее, что мы увидели до того, как очередная вспышка багрового пламени оборвала трансляцию – как богиня, глядя прямо в камеру невидимого скаута, медленно манит нас согнутой ладонью.

Интерлюдия: Пандорум

В алой глубине Астрала, над черной готической цитаделью, зависли четыре джаггернаута, прикованные монструозными цепями к Осколку Тверди. Самые большие и грозные боевые корабли Сферы, верх мастерства и технологий Миров-Кузниц. Исполины составляли ядро эскадры, множество кораблей поменьше окружало их со всех сторон, образуя подобие огромной сферы.

На одном из них группа игроков – верхушка, leadership альянса наблюдали за трансляцией, где черные орды, ведомые богиней Тьмы, подступали к огромному городу, раскинувшемуся на берегу моря. Один из них встал, выпрямился во весь немалый рост, подошел к ограждению борта, откуда были видны заполненные игроками палубы кораблей, сотни драконьих всадников, непрерывно снующих вокруг них. Пожалуй, нужно сказать несколько слов. Гипножаба*, все любят гипножабу.

Спустя полминуты на главном канале альянса началась новая трансляция. На фоне черных знамен с пауком, попирающим сферу, бойцы «Пандорума» увидели худощавое, резкое лицо Шэдоу.

– Привет, парни! Хочу сказать пару слов перед боем. Сами знаете, я больше люблю разговаривать на языке корабельной артиллерии, но сегодня – особый случай. Многие вообще не в курсе, зачем мы здесь собрались.

– Начну с грустного. Недавно мы понесли потери, финансовые и репутационные. Да, печально, но это так. Всякие бичи уже начали вскукарекивать, что слухи о нашей непобедимости развеяны. Сегодня мы докажем, что они ошиблись.

– Вы все – лучшие бойцы в Сфере Миров. Я знаю это, вы знаете, и они знают. Мы больше не будем разговаривать с врагами, настало время орудийной дипломатии. Пора преподать урок страха. Закатать бомжей так, чтобы все и думать забыли о том, чтобы бросать вызов «Пандоруму»!

Картинка сменилась, лицо Шэдоу исчезло, появилась карта одного из миров, громадного зеленого континента, почти разделенного пополам узкой полоской пролива.

– Видите этот мир? Многие из вас бывали там и узнали – это мир Дорсы. Красивый, с приятным климатом, богатый ресурсами, инстансами, месторождениями. Лакомый кусок, слишком большой для тех, кто может собрать всего лишь несколько тысяч штыков. Мы решили забрать его себе. И начнем мы вот отсюда...

Глава 2

Когда трансляция прервалась с гибелью последнего скаута, на мостике галеона РЕДов кто-то нервно рассмеялся. Затем заговорили, все разом.

– Без паники. Это был пробный шар. Сколько они продержались, засекли?

– Меньше минуты. Сорок семь секунд...

– ...аши данные?

– Да, тоже самое, что в ваших логах боя с ней, Комтур. Как и предполагали.

– Урон от оружия смешанный, полностью игнорирует физическую защиту, ваншотит до десяти тысяч хитов. Проходит везде, в теневом плане тоже. Дистанция неизвестна, навскидку в радиусе пятидесяти метров всех достает.

Решение – просто не подходить к ней близко.

– Либо постоянно закидывать мясом, не давая передышки.

– Да, как вариант. Но – не стоит забывать про ее рэйндж атаки. Они тоже очень опасны. “Багровый Огонь” сжигает все, даже магию. Еще может быть массовый Призыв, но тут мы подготовились. Есть две спецгруппы с замаскированными резистами, как раз на этот случай.

...сколько свой реген маны?

– Да кто ж его знает, все заклинания познания она отрезистила. Четыре консты будет ее сушить. Все с эпик-архами, в спецшмоте – чернокнижники, черные целители, ведьмы...

– Ну что, сделаем попытку намбер ван? Попробуем? У нас тут четырнадцать рейдов в общей сложности, должны прихлопнуть, как муху. “Серебряные”, “Гоэтия” и “Хаос” блокируют Тао и Багира и защищают фланги. “Север”, ваша задача – отрезать ее от основных сил. Прикроете нас с воздуха, чтобы непись не мешала. Особо не усердствуйте, ваш дпс может пригодиться. “Орда”, “Горгоны”, ополчение из нубов – идут в клинч. А мы ударим по ней.

* * *

Злой Мук: Подъем! Седлаем “птичек”. Все берут в ассист своих лидеров, поднимаемся до потолка! Дамиан, Голди, Карат – следующая очередь ассиста хилеров: рейд-лидеры, вы сами, саппорт-группа. Никто не должен умереть!

Потолок – это максимальная высота подъема в Сфере, выше облачного слоя. Дальше нельзя, не пускает, поэтому и потолок. Обычно ее используют летающие корабли, “птички” редко поднимаются до таких высот – долго, значительная потеря энергии и скорости. Видимо, наши рейд-лидеры хотели “перепрыгнуть” врага и внезапно упасть на него сверху, замаскированные облачностью.

Второе седло руха Алекса заняла его пешка – Эль, стройная эльфийка с роскошными, длинными черными волосами. Дополнительный жрец-хилер для нашей группы, надежда выжить, если все вдруг пойдет не так. Я почувствовал

некоторую неловкость – давно пора было беспокоиться собственной “птичкой”, но все время не доходили руки докачать очки мастерства. Приходилось напрягать товарищей.

– Эй, Кот! Давай сюда! у меня свободно! – пробасил Нико, указывая на дополнительное седло своего летающего маунта. Пока я залезал и закреплялся в затейливой упряжи руха, Мук уже отдавал приказы на взлет и распределял направления, так что пришлось догонять. Мы удостоились емкого и краткого эпитета от лидера нашей группы – знакомого еще по Либерти Аргентума.

Красиво. Сотни одновременно взлетающих с крепостных стен, набирающих высоту игроков. В ушах завыл ветер, рух стремительно увеличивал скорость. Промелькнули паруса летающих кораблей. Земля быстро отдалялась, громадный город внизу становился меньше и меньше. Я видел правильные прямоугольники фаланг на привратной площади, ощетинившихся сариссами, видел скользящие во все стороны – над нами, под нами лавины крылатых рейдов других кланов. Словно винтики исполинского механизма, зашевелились, пришли в движение тысячи игроков, исполняя согласованные маневры.

– Смотри, они начинают пристрелку! – не обернувшись, прокричал мне Нико, показывая куда-то вниз, где на круглых площадках башен чернели конструкции осадных требушетов. Маленькие, игрушечные с высоты фигурки вкладывали в деревянные ложки боеприпасы – огромные бугристые валуны или пропитанные горючим маслом снаряды. По слитному сигналу рога, с громким щелчком они распрямились, выплюнув в неведомую цель сразу несколько десятков гостинцев. В кого они стреляют, враги же еще не подошли к городу? Но затем я увидел странное свечение, охватившее камни, летящие по крутой параболе, увидел, как на глазах они изменяют траекторию, уносясь к холмам – и понял, что на стороне фейранцев работает мощный телекинетический артефакт или группа магов, делающих снаряды управляемыми.

Пролетев примерно половину пути, заряды, оставляющие за собой дымные следы, вдруг остановились, зависли в воздухе, словно пойманные мухи. А затем, нарушая все законы природы и тяготения, полетели обратно с все увеличивающейся скоростью. Ананизарта возвратила удар! Я успел расслышать испуганные крики снизу на стенах, когда они заметили, что горящие “подарки” возвращаются обратно. А затем – нарастающий свист, звуки тяжелых ударов, грохот взрывов! В нескольких местах мгновенно вспыхнули пожары. Рухнула от прямого попадания, осыпаясь водопадом обломков, одна из башен, хороня под

собой разбегающихся бойцов.

Аргентум: Видели?! Ничего себе у нее “Телекинетика”!!!

Злой Мук: Не отвлекаемся, там разберутся без нас. Не отстаем, нубасы!

Вокруг все заполнил молочно-белый туман – мы вошли в облачность. Несколько секунд – и, пробив тонкий слой облаков, поднялись над ними. Внизу уже не было видно Фейр, там простиралась белоснежно-кучерявая равнина, больше всего похожая на бесконечную заснеженную степь. Рейд, повинаясь командам, лег на крыло и парил над ней, поднявшись на максимальную высоту.

Злой Мук: Скауты, внимание, вы должны вывести нас прямо над ними! Искатели, не спим! Когда они начнут подниматься в нашу сторону, сразу репорт!

Тишина в “Гонце” и полет над безмятежной облачной равниной, которой, казалось, и дела нет до происходящих глобальных событий, длился недолго. Далеко внизу в разрывах облачности замелькало множество черных точек, клубящихся, как огромный рой. И они стремительно увеличивались в размерах – черная туча заметила нас и поднималась навстречу!

Выполняя спокойные команды Мука, рейд разделился на множество компактных групп, расходящихся подобно вееру. Большая часть ушла резким поворотом, огибая сверху подлетающего противника, но несколько отрядов устремились наперерез, метя прямо в гребень вздымающейся волны врагов.

Слух резанули противные визжащие звуки, сливаясь в общий рев. Однажды услышав крик дракса, его не с чем не перепутаешь. Черные крылатые силуэты, выныривая из облачности, появлялись все ближе, их уже можно было разглядеть. Что такое наездник дракса, основа воздушной кавалерии Дома Тьмы? Это мелкий, зубастый ирч особой породы, с детства приученный управлять жутким чешуйчатым птеродактилем. Он вооружен мощным луком и связками особых джеридов – такие утяжеленные дротики, набирая ускорение при броске с высоты, пробивают навывлет щиты и доспехи.

Злой Мук: Юзаем Свитки на дистанцию и меткость. Далее сближаемся до дистанции огневого контакта и начинаем отстреливать непись. Приоритета целей нет. Не разлетаемся в разные стороны, держимся компактно. Я якорь* для

лидеров групп – общее направление движения за мной.

Аргентум: Внимание, шестнадцатая! Праймари в ассисте. Секондари в ассисте. Готовимся, огонь по команде. Не забываем про баффы и драконий яд.

Эх, не люблю я это дело. Но надо. Приятной прохладой обдали баффы “Стрелы Удачи” и “Острого Глаза”, существенно увеличивая дистанцию, урон и крит. Блестящий наконечник стрелы окрасился голубыми потеками драконьего яда. Я на мгновение отключился, закрыл глаза, попытался поймать ритм движений руха, слиться с ним, как учили инструкторы.

Близко, уже близко! Драксы, визжа, темной волной поднимались из облаков, уже можно было различить их зубастые длинные клювы, когти на сгибах кожистых крыльев и прижавшиеся к спинам фигурки наездников.

Аргентум: Сближаемся! Целимся! Три... два... один, огонь!

Я нашел взглядом красную рамочку ассиста праймари, прикинул упреждение и выпустил стрелу, лишь на секунду после команды. Тем не менее, этого оказалось достаточно – цель, превратившись в ежа, мгновенно провалилась вниз, а мой лог был сиротливо пуст – мимо! Вторая цель, пока я перезаряжался, тоже успела сдохнуть – не все оказались такими косыми и медлительными.

Нико, ругнувшись, вдруг резко бросил руха вниз. Мгновением позже я понял, зачем – начинался ответный обстрел, над нами в опасной близости просвистела густая сеть стрел. Одна из них неглубоко вонзилась в крыло нашей “птички”, но кажется, не пробила плотное оперение руха.

Аргентум: Следующие цели в ассисте! Не слоупочим*, огонь – по готовности!

Злой Мук: Не снижаемся! Не отстаем! Работаем по ассисту! Хилеры, не спим, с какого мы теряем людей!!

Внизу, на границе облачности, уже кипела схватка. Несколько наших групп в самоубийственной атаке врезались в гребень вздымающейся волны воздушной кавалерии Леди, и сейчас там мелькали зарницы боевой магии. Видимо, специально подготовленные отряды – можно было разглядеть голубоватые

сферы каких-то волшебных щитов и взблески молний. Разом вспыхнуло с десяток, наверное, огромных огненных силуэтов, – они выпустили фениксов, самых смертоносных существ для воздушного боя. Сотканные из чистого огня птицы мгновенно посеяли хаос в передовых порядках врагов, уничтожая все вокруг.

Я, кажется, понял тактический замысел Мука: провести нас по касательной над поднимающейся тучей драксов, вытягивая их на себя, и перестрелять, пользуясь преимуществом в высоте и скорости. Работа почти ювелирная – выдержать дистанцию, не дать сблизиться, не дать захлестнуть себя массой и втянуть в “собачью свалку” беспорядочной схватки. И надо сказать, проделал он все прекрасно, использовав преимущество высоты: враг оказался в роли догоняющего. Мы били на выбор, по ветру, сверху вниз, а они были вынуждены работать против ветра, теряя убойную силу стрел. Наездники драксов несли катастрофические потери, пытаясь прорваться к нам, они десятками погибали под прицельным огнем рейдеров СЕВЕРА. Им удалось настичь несколько групп и “съесть” их, но общая масса игроков, следуя за Муком-якорем, благополучно удерживала дистанцию.

Злой Мук: Лол. Они картонные. Можете не праймарить. Фри файр, любая цель! Маги, не спим! Персонального пенделя выписать?! Отсекайте тех, кто прорвался, АОЕ!

Сверкающий ливень “Ледяных Игл”, перемежаемый взрывами “Огненных Шаров” значительно охладил энтузиазм наездников драксов. Они с хриплыми криками отвернули, прекратили преследование, начали отступать по всему фронту столкновения. Кто-то на той стороне счел потери неприемлемыми. Повинуясь неслышимой команде, изрядно прореженная черная туча уходила в стороны, разрывая дистанцию.

