



ВСЕЛЕННАЯ ИКС

КНИГА 4

18+



СЕРГЕЙ ЗАЙЦЕВ

ПАЛАЧ

ВИКС

Сергей Зайцев

Вселенная ИКС: Палач

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Зайцев С.

Вселенная ИКС: Палач / С. Зайцев — «ЛитРес: Самиздат»,
2019 — (ВИКС)

После ритуала с жертвенным возрождением в жизни клана “Охотники за удачей” наступает затишье – самое время заняться накопившимися проблемами, подтянуть отстающие навыки и запастись хорошим снаряжением. Тщательная подготовка к давно запланированному эксперименту на Древе Смерти уже близка к завершению... Но враги не дремлют – рушатся планы, череда новых союзов и невиданных противников вовлекают Зубоскала и его команду в вихрь смертельно опасных событий на Острове Мертвецов. Жизнь и свобода лидера клана под вопросом – сезон охоты на него открыт!

Содержание

| | |
|------------------------------------|----|
| Глава 1. Жертвенное воскрешение | 5 |
| Глава 2. Остров Весёлый | 15 |
| Глава 3. Погоня | 22 |
| Глава 4. Переговоры. | 33 |
| Глава 5. Подготовка к эксперименту | 41 |
| Глава 6. Сделка | 48 |
| Глава 7. Вынужденная пауза | 60 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 62 |

Глава 1. Жертвенное воскрешение

Доступно повторяющееся клановое задание “Наступление Хаоса”. Задача: защитить астральный барьер Цитадели Крика от вторжения сил Хаоса. Награда за каждую сотню уничтоженных пустотников лично или в составе группы: 10% сейва, 10% опыта от текущего уровня, астральное очко умений...

В оболочке астрального барьера в точках проникновения множественными трескучими вспышками расцветают радужные всполохи. Костлявые лапы и уродливые головы пустотных созданий с бешеной силой протискиваются сквозь преграду. Их тела мгновенно окутывает ореол “Мглы бездны” – встроенное в барьер сокрушительное заклинание пожирает их **“Тленом”** и **“Пламенем хаоса”**, от которых плоть разлагается и горит, но даже это тварей не останавливает, лишь ослабляет. Воя от мучительной боли, они продолжают рваться внутрь осколка реальности, и этот вой разносится под сводом купола, словно хор грешников из самого ада.

Все девять стражей Цитадели тут же реагируют на внешнюю угрозу. Темными гудящими кометами они выстреливают из зарядной комнаты, расположенной на первом этаже главной башни, и сразу разлетаются по своим участкам ответственности.

– Тысяча темнозадых демонов, это что ещё за новости?! – Михонариум удивленно крутит головой, разглядывая прущих напролом пустотников, а его рука сама собой ловко срывает со спины фигурный лук.

– Всего лишь рутинная работа по защите осколка, – ироническая улыбка изгибает мои губы. – Чтобы жизнь мёдом не казалась, Миха. Есть желание поучаствовать?

– Пропустить такое веселье? – Эльф смотрит на меня, как на контуженного и белозубо хмыляется во всю скуластую физиономию. – Прозевать “Контроль популяции” на особенных тварей, которые больше нигде, кроме твоего осколка, не водятся?! Да меня отсюда пинками не выгонишь, пока не перебью все, что шевелится!

– Тогда займись делом, пока я занят, – бросаю быстрый взгляд на жертвенный круг.

Поющая стрела тут же вонзается в голову твари, которая продирается сквозь свод прямо над головой эльфа на высоте пятнадцати метров, и барьер вышвыривает её обратно в мир Хаоса. Михонариума ни на секунду не отвлекает приглашение в группу, он лишь удовлетворенно хмыкает, читая условия расширенного кланового задания и пуская следующую стрелу. И снова бьет наповал. Хотя пустотников он видит впервые, игровой опыт и особенности его класса “боевой бард” помогают ему безошибочно вычислять все критически уязвимые места новых противников.

До окончания жертвенного возрождения истекают считанные минуты, и хотя я абсолютно уверен, что Алан Темный не подведет и закончит ответственный процесс без моего призора, всё ещё медлю, не тороплюсь вступать в бой лично. Хочется остаться рядом до самого конца. Окутанные светящимся ореолом фигуры моих соклановцев продолжают меняться. Выглядит это по-прежнему жутковато, и я надеюсь, что не соврал Алии, когда заверил, что боли никто не почувствует. Надеюсь, потому что некую связь между мной и жертвами я чувствую, лишь как невидимые натянутые нити, без ярких ощущений. Вроде боли и в самом деле нет, но... Но просто смотреть, как корежит их тела этот процесс, уже само по себе больно.

Уже видно, как человеческие, да и не человеческие силуэты жертв начинают обрастать призрачными контурами будущих серебристых шестигранников. Некоторые кристаллы поменьше, некоторые побольше, в зависимости от массы и роста возрождаемых из Списка Мертвых. Они застыли в этих шестигранниках, как мухи в янтаре. Очень большие мухи.

– Босс? Что-то мне не по себе. Их слишком много.

Кроха сидит на правом плече как приклеенная. Она тоже не желает меня оставлять ни на секунду без присмотра, как я не желаю оставлять жертвенный круг. После потери Фурии

мы оба чувствуем себя слегка не в своей тарелке. И голосок у Крохи донельзя обеспокоенный. Обычно смешливой и озорной, сейчас фейри совершенно не до шуток.

Мы уже отражали такие волны, вроде бы нет причин нервничать. Разве что результаты возрождения пока неясны. Хоть бы всё получилось. Хоть бы всё вышло, как надо. Знак Алана, покрывающий лицо паутиной из серебристых нитей, растекается по коже легким жжением – значит, серьёзной опасности пока нет. Да и барьер справляется весьма неплохо, а при поддержке стражей и Фурии...

Мда, все-таки нервничаю. Знатная подстава системы.

Сейчас определённо не самый подходящий момент для отражения пустотников, ведь все мои соклановцы буквально пошли под жертвенный нож. Да, положение намного лучше, чем в тот момент, когда я впервые очнулся в Колыбели Цитадели после собственной гибели и вынужден был сражаться с пустотниками в полном одиночестве. Но всё же оба этих момента, “тогда” и “сейчас”, печально схожи. Со мной снова нет Фурии, а без неё “Духовная связь” неполноценная. Словно не хватает части тела... Криво улыбаюсь и качаю головой. Так и есть – не хватает. Раздражённо смотрю на обрубок левого запястья. Кисть будет отрастать ещё долго, а нужна уже сейчас.

Повинуясь мысли, меч прыгает в правую руку из-за спины, выстреленный энергетическим закрепом. Лезвие вспыхивает изнутри раскаленным металлом – эффект усиления от вставленного в слот рукояти расходника.

Михонариум прав, бой – отличная разрядка нервного напряжения, лишнего опыта не бывает, а Алан и в самом деле справится без меня. К тому же жуть как хочется узнать, что же это за астральное очко умений, такого я ещё не получал.

Первую цель искать не приходится – один из пустотников шлепается на брусчатку двора прямо перед мной.

Пустотник (36): жизнь 19800. Тварь Хаоса.

Кроха взвизгивает и гудящим шмелем взмывает над моей головой, тыча крохотным пальчиком в противника.

– Босс, отруби ему что-нибудь ненужное, глаза бы мои на него не смотрели! – кровожадно требует фейри.

Я с Крохой полностью согласен. Выглядит пустотник преотвратно – этакая лохматая полупрозрачная помесь обезьяны с крокодилом. Оглушенная зубодробительным приземлением и пораженная болевым шоком “Мглы”, тварь судорожным рывком приподнимается на жилистых конечностях. Призрачное пламя гуляет по уродливому телу, расползаясь зловонными язвами, но воинственный запал ещё не пропал. Из широко раззявленной пасти, усеянной полупрозрачными, но весьма острыми на вид клыками, доносится громкое шипение, когда монстр находит меня взглядом глубоко запавших, словно провалы тьмы, глаз. Убить пустотника не так уж сложно, но стоит допустить промашку и выпад астральной твари может стать фатальным для атакующего.

Заряженный “Обжигающей вспышкой” меч размывается от скорости сверкающей стальной полосой. Здесь, в осколке, я – хозяин положения, все мои умения значительно усилены аурами Цитадели, так что выходит вполне естественно, когда башка пустотника слетает с плеч одним ударом, брызги заменяющей ему кровь маслянистой жидкости воспламеняются, падая огненными кляксами на красный гранит площади. Пинком отфутболиваю дымящуюся голову прочь, подальше от ближайшего шестигранника, где магия возрождения творит своё таинство. Время в боевом режиме всегда становится тягучим, тело двигается словно само по себе, повинаясь ускоренному ритму, но “Теневое преимущество”, как и “Теневой прокол” пока берегу для критических ситуаций. Очень уж перезарядка долгая.

Слева рядом с жертвенным кругом приземляются ещё двое врагов. С влажным шлепком омерзительные брызги горячей плоти летят во все стороны – словно о каменные плиты раз-

билося насквозь прогнившее яблоко. Подспудно мелькает в сознании нехорошая мысль, что кому-то там, за барьером не нравится мое предприятие по возрождению клана, и этот кто-то старается мне помешать. Да хрен тебе, кем бы ты ни был.

Выпускаю из обеих рук с заминкой в долю секунды “Копьё ветра” и “Плеть боли”, на этом можно не экономить. Отсутствие левой кисти не мешает срабатыванию умений, но всё равно неприятно чувствовать себя калекой. Ничего, переживу. В два шага оказываюсь рядом и добиваю обоих уродцев обычными ударами Пламени. Сталь режет шейные позвонки с некоторым усилием, словно желе, обтянутое резиновой оболочкой, из ран хлещет вонючая жидкость, разливаясь на граните мутными лужами. Именно потому, что жидкость бесцветная, а гранит красный, кажется, что все вокруг заливает настоящая кровь. Пока всё получается довольно легко, уровень пустотников не превышает мой, а попадают внутрь они уже серьёзно ослабленными, да ещё и оглушенными падением.

Только сейчас замечаю, что с жертвенным кругом происходит нечто незапланированное. Перед процедурой я выстроил доноров по окружности двухметрового круга, руководствуясь голой интуицией. Теперь этот круг перестает быть воображаемым. Кристаллические оболочки шестигранников, поблескивая широкими серебристыми боками, достигают двух метров в высоту и окончательно скрывают фигуры людей, дрелана, диады и обоих гхэллов-щенок. Они медленно вращаются вокруг оси, подвешенные в воздухе над землей без видимой опоры. Каждый из кристаллов отбрасывает глубокую тень наружу круга, вопреки законам физики. Там, где тени падают на брусчатку, она словно плавится, проседает, приобретая форму каменного ложа – гладкого желоба со скругленными углами. Оптимизация места к массовому приему тел вновь воскрешенных, с заделом на будущее?

Когда по воле сложившихся обстоятельств я проводил возрождение впервые, без всякой подготовки используя в качестве жертвы умирающую суккубу, процесс выглядел проще. Тогда тоже сформировался шестигранник, который потом лопнул и из него мешком вывалился Дар. Но сейчас процесс развивался иначе. ещё бы, ведь сейчас происходило возрождение сразу шестерых суров, и благодаря другому рецепту расходника, это таинство больше не выворачивало мне мозг наизнанку.

Мда. Понимаю, что для возвращения мертвецов в мир живых другого выхода просто нет, но как же это паскудно – убивать одних друзей, чтобы вернуть других.

Вскидываю руку, чтобы врезать “Копьем пламени” следующему настырному уродцу, но один из курсирующих неподалеку стражей – шарообразный сгусток темно-синей энергии, успевает разрядить “Расщепление” раньше меня. Тёмная ветвящаяся молния, насыщенная алыми искрами множественных разрядов, дотягивается до пустотника и тот с шумом разорвавшейся гранаты разлетается в мелкие брызги. Куски плоти хлещут во все стороны, с омерзительными влажными шлепками усеивая брусчатку неприглядными пятнами. Страж тут же уносится к следующей точке прорыва, а я мигом разворачиваюсь, уловив краем глаза движение тени за спиной.

Уклонение от взмаха костлявой руки, желающей вспороть мне пах когтями, отскок. Запоздалая вспышка страха – чуть не попался. Прямой выпад Пламени пробивает грудь твари, лезвие выходит из костлявой спины. Едва успеваю стряхнуть её с клинка и тут же широким сильным росчерком отсекаю нижние конечности следующему пустотнику, который прыгает на меня через тело поверженного сородича. Обезноженный уродец моментально разворачивается на передних конечностях, шипит и скалит зубы, собираясь вонзить пасть в мою левую голень, но его башка тут же раскалывается от удара меча.

А потом просто перестаю вести счет убитым врагам. Пустотников не убавляется, их число растет, как на дрожжах – это хреново, но уверенность в том, что в Цитадели им меня не достать, знатно прибавляет сил. Кручусь юлой, никому не позволяя к себе прикоснуться или ударить “Звездной пылью”, вызывающей снижение всех физических параметров на 5%

каждую секунду. Эта хрень, пожалуй, работает круче Ауры Смертного Истощения от Древа Смерти, зато у неё хотя бы есть предел в 50%, при достижении которого заклинание рассеивается. Впрочем, если пустотник успеет своей “Пылью” уполовинить твою жизнь, то после ему останется лишь добить неудачника.

– Босс, Михе нужна помощь!

Кроха кругами мечется над моей головой, бдит и вовремя замечает новую опасность.

Выдергиваю меч из тела очередной твари, резко оглядываюсь. И мысленно ругаюсь. Полотняная рубашка под курткой пропитывается потом насквозь и противно липнет к телу, по лицу тоже катятся капли, оставляя солёный привкус на губах.

Самозабвенно развлекающийся эльф успел завалить с десятков пустотников, даже не трогая свою лютню. Как боец он очень впечатляющ, это я оценил ещё в прошлый раз, при сражении с пожирателями на корабле Хорки Умного. Но всё же он чересчур увлекся, полагаясь на свою ловкость, и попался. Он завис в воздухе в считанных сантиметрах над поверхностью, в пустотном мешке, под воздействием “дезориентации”, “безвоздушного пространства” и “невесомости”, познавая на своей шкуре все прелести “Звездной пыли”, насчёт которой я не успел его предупредить.

Извернувшись, эльф выпускает стрелу под непостижимым углом, но промахивается. Тварь в отместку тут же вскрывает ему бок когтями и легко уворачивается от неловкого удара кинжалом. Михораниум наверняка приспособится, причем быстро, и не позволит себя прикончить, поэтому и не зовет меня, но я всё же вмешиваюсь. Меч за спину, движение рукой, как при броске кинжала. Кристалл сущности негромко хлопает в подсумке, вырываясь из него туманным облачком и формируясь в призрачное лезвие. Пораженный в грудь пустотник сразу оставляет эльфа в покое и корчится на красном граните. Впрочем, недолго. Эффект “Звездной пыли” исчезает и кинжал приземлившегося барда мгновенно пробивает врагу затылок.

– Да чтоб тебя, Миха!

Смерть пустотника прерывает действие “Душелова”, до отката о нём можно забыть. Бард смущенно пожимает плечами, сообразив, что сбил мне умение, ухмыляется, и серией неуловимых на взгляд движений касается лютни на поясе, извлекая несколько мелодичных аккордов. Для запуска боевых комбинаций нет необходимости всякий раз брать инструмент в руки полностью, лютня, соединенная с умом и душой барда неразрывной связью, легко отзывается на мысленный посыл.

“Фанфары могущества (рейдовое усиление): сила, ловкость, разум и мудрость всех членов группы или рейд-отряда увеличена на 30%. Эффект длится 5 минут”.

Не потрудившись себя подлечить, эльф снова хватается за лук. Желающих отвесть нашей крови врагов вокруг всё ещё предостаточно.

– Босс!! – пронзительно орет Кроха.

Оборачиваюсь в прыжке в сторону, но тварь всё же умудряется меня достать. Длинные полупрозрачные когти хлещут по лицу вспышкой острой боли, казалось, разрывая сам череп и вонзаясь в мозг...

Между нами словно взрывается невидимая граната. Пустотника отшвыривает, как тряпичную куклу, да и я чудом удерживаюсь на ногах. В следующую секунду понимаю, что, несмотря на боль, лицо цело, это лишь проявилось защитное действие Знака Алана. Зато рожа пустотника располосована, словно когтями росوماхи...

Что-то отразило удар твари по ней самой. Нечто новенькое, но с этим разберусь позже. Хрипло выдохнув, подлетаю к врагу, фрейм жизни которого едва тлеет в красной зоне, и пере рубая шею. Не глядя на сообщение системы о победе, оглядываюсь, чтобы заново оценить происходящее вокруг.

А ведь пустотников на этот раз и в самом деле многовато. Недаром сработала системная закладка, выдав новое клановое задание. Сила “Мглы” их здорово сдерживает, ослабляя

и калеча, но эта сила всё же имеет определённую величину и дробится в зависимости от количества атакующих. То есть чем их больше, тем слабее воздействует “Мгла” на каждого из них. Чего ж удивляться, что десятка три вражин корчатся на территории осколка – стражи глушат их “шоком” и разносят в клочья “расщеплением”. Они чертовски могучи, мои стражи, но совершенно не умеют экономить силы. Несколько защитников уже отправились на перезарядку, а ведь бой ещё далеко не закончен.

Используя секунду передышки, поворачиваюсь вокруг оси на пятках и пробегаю взглядом по своду, прикидывая количество грядущих неприятностей. Вспышек разрывов несколько десятков, и это только те, что попадают в поле зрения, не загорожены башнями и крепостной стеной.

“Песнь защиты”: накладывает на всех членов рейд-отряда щит, поглощающий 30% урона в течение 20 сек.

Эльф продолжает развлекаться в бешеном темпе, садит стрелу за стрелой, разве что не приплясывает, так ему весело. Ясное дело, дорвался до сладкого. Количество заданий по “контролю популяции” ограничено количеством видов обитающих на Архипелаге существ, а за каждый “контроль”, на минуточку, в награду даётся очко умений, ценная штука на любом игровом уровне. Теперь его из Цитадели и за уши не вытащишь.

– Босс! – снова вопит бдительная Кроха, и чтоб я без нее делал, глазастой. – Левая башня! И правая тоже!

Снова вскидываю голову и ругаюсь.

Прямо над верхушками башен по астральному барьеру расползаются особенно крупные пятна, по расцветке смахивающие на трупные – багровое с синюшной желтизной. Враг нацелился ударить по самым уязвимым местам – Источникам, питающих как стражей, так и астральный барьер. Без них Цитадель падет мгновенно. И сама мысль об этом сгоняет все напускное веселье боем, замораживает жутким страхом позвоночник.

– Миха, дуй на левую башню, на самый верх, в первую очередь нужно защитить энергоисточник, я займусь правой! – ору так, что, наверное, меня слышно на Архипелаге, сейчас не до чата. – Там лестница, а потом...

– Знаю! Видел!

Вот проныра, действительно успел все облазить, когда знакомился с Цитаделью. Эльф пинком отбрасывает с пути подышающую тварь, срывается с места. И умудряется извлечь из лютни нечто новенькое:

Гимн ускорения: увеличивает скорость передвижения всех членов группы или рейд-отряда на 15% в течении 20 сек.