Следующим маневром оказался неожиданным, мы проббили облачность, снижаясь в крутом вираже. Внизу замелькали зеленые холмы, покрытые черным шевелящимся морем врагов. По нему-то мы и ударили, снова развернувшись широким веером, осыпая орды ирчей дождем стрел и выжигая в их рядах большие проплешины заклинаниями “Большого Огня”. Это походило на увлекательную игру, не более, непись не могла оказать серьезного сопротивления, лишённая воздушного прикрытия. Веселый тир, да и только. Мы прошли над их строем планируя, на бреющем полете, не целясь расстреливая плотную толпу. «Великие Молнии», «Огненные Стрелы», «Большой Огонь»,

«Ледяные Иглы» – рейд щедро поливал врага истребительными заклинаниями. Второго захода они не стали ждать – поспешно рассеивались, разбегались, оставляя на траве множество тел.

Злой Мук: Не преследуем! Не преследуем! Кому, (нецензурно), сказал, не преследуем!! Молодцы. Молодцы. Продолжаем следовать за мной.

* * *

Игроки. Наглые, самодовольные пришельцы из недоступного мира, норовящие везде установить свои правила. Они всегда раздражали Ананизарту самомнением и непоколебимой уверенностью в своем превосходстве. Игроки вели себя как хозяева, будто Сфера Миров по праву принадлежала им. Многие из них утверждали, что сама Сфера, Боги, и даже Равновесие, вся совокупность материальных и призрачных планов создана ими. Ха! Ананизарта помнила времена, когда о игроках никто и не слышал. Это потом, они появились и внезапно размножились, как в бедных домах заводятся надоедливые насекомые. Впрочем, их самомнение и наглость всегда были ахиллесовой пятой. Опасно считать себя лучше и умнее других, особенно когда для этого нет никаких оснований.

То, что предстояло сделать, требовало огромного количества сил и энергии. Намного больше, чем имела богиня. Собственно, эта страшная магия лишь единожды пускалась в ход, и результаты оказались таковы, что даже Боги опасались мести Равновесия. Ее использовал Мезмир, Владыка Тьмы, ее брат-муж, ныне развоплощенный, лишенный Форм, и заключенный в страшной Астральной Тюрьме. Он владел странной способностью запоминать и использовать любые, хоть единожды виденные им заклинания. Где, в какой бездне ада, в каком из миров Сферы он почерпнул этот ритуал, никто не знал. Но Ананизарта получила эти знания в наследство.

Древние чем-то походили на игроков. Они тоже были хитры, самоуверенны и изобретательны. Но их могущество удалось повернуть против них самих. Древние пали, их роду пришел конец, они погасли в забвении, оставив после себя руины, странные технологии и механизмы. Богиня не сомневалась, что игроков ждет подобная участь.

Стоя на зеленом склоне, она смотрела, как со стороны Златых Фейр к ней приближается флот астральных кораблей, как небо темнеет от тысяч и тысяч летающих маунтов. Их совокупная мощь была велика, очень велика. Пожалуй, они всерьез могли навредить ей – или хотя бы заставить отступить.

Хорошо. Этого она и добивалась – собрать всех врагов в одном месте, покончить с ними сразу. Очень удачное время и место. Златые Фейры, город-порт, контролирующей узкий пролив Длинного моря, огромный мегаполис, центр торговых путей континента. Гнездо и оплот врагов, средоточие их власти и ресурсов. Сердце враждебных альянсов. Именно в него она нанесет смертельный удар!

Богиня обладала множеством Форм, которые отличались разными свойствами. Начиная от человеческой аватары и заканчивая гигантским Драконом Черного Огня, наносящим дикий урон. Та, которую она собиралась принять сейчас, обладала замечательными защитными способностями, полностью игнорировала физический и часть стихийного урона. Вдобавок неплохо могла убивать.

* * *

Рейд плавно разворачивался над беспорядочно бегущими ордами ирчей, опять набирая высоту и попутно отстреливаясь от небольших групп драксов, снова скапливавшихся неподалеку. Впрочем, опасности они не представляли, так, легкое беспокойство. Как-то чересчур быстро мы рассеяли и обратили армию НПС Дома Тьмы в бегство. Они же славились своей стойкостью в бою! Попахивало инсценировкой, ложным отступлением. Но мои мысли оставались моими, у нас есть старшие, рейд-лидеры, которые определяют тактику и стратегию этой битвы.

Впереди, за гребнями холмов, на секунду ослепив всех вспышкой, поднялось огромное зарево, окруженное дрожащей аурой огня. Загромыхало так, словно одновременно начали палить десятки артиллерийских батарей. Навстречу нам, снова набирающим высоту, из облаков вывалился огромный огненный болид, оставляющий за собой широкий дымный след. Он с воем пронесся мимо, врезался в землю и с грохотом взорвался. Я запоздало сообразил, что это был летающий корабль, тоннажем не меньше фрегата, полностью охваченный пламенем, от верхушек мачт до киля. Ничего себе, кто его так приложил?!

Злой Мук: Внимание! Сейчас от нас будет нужен максимальный ДПС. Всем приготовить «особые» стрелы. Распечатать спецбоеприпас. Магам – приготовить Свитки, полученные в кланхранах.

Наконец-то мы набрали высоту, открылся вид за гребни, на окутанные дымом Златые Фейры. Между холмами и городом, на склоне, где впервые была замечена Ананизарта, творилось нечто невообразимое. Подобную картину я наблюдал в Астрале, у крепости Панд, когда богиня вырвалась на свободу, но сейчас битва казалась гораздо более масштабной.

Не было больше тоненькой темноволосой девушки, была исполинская колонна, вихрь, торнадо, сплетенный из черно – багрового огня и достающая почти до облаков. Пронизанный молниями, охваченный аурой сотен заклинаний, он стремительно крутился вокруг своей оси, испуская множество пламенных щупалец и пытаясь затянуть в огненный водоворот летающие корабли, широким кольцом окружившие врага. Парочка стремительно снижалась по направлению к Фейрам, оставляя за собой дымные хвосты, остальные ожесточенно палили из всего бортового вооружения. Вокруг огненного смерча кружились тысячи и тысячи игроков на «птичках», сотни заклинаний ежесекундно врезались в пламенное плетение новой формы Ананизарты, без следа исчезая в нем.

Внизу подступали пешие и конные отряды, перемежаемые огромными созданиями вроде ходячих деревьев или горных гигантов. Там тоже шел бой – не разглядеть с кем, но богиня явно призвала на помощь каких-то демонических существ. Такое скопление игроков я, да и многие, наверное, видели впервые. Первые видеоролики наверняка уже полетели на Винету*...

Комтур: Цель почти не течет, она что, неуязвима?

Злой Мук: Физику игнорирует, магию – частично. Сводка уже в канале...

Злой Мук: Внимание! Сейчас от нас будет нужен максимальный ДПС. Всем приготовить «особые» стрелы. Распечатывайте весь спецбоеприпас, не жмитесь! Магам – приготовить Свитки, полученные в кланхранах. Сейчас или никогда!

Мы приближались к устрашающему огненному вихрю. Я наконец, поймал его взглядом, фокусируясь, пытаюсь оценить запас жизней. 91 %... Столб хитов богини до сих пор пребывал в зеленой зоне, почти не уменьшаясь, несмотря на

миллионы вливаемого урона. Ничего себе, как же тебя убивать вообще?

Есть один верный способ, конечно. Огненный меч может повторно захватить душу Ананизарты... правда, я сильно сомневался, что смогу вновь подобраться на расстояние удара. Тогда, в Хелт Акор, мне просто повезло – сработала активация Камня Кузни Душ, богиня была в слабой аватаре человека, и не ожидала подвоха. Сейчас ситуация другая. К тому же, как я понял из переговоров, союзники хотят именно убить ее в расчете на уникальные достижения и лут. Да и никто не просил меня вмешиваться вообще, а самому – природная скромность не позволяет. Посмотрим, как дальше пойдет дело.

Злой Мук: Внимание, цель в ассисте, общая для всего рейда. Бьем по команде, с максимальной дистанции. Пять, четыре, три, два, один. Залп!

«Особая» стрела, несущее благословление жреца Света, ушла в цель, за ней вторая и третья. Промануться было невозможно. Одновременно в торнадо-богиню врубилась исполинские призрачные мечи, молнии и множество других заклинаний, эффекты которые было не различить в яростном полыхании вокруг Ананизарты. Столб хитов богини дрогнул и сократился на несколько волосков.

Комтур: Ого, три процента сняли! Давайте, давайте, следующий заход!

Олаф: Внимание – инфа в канале союзников. У них прошло «Познание» через какой-то легендарный артефакт, изучаем данные.

Злой Мук: Вижу, спасибо. Какая-то хрень. Откуда у нее столько маны? Невероятное количество. РЕДы ее сушат вообще?

Олаф: Я скажу больше – смотри за динамикой! Маны изначально было меньше. Она увеличивается по ходу боя – чем больше вливаем дамага, тем выше растет потолок маны. Похоже на ритуалы черных целителей. Мы сами накачиваем ее!

Злой Мук: (Нецензурно) Стоп урон! Стоп урон, все, быстро!

Олаф: Поздно.

* * *

Как всегда по утрам, Вельди работала в алхимической лаборатории. Кондор, замок Дозоров, в это время обычно бывал почти пуст, никто не мешал. А сегодня, к тому же, все игроки ушли на какой-то важный бой. Тишина, спокойствие. Почти как дома...

Вздыхнув и прикусив губу, девушка смешала и тщательно размяла в ступке листья ацелота и элессара. Процедив, влила получившийся сок в кипящий на слабом огне дистиллят. Жидкость заблестала перламутровыми блестками, на дне медленно таял «звездный камень». Теперь остается добавить кристаллический порошок, выдержать пять часов – и редкий эликсир «Слеза Мелиссы» готов. Он нейтрализует любой яд, полностью восстанавливает запас маны, прибавляет значение интеллекта. Маленькая победа, если получится. В Эйре травницы болтали, что «Слезу» правильно готовить умеют лишь эльфы. Ничего подобного!

Кипящий дистиллят вдруг вздрогнул, выплеснулся на зашипевший огонь. Мелко задрожала, зазвенела посуда и склянки на стеллажах. Казалось, весь Облачный Замок от основания до высочайших башен пронзила вибрация. За открытым окном что-то вспыхнуло, снаружи донеслись встревоженные крики, хлопанье крыльев. Девушка подбежала к оконному проему, выглянула – и вдруг в ужасе отшатнулась назад, прижав руки к лицу.

Там, над облаками, в небе открывались воронки Астральных Порталов. Из них, один за другим медленно выползали исполинские туши огромных кораблей, похожие на каких-то хтонических чудовищ. Ближайший нес под форштевнем гигантский демонический череп, клыкастая ухмылка и загнутые рога которого были хорошо знакомы Вельди. Девушка помнила этот корабль и его команду, они периодически возвращались к ней в кошмарных сновидениях.

«Пандорум» пришел снова.

Глава 3

Огненная колонна, в которую превратилась Ананизарта, размерами была сравнима с мега-чудовищами, подобными Стражу-осминогу из Дыры или Колоссу

Древних. Я искренне надеялся, что у наших РЛ продумана схема противодействия таким исполинским монстрам.

Злой Мук: В стороны! Все! Рассыпаемся, быстро!!!

Торнадо, словно распустившись, выпустило десятки пламенных щупалец, жадно ловя зазевавшихся игроков. Одно из них, диаметром с корпус астрального корабля, летело прямо на нас. В лицо ударила усиливающаяся волна жара, в торе вспыхнули иконки огненных дотов. Нико, ругаясь, бросил руха в отвесное пике. Только его реакция спасла нас от неминуемой смерти. Громадная птица, негодуя крича, камнем упала вниз. Тлеющее хвостовое оперение оставляло за собой дымный след.

Беспорядочно хлещущие воздух огненные плети внесли жуткое опустошение в ряды игроков. В одном нашем рейде не досчитались более сотни бойцов. Обломки разбившихся кораблей усеивали равнину, пылая и чадно дымя, остальные поспешно отдалялись, подняв паруса. Сражение внизу и не думало утихать, но оно больше походило на беспорядочную схватку, где в кучу смешались все подряд. Краем глаза я заметил, что прямоугольники фаланг покинули Фейры и двигаются в нашу сторону. Глупцы, на что они рассчитывают?

Злой Мук: Без паники. Регруп в Фейрах. Все выжившие собираемся около меня. Погибшие – воскрешаемся, ждем на стартовой точке.

Комтур: Ничего страшного. Первый вайп – в порядке вещей. Сейчас попробуем еще раз...

Но второй попытки нам никто не собирался давать.

* * *

Эффект Двойной Спирали Духа оказался сюрпризом для игроков. Единственным правильным вариантом для них было отступить, бежать, выждать время. Но – самоуверенность, они предпочли обрушить на нее всю свою мощь. Это было ошибкой.

И теперь Ананизарта играла, как злая кошка с пойманной мышкой. Изредка она позволяла ранить себя, враги должны верить, что победа возможна. Дикий урон, который они наносили, проходя через плетение Спирали, превращался в силу, энергию, мощь. Игроки сами напивались богиню бесконечной силой, пытаясь ее уничтожить. Каждый удар, каждое заклинание делало ее немного могущественнее. Спираль Духа, вершина магии Школы Разума, делало заклинателя почти неуязвимым. Да, на время, и расплачиваться приходилось собственными атрибутами Духа, но оно стоит того!

Пора. Вложив часть сил, Ананизарта вновь трансформировала аватару, за минуту разогнав врагов, как тучу надоедливой мошкары. Замерла на секунду, концентрируясь для предстоящего волшебства. Энергии, влитой в нее игроками, должно хватить...

Бездну лет назад, во времена, когда мир был иным, а боги совсем юными, Мезмир, еще не получивший титула Владыка Тьмы, задумчиво спросил ее, глядя на ночное небо:

– Ани, тебе нравятся звезды?

– Не знаю. Они так далеко...

– На самом деле близко. Механика небесных сфер подчиняется законам этого мира. Мне кажется, можно сорвать и звезду с неба, лишь бы хватило Силы...

* * *

Мы возвращались в Фейры, внизу замелькали крепостные стены и бастионы, заполненные сотнями НПС и игроков. Над нами перестраивались астральные корабли, из открывающихся порталов появлялись новые, битком набитые свежими бойцами. Резервы? Я с удивлением узнал эмблемы Хирда и Роя, вставшего на дыбы медведя Коммунистов. Рейд приземлился на прежнее место, соединяясь с ожидающими нас ранее погибшими ребятами.