Прыжок эльфа выходит на загляденье – восемь метров, есть чему позавидовать. Одно стремительное движение и он уже на соединяющем две башни мосту. Ещё секунда, и он исчезает внутри пустующей мастерской.

– Кроха, охраняй жертвенники! – я и сам приказываю уже на бегу, влетая в нижний проход правой башни.

– Да вот ещё! Я...

– Выполняй, малая!

Понятно, что она не желает оставлять меня ни на секунду, но миндальничать некогда, так что могу позволить себе некоторую грубость. Но Кроха не обижается, понимает всё правильно, так как отлично чувствует мое настроение и мои мотивы. С жужжанием срывается с плеча и уносится к окутаным светом жертвенникам.

Проскакиваю первый этаж с алеющими в режиме готовности гнездами подзарядки стражей, три из них заняты “пациентами”, прыгаю на лестницу. Взлетаю вверх, с каждым шагом перескакивая четыре-пять ступенек. Выскочившая навстречу тварь нанизывается на Пламень и кувырком улетает за перила. Резким порывом ветра доношусь ещё два этажа. Бросаю меч за

спину, в энергетический закреп. Карабкаться с одной действующей рукой по стенным выступам оказывается не так уж и сложно, выручает грубая физическая сила, помноженная на скорость. Ещё одно усилие и я оказываюсь на верхней площадке, рукоять меча снова послушно прыгает в пальцы.

Здесь ничего не изменилось: ровная каменная площадка сияет чистотой, стражи ежедневно наводят порядок по всей территории Цитадели. Девять шпилей по окружности площадки излучают ровный янтарный свет, в расположенных рядом со шпилями зарядных каменных чашах тёплым желтоватым светом сияют кристаллы. Оболочка защитного периметра на этой высоте уже не так близка, как раньше – Цитадель развивается, барьер усиливается, его диаметр растёт. Но всё равно слегка не по себе, когда над головой в полутора десятках метров переливается радужной рябью силовое покрывало, за которым царствует космическая пустота. По крайней мере, мне так думается, что космическая, а что там на самом деле, не знает никто.

А сейчас сквозь барьер настырно лезет непрошенный гость.

“Песнь прочности”: снижает получаемый членами группы или рейд отряда урон на 30% в течение 20 сек.

“Песнь слабости”: увеличивает получаемый врагами физический урон на 30% в течение 20 сек.

Он полон сюрпризов, этот Михонариум. Кое-какие комбинации приберегает для особых моментов, как сейчас. Что ж, боевого опыта Михе не занимать. Впрочем, у меня тоже кое-что имеется в запасе, да и Пламень никогда не подведет, для простых ударов перезарядка не требуется.

Пятно над головой наконец рвётся, уступая натиску.

В прореху просовывается костлявая лапа... втрое больше, чем у виденных ранее пустотников. Я жду, напряжённый, как натянутая струна. За лапой лезет голова, не меньше крокодильей. Тварь с угрожающим шипением раскрывает усеянные зубами челюсти, в глубокой глотке мелькает длинный извивающийся язык, по цвету напоминающий трупную плоть, в густой слизи и язвах. Такого монстра я ещё не видел, определённо нечто новенькое. Если ошибусь, он легко отхватит мне голову целиком, с такими-то зубищами. Мутные глаза из глубоких провалов с ледяной злобой смотрят прямо на меня, в них светится предельно враждебный разум, с которым невозможно договориться.

Купол рвётся раздираемой полиэтиленовой плёнкой и пустотник наконец со смачным ударом приземляется на мрамор верхней площадки, рядом с центральной чашей, едва её не свернув своей массивной тушей. Звук, словно с высоты вывалилась гора влажного белья из гигантской стиральной машины. Башня под ногами вздрагивает. Костлявая тварь стоит сгорбившись, но даже так она выше двух метров, а для её длиннющих лап здесь, наверху, нет недосягаемых мест.

“Раб Пустоты” (43): жизнь 61500. Тварь Хаоса.

Пустотник начинает выпрямляться, скрипя сочленениями тела как давно проржавевший механизм. Толщина его жизни рождает в сердце тихий ужас, приходится силой воли зажать панику в кулак, смять и отбросить её прочь, нет времени на страх. И с таким же монстром сейчас придется иметь дело эльфам...

– Босс! – по клан-чату доносится отчаянный визг Крохи. – Жертвенник! Трое очнулись! Их сейчас на запчасти разберут, ты нужен здесь! Я сейчас...

Внизу жахает световая вспышка, такая яркая, что свет бьет в астральный барьер, отражаясь многочисленными сверкающими бликами. Раб Пустоты вздрагивает, подслеповато щурится, неуверенно вертит крокодильей башкой, щелкает зубами. Ему явно хочется глянуть, что же происходит внизу.

– У тебя пятнадцать секунд, босс, – тихим скучным голосом сообщает Кроха, потратив всю энергию на “Чаровницу” и совершенно обессилив.

Мне не нужно повторять дважды.

Привычная связка проходит как по маслу: “Плеть боли”, “Теневое преимущество”, “Теневой прокол”. На двадцать пять секунд скорость и реакция разгоняются на 50%, фактура окружающего пространства резко уплотняется, взгляд выхватывает мельчайшие детали. “Теневой прокол” способен перенести из одной точки в другую на 25 метров, но мне нужно всего два чёртовых шага. На долю секунды свет перед глазами мигает, Пламень с влажным чавканьем врезается “Ледяным шквалом” в плечо Раба Пустоты и, не останавливаясь, рассекает его наискось до самого бедра. 350% физического урона “Ледяного шквала” под удвоенным эффектом “Теневого прокола”, да ещё и исключительно вовремя сработавший “Великий уравниль” – это вам не плюшки с тарелки тырить.

Результат впечатляет и воодушевляет одновременно.

Разваленное надвое тело “раба” с шипением вспоротой автомобильной камеры оседает на красный гранит башни, вдвое уменьшившись в объеме, из жуткой раны хлещет маслянистая кровь, заливая все вокруг.

“Раб Пустоты” (43) уничтожен! Получен опыт: 73800. Текущее значение опыта...

Добавлена запись в бестиарий: “Раб Пустоты”.

Доступно одноразовое территориальное задание “Контроль популяции: элитные пустотники”. Прогресс: 1/50. Награда: 10% опыта от текущего уровня, астральное очко умений. Принять: да/нет? 30 сек... 29... 28...

Подхватив оставшийся после твари кристалл, я несусь вниз, сейчас меня волнуют лишь состояние Крохи и ситуация с жертвенным воскрешением. Вылетаю из башни, добегаю до жертвенного алтаря, торможу так, что аж дымятся подошвы сапог.

– Куда они подевались, Кроха?!

Фейри парит с видом сомнамбулы над жертвенным алтарем. Мой окрик её встряхивает, взгляд недоумённо скользит вокруг. Мордашка Крохи удручённо куксится. Потускневшее тельце выглядит как черно-белый набросок, а крылышки жужжат через силу, фейри предельно истощена. Пока я разбирался с вторжением наверху, жертвенные шестигранники лопнули, но из шести лож сейчас заняты только три – Марана, Джарук, Чупа. Их тела неподвижны, лица безмятежны, они ещё не пришли в себя. А вот троица коби пропала без следа.

– Не знаа-а-аю! – чуть не плача жалобно тянет Кроха.

– Так, держи, – сую ей кристалл, фейри впивается в него ладошками, вспышка. Кристалл исчезает, а фейри икает, словно чем-то подавилась всухомятку. – Прошвырнись по территории, поищи пропажу.

– Я миг... миг... мигом... босс!

Жужжащая комета уносится прочь, оставляя после себя в воздухе светящийся шлейф. Точно объелась, вон какой выхлоп. Твою ж через колено, я же ей нечаянно отдал кристалл сущности от Раба Пустоты, чего ж удивляться, у элиток энергоёмкость будь здоров.

Рядом со стрелой в башке кувыркается пустотник, я предусмотрительно отскакиваю на шаг. Пытался подкрасться со спины, засранец. Вскидываю голову, показываю выглядывающему с башни эльфю большой палец. Своего элитника он тоже прикончил, было бы любопытно глянуть на этот бой, но не судьба. Контроль популяции вырастает до 2/50, мы же в группе, все общее.

– Смотри в оба, Зуб! – советует Михонариум, с высоты его голос звучит глуховато. – Стрелы не бесконечные. Щас пособираю, что не сломалось, а пока...

Ещё один уродец звучно шмякается зубастой мордой в красную брусчатку прямо передо мной. В черепе дрожит хвостовик стрелы.

– Смотри в оба, говорю! – ворчит эльф. – Теперь точно последняя. Всё сам, всегда сам...

– Нашла... ик! Босс, я... ик! – торжествующий голосок фейри доносится по чату.

– Где?!

Но я уже и сам вижу, подключившись к зрительному каналу малой – все трое коби прячутся в зале с Колыбелью. Сбившись в тесный клубок, так, что не различить, где чьи руки и ноги, они испуганно таращатся на обнаружившую их фейри. Стоило Крохе подлететь чуть ближе и коби принимаются вопить с такой силой, что приходится её отогнать от греха подальше. Ладно, они по крайней мере живы, а с состоянием их котелков можно и позже разобраться, когда станет спокойнее. Все они словили тяжелейший дебафф “Послесмертие”, и то, что творилось с моим приятелем Даром в Лунной Радуге, не было случайным сбоем. Ну а чего я ждал? Вполне закономерно. Если возвращаешь разумных существ буквально с того света, то это не может обойтись без последствий. Полнейшая дезориентация, непонимание, что происходит, жуткая мешанина в голове из обрывков памяти, нарушенная последовательность предшествовавших гибели событий...

Бой вспыхивает за спиной. Как ни изворачивайся, а эти твари постоянно стараются подобраться с уязвимого направления. Уклонение от летящей в голову когтистой лапы, рассекающей вражескую скулу удар мечом, отскок, “Плеть боли”, от которой тварь корчится на границе...

Рядом возникает сверкающий белозубой улыбкой Михонариум. Как ни в чём ни бывало спрыгнул с моста. Быстрое движение, и лук со снятой тетивой, превращённый в копьё с помощью вставленного в особый паз на конце специального кинжала, перерубает пытающемуся встать пустотнику тонкую шею.

– Стрелы у тебя и впрямь кончились, – возвращаю ему усмешку, радуясь поддержке. – Нужно присмотреть за нашими результатами эксперимента. Не хватало, чтобы разбрелись по Цитадели и попали на закуску пустотникам... Чёрт!

Едва отвлёкся – и ещё одно ложе пустует. На этот раз испарилась Чупа. Когда успела, как?!

Сильный удар сзади в левое в плечо швыряет меня на землю, острая боль простреливает до позвоночника. Реакции едва хватает превратить падение в перекат, снова вскакиваю на ноги и мигом разворачиваюсь лицом к противнику...

– Миха, не смей! – криком одёргиваю эльфа, который уже подбирается к низуши сзади с занесённым копьём. – Не трогай её! Чупа, прекрати! Ты стреляешь в друзей!

– Хей, да я ж слегка, пяточкой приголубить, – чуть смущённо пожимает плечами бард, – чтобы в чувство привести.

Чупа прячется за постаментом питьевой чаши, при её росточке ей это вполне удаётся. Она переводит полный ужаса взгляд с меня на эльфа и обратно, стискивая в ладошке ремень пращи. Не представляю, что сейчас творится в голове девушки, но нападение пустотников сейчас и впрямь очень некстати, попробуй разберись в таком бардаке. Похоже, стрелять в меня больше не собирается, но держится пока настороже. И совсем хорошо, что запустила не в полную силу, не стала использовать “Расовую уловку”. Иначе заработал бы не предусмотренное природой отверстие в организме. Хотя... Нет. При текущей разнице наших уровней ей меня не пробить. Значит, всё-таки ударила в полную силу. Повезло, что я уже так заматерел на Архипелаге по сравнению с Лунной Радугой.

Сзади раздаётся глухой рык.

Резко оборачиваюсь и вижу ракшаса. Ну как же не вовремя! Вскочивший с ложа Джарук рычит неуверенно, оружия у него нет, но его четыре руки-лапы с острейшими когтями сами по себе неплохое оружие. Опасно вспыхивают узкие оранжевые глаза, обнажаются клыки в звериной пасти, отдалённо напоминающую тигриную. Его лохматая шкура, разрисованные причудливым рисунком из серых, синих и голубых полос, вздыблена. Очнувшийся ракшас также не в себе и не понимает, что происходит. Не понимает, где друзья, а где враги. Лишь чувствует опасность, и инстинктивно готов сражаться за свою жизнь.

Так, уже можно выводить закономерность – чем сильнее существо, тем больше требуется времени на окончательное пробуждение. Значит, Марана очнется последней, и нужно...

Выдираю из подсумка “Молчаливую подругу”, едва не срывая крепления и чувствуя, как у меня самого волосы встают дыбом от предположения – что если Марана очнется врагом?! Об этом я как-то раньше не подумал. Хватит ли у нас сил её сдержать, не убив?! Суккуба, бывший босс логова – очень мощное создание. А подвластная ей магия разума и вовсе не подарок... если ты её враг, а не друг.

– Миха, присмотри пока без меня! Нужно кое-что сделать...

– Понял! Действуй!

Табачок, огонёк, дымок. Затычка. Эффекты “Умиротворение” и “Прикосновение божественной силы” вешаются как миленькие, но мне нужен только первый: “носитель ауры воспринимается нейтрально для враждебно настроенных разумных существ в течение 4 часов”.

Из башни после перезарядки стремительно вылетает страж, замирает на секунду, оценивая текущую ситуацию, тыкает “шоком” ближайшего недобитого пустотника, а затем размазывает его по брусчатке “расщеплением”. Возникает странное впечатление, что это подобие шаровой молнии тоже умеет получать удовольствие от мести.

Делаю несколько быстрых шагов к Джаруку, протягиваю трубку.

– Давай, тебе это нужно.

Над головой расцветает самый настоящий салют, отвлекая внимание от ракшаса. И он отнюдь не праздничный. Да какого чёрта! Всполохов проникновения на своде астрального барьера уже больше сотни и они продолжают множиться!

От такой картины волосы встают дыбом, а в душе, ломая волю, зарождается отчаяние. Неужто осколку реальности и всем чаяниям и надеждам, связанным с ним, пришел конец?!

– Миха, дуй за подмогой к Хорке, сами не справимся!

Обычно говорливый эльф лишь кивает, стрелой взлетает снова на мост и скрывается в башне, где находится портал, ситуация и впрямь нехорошая.

– Босс, – почему-то донельзя испуганным голосом шепчет в чат Кроха, – Оглянись-ка. Только не делай резких движений.

Поворачиваюсь, уже зная, что увижу. В груди растекается нехороший холодок. Опираясь на руку, суккуба царственным движением приподнимается с жертвенного ложа, взглядом оценивает окружающую обстановку. В её демонических глазах, полыхающих красным внутренним огнём, отражается некое понимание. Гибкое тело, покрытое броней из красновато-черных чешуек, в миг оказывается на ногах. Звонкий удар копыт выбивает из сверхпрочной брусчатки искры, крошечные осколки шумно брызгают в стороны. Длинный хвост с отчётливым шелканьем обвивается вокруг причудливо изогнутых голеней. Над плечом демонессы взмывает, вращаясь вокруг оси, магическая сфера из голубоватого серебра: что-то я такого оружия у неё по Лунной Радуге не припоминаю. Скорее всего, эта сфера была утрачена ещё до встречи со мной в том памятном логове, а возрождение восстанавливает такие потери, если они привязаны к душе...

Марана плавно, даже величественно, поворачивается вокруг оси, разглядывая вспышки проникновения, и сдаётся мне, эта картина не вызывает у неё ни малейшего удивления. Затем небрежным движением ловит ближайшего пустотника, которого угораздило на свою голову оказаться рядом с ней... и спокойно отрывает ему башку. Голыми руками. Без видимого усилия. У Мараны 22-й уровень. У пустотника 36-й. Ей эта разница ничуть не мешает. Я впечатлен настолько, что теряю дар речи, хотя нечто подобное и ожидал. Но не до такой же степени.

Затем глаза демонессы вспыхивают ещё ярче, из глазниц чуть ли не изливается яростное багровое пламя. Вспышки на своде вдруг затихают, стягиваются, сходят на нет, а территория Цитадели волшебным образом очищается. Последних пустотников, не успевших удрать, доби-

вают стражи. Даже Джарук, разобравшись в ситуации, с утробным рычанием успевает кого-то порвать когтями. Насмерть.

Я медленно протягиваю Маране “Молчаливую подругу”, не зная, что сейчас произойдет, но надеясь на лучшее. Оценив мой жест, она понимающе улыбается, приоткрывает губы, показывая блеск острых белых клыков, делает шаг навстречу. Отводит пальчиками мою руку с курительной трубкой в сторонку. Похоже, ей это не нужно. Кроха возбужденно гудит крыльшками над макушкой Мараны, среди её витых рожек, радуясь не меньше меня, и в то же время отчаянно ревнуя. Я мысленно прошу её свалить, вежливо прошу. Не сейчас.

Этот будоражащий запах, исходящий от суккубы – он сводит с ума. Нестерпимое желание схватить в объятия её пышущее адским жаром тело и до боли впиться в чёрные чувственные губы крепнет с каждой секундой.

Но первой ещё один шажок делает она.

Протягивает руки, обхватывает мою шею обеими ладонями, когти впиваются в кожу (плевать!) так, что за воротник струйками сочится кровь. Полным силы и желания движением подаётся ко мне ещё ближе. Мы одного роста, наши лбы соприкасаются, а мысли смешиваются, переплетаются, становятся общими. Жар её тела обжигает кожу, но и на это наплевать. Меня охватывает очень странное, но очень сильное и невероятно притягательное чувство, словно девушка, которую я когда-то любил и потерял, вдруг вернулась ко мне. Буквально с того света. Ни с одним существом во Вселенной ИКС у меня не было такой тесной душевной связи, как с суккубой в момент жертвенного убийства в Лунной Радуге. И сейчас это ощущение вернулось, нахлынуло, завладело мной.

– Ты вернул... меня, – низкий влекущий голос суккубы отдаётся дрожью во всем теле. – Сдержал слово. Сдержал. Что я могу сделать для тебя, повелитель?

– Просто будь собой, – непослушными губами отвечаю я, не зная, что ещё сказать в такой момент. Она говорит! В Лунной Радуге суккуба была немой и общалась образами, но теперь говорит, как и Кроха! Вот что значит мир с более продвинутыми законами и системными правилами.

Марана слегка отстраняется, осторожно берет меня коготками за подбородок, проникновенно смотрит в лицо, и от её горящих нежностью глаз просто невозможно отвести взгляд.

– Тогда прими подарок, повелитель. С ним ты сможешь вернуть свой клан.

Глава 2. Остров Весёлый

На остров Весёлый прибываем нашим фирменным способом – через астральный маяк, хитро размещённый в густых зарослях небольшой кивилловой рощи, которая находится в сотне шагов от хутора Тарпа Старого. Кивилл – ореховый кустарник с мелкими листьями темно-зеленого цвета и пока ещё незрелыми бусинами нежно-зеленых плодов на самых старых ветвях, вымахал здесь вдвое выше моего роста. Весьма удобное место для скрытного появления человека. Не говоря уже о подростке-гхэлле, который мне всего по грудь.

Шустрик первым делом высовывает наружу из листьев нос, тщательно принюхивается. Его черный влажный “пяточок” смешно подергивается, втягивая воздух. В такие моменты молодой гхэлл донельзя смахивает на самого обыкновенного пса, которого по чьей-то прихоти поставили на задние лапы и обрядили в куртку и штаны из дублёной кожи. Как и меньшим собратьям, чуткое обоняние компенсирует гхэллам расовую близорукость.

– Здесь Команч, – вдруг предупреждает Шустрик, его уши мгновенно встают торчком, дополняя обоняние слуховыми маркерами.

Хмыкнув, принимаю к сведению, ничуть не удивленный новостью.

Не учуяв ничего подозрительного среди привычных запахов острова, кроме запаха следопыта, Шустрик первым раздвигает шуршащие ветки когтистыми лапами и смело выходит наружу. По едва заметной в густом травяном ковре тропинке мы топаем к хуторку, где нас уже должны ждать. Чужакам незачем знать, как именно гости из “Охотников за удачей” появляются на этом острове, ну а местные, конечно знают. Знают, да помалкивают. У нас с ними свои договоренности.

Вечерние краски уже тускнеют. Если оглянуться, то над рощей видна ломаная линия оранжевого ореола – последнее “прощай” от светила, уходившего за линию горизонта. Время встречи с Тарпом Старым рассчитано заранее – за два часа до заката. Возьмём у него летающую лодку и на место задания прибудем с наступлением темноты. Там, куда мы направляемся, игроков практически не бывает, так что вряд ли нас кто увидит. Но элементарная осторожность никогда не бывает лишней.

По площади Весёлый относится к островам второго ранга – около шестидесяти квадратных километров. Больших посёлков здесь нет, только отдельные, далеко отстоящие друг от друга хутора, такие же, как у Тарпа Старого. Среди деревьев виднеются три конусообразные хижины – так называемые глинники, сплетенные из прутьев и ровным слоем обмазанные местной глиной, весьма эластичной даже после высыхания. В подобных глинниках выросло несчётное число потомков мастер-наставника, официально он давно оставил свое ремесло “ловца ветра” и наслаждается заслуженным покоем со своей семьей подальше от суеты форта, меняя остров за островом по мере необходимости. Две самки-жены – Хаопо и Малакса, три щенка из прошлогоднего помета, да он сам, вот и вся его семья-стая. Как только щенки достигают возраста инициации, они по обычаю гхэллов покидают родовое гнездо, а Тарп с самками спустя считанные месяцы обзаводится новым потомством. Старик хоть и любит покой, но без возни со щенками своей жизни не мыслит.

Ближайший остров, где имеется более-менее приличная численность населения – это Мокрец, у него третий ранг и до него почти полтора десятка километров. А до форта Бдительного от острова Весёлого и вовсе около ста километров, так что это место можно считать относительно захолустьем. Но гости здесь всё же бывают. Те, кому действительно нужны услуги Тарпа Старого.

На подходе к хутору на фоне сплетённой из кивилловых прутьев ограды первыми я вижу именно щенков – Лапу, Ушана и Прохвоста, занятых своим любимым развлечением – хвостатыми пятнашками. Игра простая: три лохматых создания носятся друг за другом, стараясь

схватить соперников за хвост. Две из трёх попыток считаются победой, затем начинается следующий раунд. Щенки возятся с таким азартом, словно стараются наиграться впрок.

Может, так оно и есть. После инициации детство заканчивается, а от хвостов остаются лишь ностальгические воспоминания, так как их купируют под самый корень. И всё, ты взрослый, со всей полагающейся ответственностью. Вот такая своеобразная выдача “паспорта”. Тарп Старый как-то говорил, что щенки во время игры должны уметь двигаться быстрее собственной тени, только так можно извлечь из забавы реальную пользу – натренировать хорошую реакцию. Иначе незачем терять время. По моим впечатлениям, эти трое двигаются ещё быстрее. Далеко пойдут, как повзрослеют.

Они тоже нас замечают. Скорее даже не замечают, а унюхивают, так как мы топаем как раз с подветренной стороны. И тут же уносятся на хутор, предупредить вожака-родителя.

– Вот он, здесь сидит, – Шустрик замедляет шаг, указывая носом направление. Буквально носом – с таким раскаченным инвизом, как у нашего следопыта, выхватить его зрением из окружающей реальности очень непросто, а вот нюх Шустрика справляется на отлично. Отчасти для этого и держу его рядом с собой. Дополнительная страховка от неприятных сюрпризов.

Но Команч – он свой, его опасаться незачем.

Поняв, что его засекли, следопыт сбрасывает инвиз. Хорошо устроился в ожидании, на гостевом бревнышке, такие есть на околице возле каждого хутора. Любой чужак сперва должен посидеть в таком месте, показать себя и продемонстрировать мирные намерения, прежде чем ему будет позволено появиться на территории хозяина хутора. Иначе можно запросто получить арбалетный болт в глаз по самый хвостовик, причем на законных основаниях. То есть жаловаться стражникам в форте, а тем более мстить самостоятельно выйдет себе дороже. В форте попроще, там народа много, не до “сельских” церемоний, но в отдаленных местах бытуют свои порядки.

Подходим ближе. Не двигаясь с места, следопыт достает курительную трубку из подсумка, кiset с табаком и не торопясь начинает священнодействовать. Не стоит обманываться его неприветливым видом, он вообще редко улыбается. Выглядит он как обычно – смуглый темноволосый парень невысокого роста и худощавого телосложения, в слегка потрёпанной, но добротной одежде, раскрашенной серо-зелеными разводами. Так как класс Команча заточен на ловкость, он предпочитает обходиться минимумом доспехов и оружия: легкие наплечники из укрепленной кожи поверх куртки, короткие наручи из тонкого металла, широкий пояс с фирменным подсумком моего клана, фляга с зельем, кинжал и выдававший виды лук за спиной.

В “Инвизе”, понятное дело, не покуришь, режим маскировки дым не скроет. Прячется следопыт не от нас, а от глаз посторонних – по привычке, благодаря которой всё ещё живет и здравствует. Да и умение маскировки таким образом продолжает качаться, капля за каплей, а это дело полезное (хотя у Команча и так пятый ранг, по меркам Небесного Архипелага это потолок для любого обычного умения или навыка, выше развиваются только уникальные, вроде моего “Душелова”).

До того, как я его завербовал в посредники клана, Команч торговал услугами проводника на острове Череп Властелина, чем и жил. Он и сейчас там проводит львиную долю времени, чтобы не терять доходную практику и оттачивать свои классовые умения, но и для нас теперь выполняет немало поручений. Не за бесплатно, ясен пень, и это нормально для взаимовыгодных деловых отношений.

При первом знакомстве я приставил ему кинжал к горлу, но сейчас точно знаю – Команч тогда попался намеренно. Сам он не признается, но большую часть награды за пятый ранг (1000 статов!) наверняка вложил в ловкость. А то и всю тысячу в неё запихнул, с такого продуманного партизана станется. Возможно, с моей силой и раскачкой свободного класса, и перекосом Команча в развитии (ловкость за счёт всех остальных параметров) я бы смог убить его одним удачным ударом... Теоретически. Да вот проблема, такому как я попасть в него практически

невозможно. Правда, разок его всё же поймали, когда “Серый ветер” устроил на Черепе Властелина засаду и поджидал нашу группу на выходе из пещеры, после набега на варн. Но для этого понадобилась целая группа из капитанов-пятидесятников, и Команча тогда им пришлось прикончить, взять себя он не позволил. Алия после событий на Черепе подозревала, что следопыт участвовал в подставе, но как потом выяснилось – нет. Дело прошлое.

– Присоединишься? – Команч кивает на свободное место рядом на бревнышке.

– Обойдусь, – отмахиваюсь я. Ауры обновлялись перед выходом, так что доставать свою “Молчаливую подругу” незачем. – С чем пожаловал?

– С новостями.

Лицо у следопыта совершенно невозмутимое, хотя прекрасно знает, засранец, что я не люблю встреч без предварительной договоренности. Он просто ставит перед фактом самим своим появлением. С другой стороны, без уважительных причин он никогда не появляется, умеет ценить своё и чужое время. В общем, с ним всё понятно, даже злиться бесполезно, но странно, что Алия меня не предупредила. Мы со следопытом не виделись с позавчерашнего дня и своими планами я с ним не делился, значит, он уточнил мой маршрут через Алию. Девушка уже месяц числится моим клановым заместителем в должности коменданта Цитадели Крика, находится в осколке почти безвылазно и поэтому всегда в курсе всех дел её постоянных обитателей. Не люблю делать выговор, но придётся. У Команча хоть и имеется лимитированный доступ к сети астральных маяков, но он всё ещё не является полноправным членом “Охотников за удачей”, так и остался вольной птицей на собственных условиях. И именно поэтому здесь и сейчас он мне совсем не нужен. Даже ему пока незачем знать обо всём, что происходит в клане.

– А чат на что, Команч? – ворчливо напоминаю уже в который раз. – Охота тебе мотаться куда попало, лишь бы лично поговорить? Да и безопаснее по чату. Посторонние не услышат.

– Ты меня знаешь. Если я не вижу собеседника, то и говорить мне с ним не о чём.

– Это упертое желание оставаться психом-одиночкой когда-нибудь доведет тебя до беды.

– Не обольщайся, я здесь не только из-за тебя. Весёлый остров свое название не просто так носит, и ты это прекрасно знаешь.

– Кстати, хорошая мысль...

– Не, делиться не стану. Купи у Старого сам.

Ещё бы мне не знать. Кивилл – весьма редкий кустарник, найти его можно на одном острове из сотни, и именно его плоды идут на приготовление особой курительной смеси “кивик”. Да ещё нужно знать секретный рецепт, чтобы получилось именно подобие табака, а не веселящая наркотическая пакость “пиявка”, от которой у непривычного потребителя мозга сворачивает набекрень и на несколько часов пробивает на непрерывное хихиканье. Впрочем, такой дрянью тут тоже приторговывают, многие аборигены её весьма жалуют. Единственный минус “кивика”, как табака – выдыхается всего за несколько дней, даже в герметичной емкости. Теряет вкусовые свойства и аромат, превращается по вкусу из табака в обыкновенную солому, так что приходится обновлять запасы регулярно. Издержки игровых реалий.

– Ладно, выкладывай, что нужно на самом деле. Я здесь тоже не на прогулке.

– Это заметно, – сдержанно усмехается Команч. – Приоделся, как на парад.

Само собой, он преувеличивает. Я просто надел то, что получше.

Дело предстоит серьёзное и неизвестно как всё обернется. Поэтому на защите в таких случаях не экономлю. Любые потери имущества восполнимы, а вот прогулка в Белую Мглу может стать последней, независимо от количества сейвов в личной копилке. Таковы уж свойства бездны под ногами, иногда вместо положенной таксы в один сейв она жадничает и забирает все. И игрок исчезает из этого мира. Как разумный и осторожный индивидуум (смею надеяться, что это именно так) я туда не тороплюсь. Вооружен я тоже по полной программе. На спине – проверенный в деле легкий круглый щит. Поверх него прилип к энергетическому

закрепу именной полуторник Пламень, его заряженная модификатором на ловкость рукоять выглядывает из-за правого плеча. Ловкости мне частенько не хватает, приходится компенсировать модификаторами, благо, мой клан их и производит. Сзади на поясе – вместительный подсумок с запасными кристаллами сущности для “Душелова” и прочих надобностей, слева спереди – боевой кинжал и нож для свежевания шкур, справа – фляга с зельем здоровья.

– Держи, – Команч вынимает из подсумка кожаный мешочек и кидает мне. – Здесь накопители. Три штуки. Кандидаты – Зелеакс, Тангар и Юлианна.

– Уже наполненные?! – не могу сдержать удивления. Спыхватываюсь – нет причин сомневаться в словах следопыта. – В смысле...

– Сколько ставил по условиям, столько и есть, – пожимает плечами Команч. – По три миллиона с носа. Видимо, так не терпелось стать “охотниками”, что слили в накопители все, что смогли.

Я понимающе хмыкаю. Да, я тоже этот момент выяснил опытным путем. Опыт действительно можно слить не только рейдовый или групповой, как обозначено в описании свойства кристалла-накопителя, но и собственный. Вплоть до намертво зафиксированного предела – черты текущего уровня. Для вербовки специально выдаю трехранговые накопители, в случае чего не жаль будет потерять. Такие вмещают чуть больше шести с половиной миллиона опыта, но я не жадничаю, понимаю, что и три миллиона для кого-то – целый уровень. Месяц жизни по меркам архипелага (если не случается каких-то экстремальных событий или удачного стечения обстоятельств, как было у меня). Да и ждать результатов пришлось бы куда дольше, если слишком задирать планку. Голый практицизм.

– Но в той компании вроде было четверо, так? Четвёртый не успел?

– Верно, Сидор сдаст чуть позже. Зелеакс заверил, что они наметили хорошее место для фарма, помогут своему приятелю набить опыт в кристалл.

– В любом случае – приятный сюрприз, – признаюсь я. – Не ожидал так скоро ещё одну пачку кандидатов.

– Слухи расходятся, желающих попасть в клан становится больше. Правильно, что ввел дополнительные условия для приема. Это работает. Ленивые, жадные и бестолковые отсеиваются на первом же этапе. Мне меньше беготни.

Дело, конечно, не только в этом. Пока кандидаты рыщут по квестам для сбора опыта в накопитель, это время используется для проверки самого кандидата. Команч изучает его биографию на Архипелаге, наводит справки в форте, посещает места, где тот по словам игрока побывал. Агентов “Серого ветра” нам в клане не нужно.

– Отлично. Передам сам знаешь кому, что для клятвы молчания есть новая группа. Организуем встречу в ближайшие дни, люди мне нужны.

– Суры, – педантично поправляет Команч. – Существа разумные.

Мда, никак не избавлюсь от этой оговорки. Подавляющее большинство на Архипелаге – гхэллы, псоглавые прямоходящие существа, людьми их точно не назовешь. А ещё есть эльфы, дриады, дреланы. Ну и люди. Людей меньше всего. Впрочем, если учитывать одиночек, то из расы линарцев имеется лишь одна особь на всю локацию “Форт Бдительный” – уникальное создание. Да и девушка-низуши – Чупа, пока тоже одна-одинешенька. Ах да, ведь ещё есть немногочисленные торбины, их тоже меньше, чем людей.

Кошусь на Шустрика. Присев рядом на корточки, тот растопыривает уши насколько возможно, чтобы ничего не пропустить. Он у нас щенок дисциплинированный, в разговор старших никогда не встревает. Да и уважает меня Шустрик до самого кончика хвоста. Своего, естественно. Из-за сбившийся инициации хвост так с ним и остался, я щенкам по местным обычаям точно ничего резать не собираюсь. Может, даже моду введу на хвосты у взрослых псоглавых, чем Алан не шутит...

После той процедуры с жертвенным воскрешением и Шустрику, и его братцу Пятнышку теперь сам чёрт не страшен. Под чёртом я подразумеваю Хорку Умного, Видящего из Форта Бдительного, так как важнее чело... тьфу! Важнее сура в локации нет. Так вот, Хорку они больше ни во что не ставят, совсем страх потеряли, а ко мне прониклись чуть ли не божественным благоговением. Я теперь в их понимании властелин жизни и смерти, ведь только благодаря мне возможен процесс возврата из небытия даже после окончательной гибели в Белой Мгле, а такого даже Видящий не может. Поэтому приходится давить своим авторитетом, чтобы заставить их вновь относиться к Хорке почтительно. Хотя бы при свидетелях. Или в присутствии самого Видящего. Пацанята почему-то вообразили, что даже если командир форта в гневе их прибьет, то я сразу вытащу их с той стороны обратно, как будто у меня нет более насущных дел. Блаженны верующие. Впрочем, пока они и свои сейвы ещё не потратили, после жертвенника по два на нос осталось. Вот у возрожденных из Списка Мертвых проблемы с сейвами куда серьёзнее, но об этом как-нибудь потом.

Отношение к Алану Тёмному, взявшего щенков под свое покровительство из-за их смерти, возрождения и автоматической привязки к Колыбели Цитадели Крика, у них тоже сложилось шиворот-навыворот. Они упорно воспринимают его как мою божественную проекцию в астрале, а не как самостоятельное божество. То есть я на первом месте, а божество-покровитель – на втором. И ничто не в силах этот казус изменить – ни совместные приключения, ни попытки убеждения, ни разговоры по душам. Пиетет вьелся у щенков, что называется, в подкорку. Меня это немного... смущает, что ли. Напрягает. Бывает, начинаешь шутить, а они просто смотрят преданным взглядом и ловят каждое слово, как некое откровение... Прямо обматерить иной раз хочется. А иной раз закрадывается мысль, что по сути они правы, учитывая всё, что я успел узнать о роли местных божеств в жизни игроков.

Но вернемся к Команчу. Всё верно, пропаганда работает. Агенты Хорки со знанием дела распускают слухи о моих таинственных возможностях и жестких методах работы, и эти слухи исправно льют воду на мельничное колесо развития моего клана. Да и живых свидетелей не стоит сбрасывать со счетов: несколько членов пиратского клана “Серый ветер” обожглись, пытаясь навязать свои правила при знакомстве со мной. А теперь, сами о том не подозревая, вносят лепту в распространении слухов, подкрепляя определённую репутацию главы “Охотников за удачей”. Победа над линарцем – весьма опасной и по своему легендарной здесь личностью, тоже добавила многим осторожности. Чего ж удивляться, что мой клан уже четвёртый десяток дней живет более-менее спокойно, не считая мелких стычек. Даже не стычки, а так, недоразумения. Как только забияки узнают, с кем имеют дело, то задирать нас прыти заметно убавляется. В большинстве случаев. Сами мы стараемся лишний раз не нагнеть, не расталкивать местных локтями и не создавать проблем на пустом месте. Но бывает, всё же приходится действовать грубее, чем мне хотелось бы, в соответствии с утвержденной на совместном совете с Видящим стратегией. У игроков должно складываться впечатление, что мы хоть ещё и не пираты, но уже где-то на грани. И эту грань мы обычно не переходим, если нас не провоцировать.

В общем, после нескольких неприятных инцидентов в локации начали понимать, что нападать на “охотников” – лишь врагов себе наживать, причем врагов весьма злопамятных и настойчивых. На ровном месте запросто может возникнуть боевая группа и навешать люлей обидчикам. С возможностью клановых порталов “охотники” вне конкуренции, а потому таких ребят, как мы, лучше не обижать без серьёзной и основательной на то причины. Зато как союзники мы неоценимы.

– Отличная работа, Команч. – Новости заметно поднимают мне настроение. – Но ведь это не всё? – Пытаюсь уловить хоть какие-то эмоции за маской невозмутимости следопыта, но куда там. Безмятежен, как бревно, на котором греет свой зад. Даю стопроцентную гарантию –

специально такую рожу тренировал. Перед зеркалом. – Кристаллы мог в Цитадель и без меня передать.

– Угу. Не всё. Есть ещё тройка кандидатов в клан. Нашёл их вчера. Вроде ребята не совсем безнадежные. Давно держатся вместе, что говорит об умении договариваться и находить общие интересы, несмотря на специфические расовые различия.

– Насколько специфические? – уточняю с моментально возросшим любопытством.

– Человек, гхэлл и торбин.

– Кто-кто? Гном? Шутишь? – брови сами собой удивлённо ползут вверх.