Олаф: Чек! Внимание! Она обнулила ману! Она что-то кастует!

Злой Мук: Что именно?

Олаф: Нет данных! Но...разом ушло тринадцать миллионов маны!

Злой Мук: Наверняка какая-то пакость. Так, ладно. Все юзаем «Призрачный Щит»! Защитные баффы по максимуму! Эликсиры и камни на резисты!

Комтур: Скаутов слышали? Войска Ананизарты поспешно отступают от Фейр по всему фронту!

- Что? Видите? Что это такое?!

Игроки зашевелились, показывая руками, гул удивленных голосов заполнил все вокруг. Я протолкался к зубцам, посмотрел в указанном направлении, приложив ладонь ко лбу, чтобы не ослепнуть от льющегося прямо в глаза света.

На небе появилась, засияла яркая точка, ежесекундно увеличиваясь в размерах. Через несколько мгновений она могла соперничать с солнцем нарастающим яростным блеском. Внезапно быстро начало темнеть, в лицо ударил резкий порыв ветра, всколыхнувший волосы, взметнувший полы плащей. Его напор все усиливался, он завыл в башнях, заставил затрещать знамена и паруса летающих кораблей. Облака, словно испугавшись, стремительно бежали прочь по темнеющему небосводу.

- Что за хрень происходит? – сердито спросил кто-то рядом.

Я не знал. Никто не знал. Никто никогда не видел ничего подобного. Яркая точка превратилась в огненный, нестерпимо блестящий шар, приближающийся к нам. Он оставлял за собой белый инверсионный хвост, протянувшийся пушистой косой линией от самых верхних слоев атмосферы. Послышался долгий, угрожающе низкий гул. Создавалось ощущение, что этот планетарный снаряд нацелен в город и летит прямо на нас. В «Гонце» озабоченно переговаривались рейд-лидеры.

Олаф: Похоже на комету...настоящую!

Злой Мук: Надо уходить под Купол главной цитадели Фейр!

Олаф: Не вариант, непись не пустит, у половины нет репутации. РЕДы запускают защитные артефакты, но...

Злой Мук: Что они предлагают? Быстрее решаем! Эта штука сейчас нас всех прибьет!!

Комтур: Думаю, надо...

Пока они препирались, время отступить вышло. Блеск стал нестерпимым, все отвернулись, не выдерживая яркости. Ревущий, падающий с неба огненный шар стремительно рос в размерах, занимая уже полнеба. Громopodobный гул заложил уши, заглушил все прочие звуки. На город набегала волна тени, скрывая стены, бастионы, античные портики и колоннады густой, непроглядной темнотой. Воющий ветер, все усиливаясь, едва не валил с ног. НПС и игроки в ужасе покидали стены в поисках укрытия. Астральные корабли, смешавшись в беспорядке, пытались уйти во вновь открываемые Астральные Порталы.

Злой Мук: (Нецензурно)! Все, уходим Камнями Ду...

Многие попытались активировать Камни, но было поздно! У нас не оставалось нескольких секунд, необходимых для непрерывного каста.* Почти все присели, в ужасе заслоняясь от приближающейся смерти. Огромная комета, вырванная с неба Ананизартой, рухнула на Златые Фейры.

Взрыв! Небо встало на дыбы и ударило землю, выбив тысячи осколков. Все вокруг заполнил ревущий огонь, в мгновение ока смешавший и разбросавший нас. Великий Щит Теней, который я почти инстинктивно успел активировать в последнюю секунду, мгновенно лопнул, как сырое яйцо под ударом кузнечного молота. Космические цифры урона рванулись в лог, все сотни иконок нашего рейда мигнули алым и почернели. Массовый ваншот!

Вы получаете 860 ед. урона от «Великая Комета Мезмира». Вы убиты.

Желаете возродиться?

Я осознал себя на респе, в толпе таких же призраков. По идее, сейчас мы должны оказаться на привратной площади, но местность я не узнавал, да и сам

круг возрождения был наклонен под странным углом. Черная с багровыми прожилками земля, клубящийся дым, заполненный огненными искрами, в тучах которого с трудом угадывались разрушенные, пылающие останки зданий. Где мы? Что случилось с городом?

Комтур: (Нецензурно), (нецензурно)!!!

Олаф: (Нецензурно), она уничтожила город.

Злой Мук: Стойте, (нецензурно)! Не возрождаемся!! Не выходим с респа!!

Бара Норкинс: Что происходит, вы вообще можете нормально объяснить?!

Олаф: Пипец происходит. В голове не укладывается. «Великая Комета»...внеранговое терраформирующее заклятье. Как это вообще возможно, (нецензурно)?!

* * *

Вновь принявшая человеческую форму, Ананизарта улыбалась. Земля под ногами ходила ходуном, над местом, куда обрушилась “Великая Комета”, распускалось огромное грибообразное облако дыма, извергающее огненный дождь раскаленных осколков. Со стороны залива обнажилось морское дно. Исполинская волна, увенчанная белоснежной шапкой пены, полукольцом уходила от побережья, погребая под собой спешащие прочь парусники.

Когда дым немного рассеялся, стало видно, что Златых Фейр больше нет. На их месте зиял громадный, черно-багровый кратер, внутри которого бушевал пожар. Не уцелело ничего – двойное кольцо стен, бастионы, улицы и площади, лавочки ремесленников и дворцы с колоннадой, все, все было обращено в прах и пепел. Этой участи избежал только Дворец Архонтов, центральный узел фракции, прикрытый Куполом Магического Щита. После уничтожения защиты здание оказалось под эффектом временной «Неуязвимости», его шпили еще возвышались посреди горящих развалин. Но недолго стоять и им.

Ибо за огнем придет вода. Отхлынувшая от берега из-за взрывной волны, она уже возвращалась обратно, бурными водопадами низвергалась в

образовавшийся глубокий котлован. Сталкиваясь с раскаленными камнями и огнем пожаров, вода начала испаряться, облака белого пара совершенно заволкли разрушенный город. Через несколько минут на месте Златых Фейр будет новая, идеально круглая бухта, на дне которой среди развалин станут гордо возвышаться шпили Дворца Архонтов. Там же, под водой, окажутся порталные круги, точки возрождения и “домашний” респаун местной фракции. Выбраться оттуда будет нелегко...

Послышались резкие, визгливые крики. Черная туча наездников драксов вновь возвращалась, поднимаясь над гребнями холмов и устремляясь к кратеру, заполняющемуся водой.

Ананизарта улыбалась. Сейчас на круге возрождения, который вот-вот станет подводным, очень, очень много игроков. Игроки обладают странной способностью – возрождаются мгновенно. Но есть и обратная сторона монеты – при смерти они теряют часть своего имущества и сил...

Они будут пытаться выйти, им придется всплывать на поверхность, чтобы снова принять бой...Кружащие над водой воздушные всадники встретят их, дезориентированных, барахтающихся в чужой стихии, не имеющих твердой земли под ногами.

Они убьют игроков столько раз, сколько потребует, чтобы заставить уйти отсюда.

* * *

Те, кто пробовал возрождаться, тут же умирали, мгновенно сгорая. Я почти физически ощущал изумленное недоумение тысяч игроков, внезапно оказавшихся на респе. Общий чат кипел от разноязычных сообщений, в нашем “Гонце” озабоченно переговаривались рейд-лидеры:

Злой Мук: Не возрождаемся! Ну чего непонятного? Огненная аура убивает за два тика! Что там РЕДы, Тихон?

Комтур: Да ничего. Все в шоке. Рассуждают насчет петиции админам. Хотят просить откат. Мораль у всех ниже плинтуса...

Олаф: Можно понять, уничтожен город! Киллрейтинг еще не подтянул логи, глючит, но ваншотнуло всех одним ударом. Слит весь флот!

Да уж. Я на секунду задумался, как отреагирует на все это администрация Сферы. Очень интересная ситуация. По сути, одним махом низложена вся фракция, к которой тысячи игроков годами копили репутацию. В огне погиб целый город вместе с мирным населением, аукцион и его склады, воздушные пристани, отделение “Золотого Хомяка”, множество принадлежащей игрокам недвижимости и вещей. Потери, наверняка, измеряются миллионами и миллионами золотых. Как админы будут разруливать все это? Грядет грандиозный скандал, я не завидовал техподдержке. Их ждет несколько веселых деньков по разгребанию тысяч петиций.

Комтур: В общем, там срач начинается... Хирд вообще вышел.

Ворон: Скаутов доклады видите? Драксы возвращаются!

Откуда-то внезапно появилась вода. Сначала небольшие ручейки, с шипением проделывающие себе путь по раскаленной земле, потом вокруг забурлили полноводные потоки. Все заволкло плотным белым туманом, уровень воды стремительно рос, затопляя все вокруг. Целое наводнение! Мы оказались ниже уровня Длинного Моря, и оно с жадностью заполняло впадину. Буквально за несколько минут все скрылось в мутной светло-зеленой взвеси, теперь респ оказался на морском дне. И как отсюда выбираться?! Выныривать и выплывать?

Комтур: Стоп. Внимание!!! У меня плохие новости. Гляньте в клановые логи.

Енот Балиан: (нецензурно)!

Злой Мук: Панды.

Комтур: Да. Только что атакован Кондор. Три джаггернаута с саппортом. Сносят Купол.

Безумец: У нас тоже. Выход из пентаграмм. Атакованы три... нет, четыре пограничных форпоста. «Асгарды», петы Панд. Пять атак.

Ворон: У нас пока чисто.

Злой Мук: Они с юга напали. У нас тоже замок атакован. И четыре форта одновременно. И это не конец.

Злой Мук: Суки! Они знали, что мы будем здесь. И ударили сразу в куче мест. Решайте с союзами, надо возвращаться домой, они сейчас загонят нам все в осадный режим!

«Пандорум» нанес ответный удар. Всего за пять минут мы насчитали более семидесяти одновременных атак на разные объекты альянса СЕВЕР. Из разрозненных сообщений наших лидеров, докладов скаутов и строчек клановых логов мало-помалу вырисовывалась общая картина.

В разгар битвы с Ананизартой альянс «Пандорум», дропа которого все ждали здесь, атаковал совсем в другом месте. Не мудрствуя лукаво, используя свою возможность открывать Астральные Порталы, Панды решили поставить СЕВЕРУ шах и мат в два хода. Ключевые замки и форпосты боевых кланов подверглись массированному нападению. Масштаб брошенных в дело сил поражал воображение. Кроме непосредственно «Пандорума», на юге Дорсы высадились тысячи игроков союзных с ним альянсов. Их презрительно называли «петами», намекая на подчиненное положение в иерархии, но на деле это были закаленные бойцы, населявшие жестокие миры Бездны. В основном англо-испано говорящие, хотя там присутствовали и знаменитые 13-th, датский «Асгард», французская «Федерация», и даже польские «IG». Всеобщее нападение было прекрасно скоординировано по времени. Цели определены, рекогносцировка проведена заранее, в нужный момент скауты открыли пентаграммы. Они одновременно атаковали большинство ключевых форпостов, держащих под своим территориальным влиянием важные провинции, и три из пяти замков – Дозоров, Enemy и Heroes.

Злой Мук: Однако красивый ход, (нецензурно)! Шах и мат!

Ворон: Спокойнее, не галдите. Мы сейчас туда можем портал открыть? Часть фортов потеряем, но что-то можно попробовать защитить!

Безумец: Скауты выдвинулись. Но не успеют. Через НПС пробуем сейчас, ищем порталыщиков!

Олаф: Успокойтесь, действительно! Да, половина атакованных фортов третьего уровня, их потеряем. Ничего фатального. Остальные просто загонят в «Неуязвимость». Они выйдут в нашу тайм-зону, еще есть время!

Безумец: Судя по логам, Панды решили сюда всех своих подпевал переселить?

Комтур: Да, репорты в альянсе видишь? Массовый деплой.* Это война на уничтожение.

Злой Мук: Veni, vidi, vici!* Действительно, зачем тратить время на перехват территориального влияния, если можно так, сразу снести главные замки.

Комтур: Вилка. Все защитить не сможем, придется выбирать. На какой таймер у вас выведен замок, Мук? Кондор выйдет из «Неуязвимости» через 26 часов.

Злой Мук: Через двенадцать с половиной часов.

Я понимал, о чем они толкуют. Механизм владения провинциями в Сфере основывался на территориальном влиянии, которое давали форпосты и замки. Чем выше уровень форта – тем больше радиус влияния. Разрушь форпост – провинция станет нейтральной и ее можно перезахватить. Но это непростая задача. Купол магического щита фортов четвертого уровня, даже если его уничтожить, автоматически вводил фортификацию в осадный режим, включал «Неуязвимость», время которой зависело от количества заложенного в реактор Магического Щита эллур. Максимум – около двух суток. Это позволяло защитникам успеть подготовиться к штурму, если нападение было совершено в неудобную тайм-зону. С другой стороны, сам апгрейд до четвертого уровня требовал дикого количества времени и ресурсов, поэтому апали только самые важные форпосты.

Но вообще, в любом случае, это катастрофические новости. Потянуть “Пандорум” даже в одной ключевой точке СЕВЕР объективно не сможет. Мы играем в разных лигах, без сильных союзников нас размажут. Я почувствовал мандраж – кто знает, не я ли являлся невольной причиной того, что Панды положили глаз на земли нашего алли?

Тем временем вода полностью скрыла все окружающее. Теперь центральный респаун Златых Фейр находился на морском дне. Как будут вести себя возродившиеся через сутки НПС, хотел бы я знать. Сегодня Сфера подкидывала всем жуткие сюрпризы.

Начиналась обычная в таких случаях неразбериха. Фейры были уничтожены с ходу, и теперь никто не представлял, что делать. Респаун затоплен, склады и аукцион оказались недоступны. Основное преимущество боя на своей земле – возможность быстро восстановить силы, переодеть шмот и пополнить расходники пропала. У многих местных здесь находилась точка привязки, и уходить Камнем Душ им было некуда.