– Говорю, как есть. И не гном, а торбин, забудь уже про земные привычки и придерживайся местных терминов. Редкая птица, да и сам паренёк ершистый, но вполне вмняемый для диалога.

– Странная компания...

– По всякому бывает, сам знаешь, – флегматично пожимает плечами Команч. – Ты тоже на Архипелаге первыми встретил дриаду и дрелана, а сейчас они в твоём клане. В общем, эти трое обещали дождаться собеседования на соседнем острове. Найдётся время?

– Найдётся, но не сейчас, – с сожалением вздыхаю я.

– Это я уже понял, что не сейчас. Вижу, что на дело настроился. Не спрашиваю, на какое.

– Вот и дальше не спрашивай, понятливый ты наш. Передай кандидатам, что поговорю с ними утром. В форте. За ночь вполне успеют туда добраться, если намерения у них действительно серьёзные.

– Передам, – кивает Команч. – Я и сам направляюсь в форт. Хочу заказать у твоих коби-работяг новую куртку. Дошла инфа, что у одного торговца на рынке появилась партия особенной кожи с дополнительными маскирующими свойствами, у тебя-то на складе такой нет.

– Ты и правда псих, Команч, – я смеюсь, не могу удержаться. – Тебя и так в двух шагах не видно. Я прямо сейчас на тебя смотрю и у меня уже в глазах двоится, хотя ты инвиз ещё не запускал.

– Но Шустрик ведь всё равно учуял, – со сдержанной усмешкой парирует следопыт, донельзя довольный моим признанием его исключительной маскировки, это его, пожалуй, единственная слабость. – А эта кожа ещё и запах отбивает. Ладно, бывай.

Следопыт пружинисто поднимается с насиженного места и без лишних расшаркиваний удаляется в сторону астрального маяка. Через несколько шагов его фигура подергивается рябью, а затем и вовсе исчезает из виду. Что забавно, выходящий из трубки дымок я всё ещё вижу.

– Зуб, тебя Старый зовет, – почтительным тоном окликает Шустрик.

Внимательный “падаван” первым засёк, что возле ограды хутора нарисовалась знакомая кряжистая фигура мастера-наставника. Специально ждал, пока я закончу разговор с Команчем. Убедившись, что мы его заметили, Тарп кивает, разворачивается на сто восемьдесят градусов, и не спеша направляется в сторону пристани. Для этого и ему, и нам приходится пройти хутор насквозь. Самок Тарпа не видно, наверняка заняты хозяйственными делами, а озвучивать вопросы на их счёт считается невежливым, да и нет причин. Зато снова замечаю щенков, три мохнатые мордахи высовываются из “детского” глинника и с махровой завистью провожают взглядом Шустрика. Сдаётся мне, Шустрик не вполне понимает, насколько он тут местная знаменитость. Инициацию прошел нестандартно, хвост остался при нем, божественного покровителя получил не из местных, в клан попал особенный, таинственный, никто из чужаков не знает, где располагается наша база.

Думаю, все эти факторы послужили дополнительным плюсом, когда мы добивались благосклонности Тарпа Старого после личной рекомендации самого Хорки. Тарп вряд ли является самым древним существом на всем Небесном Архипелаге, но в локации форта Бдительного старее его точно никого нет. Он и сам уже не помнит, сколько ему лет. И никто этого

не помнит. Могуществом он не уступает Хорке, а то и превосходит его. Подвиги и власть его давно не интересуют. Живет тихо и уединенно, на честно заработанные средства, в том числе и на стимулы, которые выручает за сдачу в аренду специального ученического “перышка”...

После хутора топаем по тропинке вслед за старым гхэллом, его серая кожаная накидка светлым пятном плывет впереди среди стущающихся сумерек. До пристани пара минут хода, дорога знакомая, сами бы нашли, но “перышко” Тарп должен выдать лично, иначе система посчитает это банальным воровством.

Начну-ка с самого начала.

Для задуманного эксперимента мне требовался постоянный доступ к летательному средству. Причем нужно именно “перышко”, суденышко самого легкого типа на Архипелаге. Такая лодка весьма капризна в управлении, зато не требует дополнительной тягловой силы и подчиняется только подъёмной силе ветра, не считая левитационной тяги самого корпуса. А значит, в идеале, мне нужно не только найти такое суденышко, но и научиться управлять им самостоятельно, чтобы обойтись без чужих глаз и ушей.

Заминка первая: для уверенного управления любым судном необходимо обладать игровым классом, изначально заточенным на одноименную профессию – “ловец ветра”, или “корабельщик”, как этот класс нередко кличут в обиходе. Заминка вторая: такой класс имеют право получить только аборигены. Занавес? Не совсем. Хорка всё же подсказал, как эти правила можно обойти.

Решение обеих заминок проживало на острове Весёлом, в лице мастера-наставника Тарпа Старого. Он как раз обучал навыкам “ловца ветра”, и, как и у всякого уважаемого наставника, у него имелось специальное ученическое суденышко. Меня бы в ученики он не взял ни за какие коврижки, поэтому ставку пришлось делать на Шустрика, тем самым убив сразу двух зайцев. Во-первых, Шустрик – гхэлл, поэтому никаких затруднений с получением класса не возникает. Во-вторых, он наш соклановец, а значит, все наши далеко идущие планы остаются в тайне.

Со стимулами в клане пока не густо, поэтому выплачивали аванс за ученичество на “ловца ветра” модификаторами и реаниматорами. А класс сам по себе интересный, перспективный. Основное классовое оружие “ловца ветра” – арбалет, Шустрик носит его на спине поверх дубленой кожаной накидки. Стрелять он ещё толком не умеет, но усердно учится, развивает навык “дистанционное оружие”. К “ловцу ветра” в обязательном порядке прилагается и профессиональный инструмент – небольшой топорик с короткой рукояткой и утолщенной пяткой обуха для выполнения функции молотка. Рубить, долбить, забивать. При необходимости вполне сгодится и в лоб противнику засветить. Упор класса – на силу. Первый профессиональный навык: строительство и ремонт причалов для кораблей. Второй навык: управление судами. На первом ранге Шустрик под руководством мастера-наставника изучал теорию (оснастка, нюансы конструкции, особенности управления разных типов судов, природа воздушных потоков, левитационные свойства корпусов в зависимости от модификаций, мелкий ремонт в походных условиях), на что ушло почти двадцать дней, а сейчас осваивает навыки управления учебным “перышком” на практике.

И вот спустя эту чёртову прорву дней мы наконец готовы к следующему этапу...

С улыбкой замечаю, как Тарп отвечает отеческий подзатыльник одному из своих щенков, который каким-то образом умудряется просочиться на пристань раньше нас. Щенок виновато тявкает, проносится мимо нас и улепетывает к хутору. Бросаю взгляд на пристань – замшелое от старости сооружение из пары несущих бревен и досок-перекладин, на три метра выдающееся над краем острова. И улыбка бесследно тает.

– Не понял. А куда подевалась лодка, уважаемый мастер-наставник?

Глава 3. Погоня

Старый гхэлл с ворчанием цепляет когтем крайнее звено цепи, которой лодка обычно пристегивается к пристани, а сейчас валяется на настиле свободно, демонстративно показывает мне и с глухим звяканьем роняет обратно.

– Куда, куда... Сам не видишь? Сколько не страдай, всё равно находятся паршивцы... Ладно, ничего страшного не случилось. Могу лодку прямо сейчас вернуть, но тогда виновники отправятся прямиком в Белую Мглу, а я не узнаю их имён. Для взаимной выгоды окажи мне услугу. Найдёшь их для меня? Надо же знать, кого отправлять на Горбатого Великана, на леви-метных рудниках всегда есть вакантные места.

Этот древний гхэлл столько всего повидал в своей жизни, что его, похоже, уже ничто по-настоящему не может взволновать. В том числе и факт воровства ценного имущества. Тем более, что лодка особая, наградная, презент от Видящего, причем не от Хорки, а от одного из тех, кто был задолго до него. За верную службу на благо форта, названия которого уже никто и не помнит, так давно тот канул в пучину. Позаимствованное без разрешения, “перышко” Тарпа Старого через несколько часов просто рассыпется в прах независимо от того, находятся на ней воры, или нет, и заново возникнет у причала на своем законном месте. Из-за таких свойств лодку ещё называют “неразменной”.

– Так берешься, или нет? – из-под рельефно выступающих надбровных дуг гхэлла на меня пытливо смотрят светло-серые, будто выцветшие, глаза, в которых светится недюжинный ум. И горят искорки веселья.

Человеческие эмоции Тарп Старый тоже давно научился распознавать безошибочно, а мне, увы, далековато до натренированной невозмутимости Команча, так что удивления, злости и жестокого разочарования под его пытливым и добродушно-насмешливым взглядом скрыть не удаётся.

Просьбу Тарпа Старого не стоит игнорировать. Клану здорово пришлось вложиться, чтобы добиться с ним нужной для дела репутации и терять расположение старика нельзя, даже самую малость. Да и не только в репутации дело.

– Берусь, – вздыхаю я, пряча досаду поглубже. – Лодка мне нужна сегодня. Когда ты её видел на причале в последний раз?

– Не я. Мой щенок видел. Минут десять назад. Если бы бездельник сторожил как следует, а не гонял в пятнашки...

– Уже лучше. Думаю, за пару часов найду, но у меня может не оказаться времени вернуться обратно. К тому же темнеет, задача усложняется.

– Понимаю. Даю шесть часов.

– Восемь, – торгуюсь я. – Верну лодку к утру.

[Новое задание] “Дружеская услуга”: необходимо выяснить имена воров, угнавших “перышко” Тарпа Старого. Срок выполнения: восемь часов. Награда: 500 стимулов и незначительное повышение репутации с Тарпом Старым.

Задание – проще не придумаешь. Отсутствие штрафа за провал – компенсация за нарушенные планы. У мастера-наставника добрая душа... С другой стороны, ему просто не о чём волноваться, кораблик-то никуда не денется. А вот мне он действительно нужен.

– Ну, раз договорились... – Тарп с самым благостным видом хлопает когтистой лапой по моему плечу и приходится заранее напрячь мышцы, чтобы не присесть. Чувствуется, что сила у пятидесятника столетней закваски такая, что при желании мог бы в землю по уши вогнать. Потом старик добродушно треплет Шустрика по мохнатому загривку, отчего щенка мотыляет из стороны в сторону, как тростинку на ветру, едва на лапах удерживается. – Малый, тебя тоже жду к утру, продолжим занятия. Да и причал пора поправить, теорию надо крепить действием.

– Да, мастер-наставник, – послушно отвечает Шустрик.

– Бывай, Зубоскал.

– Светлой тебе ночи, Тарп, – бросаю в спину удаляющегося гхэлла вежливое пожелание на местный лад, хотя хочется высказаться покрепче. Не в его адрес, само собой.

– Что будем делать? – Шустрик и не думает унывать. По его любопытному взгляду совершенно ясно, что он ни на секунду не сомневается – я сейчас все решу самым волшебным образом. Аж не по себе от такой веры в меня, чесслово.

– Дай-ка подумать...

Так, астральные маяки имеются поблизости только на двух островах – на Весёлом и на Огрызке (стартовой точке запланированного на сегодня задания для клана). Лодку украли недавно, а значит, учитывая предел скорости для легких суденышек, далеко похитители уйти не могли. Нужно срочно вызывать группу быстрого реагирования и рассылать их во все стороны от Весёлого. Главное понять, куда эти паршивцы направились, а там мы их догоним...

Лихорадочные размышления перебивает оживший чат: с иконки связи на меня смотрит Ранилак. В окошко вмещается лишь его круглощёкое лицо, темные короткие волосы и пышные усы, но воображение легко дорисовывает привычную картину: долгополая кожаная куртка, укрывающая коренастую фигуру до колен, на правой стороне груди знак искателя (серебряная брошь в форме кинжала, как и у меня), на поясе, кроме обычного снаряжения, должен висеть короткий жезл с массивным костяным набалдашником, а за спиной – пухлый вещмешок, куда он собирает травы для питомца.

– Зуб, а что происходит? – Взгляд мага полон недоумения. – Мимо меня прямо сейчас проплывает лодка, подозрительно похожая на ту, что мы собирались взять на дело. Оп-ля... Да это она и есть! Какого... А что это в ней за народ и почему я о нём ничего не знаю? Планы изменились, что ли?

– Ты даже не представляешь, насколько сейчас помог, – я облегченно вздыхаю и даже пытаюсь рассмеяться. – Ты где сейчас?

– На западной оконечности Весёлого... Травку собираю. Ту самую. Не вздумай ржать, обижусь. Так что с лодкой?

Мне сейчас не до проблем Ранилака с нюансами кормления его перерожденного питомца Мохнатика, поэтому сразу перехожу к делу:

– А ну-ка опиши этих деятелей.

– Если коротко, то в лодке трое: девчонка человеческой наружности, типичный гхэлл и... От меня до них метров двести, разглядеть трудновато... Какой-то коротышка... Вроде на торбина похож.

О как. Мои губы растягиваются в широкой ухмылке, даже скорее – в оскале. Какое забавное совпадение. Порой лишь кажется, что всё идет наперекосяк, а на самом деле госпожа Удача в очередной раз изволит пошутить. Просто шутки у нее бывают разные – от безобидных, до весьма изобретательных.

Команч откликается не сразу, явно занят, но имена сообщает без лишних вопросов и сразу отключается. Итак. Искра (35): человек, пиромант. Снафу Кусака (36): гхэлл, островной воин. Роник (38): торбин, щитоносец. Следовало сразу всё это выяснить, но моё внимание было полностью занято предстоящей задачей, поэтому и не стал вдаваться в лишние детали. Кроме того, мне пока любые классы сгодятся, вакансий в клане без счёта.

Если поймаю этих авантюристов, то всё обойдется. Если нет, то планы придётся перенести. Почему авантюристов? А как ещё называть субъектов, которые решились на экспроприацию суденышка у мастера-наставника? Для такого поступка, с почти гарантированным падением репутации, должна быть действительно важная причина...

Впрочем, это тоже понятие растяжимое. Важное для меня не обязательно будет важным для других. Так сказать, условный фактор, зависящий от тысячи нюансов. Может, они эту лодку свистнули просто под паршивое настроение...

Это они, конечно, зря. Выходит, задание наставника могу выполнить прямо сейчас, не сходя с места. Но до тех пор, пока не выясню, что они задумали, сдавать не стану. На моей спине тоже вряд ли когда-нибудь вырастут белые крылышки от благих деяний, многим существам разумным по воле обстоятельств приходится делать... всякое. А раз так, то с наказанием Тарпу придется обождать, у меня на этих ребят свои планы.

– Вот что, Ранилак... Ты ещё там?

– Да куда ж я денусь. Мохнатик всё жрёт... и жрёт, и жрёт, куда только в него столько влезают... чёртов жрун!

– Потом со своим петом разберешься. Суй его в мешок, напихай ему этой травы, чтобы не скучал. И дуй за этими деятелями. Желательно побыстрее.

– Так лодку все-таки свистнули?

– Да что ты, она просто погулять пошла, – немного нервно смеюсь я. – А эта троица в ней совершенно случайно оказалась, перепутали палубу крылатой лоханки с ночлежкой.

– Ладно, ладно, понял уже, – хмыкает Ранилак.

– Сможешь как можно дольше не упускать воришек из вида?

– Погоди, прикину... – широкий лоб мага морщится от раздумий, пушистые усы шевелятся, словно беличьи хвосты. – Ну, направление я вижу, скорость примерно представляю... Судя по всему, пристроились на попутное течение, несущее в сторону Древа Смерти. Рулевой у них неопытный, кораблик часто рыскает, идет без спешки. Тут куча мелких островов, сеть тянутся вдоль течения, по большей части “нулёвки”, стоят плотно. Пожалуй, на “свистке” минут десять смогу не отставать, но потом они меня обгонят.

– А больше нам и не понадобится. Действуй, только аккуратно, зря не рискуй. Сам знаешь, с “нулёвками” легко обжечься. А я по-быстрому приму меры для перехвата.

Заканчиваю с Ранилаком разговор уже на бегу.

Обратный путь до маяка занимает меньше минуты. Более чем достаточно, чтобы отдать по клан-чату необходимые распоряжения в Цитадель Крика. Шустрик бодро чешет рядом. Естественно, по пути приходится проскочить хутор Тарпа Старого ещё раз, но вдаваться в объяснения нет необходимости, мастер-наставник просто провожает меня задумчивым взглядом из-под мохнатых бровей, сидя на скамье возле глинника. Его щенки увязываются следом, исключительно из любопытства, но строгий рявк отца мигом возвращает их за ограду хутора.

На самом деле, Ранилаку мои предостережения совершенно ни к чему, он здесь уже больше двух лет, а я – без году неделя, но никогда не помешает показать, что лидер заботится о своих друзьях и подопечных... Вру. Я правда беспокоюсь, хотя и делаю морду кирпичом при каждом удобном случае. Характер такой, ничего не могу поделать. Мир Небесного Архипелага – не из простых, опасность буквально на каждом шагу. Все эти летающие острова, будь они неладны, в любой момент могут подкинуть подянку даже старожилам... Здесь никто не застрахован от падения в Белую Мглу и осознание этого неизменного фактора, довлеющего над другими опасностями, что называется, непрерывно грызет нервы в фоновом режиме. Об этом невозможно забыть, достаточно бросить взгляд в бездну под ногами, и страхи всколыхнутся с прежней силой. Разве что на больших островах, когда долго находишься вдали от края, можно иной раз забыться и на душу нисходит спокойствие.

В который уже раз задумываюсь над тем, что слишком быстро привязываюсь к людям, да и прочим существам разумным. А для лидера, который обязан уметь рисковать не только собой, это серьёзный недостаток...

Вот и знакомая кивилловая роща.

– Шустрик, жди возле маяка.

– Но я...

– Все равно не угонишься.

Щенок отстает с обиженной физиономией, спешить ему уже незачем. Зря беспокоится, что приключений на его жизнь не хватит. Жизнь штука длинная. Обычно.

Фурия уже на месте. Здоровенная дымчато-серая зверюга с кошачьей грацией выпрыгивает из зарослей и приветственно зыркает зелеными хищными глазищами. Со дня воскрешения в питомнике форта она подросла и потяжелела килограмм на пятьдесят, её холка теперь находится почти на уровне моего плеча. Но несмотря на внушительные размеры, поступь дикоши почти бесшумна. Фурия бежит рядом легко и непринужденно, её крылья в сложенном виде дрожат, словно им не терпится расправиться. Настоящую скорость, которая её бы напрягла, мне, пешеходу, пока не выдать. А вот фейри, несмотря на стрекозиные крылышки на лопатках, не угнаться за нами обоими, так что её сияющая золотым янтарем фигурка красуется на голове дикоши, меж острых ушей. Изображая с важным видом лихую наездницу, Кроха не забывает держаться обеими ручонками за густую жесткую шерсть ездового зверя, иначе с пятнадцатисантиметровым росточком и невесомым тельцем её просто снесет ветром.

Мы уже давно договорились, что когда я беру Фурию с собой, то и Кроха подписывается на путешествие. Иначе отказывается работать с алтарями. Совсем самостоятельной стала. Но и я не рабовладелец, а Цитадель Крика – не тюрьма. Так что её условие меня устраивает. Крохе и правда не помешает время от времени отправляться на прогулки, всем нужны новые впечатления.

Обходимся без уточнений и вопросов, предварительный план действий я уже изложил по чату. Зеленая метка Ранилака на виртуальной карте неторопливо смещается вдаль от острова, и я уверен, что мы его вскоре нагоним. Благодаря питомцам я куда мобильнее любого “свистуна”, так что основную задачу по преследованию возлагаю на свои плечи.

Несколько километров преодолеваем минут за пятнадцать. Бегу ровно, скорость не форсирую, тонус сбивать пока незачем, энергия ещё понадобится. По сторонам привычно мелькают кивилловые рощи и кусты, кое-где среди них вздымаются зонтичные деревья с мощными стволами и грибовидными кронами, но им на Весёлом почему-то некомфортно, вырастают не так высоко, как на других островах вроде Черепа Властелина.

За прошедшие дни набегался по островам будь здоров, задание “Заядлый путешественник” этому весьма способствовало. На Фурии не покатаешься, как раньше, строение крыльев по-прежнему мешает посадке. Жду, когда она ещё чуток подрастет, может, тогда и получится оседлать её вновь. А пока бегаю. Ничего, занятие полезное, прокачка бега всегда актуальна. Аборигены иной раз шпарят так, что и на маунте за ними не угнаться, так что нужно соответствовать и тренироваться при любой возможности.

Сворачиваю в ложбинку между двух каменистых холмов и наконец оказываюсь на краю острова с нужной стороны. Останавливаюсь и провожу беглый осмотр участка, по которому предстоит прокладывать путь над бездной. Так, что имеем. Как и рассказывал Ранилак, вижу плавающую в воздухе россыпь мелких островов, окружающих остров Весёлый как ряска болотную кочку...

Пожалуй, здесь стоит коснуться некоторых подробностей для более ясного представления ситуации. Острова, площадь которых больше ста квадратных километров, считаются островами третьего ранга, таких в локации наперечет: Форт Бдительный, Череп Властелина, Остров Мертвецов, Дохлый Ящер, Мокрец, Близнецы, Горбатый Великан. Островов второго ранга, от десяти квадратных километров, уже сотни. Я как-то ради любопытства пытался их сосчитать на живой карте в каюте флагманского корабля Хорки Умного, но быстро сбился. Вполне себе приличные острова, но раз площадь меньше, а срок жизни, соответственно, короче, то значение для хозяйственной деятельности существ разумных у них тоже менее значимо.

Острова первого ранга по площади ранжируются от квадратного километра. Счёт таких идет уже на десятки тысяч и достойными внимания их не считают. Селиться нерентабельно – протянут месяца три, полезного сырья кот наплакал, живность их тоже избегает, предпочитает респиться на островах покрупнее. Что ж тогда говорить о нулевых? Да-да, имеются и такие, их вообще без счёта, но островами их даже не называют. Не острова, а так, недоразумения, в десятков-другой квадратных метров, едва-едва способные держать в воздухе собственный вес. Вот такая “ряска” и заполняет все свободное пространство между более крупными собратьями. Срок жизни “нулевок” так мал, что живая карта Хорки их существование брезгливо игнорирует. Два-три дня, и нет такого острова, канул в Белую Мглу, а на смену уже всплыл другой, мало чем отличимый от прежнего. Разумеется, при путешествии по Небесному Архипелагу “нулевок” лучше избегать. Почти невозможно предсказать, в какой момент такой ошметок решит, что ему пора на покой. Вдруг уйдет в бездну как раз в тот момент, когда ты на него наступишь, а перескочить на другой времени может и не хватить.

Именно такую картину я сейчас и наблюдаю на протяжении нескольких километров перед собой. Сплошное море из серовато-зеленых пятен “нулевок”, колышущееся над белым океаном облаков. Вдали из Белой Мглы темным китом выступает остров Горелый – надежная твердь. Из-за особенностей местных физических законов над островами летать невозможно, поэтому похитившие “перышко” авантюристы будут вынуждены придерживаться воздушных коридоров между ними. Именно так мы их и перехватим.

Ранилака дергать вопросами пока незачем, если бы что-то пошло не так, он бы сообщил сам. Пусть маг иногда и кажется легкомысленным, но на деле парень обязательный и сообразительный. Более того, за время нашего знакомства мы успели стать друзьями, а друзьям принято доверять. В общем, надо действовать.

Развязываю ремешки плотно прилегающего к груди Фурии и специально сконструированного для нее подсумка, достаю снаряжение. Придумка гениально проста. Если не могу кататься на дикоше верхом, то почему бы не использовать её в качестве летающего почтальона? А я буду “посылкой”, само собой. С упряжью пришлось повозиться изрядно, прежде чем получилась конструкция, которая меня полностью удовлетворяет. Все металлические детали заказывал кузнецу в форте, среди моих соклановцев железных дел мастера пока нет.

Быстро накидываю ремни на холку и круп дикоши позади крыльев, стягиваю их вместе и закрепляю на животе. Фурия без лишних понуканий приподнимается на лапах, чтобы мне было удобнее подлезть. Делаю всё это заранее, так как на “нулёвках” возиться будет уже несподручно. Задумываюсь на секунду, припоминая случай, когда натянутая верёвка во время рывка содрала с пояса мой подсумок со всеми запасами, отправив его в бездну. Киваю сам себе и для страховки один из трёх имевшихся в наличии “астральных маяков” запикиваю в слот поясного ремня:

“Бремя лидера” (38 уровень, пояс). Тип предмета – уникальный. Материал – левимет. Прочность 114, защита 684. Сила +38, ловкость +38. Слоты для модификации: 1. Встроенная способность “Экспроприатор”: любой вставленный в слот кристалл души обретает свойства накопителя опыта...

Методом тыка я давно выяснил, что “Экспроприатор” инертен к любым кристаллам, кроме кристаллов душ, поэтому последнее время слот в поясе частенько использую как обычный карман. При авральной ситуации астральник мгновенно окажется под рукой.

Кстати говоря, кристаллы душ так и остались жутким дефицитом по понятным причинам, но к нашему клановому счастью, мы эту проблему решили с помощью Крохи. Теперь накопители опыта изготавливаются на ремесленном алтаре клана из обычных кристаллов сущности. Это гораздо выгоднее, чем выбивание кристаллов душ из игроков, как с моральной, так и с практической точки зрения.

Кроха со стрекозиным жужжанием слетает с головы дикоши, приземляется в траву под её брюхом и с ходу деловито тыкает крохотным пальчиком в узел, показавшийся ей недостаточно убедительным.

– Босс, вот здесь подтяни, – пискляво требует фейри. – Не хочу смотреть, как ты кувыркаешься в бездну.

– Было бы о чём печалиться, – шутливо подначиваю фейри. – Отдохнешь от меня, сама же с утра жаловалась, что загонял на ремесленных алтарях.

– Ты лучше так не шути, – фейри сердито надувает щеки, её крохотное личико от этой гримасы смотрится донельзя забавно. – Твоя безопасность – не предмет для шуток.

– Уговорила, подруга.

Под бдительным взглядом фейри последний раз бегло проверяю всё своё снаряжение и оружие. Намучился в своё время, пока научил “Энергетический закреп” кроме меча за спиной поддерживать и щит, но оно того стоило. Так, крис в магическом толкателе свежий, менять пока незачем.

Беру скрутку тонкого троса длиной метров в десять, цепляю стальной карабин за специальное кольцо на своем поясе (мой вес эти крепления прекрасно держат, неоднократно проверено на практике), затем перематываю трос ровными кольцами и зажимаю скрутку левой рукой возле карабина на другом конце. Лучше лишний раз убедиться, что нет никаких случайных узлов – нельзя, чтобы трос запутался в самый неподходящий момент.

Наметив взглядом наиболее удобные точки для серии прыжков, разбегаюсь и сигаю с края острова в бездну. Никогда не привыкну к таким моментам полностью, внутри всё словно обрывается. Незримая сила мягко толкает в ноги и спину, заставляя тело с характерным свистом взмыть вверх по крутой дуге, отчего порождающие её магические штуковины и прозваны “свистками”.

Первая “нулёвка” встречает в пятидесяти метрах от Весёлого. Глухой удар пятками в сухую каменистую землю, короткий разбег и новый прыжок, чуть правее. Корректирую направление следующего прыжка ещё до приземления, думать некогда, жалкие клочки суши так и норовят уйти из-под ног, задерживаться на них дольше нескольких секунд нельзя.

Прыжок следует за прыжком, опасность заставляет кровь кипеть от адреналина, сдерживаю эмоции, чтобы не потерять контроль. Фурия парит рядом, метрах в десяти, мерно хлопает крыльями и следит за мной в четыре глаза. Почему в четыре? Ну так ещё же есть Кроха, и все мы сейчас связаны “Духовной связью” в единую устойчивую эмпатическую систему. Если что, успеют отреагировать. Нагружать дикошу своим весом пока рано, если здесь прошёл Ранилак, то пройду и я.

Мой первый ранг “Поющего шага” прокачивался всего сотню прыжков, это было несложной задачей. Самым сложным было себя приучить прыгать над бездной без колебаний, не думая о падении. Без отваги здесь никак не обойтись. Толкателем управляет разум, если дашь волю страху и утратишь самообладание – пропадёшь. Сейчас, на втором ранге, с учетом встроенного в “Знак искателя” бонуса “Попутный ветер”, который увеличивает максимальную дальность действия магического толкателя на 10%, я самостоятельно преодолеваю восемьдесят с хвостиком метров воздушного пространства между островами. Обычно этого хватает для текущих задач, особенно в зонах, где множество мелких островов сбиваются вместе, как овцы в отаре под присмотром пастуха. Из-за их малой массы и, соответственно, из-за слабой взаимно отталкивающей силы расстояния между ними всегда небольшие, от тридцати до пятидесяти метров. Таких зон на Архипелаге полно. Кстати, Ранилаку с его третьим рангом “Поющего шага” куда проще, он легко преодолевает провалы в сотню метров.

При каждом прыжке не забываю контролировать взглядом воздушный рукав, тот тянется чуть правее, наискосок от пути следования. Он почти свободен от летающей мелочи – там пролегает воздушное течение. Ширина этого протока не меньше полукилометра, никаким толка-

телем не преодолеть. А за течением виднеется такая же россыпь “нулёвок”, за которой должен находиться остров побольше. Сейчас его не видно – поднимающийся из бездны туман клубится в том направлении особенно густо. Но пока нам туда и не нужно.

Разбег, прыжок, приземление, разбег, толчок...

Само собой, не все “нулёвки” одинаковы. Какие-то больше, какие-то меньше, да и форма у них разная. Округлые более устойчивы, а те, которые выглядят как рваные лоскуты, совсем ненадежны, их лучше избегать. Такие могут развалиться на куски прямо под ногами.

Страх цепко сжимает нутро холодными когтями. От него никак не избавиться полностью. И в тоже время ощущаю почти мистический восторг. Я – адреналиновый наркоман. Благодаря условностям игровых реалий нас здесь таких немало. Меня вполне устраивают дни, когда не приходится рисковать шкурой, но без риска жизнь быстро становится пресной.

Сумасбродная пробежка длиной в несколько километров продолжается. Считать прыжки в таких забегах я давно отучился, главное – не сорваться. По пути попадаетесь островок крупнее обычных “нулевок”, несколько секунд перевожу на нём дух. Ноги немного дрожат, но это нормально, ведь напряжение зашкаливает, как умственное, так и физическое. “Процессор” в голове загружен мгновенными расчётами траекторий и силы, необходимой для каждого следующего прыжка. Ошибёшься – кувыркнёшься. Бросаю взгляд вперед – ух ты, до Горелого осталось преодолеть островов пять, не больше. Смотрю заодно и на виртуальную карту. Как и рассчитывал, уже нагоняю Ранилака.

– Ран, я вижу, ты сейчас на Горелом. Как далеко от тебя эти ребятишки?

– Да я уже отстал, – с досадой откликается маг. – Как раз собирался тебе сообщить, что дальше от меня толку не будет. Сейчас они в километре от меня, и ближе к Лишайнику, чем к Горелому. Воздушное течение здесь все “нулёвки” разогнало, не перепрыгну. Давай дальше сам, ты уже недалеко.

Досадно, но ничего не попишешь. По крайней мере направление известно. Остров Лишайник находится в нескольких километрах от Горелого и по ту сторону воздушного течения. Ранилак и в самом деле больше ничего не сможет сделать. Зато смогу я.

– Принял. Спасибо, Ран. Выручил.

– Вот что, не знаю, сколько продлится погоня и где именно закончится, поэтому пока вернусь на Весёлый. Всё равно за тобой не угонюсь.

– Именно это и я собирался предложить. Возвращайся, подежуришь в компании с Шустриком. Как только дам сигнал, сиганете по новому маяку.

– Замётано!

Маг заметно веселеет: ещё бы, представилась возможность вернуться на остров, один из немногих, где встречается редчайшая травка, необходимая для роста его питомца. Вот же ему досталось хлопот с Мохнатиком. Возрождение проводилось по той же схеме, что и с Фурией на острове Потерянные Души, но результат вышел, мягко говоря, не ахти...

Ранилак покидает клан-чат, а я продолжаю путешествие, лишь меняю направление и теперь прыгаю по островам напрямик к воздушной протоке.

Собственно, озвученная программа действий относится ко всей нашей группе быстрого реагирования. Зик с Там Иной (наши спецсы по скрытности) и Пятнышком (юным дрессировщиком) сейчас находятся на Огрызке. Присматривают как за самим островом, чтобы не было чужаков, так и за заранее отловленными для операции с Древом Смерти жертвенными животными. Джарук с Мараной пока дежурят в Цитадели. Остальные в группу активистов не входят. Коби-ремесленники – Карь, Маул и Глип, и без того постоянно заняты в мастерской, повышают благосостояние клана производством полезных вещей. Алию тоже не привлекаю, по уважительным причинам. Такие приключения больше не для неё с тех самых пор, как она посетила Цитадели. Так и не смогла преодолеть психологический надлом, связанный со всеми этими смертями в бездне, где она потеряла все свои сейвы. Приросла душой к осколку реаль-

ности так, что за уши оттуда не вытянешь в большой мир, редко навещается на Архипелаг. Парадокс, но набеги пустотников её совсем не пугают, они для неё уже почти как домашние вредители, вроде крыс или мышей. Да и участие в жертвенном возрождении заметно повлияло на её характер, она стала более сдержанной на слова, более замкнутой и скрытной.

Есть ещё трое новичков, принятых в клан дней десять назад – Гуц (дрелан, 34 уровень), Люкас (человек, 35) и Тикки Тарра (дриада, 34). Они вполне дееспособны и не отлынивают от схваток, но к тайным операциям не проверенных в деле соклановцев мы пока решили не привлекать. По-крайней мере, пока клановая репутация не поднимет их статус “новичка” до “участника”, а для этого нужно просто потрудиться на благо клана, потратить время и приложить усилия.

В общем, в любой момент в случае непредвиденного развития событий наготове всегда есть бойцы, готовые ринуться в битву по координатам указанного маяка. А с такой поддержкой за спиной можно горы своротить.

На лету в очередном прыжке проверяю взглядом скрутку из троса – ничего ли не запуталось, всё ли в порядке. Удар пятками в островок, земляной огрызок вздрагивает, как живой, коварно кренится на бок, собираясь сбросить нежеланного гостя, но я уже со свистом несусь на следующий.

Ага, вижу, что впереди до протоки остается лишь пара островов.

– Кроха, готовься, сейчас примешь.

– Жду не дождусь, босс, – пискляво ворчит фейри, – сил уже нет смотреть, скачешь над облаками, как спятившая лягушка. Прямо сердце надрывается. Вон и Фурия со мной согласна. Она может вынести больше, чем ты думаешь, ты напрасно её так оберегаешь.

Мне сейчас не до споров, молча даю сигнал.

Фурия распахивает мощные кожистые крылья во всю ширь и плавно пикирует в мою сторону. Даже от её упавшей на остров тени веет чем-то хищным, грозным. Мы совмещаем траектории и оказываемся на мысленно намеченном островке одновременно, тренировали этот приём раньше. Операция занимает всего несколько секунд. Как только Фурия пролетает прямо надо мной, я вытягиваю руку и защелкиваю карабин троса на специальном кольце, закрепленном на ремнях упряжи под брюхом зверюги. Тут же разгоняюсь, разматывая трос, и врубаю свисток. Рывка не избежать в любом случае, но его можно минимизировать, если уравнять скорости. Фурия резво тянет вверх, трос натягивается в струну. Несмотря на ширину пояса, его жесткий край всё равно чувствительно впивается в ребра.

И вот я уже парю.

Ветер привычно гудит в ушах, упруго толкает в лицо на встречном движении мягкими невидимыми лапами. С наслаждением дышу влажным прохладным воздухом, витающим над Белой Мглой, он здесь разительно отличается от суховатого, пропитанного запахами земли и растительности воздуха на островах. Трос ощутимо подрагивает от сильных взмахов крыльев Фурии, приходится держаться обеими руками за дополнительные кольца, привязанные на уровне лица, чтобы снизить нагрузку на пояс. С тех пор, как у меня появился собственный способ передвижения и подобные полёты прочно вошли в жизнь, я не устаю получать удовольствие от невероятного ощущения свободы. Свободы, которую дают именно такие “затяжные прыжки”. Как по мне, так это почти не хуже, чем летать верхом на варне.

Вопреки убежденности Крохи, Фурия так долго меня нести не сможет. Полёт с тяжелым грузом высасывает её шкалу энергии как пылесосом. Я сам, доспехи, оружие, снаряжение. Но воздушный коридор мы преодолеем гарантированно, а большего и не требуется. Дальше снова двину бегом вдоль края Лишайника, а дикоша за этот отрезок времени успеет отдохнуть для следующей переброски.

Да, так путешествовать гораздо приятнее.

И пока от меня ничего не зависит, есть небольшая пауза на размышления. Когда Ранилак связался со мной на Весёлом, ему отнюдь не показалось, что похитители управляют лодкой скверно. Самое время объяснить почему.

Дело в том, что среди этой троицы не просто так затесался гхэлл, именно он там и рулит, без него вообще бы ничего не получилось. У гхэллов, благодаря их ершистому характеру, часто возникают проблемы с законом, поэтому среди них немало пиратов и мародеров, ни во что не ставящих обычаи стай. А так как они являются аборигенами этого мира, то даже без класса “ловец ветра” имеют возможность разучить простейшие навыки управления легкими лодками. Очень полезное качество, позволяющее гхэллам быть желанными гостями в любом клане – рулевые в этом мире, парящем над облаками, всегда нарасхват. Ведь игровая система именно так и работает: упорство и настойчивость в чём-либо рано или поздно должны вознаграждаться. Именно на эту особенность намекнул Хорка, когда знакомил меня с Тарпом Старым. А если имеется шанс у аборигенов, то почему-бы ему не быть и у гостей Архипелага? Пусть шанс поменьше, но он существует.