Над новорожденной бухтой в расползающемся облаке тумана царил дикий хаос. Роились сотни драксов, убивавшие постоянно возрождающихся и всплывающих игроков. В городе погибло множество людей, не входящих в рейдовые отряды, они пытались выбраться и умирали снова и снова. Привлеченные жаждой наживы, слетались со всех сторон ПК-стервятники, стремясь залутать погибших и пополнить свой киллрейтинг свежими убийствами. Началось адово побоище, где в кучу смешались все – союзники, нейтралы, враги. По тревожным донесениям скаутов, рейды ПРОЕКТА АД и ЕРЕСИ, объединившись, опрокинули заслон и тоже приближались к городу. Ход сражения складывался неудачно для нас, повеяло тревожным запахом беды.

И еще совсем рядом находилась Ананизарта, подходили ее легионы, так легко обращенные нами в бегство при первой стычке. И уравновесить их нечем, все НПС фракции Фейр были уничтожены взрывом «Великой Кометы».

Из обрывков фраз в «Гонце» я понял, что РЕДы так и не могут договориться о повторной попытке убийства богини или хотя бы организованном сопротивлении. Союзники отваливались один за другим, покидая локацию. Коалиция, собранная против Ананизарты, разваливалась на глазах. По идее, требовался всеобщий регруп, но привязка Камней у кланов разная, и осуществить его быстро оказалось невозможно. Дело осложнялось нападением «Пандорума», в результате которого мы теряли кучу форпостов. После этих известий большинство игроков СЕВЕРА уже не горело желанием драться за РЕДов, своя рубашка ближе к телу, требовалось защитить клановые владения. Как выкручивались Злой Мук, Комтур и Ко, общаясь с союзниками, я не знал. Получалось, что мы кидали их здесь, оставляя без поддержки в решающий момент. Придут ли после такого они нам на помощь? Тем не менее, через

несколько минут тревожного ожидания мы получили команду уходить Камнями Душ или клановым порталом. Новой точкой сбора был назначен Кондор.

Мы возвращались домой, оставляя Фейры на растерзание Ананизарте и Дому Тьмы. Настроение было подавленным. Все понимали, что нас ожидает долгая, тяжелая война с превосходящим по силе врагом, из которой, скорее всего, мы не выйдем победителями. «Пандорум» еще не проиграл ни одной большой кампании.

Дан-на-Эйр, потом пересадка – и снова Облачный Замок. Мы опоздали. Сделав свое дело, атаковавшие Кондор джаггернауты Панд уже исчезли. Обгорелым клыком торчал разрушенный остов башни Магического Щита, взорвавшийся при активации режима «Неуязвимости». Обычно голубой Купол замка тускло подсвечивал багровым, множество функций цитадели перестали работать. Через двадцать пять часов неуязвимость спадет, Кондор станет доступен для атаки. И «Пандорум», скорее всего, придет снова – добивать, теперь уже окончательно.

Комтур собрал всех Дозоров в кланхолле и устроил небольшой брифинг.

Комтур: Не буду много говорить. Сами все понимаете. Панды хотят нас выселить, все серьезно. Речь идет о выживании нас, как клана, как альянса. Нужно выложиться на двести процентов, ребята. Кто занят в реале – берите выходные, отпуска, отгулы. Спать особо не придется. На ближайшие сутки у нас двадцать восемь таймеров, первый – через шесть часов. Готовьтесь. Формат рейда будет известен где-то за час.

Комтур: Что ты там спрашивал, Хаман? Кондор? Замок в осадном режиме, выйдет через сутки. Будем оборонять, конечно. Позовем на помощь всех, кого только сможем. Нужен будет максимальный онлайн.

Комтур: Вывозить имущество из замковых хранилищ? Эвакуации не будет. Мы собираемся сражаться. Кто желает, препятствовать не будем. Договоритесь с Борландом, пусть подгонит неф, за несколько ходок вывезете все в Эйр.

Комтур: И запомните, ребят – от войны нельзя убежать. Ее можно только достойно встретить!

Интерлюдия: Админы

Новостной выпуск «Вестника Сферы», Video-Net

Итак, сегодня все наше внимание снова приковано к миру Дорсы, обители русских альянсов Сферы. Сейчас на их долю выпало тяжелое испытание. Война!

Камера показала удар кометы и взрыв, пылающие Фейры, сгорающие в волне огня ряды фалангитов, парящую воронку заполненного водой кратера – все, что осталось от великого города.

Ананизарта, глава пантеона Тьмы, продолжает свою победоносную поступь по континенту. Никто не ожидал такого сокрушительного удара! Попытка игроков объединиться и противостоять богине провалилась, закончившись полным уничтожением города! Да, со времен затопления Таэрланда такого накала страстей еще не было!

Погибло множество игроков, вообще не принимавших участия в боевых действиях. Они во мгновение ока потеряли свое имущество, доступ к точке возрождения, аукциону и банковским ячейкам «Золотого Хомяка»! Возмущение не знает границ, многие поговаривают об отмене подписки! Администрация игры пока хранит молчание, мы с нетерпением ждем официального ответа!

А тем временем, пользуясь этой неразберихой, на западные земли Дорсы внезапно напали силы знаменитого «Пандо...

– Дальше можно не смотреть, – Йошито Ямато остановил изображение. – Вот, Ашот Багдасарович, вкратце у меня все. Форс-мажор, игроки требуют компенсаций. Техподдержка завалена тысячами обращений.

На этот раз срочная вечерняя оперативка происходила без личного визита инвестора. Он присутствовал виртуально, через видеостолб, в котором отчетливо просматривалось изображение грузного армянина в полу расстёгнутой рубашке, вальяжно развалившегося в мягком кресле. Судя по деталям обстановки, попадающим в видеостолб, Агасян находился в люксовом

номере какой-то гостиницы.

– Мда. – Агасян задумчиво пожевал губами, – Скажите, Ямато, вы по каждому пустяку будете теперь мне звонить?

– Памятуя о вашем недовольстве моими действиями в прошлый раз, я решил сообщить вам о сложившейся проблеме. Это далеко не пустяк, нам придется расходовать ресурсы вне отведенных бюджетных рамок. Чтобы не возни...

– Понятно, – перебил его инвестор. – А как вообще такая ситуация могла произойти? Вы что, вообще не можете контролировать поведение ваших неписей? Скрипт им поменять, что ли!

Ямато вздохнул. Сложно в десятый раз объяснить инновационные схемы Сферы человеку, который по старинке рассматривал ее как запрограммированное падение кубиков в тетрисе.

– Нет, не можем. Продвинутые искины, управляющие их поведением, обладают свободой воли. Собственно, именно это и делает миры Сферы «живыми», а события в ней – непредсказуемыми.

– Ладно, ладно...Но сейчас Сфера работает? Все миры, в том числе экспериментальные? Те, что используются для Проектов?

– Сфера работает, – признал Ямато.

– Вот и чудесно. Прошлый раз ситуация была намного серьезней, нас долбили сверху, под угрозой оказалось сами-знаете-что. Поэтому и пришлось использовать вашу идею с «откатом». Но она дорого нам обошлась, оставим это средство – на самый крайний случай.

– Игроки возмущаются, Ашот Багдасарович. Будет грандиозный скандал, если мы спустим все на тормозах.

– Вообще-то все в рамках игровой механики, Правил и Соглашения, – осторожно вставила заместитель Ямато по маркетингу и продвижению, грациозная пепельная блондинка Лана Каминская, – мы можем полностью отказать в

компенсации. Вопрос только нашей лояльности. Я бы рекомендовала...

- Ну, дочка, говори, - ободряюще улыбнулся из видеостолба Агасян. - Чтобы ты предложила?

- Любой скандал - это хорошая реклама. Чем сильнее разгорается пожар сплетен, тем больше бесплатной рекламы получает наш проект. Я приведу в пример два похожих инцидента в истории Сферы: Затопление Таэрланда и Сожжение Ринпорта. Последний, кстати, очень похожая ситуация, серьезно пострадал целый город. После каждого из них, после скандала и демонстративного ухода ряда игроков наблюдался бешеный скачок интереса, и соответственно, прирост подписок. И ушедшие, кстати, тоже через какое-то время возвращались, Сфера - сильный наркотик, аналогов в нашей нише нет.

- В правильном направлении мыслите, - довольно согласился инвестор. - Мне нравится эта идея. Из события мирового масштаба, конечно, надо делать рекламу и привлекать новых игроков. Но и лояльность тоже необходимо проявить. Надо быть гибкими. Ямато, что вы сможете спасти из потерянного имущества?

- Ну, если использовать нейровизоры, думаю, многое, - задумчиво произнес японец, пощипывая узкий подбородок. - Содержимое пространственных хранилищ, типа сундуков, сумок и ячеек, все активы «Золотого Хомяка» и аукционное имущество... Придется работать практически вручную, это займет очень много времени! И в конечном итоге многое, например, недвижимое или оборудование, транспортные средства, корабли - восстановить невозможно.

- Ничего страшного. Я разрешаю вам использовать для компенсации любые игровые ресурсы, исключая деньги и игровое время. Но - выставьте это как жест доброй воли, а не признание своей вины администрацией Сферы. Это, надеюсь, понятно? Короче, раздавайте финтифлюшки из запасников, одновременно постаравшись вытащить оттуда все возможное. Ну а вы, Лана, знаете что делать. Раздувайте и подбрасывайте дровишки, запустите еще несколько рекламных роликов на основе этого эвента.

- Ашот Багдасарович, у меня вопрос, - сказал Йошито, - Что, если все это будет повторяться? Что нам делать? Богиня, судя по всему, останавливаться не собирается. Будем каждый раз подчищать за ней «хвосты»? Извините, но это не

вариант. А если подобное случится одновременно в десятке миров? Нам просто не хватит рук. Нужно кардинальное решение проблемы.

– Насколько я вас знаю, Ямато, у вас оно уже есть, – нахмурился Агасян. – Ну, выкладывайте!

– Да, есть. Изучая Сферу, я постоянно натываюсь на следы моих предшественников. Балабанов и Ко, судя по всему, тоже не могли справиться административными средствами с результатами «процедурной генерации». История с Таэрландом это ясно показала. Но у них был какой-то ключик, с помощью которого они использовали внутренние игровые возможности, сгенерированные самой Сферой.

– Не понимаю. Выражайтесь яснее!

– Архивы уничтожены, и я могу только предполагать. Но, вероятно, у них были мощные цифровые воплощения, с помощью которых они и решали подобные проблемы. Ультимативно. Изнутри игры, понимаете? Я предлагаю использовать их тактику. Но для этого мне необходим ваш карт-бланш.

– Карт-бланш?

– Да. Потому что мы до сих пор не понимаем, как работает авто-балансир, этот самый Закон Равновесия. Ответ «процедурного» запутанный, порой принимает совершенно неожиданное обличье. Часто противодействие скрыто или отложено, отследить его невозможно. Совершенно ясно, что завоевательный поход Ананизарты – реакция «процедурника» на что-то. Но на что? Есть, конечно, предположения...

– И вы боитесь, что ударит по вам, если полезете – утверждающе произнес Ашот Багдасарович.

– Не по нам. По всем игрокам Сферы.

– Мне страшно, Хоткот, – глаза Вельди были красными. Видимо, девушка только что плакала.

– Когда они пришли снова, я вообразила, что... – она запнулась на полуслове, – Что они вернулись, опять пришли за мной! И испугалась. Неужели они не оставят нас в покое? Игроки говорят, замок падет...

– Не падет, – твердо сказал я, сжимая ее руки. – Не падет.

По правде говоря, я не был уверен в своих словах. Военная машина “Пандорума” закрутилась, и остановить ее будет очень тяжело. Но – пробовать можно и нужно. Даже маленький камешек, попав между шестеренками, способен сломать работу целого механизма.

До ближайшего таймера оставалась еще пропасть времени. Большинство Дозоров занялись подготовкой к рейдам, кто-то бросился вывозить из кланхранов все нажитое непосильным трудом. К счастью, таких было немного.

Лидеры клана удалились на военный совет. Пока меня не напрягли чем-то неожиданным и приятным, я быстро и незаметно улизнул. Кое-что требовало моего присутствия, тем более действовать я собирался, в целом, на благо Дозоров.

Портал в Хелт Акор, в Великий Храм Теней, вшитая особенность моего плаща. Если бы мог, взял бы с собой Вельди, чтобы девушка в безопасности переждала эту войну в святилище серого бога. Но – портал перемещал только одного персонажа.

В Храме Тормиса ничего не изменилось. Свет и неуловимая игра теней между тремя ипостасями бога торговцев и воров. Негоже приходить в Храм без подарков. Я осторожно коснулся каменной ладони Нищего, оставляя на ней подношение – один из предметов, снятых с убитых наемников Панд в Дыре.

Сзади негромко зааплодировали, я резко оглянулся – пустота, но теневое зрение уловило быстрое движение шлейфа теней к алтарю. Спустя секунду на нем материализовался Тормис. Привычное обличье человека в коричневом плаще с капюшоном. Он повертел в руках, осматривая, подношение – “синего” качества

пояс – перевязь, потом небрежным броском вернул его мне.

– Кот, Кот. Зачем мне это барахло? – мягко упрекнул бог, – Не для этого я тебя здесь поджидаю. Расскажи лучше что-нибудь интересное.

Тормис обожает чужие тайны и секреты, это его любимая жертва. Однако мне нечего было поведать ему сегодня, о чем я и сообщил.

– Можешь заплатить ответом на вопрос, – усмехнулся мой собеседник, – Зачем ты притащил сюда ЭТО?!