Так что я не просто так посещал все уроки, которые Тарп Старый давал Шустрику. Теорию запомнил не хуже малого. Потом дело дошло до практики: мастер-наставник начал летать с учеником на учебном “перышке”, обучая нюансам управления на личном богатейшем опыте. Мне пришлось покуривать в сторонке и тренировать терпение. Как только Тарп убедился, что ученик более-менее освоился и не перевернет лодку при малейшем порыве ветра, то наступил следующий этап: самостоятельный полет с балластом на борту. До этого момента балластом служил сам ученик, но в самостоятельном полете на кораблик грузится что-нибудь тяжелое и не имеющее ценности. Кусок бревна, к примеру, или увесистый булыжник. Так как риск перевернуться для ученика довольно высок, то приходится держаться поближе к островам и держать наготове “свисток” – чтобы чуть что сигануть на спасительную твердь. Кстати, именно поэтому лодка “неразменная” – не напасешься, если каждый раз будет теряться вместе с учениками в бездне.

Как только лодка с Шустриком скрывалась из глаз наставника, место балласта занимал я, и мы менялись с парнишкой ролями. Я рулил “перышком”, а юный ученик был наготове, чтобы перехватить управление при малейшей опасности.

В первые два полета лодку я всё же перевернул. Все эти чёртовы паруса просто не желали меня слушаться. Незабываемые моменты. Над головой и под ногами суматошно раскачивается бездна, а ты болтаешься на страховочной веревке (специально для себя придумал) и материшься как сапожник. Оба раза выручала Фурия, дежурившая рядом в воздухе как раз на такие случаи. После третьего самостоятельного вояжа система сжалась и предложила мне тот самый навык, которым владели гхэллы-недоучки – “Воздушная балансировка”. Развивается навык страшно медленно, по капле в час, это и понятно, но главное, что он теперь имеется. А значит, можно планировать операцию с Древом Смерти, не полагаясь на чужие навыки и умения, ведь никто другой, кроме меня, не справится с установкой астрального маяка там, где ещё не ступала нога живого существа...

Так, край острова уже недалеко и быстро приближается. Невольно напрягаю ноги, мысленно прикидывая усилие при приземлении. Лишайник – островок колоритный, от устилающего его поверхность разноцветного мха в глазах рябит. Красные, зелёные, жёлтые, чёрные, каких там только пятен нет. Такие острова считаются крафтовыми, то есть хорошим местом для сбора ингредиентов для травников и алхимиков. Увы, Лишайник слишком уж близко болтается возле зоны отчуждения Древа Смерти, поэтому крафтеры бывают на нём редко. Столкнуться с рейдом пожирателей, когда ты один или с тобой всего пара спутников – гарантированная смерть.

И тут я их вижу.

Моё зрение не так остро, как у эльфов или низуши, да и облачная взвесь между островами сильно скрадывает детали на расстоянии, но сомнений нет. Неторопливо скользящий среди облаков силуэт – тот самый кораблик, который я преследую. Его белый парус плывет всего в двух сотнях метров вдоль вытянутого стрелой обрывистого, поросшего разноцветным мхом края Лишайника.

Собственно, Горелый и Лишайник – не самые малые из островов первого ранга в округе, поэтому гордо носят хоть какие-то названия, все остальные вокруг безымянные. Быстро соображаю: если лодка продолжит двигаться в том же направлении, то спустя несколько километров доберется до Огрызка. И операция будет окончательно сорвана. Невольно хмурюсь, развитие событий мне не по душе. Чёрт, не убивать же этих засранцев ради сохранения тайны. Разумнее перенести свои эксперименты на другой срок. А значит, придется давать отбой...

Впрочем, шанс остановить воришек ещё есть.

Но тут-то и кроется корень проблемы.

Крошечное с такого расстояния пятно палубы учебного “перышка” дрожит и колеблется от тряски среди клубящихся ключев белесого тумана, натянутые до звона бортовые и носовые паруса неистово вибрируют в набегающих воздушных потоках. Приземлиться туда просто нереально. А ещё там тесно от пассажиров. На корабле – трое, предел грузоподъемности для данного типа суденышек. Четвёртого лодка просто не выдержит. Привет, Белая Мгла, прощай, жизнь. Мне это надо? Вести переговоры на бреющем полете тоже сомнительный вариант, ветер в протоке шумит прилично, я сам себя не услышу. Чат могут и не принять, а пока разберутся, что я не собираюсь нападать, могут и стрелами угостить. Или заклинаниями. Да и парить на месте у Фурии не очень получается, “Полёт” хоть и на третьем ранге, но до высшего пилотажа нам пока далеко.

Так что решение есть лишь одно.

– Кроха, меняем план. Берем левее, видишь, куда смотрю?

Она на такие фокусы способна, не зря же мы накрепко связаны незримыми узами “Духовной связи”. И Кроха безошибочно находит цель, которую я фиксирую взглядом. Впрочем, эту цель согласованно видит и Фурия.

– Вон тот островок, похожий на бабочку? Да?

– Фурия, жми!

Верно. Набирая скорость, сворачиваем к очень крупной “нулёвке”, что одиноко болтается чуть ли не посередине воздушной протоки, примерно в трёх сотнях метров от нас. На взгляд этот островок метров восемьдесят в поперечнике, похож на восьмерку или на бабочку – пара округлых поверхностей соединены перемычкой. Если кораблик воришек не изменит курс, то пройдёт рядом с краем. Жаль тратить на такого “недоноска” астральник, но выхода нет. Беглецов и впрямь пора уже остановить.

Получив сигнал, Фурия ещё больше ускоряется.

Крылья дикоши работают всё быстрее, ветер уже не просто шумит, он ревет в ушах, хлещет по щекам, выжимая из глаз невольную влагу. Проскакиваем эти жалкие три сотни метров в мгновение ока, оставив “перышко” по левую сторону. По-моему, они нас даже не успели заметить. Обкуренные они там, что ли? Или туман слишком сильный и видимость хреновая? Наверное, так заняты управлением, что больше ни до чего дела нет – ещё бы, “перышко” дрожит, как в припадке.

С гулким ударом впечатываюсь подошвами в сухую почву острова, пробегаю несколько шагов, гашу скорость. С легким звоном карабин отсоединяется от пояса и трос извивающейся змеей уносится вслед за Фурией. Моей зверюге приземляться сложнее, нужен простор для маневра. Но вот уже и она, развернувшись, всеми четырьмя шумно падает на каменистую землю. Хвост вскидывается и изгибается в боевом положении, копируя скорпионью манеру, крылья всё ещё широко распахнуты – Фурия возбуждена предвкушением схватки. Напрасная

надежда, я не собираюсь драться. Выдергиваю астральный из слота на поясе, приседаю, втыкаю в землю одновременно с командой на активацию. Кристалл бесследно растворяется в почве, на моей виртуальной карте вспыхивает новая оранжевая метка:

Создан пространственный канал (11) между астральным порталом Цитадели Крика и выбранной точкой пространства. Период действия маяка: 30 суток.

Тут же связываюсь по только что сотворенному каналу с Цитаделью Крика:

– Марана? Есть желание размяться?

Суккуба отзывается мгновенно, ей определённо нечем заняться и моего вызова она ждет с нетерпением. На иконке связи появляется треугольное лицо, покрытое мелкими чешуйками цвета запекшейся крови, обрамленное пышной гривой иссиня-черных волос, из них на макушке выглядывают небольшие витые рожки. Полные черные губы растягиваются в игривой улыбке, приоткрывая острые как иглы кончики белоснежных клыков. Глубокий чувственный голос дочери Хаоса, как всегда, пробирает до дрожи:

– А когда было иначе, повелитель?

Глава 4. Переговоры.

– Руль крепче держи, обормот блохастый! Из-за твоей болтанки сейчас вывалимся за борт!

– За собой смотри, пень железный! Куда крыло гнешь, сейчас набок завалимся!

– Слышь, ты, горе-рулевой, если я крыло отпущу, то тогда точно завалимся! Куда надо, туда и гну!

– Рра-арр! Я может и горе-рулевой, да побольше тебя понимаю! Ослабь, ослабь давление, пока трос не лопнул! Ослабь, кому говорю...

– Вот же связалась я с вами, недотёпами! Хорошо ругаться! Глаза разуйте, у нас остров по курсу! Правее берите, иначе крыло снесём! По Белой Мгле соскучились? Нет, я точно сейчас на этот остров сигану и сами расхлебывайте! Ух ты. А это ещё что за...

– Слышь, белобрысая, остров мы и без тебя видим, не лезь под руку!

– Да посмотрите на остров! Мне одной мерещится, или *это* там на самом деле?

На парусной лодке воцаряется тишина, три пары глаз смотрят по курсу увлекаемого воздушным течением кораблика. Тишина, конечно, относительная – паруса дрожат и хлопают в потоках, воздушное течение здесь быстрое и шумное. Но хотя бы перебранка прекращается, как по волшебству. Точнее, именно по волшебству и прекращается. Потому что на островке-нулёвке, который неведь как затесался посреди широкой и бурной воздушной реки, каждому из троих похитителей является чудо. Настолько поразительное, что даже наступающие сумерки не мешают разглядеть пикантные детали как следует. Как будто зрение обостряется не вполне естественным способом (но кто сейчас об этом думает?!).

– Не может быть, – бормочет Роник, глядя на остров с ошалелым видом и чувствуя, как с каждой секундой в груди расцветает некое доселе незнакомое всепоглощающее чувство. Вот, значит, как оно бывает... Получается, до этой минуты он и представления не имел, что это такое – настоящее счастье.

На краю гибельно опасного островка стоит девушка его рода, смотрит на него, торбина, умоляющим взглядом и протягивает к нему руки. Её длинные русые волосы красиво развеваются на ветру, добавляя очарования её круглой и милой мордашке... И почему-то она совсем без одежды, это смущает... и в то же время рождает неодолимую притягательную силу. Эти волнующие изгибы и округлости идеальной фигуры... Нестерпимо захотелось вдруг спрыгнуть прямо за борт, пробежаться по воздуху, схватить девушку в объятия и больше никогда, никогда не отпускать, до самого конца времен...

– Не может быть, – севшим голосом повторяет Роник. – Я уж думал, что никогда не увижу такое чудо на проклятом всеми богами Архипелаге... Но как она попала на эту “нулёвку”? С неё же в любую сторону на “свистке” не допрыгнуть.

– Может, лодку перевернула? – Снафу Кусака тоже заметно хрипнет от волнения, буквально пожирая “чудо” на островке взглядом. Вместо связных слов из его горла так и норовит вырваться рычание, не подобающее взрослому и контролирующему себя самцу-гхэллу. – А сама успела выпрыгнуть, рра-аррррв? Или остров недавно сорвало с насиженного места течением, а самка не успела убраться... В любом случае ты прав. Такую красоту, рва-аввр, срочно нужно спасать!

Какой-то частью разума Снафу, конечно, понимает, что в его диком животном возбуждении виноват недостаток жизненного опыта. Ведь ему идет всего четвёртый год, инициацию он прошел всего полгода назад, и настоящая жизнь по сути только начинается... Но такую породистую самку ему ещё видеть не доводилось. В поселках, где он успел побывать во время скитаний с чужаками из других миров, обитали самки совершенно обычные – невысокие, серые, невзрачные. Нормальный такой “домашний” вариант. Но эта... Рослая, на голову выше него,

Снафу, с густым белоснежным мехом по всему гибкому телу, с необрезанным пушистым хвостом, без единого клочка традиционной кожаной одежды... Эти большие небесно-синие глаза, выразительно взирающие на него с немимым вопросом и верой, что он её спасет... Эта изящная поза, выдающая смущение и желание...

– Что ты сказал? – Роник пытается оторвать взгляд от девушки на приближающемся острове, но ему это не удаётся, взгляд словно прикипает. Один только вид этой торбинки вызывает в нем такое неземное наслаждение, что пропустить даже секунду лицезрения кажется вопиющим преступлением. – Очнись, гхэлл. Красотку? С каких пор для тебя женщины торбинов стали красотками?! Знай свое блохастое место...

– Ты совсем окосел, Роник? – Зло рывкает в ответ Снафу, тоже неотрывно глядя не на соперника, а вперед. – Или кивилловых ягод нажрался, рва-аввр? Какая ещё женщина? Там же самка! Красивейшая из самок! Как же я хочу её спасти...

– Вы оба спятили, – слегка замороженным голосом, но вполне твердо заявляет Искра.

Девушка совершенно убеждена в том, что видит до невозможности brutального парня своего, человеческого вида, который с какого-то перепуга разгуливает по острову в чем мать родила, поигрывая рельефно развитыми мышцами. Искра нервно облизывает внезапно пересохшие губы, почему-то тянется за магическим жезлом на поясе, спохватывается, отпускает рукоять, безотчетным движением приглаживает на макушке белые со стальными вкраплениями волосы, растрепанные встречным ветром. Рдеет от смущения, подумав, понравится ли она ему, и тут же грубо чертыхается под нос, так как никогда не замечала за собой такого раньше. Не тот у неё характер, чтобы забивать голову всякими телячьими нежностями, тем более, что по её твердой убежденности большинство мужчин, за редким исключением – непроходимые идиоты, не поддающиеся перевоспитанию.

– Я, конечно, понимаю, что у парней от долгого воздержания глюки бывают, мерещится всякое, – тем же неживым голосом развивает мысль Искра. – Но принять парня за женщину или самку... Это уже ни в какие ворота не лезет! Гребите к острову, бестолочи, это же нулёвка, в любой момент может кануть в бездну! Кого мы тогда спасать будем? Дырки от бубликов?!

Роник со Снафу Кусакой моментально спохватываются, налегают на рулевое коромысло и лодка резко меняет курс.

Любят они надо мной потешаться.

Кроха обзывает боссом, Марана – повелителем. Щенки – вождем, но в их культуре так принято. Лидер стаи – вожак, вождь. Лишь Джарук обращается с уважительной простотой – “сай”, как принято у ракшасов по отношению к вышестоящим. А эти две, Кроха и Марана, просто юморят. Добрый я. Все никак с духом не соберусь уши оборвать. Вернее, Крохе – крылышки, а Маране – рога. Вот только с Мараной, скорее, выйдет наоборот – она сама кому угодно рога обломает, даже при полном их отсутствии. При желании всегда можно найти, что обломать. Или оторвать. Или открутить. Была бы фантазия.

Последние отблески заката догорают где-то там, за островом Горелым, выхватывая его очертания огненной каймой, но на Архипелаге никогда не бывает полной темноты. Да и “Теневой взор” (25% к остроте зрения в темноте) позволяет вполне прилично видеть после наступления ночи, а сейчас ещё не ночь.

Вызвав Марану, я на всякий случай отступаю на пару шагов в сторону.

Это не обязательно: если место, где должен появиться объект, уже занято, то новый объект просто появится рядом, на свободном участке. Но нет у меня полного доверия к системе, шанс на ошибку существует всегда, и не очень-то хочется улетать вверх тормашками – Марана куда тяжелее меня, хотя по виду и не скажешь. А остров совсем крохотный, так что бездна караулит рядом, неотрывно поглядывая на нас снизу тысячей жадных глаз. Именно поэтому,

чтобы не перегружать нулёвку, ведь этих троих засранцев тоже придётся ссаживать с кораблика на остров, я и вызвал лишь суккубу. Ничего, демонесса и сама по себе – весьма мощное оружие.

Воздух словно вздыхает и Марана во плоти проявляется на островке.

Внимательно оценивает взглядом окружающую обстановку. Её глаза, обрамленные длинными черными ресницами, горят красным внутренним огнем. В сумерках это выглядит особенно эпично. Она поворачивается вокруг оси с такой тяжеловесной грацией, взрывая дёрн твердыми как алмаз копытами. В смысле, телосложение суккубы довольно изящное, и ростом она не больше меня, но могучей силой от дочери Хаоса так и веет. Когда стоишь рядом, то словно горячее дыхание преисподней подпаливает кожу.

Говорить ничего не нужно, Марана и сама – весьма глазастое создание. Как обычно, она ограничивается магической сферой, усиливая с её помощью возможности внушения на дальней дистанции. Серебристый шар десяти сантиметров в диаметре тут же взмывает с её вытянутой ладони и испускает едва заметное голубое сияние. Миндалевидные глаза суккубы сужаются, превращаясь в прицел.

Я не мешаю, просто стою рядом и наблюдаю.

Марана *дотягивается* до воришек, когда нас с ними разделяет примерно сотня метров. Расстояние приличное, но даже отсюда видно, как на болтающемся в воздушных потоках “перышке” сразу начинается переполох. Слышны отголоски перебранки, затем паруса вздрагивают, кораблик меняет курс и правит на остров. Наживка сработала, невидимый крючок впился в сознание жертв.

Марана – очень специфический персонаж, главное её оружие – магия разума, а мишень, соответственно – разум противника. Каждый, на кого она воздействует, видит наиболее соблазнительный образ в соответствии с личными предпочтениями. Такая магия зачастую вовсе не наносит урона, но сковывает возможности противника, кратковременно подавляя его волю и манипулируя его желаниями. А вот на ближней дистанции Марана более чем сокрушительна физически. Для большинства текущих задач её способностей вполне хватает, чтобы в случае нужды принять на себя роль танка. Основного или запасного – все зависит от ситуации и от вида противников. Если встречаются какие-нибудь бездушные твари, которые её способностям не по зубам, то в таком случае приходится танком работать мне. Или мы проходим мимо. Нет у нас такой мании – непременно задолбать каждого встречного моба, не взирая на его возможности.

Похитители судна сейчас в таком душевном угаре, что даже не пытаются причалить по правилам – ослабить паруса и сбросить скорость, повернуть в сторону, чтобы не врезаться в остров носом и не проломить левиметную обшивку “перышка”. Маране самой приходится мягко остужать их пыл и судно наконец с разбегу до половины корпуса вылетает на край острова. Паруса громко и возмущенно хлопают, затем обмякают, потеряв напор устойчивых течений, корпус скрипит и вздрагивает, как живой – суденышку пришлось несладко, но оно всё же остаётся целым. А воришки уже спрыгивают на каменистую почву, чтобы бежать спасать своё желанное видение...

Да не тут-то было.

Они с самым ошарашенным видом стоят перед нами, не в силах выхватить оружие, ладони словно примерзают к оружию. Мне это ощущение очень даже знакомо, когда-то мы с Мараной были по разные стороны баррикад. Уже понимая, что происходит, все трое равным счётом ничего не могут предпринять. Дело даже не в том, что снять наваждение Мараны крайне сложно без помощи со стороны – они и не хотят, их воля к сопротивлению подавлена. Просто стоят и молча пялятся на демонессу в три пары глаз.

Не могу удержаться от ухмылки. Несмотря на досадную потерю времени, ситуация забавляет. Когда наваждение спадает, а именно это сейчас и происходит, реальный облик Мараны

с ходу принять получается не у всех. Многим кажется, что они видят ещё одну иллюзию, и на этот раз не только притягательную, но и жутковатую.

Впрочем, к внешности суккубы непросто привыкнуть даже тому, кто видел её неоднократно. Во-первых, на её теле, вместо кожи сплошь покрытом мелкими багрово-красными чешуйками с черными вкраплениями, нет ни клочка одежды, а это очень нехарактерно для обитающих на Небесном Архипелаге разумных существ. Лохматые гхэллы ходят в традиционных кожаных накидках, только самым мелким щенкам позволено щеголять в чем самка на свет произвела. Зато у Мараны есть бижутерия: ожерелье из драгоценных камней на шее, золотые браслеты на тонких запястьях и на конце хвоста перед кисточкой, серьги в остроконечных ушах. Во-вторых, несмотря на витые рога, выглядывающие чуть выше лба из иссиня-черных волос, обрамляющих треугольное лицо пышной гривой и ниспадающих на кажущиеся хрупкими плечи, несмотря на копыта и хвост с шипастой кисточкой на конце, багровую чешую по всему телу, с острыми иглами на внешней стороне бедер, локтях и предплечьях (вырастающих только в боевой форме), и острозубую улыбку от уха до уха, от суккубы даже без всякого наваждения разит такой неодолимой сексуальной притягательностью, что не обратить внимание на неё просто невозможно.