Он ткнул рукой в сторону, и одна из стен Храма исчезла, открыв нам вид на цитадель Серебряного Оплота, мирно парящую в воздухе в противоположном конце пещеры. К нему тянулись множество гибких шлангов от эдровых колонн, делая летающую крепость похожей на осьминога, выпустившего тучу щупалец. Романова, видимо, активно пополняла запасы эллура. Надо бы не забыть выставить ей счет, месторождение-то мое... Я мельком удивился, как все изменилось за время моего отсутствия. Пещера выглядела обжитой: йорди развернули бурную деятельность, вся каменная поверхность была утыкана десятками черных игл, построен основательный лагерь, лаборатория и цех по первичной переработке эллура. Голубое озеро, окружающее Зиккурат, возле которого и сейчас копошилось множество коротышек в пузатых защитных скафандрах, значительно обмелело.

Я внезапно осознал, что Тормис находится в отнюдь не благодушном настроении. Он выглядел спокойным, но Тени кипели вокруг него, обвивая непроницаемым коконом. Ну да, скорее всего, Романова. Она кого угодно из себя выведет.

– Я выполняю твое задание, – твердо ответил я, глядя ему в глаза. – Ты же хочешь переместить свой Храм на Звездную Дорогу? Это – первый шаг.

– Ты разбудил силу, о которой не имеешь представления.

– Кстати, Звездная Дорога – это где? – после небольшой паузы спросил я, – Она находится в материальном мире или в плане Теней?

- Звездная Дорога – это мост между мирами, – неохотно ответил Тормис.

- Это Астрал? Либра? Тень? Туда можно попасть, открыв Астральный Портал, пентаграмму или...

- Или! – прозвучал новый насмешливый голос. Рядом с нами внезапно материализовалась еще одна фигура. Стройная, в иссиня-черной облегающей одежде и серебряной маске. Тени в испуге бросились от нее, я опять уловил краем глаза движение – Тормис, исчезнув в материальном мире, ушел прочь и в теновом. Это странное, непонятное поведение – в восстановленном Храме Теней, средоточие своей силы, Бог Теней в страхе бежал? Или Романова действительно настолько сильна?

- Твой покровитель не из храбрецов, честно говоря, – усмехнулась Первая Леди. – Я его знаю. Тормис всегда предпочитал действовать чужими руками и не вступать в открытое противостояние.

Я вздохнул, внимательно изучая ее “теновым” зрением. Потом, не спеша ответил:

- Хороший трюк. Можешь научить?

Ваша репутация с Тормисом повышена на 50! Текущее значение 4010/15000 (Уважение)

Негромкий смешок. Бог Обмана, что с него взять? Игры, маски. Фальшивая Романова растаяла в воздухе, неуловимо превратившись в худощавого мужчину в подогнанном снаряжении из темной кожи, закутанного в плащ, с полностью скрывающей лицо повязкой. Лишь в узкой полоске поблескивали знакомые мне глаза. Тормис принял не виденную мною прежде форму Вора, я узнал ее по сходству с каменными статуями Храма.

- Я дам небольшой совет, Кот, – сказал Бог. – На тебя охотятся сильные враги. Они не отступят. Вам их не одолеть. Но силу не всегда побеждают силой. Присмотрись к своему окружению. Там есть кое-кто, способный склонить чаши весов вашей войны.

Лицо Тормиса неуловимо изменилось, из-за плеч выдвинулись рукояти двойных мечей, на груди блеснул знакомый символ. Я глубоко вздохнул. Вот это подсказка! Я, конечно, подозревал нечто подобное, но... Полученную информацию следовало обдумать, и более того – правильно ей распорядиться. Тогда, действительно, просматривался некий шанс.

Кажется, аудиенция окончена. Крылатый теневой сгусток с бешеной скоростью рванул вверх, покидая Храм. Интересно, я также быстро двигаюсь, используя «Теневую Трансформацию»?

Невидимые валькирии Романовой, к счастью, не трогали меня, хотя во множестве патрулировали пещеру. Вуаль странного стелса Дев не идеальна – я видел смутные силуэты «теневым» зрением, да и обычным можно было разглядеть дрожание воздуха в местах их пролета. Надеюсь, они не обижали моих йорди?

* * *

– Пусть твой серый друг не боится. Мы здесь не задержимся, – задумчиво сказала Первая Дева. – Как только хранилища заполнятся и Сияние восстановят, мы уйдем.

– Он не боится. Скорее немного обеспокоен вашим присутствием.

– Знаю. Он пробовал шпионить за нами, по своему обыкновению, – насмешливо фыркнула Романова. – Но Серебряный Оплот хорошо защищен. Не вышло, вот он и расстроился. Можешь ничего не говорить, профайлы всех сущностей от шестого ранга есть в моем досье. Это моя бывшая специализация вообще-то. Так что кто такой Бог Теней, и с чем его едят, я представляю получше некоторых. Непонятно только, что он в тебе нашел?

Я с улыбкой постучал кончиками пальцев по рукояти Синева.

– Ну да, скорее всего, – кивнула Романова. – Без Ключа ты бы никогда не смог найти и освободить его Храм. Да и психотип, видимо, подходящий, такие вещи они определяют безошибочно.

– Кстати, а что такое Звездная Дорога? – как можно более небрежно, словно между делом спросил я.

– Звездная Дорога? Откуда ты знаешь? – удивилась Романова, но ее перебил молчащий доселе Свечкин:

– Она же Великая Лестница. Стабильный меж-мировой инстанс, нечто вроде моста, связывающего Верхние Миры и Бездну. Обитель Богов.

– Работает по принципу Хелт Акор? То есть ваша цитадель, допустим, сможет прыгнуть туда?

– Зачем? Божественные сущности могут воспринять такое вторжение, как атаку. Война с ними совершенно ни к чему! – нахмурилась Первая Дева.

– Ответь просто: да или нет? – настаивал я. Ответ был очень важен.

– Теоретически Оплот может прыгнуть в любое место Сферы. Ограничений нет, нужна лишь наводка на маяк.

– Отлично! – улыбнулся я. – Тогда я определился с моими наградами!

– Неужели! Ну, и что же ты выбрал? – мрачно спросила Первая Леди, сверля меня взглядом через прорези серебряной маски.

Я усмехнулся. Готовясь к предстоящему разговору, я долго раздумывал, какую тактику избрать, чтобы получить желаемое. Настраивать против себя бывших разработчиков не хотелось. Но – они собирались использовать меня, так почему я не должен использовать их? Если смотреть в суть, я им нужен, необходим, как джокер в игре с Балабановым; не столько я, сколько мой Ключ и статус Одного из Семи. Поэтому возможности надо использовать на полную катушку: я буду диктовать условия, они их принимать.

– Во-первых, хотел поинтересоваться, все идет нормально с пополнением запасов эллуря?

– Еще пара часов, и хранилища будут заполнены. Работы по восстановлению Магического Щита займут около суток. После этого можем приступить к поэтапному выполнению плана.

– Отлично! У меня есть маленькая встречная просьба, – улыбнулся я. – В качестве ответной услуги. У меня здесь, как видите, небольшой бизнес. Можете попутно захватить немного груза? После того, как Оплот выйдет в обычный мир, его заберет астральный грузовик.

– А нашему юному другу палец в рот не клади! – засмеялся Свечкин, – Смотри, Лена, так опомниться не успеем, как будем выполнять регулярные рейсы Хелт Акор – Базаар, вывозя груз эллура!

– Захватим. В качестве исключения, один-единственный раз! – после недолгого размышления вынесла решение Романова. – Что насчет остального?

– Я пока остановился на двух. Покажи еще раз, пожалуйста, фракционные награды Ордена Дев, – попросил я.

Полупрозрачное окошко вновь возникло передо мной.

Когда-то игроки разгадали тайну Миров-Кузниц и получили доступ к технологиям дромонтов. Результатом был ошеломляющий переворот геймплея – появились летающие корабли, Астральные Порталы, спеллджамперы, движители, работающие на энергии пойманных элементалей, защитные Купола, маг-реакторы и маг-орудия. И джаггернауты, несущие на борту сотни игроков и способные разрушать клановые замки. Сейчас я, единственный в Сфере, имел эксклюзивный доступ к нечто подобному, хотя и меньшего масштаба.

Орден Дев предлагал множество модификаций для астральных кораблей, значительно увеличивающие их характеристики. Разнообразный фракционный рангоут, превосходящий стандартные образцы. Тьму новых Рецептов, Техник и Чертежей, некоторые из которых могли в корне поменять тактику игры. Предметы и волшебные камни с новыми, невиданными аффиксами. Чего стоила только фракционная Вуаль, выпускаемая в трех вариантах – легком (для игрока), среднем (корабля) и тяжелом (цитадели). Большинство Чертежей, правда, использовали сложные цепочки производства, зачастую с уникальными вещами в качестве ингредиентов, добываемых в схранах Древних.

Я долго раздумывал, что выбрать. Конечно, хотелось получить вундервафлю в личное пользование, но тщательное изучение ассортимента повергло в некоторое уныние. Во-первых, вещей, более мощных, чем Ключи Семи Братьев, в Сфере, видимо, просто-напросто не существовало. Один игрок, каким бы сильным он не был, не в состоянии бросить вызов целой армии. А мне требовалось не только победить...

И, во-вторых, все остальное было настолько вкусным, что я буквально разрывался на части, прикидывая перспективы. Даже скриншоты компонентов и цепочек производства, которые я тщательно сохранял, могли произвести переворот на рынке Базаара, не говоря уже о появлении самих предметов.

В окошке наград я отметил две позиции – одну в середине, а другую в конце списка. В случае, если обычные игроки когда-нибудь начнут набирать репутацию к Девам, первая будет доступна примерно через пару недель, вторая – неизвестно когда. Заработать «Восхищение» с НПС-фракцией дело минимум нескольких месяцев, если не лет.

Обе награды были Чертежами. По ним производились уникальные предметы Ордена Дев.

Чертеж Амулета Вуали

Чертеж. Оригинал. Количество копий – не ограничено.

Качество – редкий

Позволяет производить Амулет Вуали.

Амулет Вуали – эксклюзив Ордена Дев, магический талисман с уникальным аффиксом Вуали, позволяющим скрывать флером невидимости своего носителя. Валькирии Оплота были невидимы именно благодаря этим амулетам. Присутствовали жесткие ограничения – к примеру, Вуаль сбрасывало любое соприкосновение с материальным объектом, передвигаться в ней возможно исключительно по воздуху. «Левитация», «Полет», «Крылья Ветра» –

всевозможные заклинания в помощь. Всадник тоже мог окутать своего летающего маунта флером Вуали, но только «птичек» небольшого размера. Но все равно – я чуял, что такой амулет мгновенно станет хитом продаж, стоит ему появиться на аукционе. Более того, у меня практически созрел хитрый план сбыта, имеющий прямое отношение к нашей войне с Пандами.

Чертеж Модуля Импульсного Сдвига

Чертеж. Оригинал. Количество копий – не ограничено.

Качество – легендарный.

Позволяет производить Модуль Импульсного Сдвига.

Это маго-техническое устройство венчало линейку оборудования для цитаделей. Получить одну копию такого чертежа в награду можно, только вкачав совершенную репутацию с Девами. Нескоро, ох нескоро игроки вообще узнают о его функциях. Модуль Импульсного Сдвига был репликой оборудования, позволяющего Серебряному Оплоту перемещаться между мирами. Судя по описанию, устанавливаться такой модуль мог только в ячейку замкового кipa, занимая место одного из усиления цитадели. Подключенный к мощному маг-реактору, он открывал прямые меж-пространственные тоннели, позволяя мгновенно перемещаться как в обычных мирах, так и между ними. Без пентаграмм, Астральных Порталов, напрямую. Правда, каждый прыжок требовал колоссальных затрат энергии, но игра стоила свеч. Если бы удалось раздобыть вместе с ним Чертежи Замкового Левитатора, Прецетрона Сияния, Репликатора Душ и еще парочки модулей, то постройка летающих цитаделей, копирующих Серебряный Оплот, стала бы чисто технической задачей.

– Ты, кажется, ошибся строчкой, – холодно заметила Елена, изучив мои требования, – Оригиналы выбранных Чертежей существуют в единственном варианте. Какое количество копий тебе сделать?

– Нет, не ошибся! – ухмыльнулся я, – Мне нужны именно оригиналы!

Чертежи, Рецепты, Техники Развития в Сфере делятся на два вида: оригиналы и копии, которые с них могут снять Книжники. По оригинальному Чертежу можно произвести бесконечное количество предметов, по копии число ограничено. Копия – расходник, поэтому большинство крафтеров стараются обзавестись оригиналами. Но это не всегда возможно, для вещей высокого ранга оригинальный Чертеж или Рецепт – редкость. И стоит, бывает, очень хорошо. А для фракционных наград оригиналов вообще никто не видел, это штучные вещи, – они находятся за семью печатями, как одно из главных богатств НПС. Что логично – если дать возможность делать аналоги всем подряд, кому будет нужна фракционная линейка? Если забрать у Дев оригиналы Вуали и Сдвига, они больше не смогут крафтить эти предметы. Опрометчивое обещание Свечкина выдать любые три вещи дало мне огромное поле для маневра. В общем, я нагло требовал невозможного и знал это.

Романова и Свечкин обменялись долгими взглядами. Гробовщик пожал плечами, с видом – ну что я могу поделывать? Вот такой он, этот Кот. Наглец и прохвост, а что делать?

– Хоткот, мы не можем отдать тебе оригиналы Чертежей, – спокойно, как маленькому ребенку начала втолковывать Первая Дева. – Это просто-напросто невозможно. Это же оригиналы! Без них фракционная наградная линейка будет неполной. Давай я сделаю тебе любое количество Копий, это тоже самое...

– Разговор шел о трех любых предметах, – отпарировал я. – Ограничений не было. И да, я понимаю, что такое оригиналы и чем они отличаются от копий. Не надо пытаться ввести меня в заблуждение.

Торговлю всегда надо начинать с более высоких позиций, чем хочешь получить. Это азы. Назовешь реальную ставку – оппонент начнет снижать, и в результате получишь меньше, чем нужно. Просить надо больше, в итоге можно сторговаться на то, что изначально запланировал. Я всегда следовал этой тактике, и редко оказывался в пролете.

– Ну, я еще могу понять насчет Вуалей... Но зачем тебе Чертеж Модуля Сдвига? Ты требования к крафтеру видел? А список комплектующих? Там даже для первой цепочки производства нужны «Магический Изобретатель», «Артефактор» или «Реликтор»... У тебя есть мастера с такими архетипами? Сомневаюсь.

– А у вас есть? – отреагировал я, – За такой Чертеж можно выручить миллионы. Если предложить его нужным людям.

– Думаю, знаю, зачем Коту Модуль Сдвига, – с невинным видом предположил Свечкин. – Включим логику! Мы имеем Великий Храм, запертый в схроне Древних на Путиях. Мы имеем мутные вопросы о Звездной Дороге, упоминаемой одной строчкой в бэке. Мы имеем тесное общение подозреваемого с Богом Теней. Ух, чую, дело пахнет легендарным квестом!

– Верно, мне нужно найти способ перенести Храм на Звездную Дорогу, – не стал отпираться я. – И Чертеж нужен мне именно для этого. Сначала сделаю с него копию, потом оригинал продам. На вырученные деньги найду артефакторов и необходимые материалы. И построю...

– Нууу, если дело только в этом... – процедила Первая Дева, – Если дело только в этом, все просто. Мы построим и дадим тебе готовый Модуль Сдвига. У нас остается оригинал, ты выполняешь свой квест.

Среди наград Оплота нет готовых Модулей. Только Чертежи, а процесс постройки, и правда сложен. И очень дорог. Половину материалов калькулятор крафта вообще не расценивал – это означало, что они никогда не появлялись в продаже. На самом деле я блефовал, предполагая самостоятельно построить такую штуку. Это заняло бы кучу времени и отняло много сил. Мне изначально нужен был готовый модуль, но начни я разговор с этого, ничего бы не добился. Ведь в торговле никогда нельзя просить, нужно плавно подвести оппонента к тому, чтобы он сам предложил дать то, что ты хочешь получить. Это просто на самом деле, если приложить малость усилий.

Поломавшись немного для вида, я согласился на предложенные условия. Вместо оригинала Чертежа Вуалей удалось получить тысячу готовых амулетов (больше просто не было в хранилище), и копии на изготовление еще тысячи. Бонусом я выторговал также копии чертежей корабельных Вуалей – правда, всего пятьдесят штук, но больше и не требовалось.

Романова и Свечкин настаивали, чтобы я выбрал и третью позицию наград, но пришлось отказаться. Выбор третьей плюшки зависел от возможного развития событий. Пока и с двумя заморочек будет выше крыши, найти бы время на все! Я почти физически ощущал, как не хватает времени осуществить все задуманные

ходы.

Это означало, что дело вертится.

* * *

Добыча эллура кланом Йордас шла даже лучше, чем я предполагал. Более пятидесяти тонн кристаллизованного, очищенного и подготовленного к продаже эллура уже возвышалось молчаливыми пирамидами, готовое к вывозу. Еще столько же сырья было в работе. Цверги Дьярви взяли хороший темп. Также росли горы попутно добываемых горных богатств: полупрозрачные, как рыбы кости, друзы эдры, россыпи фиолетовых кристаллов морнлода, зеленовато-серебряный сильверит и багровые глыбы греорда. Пожалуй, груза уже было достаточно, чтобы забить трюм астрального нефа. Самая главная сложность заключалась в доставке всего этого богатства на Базаар, и если насчет первой партии вопрос был решен, то для транспортировки последующих требовалась прочная, работающая, безопасная логистика. То, что практически невозможно в Хелт Акор без поддержки сильного рейда игроков.

Дьярви требовал немедленного пополнения ресурсов, человеческих и материальных. Меня ждал еще один список, в дополнение к предыдущему. Кажется, молодые рудокопы вошли во вкус и решили развернуться здесь по полной программе. Я обещал сделать все возможное, конечно, но не все зависело только от меня. Впрочем...

Следующим пунктом назначения был Базаар.

Интерлюдия: Север

Локация: Дорса, Кондор, клановый замок «Дозоров»

– Ближайшие таймеры через восемь часов, четыре форпоста на юге. Выходят из осадного режима почти одновременно, с разницей в две-три минуты, так что придется выбирать. Все защитить не сумеем. Есть предложение воткнуть в

обвес фортов большие стоундхаммеры.

– Бесплезно. Во-первых, радиус невелик, во-вторых они могут прийти Астральным Порталом, его не заблокируешь.

– Отсечем хотя бы часть.

– Нет смысла, Комтур прав! – жестко произнес Злой Мук, – Только сами себе ограничим пространство для маневра: мы-то можем прыгать только через пентаграммы. А вот остальные форты имеет смысл оснастить глушилками – чтобы не раздергивали нас в разные стороны. Максимально усложним врагу задачу. Скауты у всех расставлены, надеюсь? Мастера порталов готовы? Воспитательную работу провели? Никто есть, спать, жену ублажать в самый важный момент не убежит? Что с союзниками, Олаф?

– Пока обработал только часть. РЕДы не придут. У них свои проблемы, войска Ананизарты добивают форты, оккупируют провинцию. Я говорил с лидерами Роя, в принципе они готовы поучаствовать, чисто for fan, но в своей тайм-зоне. Первые таймеры – это глубокая ночь для них, рассчитывать не стоит. Хирд однозначно отказался, не хотят портить отношения с Пандами. Обещали помочь материально. Мой человек сегодня встречается с ними на Базааре. Пока больше ни с кем не успел связаться.

– Я тоже разговариваю со многими, – кивнул Мук, – Усиление «Пандорума» никому не нравится. Они же решили выселить нас отсюда. Место займут их петы.

– Серьезно?

– Да. Фулл деплой*. Посмотрите сводки: астральные нефы один за другим разгружаются в Финиарах. Везут все свои пожитки. Я навел справки – вся эта движуха не просто так. Союзники «Пандорума» массово переселяются сюда. Они покинули Бездну, миры Инферниса и Баалорга, там кто-то дал им крепкого пинка под зад. В этом вся причина войны – Панды подыскали новый дом своим друзьяшкам.

Олаф и Комтур обменялись встревоженными взглядами. Безумец, лидер «Героев», негромко рассмеялся:

– Ты извини, Мук, но звучит как бред. Кто мог выгнать союзников Панд из миров Бездны?

– Там странные вещи происходят. Панды же фармили души, чужими руками. Вот и дофармились. «Процедурник», походу, дал обратку. Появились новые неписи, которые начали щемить им хвост, да так, что бежать пришлось сломя голову.

– Неписи?

– Да хрен его знает. Информация из третьих рук, никто не хочет особо делиться, – нахмурился Злой Мук – Ну да, неписи или непись, я не понял. Какие-то Странники. Пруфов нет, за что купил, за то продаю. Туда вроде отправилась разнюхивать, что да как экспедиция «Первопроходцев».

– Ладно, это мелочи. Нужно решать, как спасти наш альянс. Или спастись, – сказал Ворон, кланлидер «Варягов». Его клан, населяющий северное побережье Дорсы и острова в Море Ветров, пока не пострадал от атак, так же как и «Побратимы», жившие чуть восточнее. Панды высадились на юге, и вектор их атак приходился именно оттуда, от границ Дикого Поля.

– Я так понимаю, что приказа о массовой эвакуации и вывозе активов не будет? – продолжил Ворон.

– Есть мнение, что такой приказ подорвет моральный дух бойцов, – осторожно ответил Олаф. – Есть мнение, что злее драться будут, когда есть что терять. Самое ценное из кланхранов, конечно, стоит вывезти. Но так, чтобы никто не догадался.

– Значит, лапки поднимать вверх никто не собирается! – кивнул Ворон. – Это хорошо, товарищи, это хорошо. Настрой боевой, это мне нравится. Ну а шансы вы прикидывали? Сто против одного, как по мне.

– Панды сильнее и количественно, и качественно, – согласился Злой Мук, – Я даже не знаю, что с ними делать в открытом бою. Есть вариант тактики «кинжальных» уколов, будем изматывать их, перерезать коммуникации, нападать на тыловые форты, ловить грузовики и караваны. Уже начали.

– Они все равно навяжут нам генеральное сражение – на выходе из «Неуязвимости» замков и ключевых фортов придется драться, – сказал Комтур, – Но, я бы заранее нас не хоронил. Союзников Панд мы вполне потянем.

– Да и сам «Пандорум» уже не тот! – подхватил Олаф. – Они недавно потеряли два джаггернаута, почти потеряли замок. С ними можно драться и побеждать! Если подключим всех возможных союзников, выступим единым фронтом – шансы у нас есть.

– Я видел килллисты джаггернаутов в битве с Роем, – кивнул Мук, – Очень странные. Там руку приложил один из ваших новичков с каким-то супероружием, верно? Хотелось бы поподробнее об этом. Его можно будет как-то использовать против них еще раз? А насчет союзников, Олаф – я-то согласен, но это утопия. Ты же знаешь.

Он выпрямился и закончил очень жестким тоном:

– За всю историю Сферы еще никому не удалось объединить ру-альянсы против единого врага.

Глава 5

Суетливая жизнь Базаара не изменяла себе. Днем или ночью, в любой тайм-зоне здесь кипела толпа игроков и неписей, стоял дикий галдеж, по узким улочкам к величественным иглам башен проталкивались караваны с товарами, над их головами плыли сотни астральных кораблей, цепочками выстраиваясь к воздушным пристаням.

Выйдя из порталного круга, я надвинул капюшон. Охота за мной, объявленная Пандами, не прекращалась, поэтому в людных местах стоило держаться настороже. Постепенно я становился параноиком, которому мерещится угроза за каждым углом: только завидев звено суицидников на «птичках», неспешно планировавших над кварталом, я мгновенно ушел в Тень. Они походили на стервятников, с высоты высматривающих добычу. Впрочем, лучше подуть на воду, чем оказаться на респе! Болтали, что существуют артефакты и архетипы,

способные дистанционно прощупывать шмот, надетый на игроков, определяя его ценность. А я заметно так подрос в плане «одетости» – двумя легендарками могут похвастаться немногие. И плевать, что они персональные, прикончат просто из спортивного интереса.

В теневом плане Базаар почти не изменился – мимо шел нескончаемый поток народа, расплывчатые громады башен, как облака, темнели над головой. Что интересно, стражи-Кованые, патрулирующие улицы и охраняющие входы, отбрасывали ауру света, а у дромонтов-предводителей прожекторы глаз, по видимому, пронзали даже Тень. По крайней мере, проникнуть незаметно в торговую башню мне не удалось. Интересная фракция эти механические НПС, населяющие конгломерат Миров-Кузниц, я многое читал про них, но поближе познакомиться так и не довелось.

VIP-апартаменты «алмазных» приняли меня, как родного. Плеснув в бокал аналога местного коньяка, я попытался немного расслабить мозг. Предстоял долгий и сложный день.

В личке и «Гонце» давно домогался Олаф. Я вышел на связь и меня тут же завалили поручениями, попутно попеняв на самодеятельность. В общем, требовалось поработать на благо клана: срочно закупить и доставить в Дорсу множество совершенно необходимых для ведения боевых действий вещей. Кроме того, мне нужно было встретиться с каким-то Даром из Хирда и забрать у него нечто настолько важное, что передать через аукцион или контракт не представлялось возможным. Только из рук в руки. Зачем такие сложности? Вещий даже выделил денег на дорогуций «замок» – Свиток из донат-шопа, на время блокирующий возможность потери определенного предмета из инвентаря.

Почти все дежурные лоты, мои собственные и клановые, уже слетели или ушли вниз аукционного списка, заслоненные свежими позициями конкурентов. Нужно обновлять цены. Но текучка потом, потом. Я открыл письмо Олафа и аккуратно закупил все по списку – несколько корпусов летающих кораблей небольшого тоннажа, стоунджаммеры, маг-орудия, разнообразные боеприпасы к ним и просто дикую кучу расходников: эликов, Свитков и ингредиентов заклинаний. В перечне фигурировали знакомые мне «Серебряные Колокольчики», алхимические бомбы для осадных орудий, причем в хорошем таком количестве. Интересно, как их собираются использовать Дозоры?

Следующим шагом связался с Борландом и выставил на него контракт – «Крабочудовище» должно было успеть доставить груз до начала последнего боя в точки назначения: замки Энеми, Героев и Дозоров. К моему удивлению, Кита даже не пришлось мотивировать двойной оплатой. Несмотря на блокаду замков СЕВЕРА, он решил рискнуть, лишь попросив, чтобы астральный неф по прибытию прикрыли боевым рейдом на случай дропа Панд или их помощников.

Поиск товара по особой приписке: Свитков или заряженных артефактов с разрушительными заклинаниями эпического уровня занял немного времени. Рынок прошерстили, он похудел, как всегда в случае большой войны. Все вкусное уже выгребли. Удалось выкупить парочку «Метеоритных Ударов», ритуал “Копья Кроана”, один фиолетовый «Призыв Минотавра» и с десятков «Мечей Воздуха» – слезы, в общем. Надеюсь, в кланхранах есть что-нибудь посущественнее.

Небольшой анализ движения цен дал неутешительные результаты: торговцы «Пандорума» мониторили рынок и выкупали ценные массовые спеллы. Чтобы опередить их, требовалось круглосуточно дежурить на этих лотах, либо выходить напрямую на продавцов. Времени на это у меня просто не оставалось. Также я отметил активность врагов в скупке эллура, все виды этого сырья стабильно росли в цене. Что понятно, постоянные перемещения астрального флота кушают массу топлива.

Небольшая, но сладкая месть: вещи охотников за моими ушами, выбитые в Дыре, с приятным звоном ушли на открытый аукцион. Инвентарь наконец-то почти опустел. Подумав, я кинул ссылку на лоты в личку Рандому, наиболее адекватному из всех противников. Пусть поборются за свои сетовые вещи, это благотворно влияет на повышение цен.