Да уж, моя Марана – очень, очень знойная... женщина.

Рассматриваю в свою очередь будущих соклановцев, пока они не сводят глаз с Мараны. В первую очередь меня привлекает девушка, что вполне понятно. Мало их тут, мало, человеческих девушек, как и самих людей. У Искры интересная внешность. По определению системы она – человек, но в мире ВИКС это понятие о-очень растяжимое. Ранилак и я, к примеру, относимся к разным ветвям человеческой расы. Похоже, что Искра тоже не имеет отношения к землянам. Черты резковаты: на круглом лице явный избыток прямых линий – нос, скулы, надбровные дуги. И при этом – большие выразительные глаза с лазурной радужкой и полные, красиво очерченные губы, того же цвета, как и глаза. Завершает перечень каре из белых волос, с необычными, отливающими серебристым металлом вкраплениями. Передние и боковые пряди подлиннее, до линии скул, на затылке совсем короткие. Мило. Одета просто, но со вкусом – крой серой кожаной куртки (явно не из дешевых), доходящей до середины бедер, выгодно подчеркивает стать ладной фигурки, на груди куртка расстегнута, открывая глубокий и мало что скрывающий вырез. Саму девушку это явно не смущает. Рукавов нет, руки обнажены до плеч. Наплечники и наручи тоже отсутствуют. Ноги обтягивают серые лосины из мягкой и эластичной на вид ткани, стопы заправлены в крепкие коричневые башмачки. Из оружия – жезл и кинжал, остальная амуниция вполне обычная. Пиромантка. Владение стихией огня. Перспективный класс. Мне бы такой боец пригодился.

Снафу Кусака – самый обычный, пиратского вида гхэлл. Зубастый, с темно-серой лохматой шерстью по всему телу, в обшарпанной кожаной накидке, на полголовы ниже меня и вдвое легче ввиду худосочной комплекции. Заметно, что Снафу вышел из подросткового периода всего несколько месяцев назад. Поэтому он такой хреновый рулевой – не успел толком научиться. Из оружия – два неказистого вида кинжала на поясе. Что ж, пусть рулевой он пока никакой, но мне на будущее и такой сгодится. Быть новичком не зазорно, это временный недостаток, все мы рано или поздно взрослеем, обретаем полезные навыки и прокачиваем свое искусство. Кстати, раз Снафу уже второе имя заработал – Кусака, значит, успел себя в чем-то проявить. Моим щенкам до этого пока далеко. Обычно второе имя у гхэллов определяется к 35-му уровню.

Но самый интересный из этой троицы, на мой взгляд – Роник. Мне пока не доводилось видеть торбина вблизи. Как-то мельком заметил одного из гномов в форте, издалека. Ну а теперь вот, прямо передо мной. Вместо бороды – густая щетина, что несолидно для гнома, но в остальном – типичный представитель своего вида. Даже забавно вот так видеть, как оживают шаблонные представления. Роник единственный из троицы облачен в относительно тяжелые

доспехи. Он на голову ниже меня, коренастый, широкоплечий, этакий ходячий бочонок. Торс обтягивает выдавшая виды кираса, правой рукой гном сжимает короткую рукоять солидного вида обоюдоострого топора, левой держит смешной щит – меньше суповой тарелки. Таким не закрываются от удара, а лишь отводят его в сторону. Впрочем, острым шипом, что торчит в центре щита, можно неплохо заехать в зубы, если умеючи. А торбин не производит впечатление слабака.

На весь архипелаг вряд ли наберется с десятков торбинов, и очень странно, что Роник затесался в такую гоп-компанию. Торбины, как и полагается, прирожденные мастера по кузнечному искусству. Как только попадают в форт, сразу там и оседают. Сперва в учениках у местных мастеров, а потом и сами мастерами становятся. Любой клан берет их с превеликим удовольствием, так что торбинам нет причин искать опасных приключений на диких островах, они и без того всегда завалены работой. В силу местной специфики на Архипелаге проблем с кланами много, самих же кланов довольно мало. Драконовские налоги гхэллов, прочие притеснения... Даже у дриад и дреланов только членство в неофициальном альянсе, с него налогов не дерут. А тут прямо разрыв шаблона. Впрочем, мне не важно, по какой причине Роник не приглянулся в форте, его я готов взять прямо сейчас, без испытательного задания.

– Вы искали со мной встречи, – ровным тоном нарушаю я наконец молчание. – Разве Команч не передал вам, что делать? Так какого чёрта вы творите? Вы вообще догадываетесь, что полагается у гхэллов за кражу дорогостоящего личного имущества?

– Привет... Зубоскал, – Искра встряхивает головой, стальные пряди в её волосах в сгущающихся сумерках красиво поблескивают серебряными молниями.

Очко в её пользу: девушка оправляется от наваждения Мараны раньше остальных, у магов, как известно, повышенное сопротивление к внушению. Она смотрит то на меня, то на демонессу колючим, настороженным и вполне трезвым взглядом, уже всесторонне оценив ситуацию. “Лживая шкура” показывает чужому взгляду на три уровня меньше – люблю, когда меня недооценивают. Легче выявить нездоровые намерения. У Мараны честный тридцатый, но эту троицу она при желании скрутит в бараний рог в мгновение ока. Её прошлое босса подземного логова навсегда наложило отпечаток на её мощь, как нынешнюю, так и будущую. Да и Фурия, если что, всегда на подстраховке. Сообразив, что драка ей сейчас не обломится, дикоша укладывается на живот позади меня, складывает крылья и старательно делает вид, что дремлет. А Кроха так и вовсе ныкается в её гриву с головой, не желает показываться чужакам. Вот и умница.

– Лодка ведь возвращается сама, – девушка пожимает плечами, – стоило ли прилагать столько усилий для погони? Но раз так случилось, то я рада познакомиться. Мы все рады, верно, Снафу? Роник? Да придите вы в себя, олухи.

Голос у нее под стать внешности – тоже резковатый, но ясный, звучный, и тембр приятный.

– Да, да, ещё как рады, – торопливо кивает гхэлл, боязливо прижав к лохматому черепу остроконечные уши и вжав голову в плечи. Это не страх, так гхэлл по местным обычаям демонстрирует свое подчинение более старшему. В данном случае – мне.

– Радостнее некуда, – нехотя ворчит Роник, сдвигая мохнатые брови к переносице.

– Серьёзно? – я сокрушенно качаю головой, изображая начальника, по-отечески распекающего будущих подчиненных. – Вот только не надо делать вид, будто ничего особенного не происходит. Вы едва не испортили мне планы на эту ночь, это разве мелочи?

– Рва-авр, – со сконфуженным видом рычит Снафу Кусака. – Нам нужно было... Очень.

– Ну, естественно, – язвительно соглашаюсь я. – А я просто развлекаюсь, поэтому от нечего делать записываюсь в очередь на аренду плавсредства за три дня заранее.

– Кто ж знал, что эта лодка нужна тебе именно сегодня, – сожаление Искры кажется искренним. – Мы бы не тронули, кабы знали. Нам правда жаль...

– До слёз, да, – хмыкаю я. – Только почему-то верится с большим трудом. Что ж, у любого поступка есть последствия. Тарп Старый выдал мне задание: узнать и сообщить ему ваши имена. Он передаст информацию страже в форт, и... Вы ещё не знакомы с островом Горбатого Великана? Тогда у вас прекрасная возможность без спешки ознакомиться с достопримечательностями левиметных рудников, когда вас засадят в них минимум на декаду. Легкое наказание, так как лодка и впрямь вернется сама.

Искра напряженно улыбается, не зная, что ответить. Гхэлл совсем поник, и лишь Роник смотрит воинственно. Готов принять любое наказание, но не показывать слабости? А то и драться полезет. Нравится мне этот парень. Вот только его воинственность проявляется не там, где следует.

– Слышь, Зубоскал, – ворчит гном, нехотя усмехаясь, – почему-то мне кажется, что есть другое решение проблемы. Но сразу предупреждаю – у нас с собой мало что есть ценного, нечем... компенсировать. Мы потому в твой клан и хотели... хотим, – поправляет себя Роник. – Слышали, что у тебя можно подзаработать. И опыт поднять быстрее. И безопасное место есть, где можно отдохнуть. Достали ночевки в блохастых поселках, никакого сервиса, даже элементарного...

– Рва-авр, сам ты дубина железная! – уныло огрызается Снафу Кусака. – Говорил же, не надо трогать эту лодку! Это ведь тебе приспичило, на наши головы!

– Ваше добро мне ни к чему, – возвращаю Ронику кривую усмешку. – А как насчёт честных ответов? Зачем вам понадобилась лодка, да ещё и пошли на падение репутации, которая и так зарабатывается весьма тяжело?

Они переглядываются, все трое. Видимо, что-то обсуждают в групповом чате. Быстро приходят к какому-то соглашению, Роник кивает, откашливается, и говорит за всех:

– Да чего уж скрывать, всё равно не вышло. Мы на Древо Смерти намыливались попасть... Думаю, ты уже догадался, почему.

Кто бы сомневался. Лодка, направление, ночь. Забавно, ведь я сегодня намеревался сделать то же самое. Но я разрабатывал операцию долго и кропотливо, не с бухты-барахты, а ими, увы, движет ничем не подтвержденный, но упорно не желающий угасать провокационный слухок, курсирующий в среде игроков. О том, что существует возможность спровоцировать набег пожирателей на острова, не дожидаясь, когда этот набег начнётся сам по себе. Типа, достаточно лишь добраться до любой ветки Древа Смерти и ступить на запретную территорию. Но это невозможно. Для живых. История с “Серым ветром” это хорошо подтверждает. Их зомби с Острова Мертвецов посещали Древо Смерти минимум три раза, чтобы отбомбиться похищенными актисами по территории Форта Бдительного, а событие с пожирателями за время этих попыток случилось лишь единожды, и явно не они послужили причиной. Но этим троим неоткуда знать о таких нюансах.

– Приспичило хапнуть побольше опыта в составе рейдов из Форта? – качаю я головой. – Это сказка. Опасная сказка, на которую ведутся многие новички. К тому для этого эвента нужно сперва добраться хотя бы до сорокового уровня, иначе вас пожиратели прикончат, даже не заметив. А ещё это очень опасно, не для вас, вы бы по-любому слились, а для Форта. Полагаете, Хорка Умный вас по головке погладит за преждевременную активацию набега пожирателей?

– Говоришь так, будто сам типа уже старожил-пятидесятник и для тебя набег – дело привычное, – иронично роняет Искра.

– Это неважно, сколько я здесь нахожусь. Источники информации у меня надежные, специально изучал вопрос. Вы ведь не думаете, что первые, кто клюнул на эту байку? Ладно, нет у меня времени на праздные разговоры. Условия остаются прежними – жду в форте завтра днём, в харчевне “Когти и зубы”. Постарайтесь больше ничего не спереть за это время. А лодку я забираю.

– Что? – возмущенно вскидывается торбин. – Какого... Не пори горячку, Зубоскал. Как нам убраться с этой “нулёвки” без корабля?

– Никак. Возиться мне с вами некогда, так что сделаю ещё одно одолжение.

– Ещё одно? И какое же было первым?

– Вы ещё живы, милашки, – молчавшая до этого момента Марана подаётся вперед и радушно улыбается гному, а её улыбка для таких случаев – это белоснежный зубастый оскал от уха до уха. Роник слегка вздрагивает и невольно отступает на шаг, покрепче стискивая рукоять своего топорика. – Что на мой взгляд, является досадным упущением. Но это в любую секунду можно исправить. Могу заставить вас добровольно и со счастливой улыбкой прыгнуть в бездну. Нет? Тогда не испытывайте наше терпение, не перебивайте... старших.

– Наша Марана – существо с тонкой душевной организацией, – поясняю я с самым серьезным видом. – Если за сутки никого не приголубит, то болеет и чахнет, теряет силы и волю к жизни. Лучше её не раздражать по пустякам.

– Ни за что не стала бы сердить такую красавицу, – подхватывает игру Искра, глядя на Марану уже с заметным интересом, и похоже, совсем не испытывая страха или неловкости. Быстро адаптируется. – А на этих остолопов не обращайте внимания, я им потом растолкую, что к чему.

– Слышь, Искра, а за остолопов и ответить можно, – запальчиво вскидывается гном. – Поощрением в грудную клетку!

– Держи, – я кидаю Ронику кристалл-модификатор на +45 к силе. – Отдашь Тарпу, он такие любит. Передайте ему, что лодку забирали для меня, так что я без претензий.

– Хороший расходник, – уважительно роняет торбин, сразу забыв про обиду. – Но мы всё ещё не понимаем, как...

– Не дури, – Искра оказывается более сметливой. – Так же, как они появились здесь. Эта крылатая кошка не могла притащить их обоих, маловата она для таких перелетов.

– Верно, – решив, что пора забаву заканчивать, я открываю для этой троицы временный доступ к астральной сети Цитадели Крика и киваю суккубе. – Отправь их на Весёлый.

Марана выполняет распоряжение без лишних слов. Она делает шаг к незадачливым путешественникам, кладет когтистые пальцы на плечи Роника и Снафу Кусаки, а левое колено Искры обвивает хвостом. Исчезновение всей компании сопровождается едва слышным хлопком – воздух устремляется в образовавшуюся дыру. Вместо них несколько секунд спустя появляется Шустрик и его мохнатую морду прорезает радостный оскал, когда он обнаруживает целую и невредимую лодку.

– Живее, парниша, нужно пошевеливаться, ночь на пороге.

Шустрик с готовностью кивает, мы в четыре руки сталкиваем лодку с обрыва в воздушное течение, запрыгиваем на борт. Шустрик усаживается на носовой скамье, я – на центральной, возле так называемого “весла” – полутораметровой поперечной планки, подвешенной на системе тяжёлой мачты и управляющей боковыми парусами с помощью натянутых тросов. Управление корабликом весьма схоже с работой кукольника в театре, вот только для того, чтобы вращать парусами, усилия требуются гораздо большие. Но действовать приходится весьма осторожно, система очень чуткая, недожмешь или пережмешь – и корабль сойдет с курса, а то и начнет заваливаться на бок.

Ветер мгновенно наполняет главный косой парус “перышка”, резво толкает его вперед. Остаток дороги я намерен порулить самостоятельно, нужно прокачивать навык.

Фурия с разбегу ныряет в воздушную реку, расправляет крылья и устремляется прочь, легко обгоняя “перышко”. Кроха, естественно, улетает с ней, хихикает в чате, довольно натурально передразнивая ворчливые интонации гнома: “Слышь, Зуб, и чего это я такой тормоз, раз не умею летать? Пинка мне, пинка, чтобы высоко пошел, с прогнозом на ясную погоду!” Крохе определённо понравился торбин, всё-таки новое лицо из ещё не исследованной ею расы.

– Маяк будем сейчас ставить, или позже? – вежливо напоминает Шустрик, намекая на наш план.

– Лучше сейчас, течения возле Огрызка неровные. Если перевернём лодку, то хотя бы будет куда сигануть для спасения.

– Обижаешь, Зуб, – молодой гхэлл бросает на меня укоризненный взгляд. – Не переверну.

– Не принимай на свой счёт, я о себе. Я тот ещё ловкач.

Шустрик сразу успокаивается, мое мнение для него всегда имеет особое значение, а я машинально поправляю за спиной щит, который постоянно норовит сбиться набок. Затем берусь покрепче за “весло” и оно протестующе скрипит, сопротивляясь усилиям.

Понятно, что сейчас щит для меня – помеха, но энергозакреп прокачивается лишь под повышенной нагрузкой, поэтому приходится носить. Это ещё, можно сказать, учебный, облегченный щит, а ведь когда-нибудь дойдет до реально тяжелых изделий, с огромными параметрами защиты. Признаться, не люблю щит. Этот предмет экипировки мне не подходит по стилю боя, с ним я становлюсь совсем уж каким-то тяжеловесным, неповоротливым. Но невозможно развивать одинаково ловкость и силу, а до тех пор, пока ловкости недостает, щит может выручить в сложной ситуации.

Впрочем, не о том я думаю.

Самое время ещё разок хорошенько пораскинуть мыслями о том, что предстоит.

Глава 5. Подготовка к эксперименту

Передаю управление корабликом проворному Шустрику, заряжаю в слот пояса следующий астральник, он не должен пустовать. Затем забираю из подсумка последний маяк, прикидываю на глаз центр равновесия на палубе и активирую. Со страховкой и в самом деле лучше не затягивать.

Создан пространственный канал (12) между астральным порталом Цитадели Крика и выбранной точкой пространства. Период действия маяка: 6 суток.

На самом деле за это время установлено гораздо больше двенадцати маяков. Но если маяк не продлевает новым расходником, то он исчезает, номер освобождается и используется системой вновь, а продлевать получается не всегда.

Когда выяснилось, что маяки можно устанавливать на мобильных, координатно незакрепленных объектах вроде кораблей, то я радовался как ребёнок. Очень, очень полезное открытие, сулившее множество выгод и значительно повышающее шансы на спасение в критических ситуациях. Но обращаться с ним следовало аккуратно. Во-первых, не стоило лишней раз демонстрировать такую возможность чужакам. Во-вторых, следовало учитывать малый срок действия (всего шесть суток вместо положенных тридцати для такого расходника) и условия применения. Так и напрашивалась мысль установить маяк на арендном корабле заранее, не пришлось бы сейчас играть в догонялки... Увы, кораблик за это время мог разрушиться, а разбрасываться уникальными расходниками я не намерен. Специальные ингредиенты, относительно долгое время создания, не слишком большой срок существования – сколько не изготавливай, астральники всегда в дефиците.

К примеру, только для этой операции я прихватил аж три штуки, причем один как запасной – и он уже пошел в дело, куда раньше, чем планировал. Всегда должен быть запасной. Забота о безопасности должна стоять на первом месте, на мне клан и куча обязательств перед соклановцами, как нынешними, так и прежними, и у меня грандиозные планы, которые я намерен осуществить.

Само же открытие с маяком произошло случайно...

– Вождь, тут где-то недалеко стражник маячит, – перебивает мои мысли Шустрик, с легким беспокойством задрав песий нос в расцветенное яркими огоньками звезд ночное небо.

– Нам он не опасен, – тоже поднимаю взгляд, кручу головой, не сразу замечаю на темном небесном полотне ещё более темный крылатый силуэт, размером с голубя из-за расстояния. Он примерно в полукилометре над нами, летит со стороны Древа Смерти. Отсюда варна кажется бесплотным призраком. Мы и сами скользим в пронизанной светом звезд темноте и тишине, слыша лишь ровный гул ветра, словно призраки, отдавшиеся воле течения. – Не обращай внимания. Как ты его разглядел? С твоим-то зрением... Неужто почуял?

– Ага, – зубасто ухмыляется Шустрик, пересаживаясь на носовую скамейку, когда я делаю ему знак снова передать мне управление. – И услышал. У варн очень сильный запах, да летают они отнюдь не бесшумно.