Порадовал исполненный Трайнулом контракт – груз из Дыры уже ждал на аукционных складах Базаара. Значит, капитан субмарины все же ушел от назойливых преследователей и ухитрился выполнить наши договоренности. Легендарные ингредиенты, лут, доставшийся со Стража, приятно порадовал стоимостью, когда я начал проверять рынок на предмет аналогичных предметов. Расцененные позиции тянули на двести тысяч по скупке и почти на триста – по лотам предложения. Часть вообще не имела цены – подобный товар никогда не продавался на Базааре, его не было в базе торговых операций. А не сделаться ли мне охотником на уникальных монстров? Это очень прибыльное занятие, черт побери!

Можно, конечно, тоже выставить их на аукцион с открытой верхней ценой – кто больше предложит. Но, подумав, я решил немного притормозить. Редкий товар – это ценный козырь. Его можно не просто продать, а еще и оказать этим услугу, наработать нужный контакт. Никогда не поздно обратиться в канал Клуба – сообщество русскоязычных торговцев Базаара, в котором присутствовали все более-менее крупные воротилы местного бизнеса. Конечно, они составляли лишь малую часть акул главного хаба Сферы, но связи и наработки имелись, как и контакты людей, контролирующих ту или иную часть рынка. Самое ценное, что есть в мире – это связи и информация.

Да, информация. Не так давно я кропотливо изучал политическую ситуацию в Сфере Миров, копал статистику, задавал нечаянные вопросы сведущим людям. Меня всегда интересовали такие вещи – зная расклад сил, гораздо проще прогнозировать события и составлять планы. Клань, альянсы, мультиигровые сообщества, занимающие ведущую роль в Сфере – вот, кто меня интересовал.

Одним из них был Хирд. Огромный русскоязычный альянс, он объединил десятки тысяч игроков из Восточной Европы и Российской Конфедерации своей подчеркнутой интернациональностью, и, что греха таить, невысокими условиями входа. Хирд принимал почти всех – находилось место и нубам, и откровенным крабам, и отъявленным ПВП-шникам. Особенно хорошо там чувствовали себя игроки, предпочитающие «мирные» профессии и крафт. По численному составу Хирд давно уже перегнал все остальные ру-алли вместе взятые, и с каждым новым оборотом Сферы набирал все большее влияние. Хирд всегда старался не воевать, а покупать. Там, где купить не удавалось, они пытались действовать дипломатическим путем. В войну вступали, только когда выбора не оставалось. Сначала терпели поражения, мало-помалу набираясь опыта, становясь все более опасными врагами. Сейчас Хирд, однозначно, был одним из самых крупных игроков на политической арене Сферы. Они активно фармили Хелт Акор, держали под контролем часть рынка Базаара, владели целым материком в арктическом мире Берга, протянули свои клановые щупальца в Миры-Кузницы и преддверие Бездны. Имели большой флот астральных кораблей, ходили слухи, что Хирд обзавелся даже джаггернаutom. В мире Дорсы хирдманны не присутствовали, но с большинством местных альянсов старались поддерживать нейтрально-дружеские отношения.

Именно с представителем Хирда Олаф поручил мне встретиться в одной из башен Базаара. Дар, Дар – где-то я уже слышал это имя, кажется. Ах, да, чат Клуба. Представитель Хирда тоже присутствовал в нем. Торговец?

Не знаю, что делал хирдманн на Базааре, но VIP-апартаменты, которые занимал этот самый Дар на семнадцатом этаже, размерами и шиком значительно превосходили мои. Тоже «алмазный» аккаунт? Позолота, мрамор и драгоценное «самоцветное» стекло, персональная парочка Кованых, охраняющая вход. Когда я вошел, хозяин жадно курил кальян, окруженный облаками дыма. В воздухе плавал специфический сладковатый аромат.

– Будешь? – буркнул он вместо приветствия. – Хорошо прочищает мозги.

Я плюхнулся на сиденье напротив, откровенно разглядывая хирдманна. У них была своя фишка, некий отыгрыш – представители костяка альянса предпочитали играть аватарами подземных рас: гномами, дварфами, цвергами. Дар был subtilным гномом с тучей рыжих косичек, умным лицом, длинным носом и старомодными очками в тонкой оправе, которые придавали ему вид интеллигента.

– ХотКот? Клановый торговец СЕВЕРА? Будем знакомы! – сказал гном. – Олаф предупреждал о твоём визите.

– Мы знакомы, – прищурился я. – Уже встречались. В Хелт Акор.

Я вспомнил его. Ник был мне знаком не только по чату Клуба, но и по переговорам Дозоров, когда мы встретили на Бесконечных Путиях рейд Хирда. «О, это же Дар, старый знакомый», сказал Олаф, когда таргетколлеры подсветили для ассиста хирдманна, вызвавшего аватару Трогга. Значит, Дар и был тем самым «истинным жрецом», оружие которого сломал Авель. Интересная встреча.

– Да? Возможно, – после небольшой заминки ответил гном, поправляя очки. – Я тебя не помню...ну да не суть. Надеюсь, ты подготовился? Такими вещами не рискуют.

Я кивнул, и Дар, неуловимым движением выставил на стол небольшой узорчатый флакончик, запечатанный причудливой золотой пробкой в виде демонической пасти. Внутри пенилась темно-багровая густая субстанция, пульсируя, как бьющееся сердце.

Эликсир «Расовая Метаморфоза»

Качество – легендарный. Мастер – Дар Ветер.

Эффект —?????

Ого, легендарный эликсир! Такие эксклюзивные предметы не попадают на рынок, ингредиенты очень дороги, сварить может только «великий мастер», перфектно изучивший алхимию. Их делают под заказ, под клиента, который обычно сам предоставляет необходимые материалы. И эффекты крайне мощные, а здесь они вообще помечены знаками вопроса. Непредсказуемы? «Расовая Метаморфоза»...это название упоминали лидеры РЕДОВ и СЕВЕРА, обсуждая тактику боя с Ананизартой. Там еще говорили про Кровь Богов и Кровь Демонов, над которой так трясся Олаф.

В Хелт Акор нам упало два образца Крови Высшего Демона, один с Дайне, другой с Харва, Консорта Суккубата, чья Тиара перешла мне по наследству. Первый забрал Олаф, а вот второй по-прежнему пылился в дальнем уголке банковской ячейки «Золотого Хомяка». Застывший багровый сгусток, чуть светящийся изнутри. Я сложил дважды два и понял, что ключик к разгадке Крови сидит передо мной.

– А почему не видно эффекта? – спросил я для начала разговора, на свет разглядывая эликсир.

Дар хмыкнул, вновь берясь за кальян.

– Слушай, ХотКот. Или как там тебя, – сказал он недовольно, – Что за вопросы? Эффект определится, когда элик выпьют. Олаф в курсе.

– Я так понимаю, что сварил его ты, правильно? Есть интересное предложение, как раз для алхимика.

Дар неопределенно хмыкнул, вновь берясь за кальян. Весь его вид показывал, что мне пора убираться вместе со всякими дурацкими предложениями. Но когда я линканул ему в личку несколько предметов, оставшихся после Стража – тех

самых, без цены, на которые хотел объявлять аукцион, гном застыл, не донеся мундштук до рта.

– Хм. Хмм. Хmmm! – сказал он после небольшой паузы. – Откуда у тебя это? Есть еще?

– Есть. – Улыбнулся я, – Но часть уже выставил на продажу.

– Снимай немедленно. Все заберу. И если есть канал добычи, можем обсудить сотрудничество.

Обсудить, конечно, можем. А можем и не оэбсуждать. Меня чрезвычайно занимала информация по Крови и полученному эликсиру. А также елще один щекотливый момент. Я доступно дэал понять Дару, что готов поработать с ним – но только если гном поделится сведениями о Крови и свойствах эликсира «Расовых Метаморфоз», причем сохранит это в секрете от моих кланлидеров. Я же гарантировал полную конфиденциальность со своей стороны. Да, риск, конечно, присутствовал, что он заложит меня Олафу, но что мне предъявить? Неуемное любопытство?

– Гм. В общем-то, это никакой не секрет, – задумчиво произнес хирдманн после некоторого раздумья. – То, что ключевым ингредиентом «Метаморфоз» является Кровь, ты правильно догадался. Просто мы не знаем, багованный это эффект, или нет, поэтому лучше не привлекать внимания админов. Понимаешь, о чем я? Поменьше логов.

Дальнейшее, что он рассказал... Свойство у Крови было только одно, зато насмерть убойное. Эликсир “Расовая Метаморфоза” мог изменить расу игрока, выбранную при старте. Вернее, даже не изменить, а сделать игрока полукровкой, наделив его удивительными способностями. Кровь Бога превращала в Полубога, Кровь Высшего Демона трансформировала в полудемона. Она даровала силу и могущество, уникальные архетипы и возможности, недоступные обычным игрокам.

Я с улыбкой поинтересовался, могу ли я сделать заказ еще на один такой эликсир. Кровь Высшего Демона, случайно попавшую мне в руки, следовало использовать – и вот она, возможность. Дар не удивился, хотя и вцепился в меня, как клещ, выпытывая, где мы раздобыли сразу два образца Крови. У него даже

имелась свободная копия Рецепта, но цена, озвученная алхимиком, повергла меня в некоторый шок. Совсем недешево стоили «Расовые Метаморфозы». Я бы даже сказал неприлично дорого, бутылочка эликсира, стоящая как астральный фрегат с обвесом – это, знаете ли...

И, тем не менее, я решил сделать заказ. Деньги – это всего лишь деньги. Сейчас они у меня были, а некоторые возможности предоставляются единожды. Нужно ковать железо, пока горячо, и я передал Дару имеющуюся у меня Кровь.

– Эта другая, поменьше, хотя тоже выбита с высшего демона, – недовольно пробормотал гном, изучая ингредиент. – Где вы их фармите, хотел бы я знать, это же верхушка фракций... Сразу предупреждаю: эффекты могут отличаться! Причем значительно. Олафа предупреждал, тебе тоже говорю – после применения вышлите мне скриншот с эффектами. Для каталогизации. Обязательное условие!

– Договорились. Есть еще один вопрос. Хотел поговорить о вашем участии в...

– Нет! «Север» уже обращался к Хирду, – недовольно оборвал меня Дар. – Мы не будем воевать с Пандами.

– Я не об этом. Хотел поговорить о Хелт Акоре.

– И что же ты такого знаешь о Хелт Акоре, чего не знаем мы? – прищурился гном.

Я молча послал ему в личку давно подготовленный скриншот карты, полученной от Тормиса, где все ключевые данные были замазаны. И – оранжевый линк Фрагмента Карты Хелт Акор, подтверждающий, что такой предмет есть у меня на самом деле.

– Что же, я действительно рад нашему знакомству, ХотКот, – после паузы медленно сказал Дар. – Значит, ты и есть тот игрок с Геном Древних, получивший от Тормиса второй из четырех Фрагментов. Не скрою, мы давно охотимся за ними. Сколько ты хочешь за него? Могу сразу предложить пятьсот тысяч.

– Значит, их четыре? То есть, собрав все, получится полная карта? – проигнорировав предложение, спросил я. Насчет полной карты он меня порадовал, но основная ценность Фрагмента заключалась в отметках – «кодах» Перекрестков. Хирдманн прекрасно знал, что такая информация бесценна – ведь она позволяет перемещаться по узловым точкам паутины Хелт Акор не наугад.

– Да. Ты не читал бэк, что ли? Составив полную карту Бесконечных Путей, можно найти их центр, где, по легендам, находится разрушенная столица Древних, Раг-Мор-Кор. Ну, так что, договоримся? Называй свою цену.

– Думаю, договоримся, – согласился я, – Но не так, как ты думаешь.

Глава 6

– Значит, эллур. Много там эллур? – спросил Дар, и, дождавшись моего кивка, продолжил: – Ничего у тебя не получится. Затея обречена на провал. С нами еще можно договориться, но основные месторождения держат «шершни». Рой, слышал о таких?

– Слышал, конечно. Ладно, это мои проблемы, – не стал заострять внимание я. – Насчет конвоев в Хелт Акор мы договорились?

– Да. У нас есть один клан, который постоянно ищет на Путиях такие сайты. Они будут рады помочь. Правда, тебе придется немного поделиться. Вот контакт, Совух, «Совиный Легион». С ними расплатишься бартером, эллуром, со мной – координатами. Один караван – один Перекресток. По рукам?

Несколько минут мы обсуждали условия, а потом подписали взаимовыгодный контракт. Хирд обеспечивал сопровождение моих караванов из Хелт Акор, я платил постепенной передачей сведений из Фрагмента Карты, полученной от Тормиса. К сожалению, соглашение о совместных торговых операциях на Базааре Дар даже обсуждать отказался, а жаль. Я хотел попробовать покачать рынок эллур, ручеек которого вот-вот начнет течь на мои аукционные склады. Позиция была очень серьезной, дорогой и объемной, и одному мне даже не стоило пробовать сдвинуть ее с места. Нужны были средства и возможности на

порядок большие, чем несколько миллионов, которые я был готов вложить в это дело.

С гномом мы расстались почти приятелями. Закончив с переговорами и встречами, я посвятил некоторое время торговой рутине: выставил дежурные лоты, подчищая остатки складов, раздал необходимые ЦУ аукционным представителям. Оставалось только одно важное дело. Я подсознательно откладывал его «на потом», поскольку решение вызывало внутреннее противоречие.

Вуаль Дев. У меня имелась тысяча готовых амулетов – Романова подчистую выгрела арсенал Оплота, чтобы расплатится со мной, и сотня Чертежей, по каждому из которых можно было произвести еще десять. То есть, в перспективе, две тысячи эксклюзивных предметов.

Я внимательно изучил копию Чертежа. Цепочка крафта была достаточно сложной, компоненты для изготовления – сплошь редкими. Но – ничего запредельного! Фракционная Вуаль требовала совместной работы трех мастеров: Ювелир создавал из обычных составляющих амулет-оправу, Заклинатель накладывал особый эффект на волшебный камень, а Артефактор соединял все это в готовое изделие.

Одной из целей моего визита на Базаар была оценка возможности изготовления таких амулетов, и в будущем – постановки производства на поток. Изучив аукцион, я сделал вывод, что ничего сложного в этом нет. Большинство компонентов имелось в наличии, требования к мастерству крафтеров оказались средними. Себестоимость производства одной Вуали невысока, всего около тысячи золотых. Имея необходимое количество наградных Чертежей, при желании можно быстро завалить рынок Вуалями.

Эксклюзивный товар, которого нет ни у кого, способный, в перспективе, перевернуть геймплей. Я не забыл, как Девы-невидимки почти мгновенно перебили экипаж корабля, состоящий из бывалых охотников «Пандорума». Вуаль может принести громадные доходы, а может стать страшным оружием в войне. Несколько минут я колебался между жадной наживы и чем-то мало осязаемым, обычно называемым «совесть». Потом в голову пришла отличная мысль, мгновенно выстроившаяся в стройную схему. Почему бы и нет, черт побери?

Несколькими кликами я добавил Вуали к списку груза, который вскоре должен был забрать в Кондор неф Борланда. И принялся подсчитывать общее количество компонентов, нужное для крафта по всем имеющимся у меня Чертежам. С губ при этом не сходила легкая улыбка. Как не крути, но Кот всегда отдает свои долги. Особенно, когда за это хорошо платят!

Заключительные штрихи, проверка транспортных контрактов. Сегодня мои грузовые барки выполняли несколько последних рейсов из Дорсы: с приходом в наш мир Панд логистика там становилась крайне опасной. Интересно, что произойдет с кланами «крабов» – арендаторами альянса, когда война вспыхнет в полную силу? Вступят в ряды «боевиков», разбегутся или просто поменяют сторону? Пропаганда «Пандорума» уже начала работать, на альянсовой почте висело отмеченное восклицательным знаком письмо, пересланное кем-то из наших. Обращение Панд к альянсу «Север», которое враги активно линковали в общие чаты.

Кому: альянсу «Север», всем жителям этих земель

Мы пришли, и это не изменить.

Ваши земли станут нашими, и это не изменить тоже.

У вас еще есть время, чтобы уйти, сохранив немного имущества. Воспользуйтесь этой возможностью. Потом вы потеряете все.

Повторять это предложение не будем. Бегите, или сражайтесь и умрите.

Shadow, clan «Evtanazia», alliance «PANDORUM»

Пафосные сукины дети. Послание должно было посеять панику и лишить нас надежды. В ответ сразу несколько кланлидеров запостили воодушевляющие письма. Особого изменения в структуре нашего альянса и количестве игроков я не заметил – разве что отвалился один небольшой клан, обитавший как раз на югах, в местах первых ударов врага. Эвакуировались, наверное, в панике, пакуя пожитки и разбирая обвес клановых баз.

Хирд воевать с Пандами отказался, интересно, кто придет на помощь? РЕДы? Вряд ли. Я наискосок просмотрел оффорум Сферы, не на шутку взбаламученный вчерашним уничтожением Златых Фейр. Ананизарта продолжала действовать – вторгшиеся орды завершали оккупацию провинций, ранее принадлежащим фейранцам. Следующей целью, очевидно, станут обширные клановые владения «красного» альянса, расположенные южнее. На форуме, конечно, творился сущий ад. Вопили, плакали и причитали сотни игроков, потерявшие имущество в результате удара Великой Кометы. Развлекались тролли. Администрация чего-то там компенсировала, но явно совершенно недостаточно. Произошедшее в рамках игровой механики и не выходит за пределы Соглашения, утверждали комьюнити-менеджеры. Множество игроков грозили отменой подписки и уходом в другие проекты. РЕДЫ так вообще поставили ультиматум – откат или полная компенсация, иначе альянс в полном составе покидает Сферу. Я усмехнулся – понты, блеф, покричат и вернутся, проектов подобного калибра на горизонте просто не существовало. Все прочие виртуальные миры после Сферы казались жалкими поделками. Впрочем, из всей этой вакханалии стало понятно, что в ближайшее время помощи от союзников не будет.

О начале нашей войны с «Пандорумом» тоже нашлось несколько новых тем. В целом, в шансы небольшого русского альянса противостоять катку Панд никто не верил. Ставки на нас не принимались. Да, в «Севере» было много опытных, скиллованных бойцов, имелись хорошие, известные рейд-лидеры, подобно Муку или Комтуру, но этого совершенно недостаточно. Нас превосходили и в количестве, и в классе, и в снаряжении, и в размере астрального флота. В последнем – на несколько голов. Наши кланы только начинали обзаводиться летающими кораблями, тогда как Панды могли выставить сотни вымпелов.

Более интересен был топик «Исход из Бездны». Оказывается, вассалы Панд переезжали к нам на постоянное проживание! Здравствуйте, я ваша тетья, буду теперь у вас жить, как любил говорить мой отец. Сразу в двух мирах Бездны произошло нечто, начавшее внезапную миграцию карманных кланов «Пандорума». Что заставило сняться их с насиженных мест, никто особо не понимал. Поговаривали о каких-то сверхсильных НПС, появившихся там после многократных предупреждений о нарушении закона Равновесия. Якобы «процедурный» генератор запустил ответную реакцию сбора душ, проводимому Пандами руками их вассалов. Подробностей не нашлось, кроме одного посмертного видеоролика плохого качества: все в дыму, изображение вибрировало, в кадре вспыхнул жалящий фиолетовый луч, а затем на секунду мелькнул размытый черный силуэт, отчасти напоминающий огромного паука. Форумчане делали раскадровку и обсуждали необычное существо и так, и эдак,

но ничего дельного никто сказать не мог.

Любопытно – я поставил себе зарубку переговорить об этом с бывшими разработчиками в Серебряном Оплоте. Пока времени не оставалось. В шапке альянсового канала висело сообщение с ближайшими таймерами: больше суток были расписаны очень плотно. Четыре форпоста на юге, потом важный бой за Дарк, замок Епему, следом еще два форта, выход из «Неуязвимости» замка Heroes, опять форты, пять – и, через шестнадцать часов, финальный аккорд: бой за Кондор.

Сбор начинался скоро, меня уже дергали в личке: руководство альянса очень хотело о чем-то поговорить

Локация: форпост клана Heroes, западное побережье Дорсы

– Значит, вот он какой, ваш знаменитый Кот. – Злой Мук, не торопясь, обошел меня по кругу, внимательно рассматривая, словно некую диковинку.

– Требованиям альянса не соответствует, информацию о себе тоже отказывается мякать, – продолжил он. – В топку таких Котов.

Злой Мук играл тифлингом, представителем демонической расы, доступной только «золотым» аккаунтам. Никогда не понимал людей, выбирающих себе аватара с такой устрашающей внешностью. Выглядел он, конечно, брутально – здоровенный, мускулистый, с горящими адским огнем глазами и роговыми наростами на татуированном безволосом черепе. Но вот насколько комфортно ему живется в бытовом плане?

Я усмехнулся. Шутки шутками, но выполнить их требования, то есть полностью раскрыть свой профайл лидерам алли, я не мог. Бог с ними, со свойствами архетипа, с аффиксами меча – многое из этого Дозоры знали и так. Но в логах слишком много следов, которые неизбежно поднимут кучу вопросов: Колосс, Ананизарта, Страж, Свечкин, Суккубат, Серебряный Оплот. Слишком многое поставлено на карту.

– Кот, пойми, речь идет о судьбе нашего альянса! – сказал Комтур, – Ты как-то ухитрился угнать джаггернаут, а потом взорвать его. Мы хотим знать все!

- Ну, в принципе, как, понятно, - ввернул Олаф. - «Колокольчиками», я предлагаю перенять эту тактику: использовать брандеры, груженные бомбами, против тяжелых целей.

- Фантастика! - отмахнулся Мук, - Грузовики не успеют доползти, их расстреляют на подлете. И потом, они все равно не пробьют щит джаггернаута. Только несколько взрывов подряд, а это уже фантастично вдвойне.

- Щит может снять ХотКот «Огненным Воином», - настаивал Вещий.

- То есть, ты предлагаешь построить нашу тактику вокруг одного-единственного игрока? - фыркнул кланлидер Епету. - Новичка, возможностей которого мы до конца не знаем, полный профайл не видели, да и вообще, все это пахнет каким-то хитрым трапом*!

- Если вы хотите сражаться с таким врагом, как Панды, - продолжил он после паузы, - то надо иметь охрененную идею, как их победить. А не ставить на темную лошадку, которая вполне может оказаться чьим-нибудь засланцем.

- Шпионы Панд в «Севере» есть, - согласился я. - Но это не я. Не там копаешь, смотри ближе к верхушке.

- В общем, предлагаю сосредоточиться на договоренностях с союзниками, - повернулся Злой Мук к остальным кланлидерам. - Нам срочно нужен человеческий ресурс, иначе Панды нас просто размажут.

- Собираем ополчение из крабов, - подал голос угрюмый Ворон, - Многие уже вступили. Скилл, подготовка - нулевая, но как мясо сойдут.

- Это они пока не знают, во что ввязались, - криво усмехнулся Комтур. - Пара боев, разбегутся кто куда. Уже проходили.

- Со мной связался Жетон, из Дикого Поля, - вдруг сказал Черный Дон, кланлидер «Юнитов», хорошо знакомый мне по приключениям в самом начале карьеры. - Панды закрепляются по границам Поля, его это нервирует. Хочет принять участие в войне.

– Это который подмял под себя всех разбойников пограничья? – скептически поднял бровь Мук, – Неужели. И сколько они выставят?

– Думаю, четыреста-пятьсот человек легко соберут, – осторожно ответил Дон.

– Отказываться не будем, сейчас нужна любая помощь. Пусть приходят.

Я осторожно кашлянул, кланлидеры обернулись в мою сторону.

– Ты говорил про идею, чтобы победить, – сказал я, – У меня есть одна штука, которая может помочь, но есть и одно условие. Вы не будете спрашивать, откуда я ее взял, и обещаете сохранить все в секрете.

С этими словами я достал из инвентаря и положил на стол перед ними одну из фракционных Вуалей Дев. Злой Мук подцепил пальцем цепочку амулета, поднял его, вглядываясь в голубое сияние волшебного камня, затем покачал головой, передавая Вуаль Комтуру.

– Хорошая штука, не видел раньше, – прокомментировал он, – Невидимость в полете. Награда за квест? Но – один амулет не поможет в войне, каким бы уникальным он не был.

– Один – да. А тысяча? – ухмыльнулся я.

* * *

Как только первые форпосты «Севера» вышли из оборонительного режима, начались боевые действия. Бои вспыхнули с такой яростью, что сложно восстановить точную хронологию событий. Для многих игроков они, начиная с первых таймеров, слились в один бесконечный двадцатичасовой бой. Пауз не было, круглосуточные сражения без перерывов: тысячи бойцов бросались друг на друга, как озверевшие псы. Битвы кипели по всему фронту, таймеры сменяли друг друга, бесконечная рубка продолжалась. Игроки умирали, воскресали, тут же снова вступали в драку, и так по кругу. Сложно передать эмоциональный накал и ярость тех боев; никогда в Сфере ранее я не видел ничего подобного.

Я хорошо запомнил, как мы собрались и ждали врагов на стенах первого форта «Героев», тысяча четыреста человек, разделенные на два рейда. Таймер «Неуязвимости» отсчитывал последние минуты, Купол укрепления вот-вот должен был исчезнуть. Молчали, у всех слегка тряслись поджилки – ведь мы впервые сходились в бою с непобедимым «Пандорумом».

И Панды пришли. Когда тикали последние секунды, скауты начали репортить в «Гонце» о приближении вражеских сил.

Инкер: Идут. Открываются семь...десять...четырнадцать пентаграмм!

Аморал: Зафиксированы маяки для Астральных Порталов! Сигналов...много! Сливаются.

Злой Мук: Нужна точная информация. Сколько?

Мы уже и сами визуально наблюдали полукольцо вспыхивающих пентаграмм на земле. Оттуда хлынул вал игроков, нескончаемый поток «птичек». В воздухе зажглись радужные воронки порталов, которые невозможно было сосчитать. Когда из них вышли астральные корабли, небо резко потемнело от сотен парусов, заслонивших солнце. Мы знали, что врагов будет больше...но не настолько же!

Комтур: Джаггернауты не выкатили. Берегут.

Злой Мук: Да, вижу. Сводка по количеству есть?

Авель: Короче: триста четырнадцать вымпелов, из них двадцать тяжелых галеонов. На борту примерно две с половиной тысячи Панд. Плюс четырнадцать групп поддержки от ста до трехсот человек – их союзники. Всего – почти шесть тысяч...

Комтур: Короче, пятеро на каждого. И корабли. А что у нас?

Злой Мук: Наши яйца.

С этой хлесткой фразы и началась бесконечная битва, которая позже войдет во все хроники Сферы Миров под именем «Штурм Севера».

Глава 7

На первых двух таймерах нас просто раскатали в тонкий блин. Нам удалось лишь слегка потрепать их, сбить несколько скифов и корвет. Сокрушительный фокус корабельной артиллерии и ассист доброго десятка рейдов просто аннигилировал наш хил и саппорт, а затем рукопашная схватка завершила дело. Сопротивлялись мы упорно, до последнего игрока, но против такой мощи лобовое столкновение было бессмысленно. Лишь один светлый миг: после полуторачасовой резни, на третьем форпосте Панды слегка расслабились, почувствовав силу – а может, решили немного побережь корабельное топливо. Прыгать через Астрал каждый раз – затратное удовольствие, страшно представить, сколько такой флот жрет эллура. В общем, они не пришли, послав разбираться две тысячи своих подпевал из французских, польских, датских кланов, тех самых, кем планировали заселить наши земли. Злой Мук сполна воспользовался предоставленным шансом: вынув из рукава резервный рейд «крабов» – ополченцев, ждавший в засаде, он умело разделил вражеские силы. В жесткой рубке, мы отчаянно разменивались киллами, но наш респ был ближе, и враги кончились быстрее. Третий форпост удалось удержать, отстроенный Магический Щит вновь окутал его новым Куполом.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tn.knigapoisk.com/ru/prokof-ev_roman/igra-kota-kniga-chetvertaya

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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