Я киваю. Течение ровное, лодка послушна, как никогда, и мысли улетают в недалекое прошлое. Прекрасно помню, как после памятного разговора с Хоркой Умным и моего предположения о тайном промысле “Серого ветра” на Острове Мертвецов, лидер Форты Бдительного пришел в ярость. По его словам, мертвецов не трогали специально. До того, как остров был проклят властелином Древа Смерти, на нем находился прежний форт и его территорию защищало множество уважаемых воинов, нынче обратившихся в мертвецов. Мертвецы не могут покинуть остров, не развиваются, не накапливают сейвы, и когда сейвы заканчиваются с чередой перерождений, бывшие воины и друзья Хорки исчезают навсегда из этого мира. “Серый

ветер” не просто нарушил запрет посещать Остров Мертвецов, он совершил ещё большее преступление – захватывая “зомби” для своих утилитарных целей, пираты ускоряли их гибель.

В общем, я отлично понимаю чувства Видящего.

Хорка объявил Антракса и всех членов “Серого ветра” своими личными врагами и накрепко закрутил гайки по всей локации. Множество регулярных маршрутов, по которым курсировали на варнах стражники небес, присматривая за порядком на территориях вблизи форта, пришлось изменить. Теперь на островах, расположенных вдоль границы зоны отчуждения, организованы дополнительные патрули – дабы не позволить пиратам добывать новые семена Древа Смерти. Возможности Хорки ограничивал лишь численный состав летунов – увы, он не резиновый. Летуны воспитываются особым классом с момента инициации щенков, поэтому из-под полы запасных вдруг не вытащить. Тем не менее, картина с патрулем уже стала привычной – летуны регулярно возникали в небе с интервалом в час-другой. Не сомневаюсь, что именно поэтому, пока я вожусь со своим кланом и решаю текущие проблемы, никого из “Серого ветра” не слышно и не видно долгое время.

Весло мелко дрожит, вибрирует под правой рукой, порыв ветра лениво толкает кораблик в левый борт, он как живой рыскает в сторону. Чтобы компенсировать крен и вернуть суденышко на прежний курс, приходится тут же нажать левой. Шустрик сидит на скамье спиной к движению и бдит, готовый вмешаться в управление в любой момент. Он одобрительно ворчит что-то под нос, и я подмигиваю в ответ. Умение потихоньку развивается, управление даётся полегче, я, что называется, нутром начинаю чувствовать кораблик, как маунта под седлом.

В Архивах Форта Бдительного пришлось провести изрядное количество времени за изучением всей имеющейся информации о Древе Смерти, попутно прокачивая “Начертателя”, чтобы появилась возможность овладения более сложными рецептами для “Изобретателя”. Учитывая, что по большей части нужная информация просто дублируется из источника в источник (юные летописцы тренируются на копировании книг), полезного нашлось не так уж и много.

Энтузиасты-экспериментаторы по-разному пробовали добраться до Древа. Были и отряды, и одиночки. Были бойцы всех известных в локации классов, в том числе крайне редкие здесь лекари и шаманы. Ничего не помогало – ни зелья, выпиваемые ведрами, ни непрерывное вливание исцеляющих заклинаний, до надрыва и, образно говоря, потери сейва от перенапряжения. Древо Смерти невозможно атаковать, системно игрокам разрешено лишь отражать набеги пожирателей – плодового народца, который Древо неустанно размножает для борьбы с живыми и посылает волны безжалостных убийц на острова.

Изучив всю доступную информацию о чужих неудачах, я только утвердился в мыслях о необходимости собственной попытки. Иногда я бываю чертовски упрям. Для меня давно уже не секрет, что уникальные, эпические и легендарные квесты – то есть лучшее из того, что можно получить, здесь не выдаются за здорово живешь. А ведь только благодаря таким квестам возможен быстрый рост – не за годы игровой жизни, а за месяцы, а то и дни. Но такие квесты нужно добывать самому. Никто не побывал на Древе, кроме зомби Горада? Значит, я буду первым, а возможности у меня имеются, уникальные возможности – благодаря астральным маякам и навыку Ключника. Глупо не воспользоваться таким преимуществом, не просто же так оно мне дано.

Кое-какими сведениями поделился и Хорка Умный.

В свете требующей решения проблемы возможности Антракса, лидера “Серого ветра”, и Хорки Умного, Видящего Форта Бдительного, разнятся лишь в одном: у Антракса, благодаря его уникальному магу Гораду, имеются подопытные зомби с острова Мертвецов, а у Хорки их нет. Именно в этом факте кроется ответ, почему Антракс может добывать семена Древа Смерти для атаки на форт, а Хорка лишь мечтает их достать, чтобы отплатить пирату той же монетой. Сперва Видящий намерен уничтожить Остров Мертвецов, чтобы освободить застрявших в

смертной реальности игроков, а затем, в долгосрочной перспективе, уничтожить базу “Серого ветра”, расположенную...

Неизвестно где.

Следующая из первоочередных задач на ближайшее будущее – найти базу “Серого ветра”. Но в первую очередь мне нужно попасть на Древо Смерти:

“Тайная служба-2”. Заказчик: Хорка Умный. Тип задания: уникальное, многоэтапное. Описание: после подтверждения причастности “Серого ветра” к нападению на Форт Бдительный, Хорка Умный жаждет возмездия. Необходимо найти способ добыть Семена Древа Смерти для последующего уничтожения Острова Мертвецов. Ликвидация источника зомби-рабов приведет к ослаблению позиций “Серого ветра” и сделает их уязвимыми. **Срок выполнения задания: не определен. Награда:** на усмотрение Видящего. **Штраф в случае провала миссии:** на усмотрение Видящего.

Но вернемся к нашим баранам.

Ещё не зная о зомби Города, но зная, что “Серый ветер” как-то добывает семена актиса, Хорка Умный без дела не сидел и перепробовал все средства передвижения с самыми различными комплектациями команд. Все попытки закончились печально. Как я уже говорил, сколько лекарей не бери – не поможет.

Камень преткновения при приближении к Древу Смерти – Аура Смертного Истощения. Именно эта аура создаёт свободную от островов зону отчуждения, так как отталкивает или уничтожает любые объекты, на которых присутствует жизнь. Аура Смертного Истощения пробивает любую защиту и каждую секунду срезает по проценту здоровья, энергии и тонуса, то есть наносит тотальный урон. Не имеет значения, насколько силен и опытен игрок. Не имеют значения его уровень и способности. Древо Смерти – слишком могучее явление, чтобы обращать внимание на такие мелочи. А это в свою очередь означает, что путь от точки, где начинается зона отчуждения, до ветви дерева, должен занять гораздо меньше минуты при самом удачном раскладе – быстрая лодка, умелый рулевой, попутный ветер. Ещё точнее, отрезок в два километра нужно преодолеть за пятьдесят секунд – чтобы хоть что-то успеть сделать на самой ветви, так как с падением здоровья до 50% начинаются серьёзные проблемы, а на 30% игрока уже ждет кома, а затем и смерть. Простейший математический расчёт выдаёт необходимую для подобного броска скорость в 40 м/с, или 140 с лишним км/ч. Такой скорости не развивает ни один из местных кораблей.

Без шансов. Для живых.

Есть ещё один досадный нюанс. Обычно при негативном воздействии любой из стихий у игрока возникает характеристика соответствующего сопротивления, и чем чаще это воздействие, тем быстрее сопротивление прокачивается. Например, мой текущий прогресс: “Болевой порог” – 30% сопротивления к боли, “Закалка” – 11% сопротивления к холоду, “Антидот” – 6% стойкость к ядам, и так далее. С Аурой Истощения всё не так. Дебафф по логике относится к стихии Смерти, и соответствующая характеристика у меня появилась ещё с участия в первом рейде против пожирателей (“Смерти вопреки” – 1%), но Аура на это начхать. Это сопротивление не только не прокачивается, сколько об Ауру не убивайся, но и полностью игнорируется то, что уже имеется. Этакая глобальная хрень.

Именно поэтому “Серый ветер” пока вне конкуренции.

По всей видимости, Древо Смерти считает любого зомби “своим”, раз позволяет мертвяку гулять по его ветвям, как и у себя “дома” – на Острове Мертвецов. Но прежде чем попасть на Древо, зомби тоже нужно как-то туда доставить. Как? Живым существам на Древо доступа нет, значит посылка с летающим маунтом, вроде варн у стражников, сразу отпадает, маунт сдохнет на полпути. Мертвяков в питомцах не держат ни аборигены, ни пришлые, здесь вообще с некромантией туго. Следующее и единственно логичное предположение – посадить зомби на

всё тот же корабль и запустить в сторону Древа. Игрок, превращенный в зомби, своей воли не имеет, но достаточно разумен, чтобы выполнить такую задачку, особенно под прямым управлением магией разума подчинившего его мага. Само собой, сообразительные пираты наверняка используют самые легкие корабли типа “перышко”, только они не требуют дополнительной тягловой силы в виде варн и легко управляются силами одиночки. И у меня, с учетом собственных уникальных возможностей, возникли кое-какие интересные идеи о способах добраться до Древа без мертвяков в качестве исполнителя.

Каюсь, первый раз я всё же попытался добраться самостоятельно, понадеявшись на крылья и мощь Фурии, и на ауру “Астральной чистоты” Крохи. Одолженная мне в режиме “Родство душ”, эта аура по идее должна снимать любые негативные эффекты. Естественно, Зик, Там Ина, Ранилак, Михонариум – все хором предупреждали, что ничего не выйдет, аура Древа слишком мощна и опасна, но очень уж хотелось добраться до кончика ветки побыстрее. Именно там по сведениям Хорки и находятся свежие семена Древа, годные для пробуждения и преобразования в актис, приманку для исполинов из бездны – дегустаторов. Казалось бы, руку протянуть, Древо словно дразнит...

Только где такую руку взять, длиной в два километра.

Мы с Фурией успели преодолеть всего пару сотен метров, после чего развернулись и едва унесли ноги, рухнув на край острова в полнейшем физическом истощении, практически на грани смерти. Крохе с Там Иной пришлось откачивать нас лечебными средствами. Зато я получил бесценный личный опыт. Узнал на своей шкуре, что такое Аура Смертного Истощения, и какие у неё последствия. Любые знания пригодятся для реализации Плана.

Второй раз для попытки было использовано “перышко”, арендованное ещё в самом начале обучения Шустрика, и к подготовке мы подошли более основательно. Я ведь не просто так определил Шустрика в “ловца ветра”, а Пятнышко в “хозяина зверей” (дрессировщика). Дело в том, что эти два местных класса хорошо работают в связке. Особенности “хозяина зверей”: основное оружие – парные топоры (ближний бой + броски). Упор на ловкость. Вспомогательное – кинжал. Профессиональное оружие – боло, общие способности класса – выслеживание зверей, установка ловушек, первый профессиональный навык – “Плен”: захват животных без вреда для их жизни (время действия ловушки на втором ранге – 20 секунд, с возможностью повторного захвата той же цели на 10 сек). Чтобы получить этот класс без лишней волокиты, Хорке пришлось замолвить словечко дрессировщику форта – Воргу Вялому.

Понятное дело, на ранних этапах способности обоих щенков невелики, но несложно заглянуть в их будущее. К тому моменту, когда “ловец ветра” достигает мастерства вождения средних кораблей, требующих дополнительной тягловой силы, дрессировщик уже умеет обучать тягловых зверей индивидуально, для конкретного корабля. Нам в клане собственный корабль не помешает. Юный загонщик для нашего эксперимента взял в плен парочку корнеедов – не слишком агрессивных, но достаточно упитанных тварюшек, смахивающих на кротов со змеиной кожей, каждый размером с небольшую овцу. Их понадежнее спеленали путами и погрузили на борт, чтобы в острый момент воспользоваться “Душеловом” для подпитки жизненной силы. На островах вообще многих животных используют для неполного приручения – в качестве домашних животных. До статуса питомцев они не дотягивают, такие животные просто идут в пищу. А те, что поопаснее, отправляются в бойцовскую яму и отдают свои жизни за ставки хозяев...

Увы. Подпитка не помогла, воздействие Древа оказалось куда мощнее, а поворачивать было уже слишком поздно – я слишком увлекся целью и желанием, миновал точку невозвращения...

Иногда отчаяние обостряет сообразительность. Терять было уже нечего, спасти меня было некому, а внизу нетерпеливо ждала коварная Белая Мгла. И как-то так получилось, что уже почти не соображая от слабости и утекающей сквозь пальцы жизни, я попытался прямо на

кораблике использовать приготовленный для размещения на ветке Древа расходник астрального маяка... И чудо свершилось – система это допустила. Буквально в последние секунды перед впадением в кому мне удалось выскользнуть из лап смерти и прыгнуть прямо в осколок реальности, где ускоренное восстановление жизни и энергии вернуло меня к жизни.

Именно тогда и родилась новая, более сложная идея для следующего эксперимента.

Но навалились текущие дела, скопились задания на островах, добыча опыта и ресурсов, развитие цитадели и обустройство новеньких, налаживание контактов как с местными кланами, так и с местными жителями для плодотворного сотрудничества... Да много всего. Кроме того, нужно было лично курировать обучение Шустрика у Тарпа Старого. Всё это меня полностью поглотило и только сейчас я выкроил время для продолжения эпопеи. И то лишь потому, что Хорка, хотя и не торопил меня прямо, по разным косвенным признакам начал проявлять недовольство промедлением.

В общем, это уже моя третья попытка добраться до Древа Смерти. И она должна стать успешной, иначе кто-то рано или поздно просечет, чем мы тут занимаемся, если мы и дальше регулярно будем маячить на крайних к Древу островах, возле зоны отчуждения. И тогда достижение за первое живое существо, шагнувшее на Древо Смерти (а оно обязательно будет значительным, вкусным и прожитным), достанется кому-то другому, а не мне и моему клану.

Но если и сейчас не получится... То придется идти на поклон к “Серому ветру” и выступать в роли просителя, вести двойную игру. Вернее, уже тройную, так как с Хоркой я не до конца откровенен в своих планах. Союз наш полезен обоим, но мне его выгода до конца не ясна, хотя кое-какие мысли на этот счёт уже созрели. Надо будет ещё разок выловить Михонариума и заставить его ответить на щекотливые вопросы. Но хитрый эльф снова куда-то пропал, а Хорка на вопрос о его местонахождении лишь ухмыляется. Похоже, эльф выполняет для Видящего тайную работенку.

Всплывшее системное сообщение невольно заставило улыбнуться:

[Выполнено задание] “Дружеская услуга”. Награда (изменено): повышение репутации с Тарпом Старым: + 500 (доверие, 1300/40000)

Кто бы сомневался – пятьсот обещанных стимулов старый скупердяй зажал, раз никого наказывать не пришлось...

– Босс, это не стражник! – Встревоженное сообщение Крохи прилетает по клан-чату. – Варна дикая! Берегись!

Шустрик понятливо перехватывает управление. Освободившись от весла, задираю голову и ловлю взглядом цель, отмеченную Крохой красной точкой на мини-карте. Встряхиваю кисти рук, немного затекшие от монотонной работы. Вот она, гостья незваная. До варны две сотни метров, и она совершенно точно нас засекла, несмотря на темноту. Ещё бы не засечь – на фоне белесого облачного слоя тёмный силуэт нашей лодки как на ладони. Фурия, часто работая крыльями, уже разворачивается к нам по крутой дуге, но мои питомцы слишком увлеклись, они далеко и им не успеть, а хищник явно сагрился на лодку.

– Спокойно, парень, – ободряюще говорю Шустрику, у которого от испуга глаза лезут из орбит, а руки начинают дрожать на тяжах, передавая эту дрожь парусам. Сейчас его жжет нестерпимое желание схватиться за арбалет, да лапы заняты. Ему очень не хочется погибать, опыта с жертвенным возрождением хватило за край. Кстати, отличительная черта у всех, кто через это прошел – повышенный страх смерти. Та ещё проблема.

Варна стремительно приближается. Серо-зеленая шкура, широкие кожистые крылья, питонья башка с зубастой пастью на гибкой змеиной шее – зверь смахивает на тощего, измученного последней степенью голодания дракона, и несется к нам, как пикирующий истребитель. Коронный удар “Рвущий укус” моментально превратит любого игрока в кровавый фарш, стоит только подставиться. Видеть эту зверюгу в ночное время вдали от гнездовий довольно странно. Наверное, не успела добраться домой засветло и так захотелось жрать, что готова рас-

шибиться о корабль, лишь бы схватить жертву. Крылья варны вибрируют, режут набегающие потоки воздуха словно гигантскими клинками, оставляя за собой заметные волны колебаний, слышен нарастающий свист. Оскаленная башка нацелена прямо на меня.

Жутенко, но делаю лицо кирпичом, ведь на меня доверчиво смотрит Шустрик, а какой пример я ему подам, если проявлю страх?

– Шустрик, держи себя в руках, – спокойным тоном бросаю “падавану”. – Ты знаешь, что делать.

– Как скажешь, Зуб.

– Готов? Давай!

Я не встаю, нет необходимости нарушать равновесие лодки, просто вскидываю руку и достаю варну “Плетью боли” с пятидесяти метров. Тут же следует резкий маневр уклонения, боковые паруса, вздымаясь справа и опускаясь слева, протестующе скрипят от нагрузки, Шустрик уверенно уводит лодку в сторону по крутой дуге.

Естественно, я не промахиваюсь. Уровень варны для меня уже невысок, поэтому шанс попадания приличный. “Недодракон” вздрагивает, испускает душераздирающий вопль и шумно проносится мимо. Лодку ощутимо толкает в бок воздушная волна и Шустрику снова приходится бороться с управлением, чтобы выровнять движение. Хмыкаю. “Плеть боли” прокает, и дополнительно, кроме трехсекундного паралича и “Метки еретика”, навешивает на зверя “Фантомную боль” – дезориентация, ослабление способностей... Гарантированный трюндец.

Секунд десять спустя прилетает сообщение:

Варна жесткокрылая (41) уничтожена! Получен опыт: 31200. Текущее значение опыта...

“Контроль популяции: варны”. Прогресс: 43/50.

Бой закончен. Печать Алана Тёмного, серебристой паутиной растёкшаяся по лицу, молчит, опасности больше нет. Трофеи достанутся бездне, но сейчас меня это не волнует, есть дела поважнее. Шустрик тоже ухмыляется с донельзя довольным видом, его уже отпустило. Так как щенок со мной в группе, то счётчик контроля популяции срабатывает и у него. На Череп Властелина мы наведываемся всей оравой регулярно, там этих варн полно, но на земле сражаться с ними куда сложнее. В гнездовьях всегда стая на стреме, часто приходится уносить ноги, так и не добыв шкурку. Так что сейчас, можно сказать, мне с Шустриком мимолетно улыбнулась удача.

– Зачет, босс, – хихикает в клан-чат Кроха и разворачивает Фурию на прежний курс. Дикоша глухо рычит, недовольная, что драчка прошла мимо нее.

Спустя несколько минут мы прибываем к нужной точке Огрызка.

Парочка связанных бревен торчат из края острова над бездной указующим перстом, с помощью кольев и камней их концы надежно закреплены в каменистой почве. Бросаю конец каната Пятнышку, как только тот проявляется из темноты возле кустарного причала. Зик и Там Ина тоже недалеко, присматривают за безопасностью острова.

Дальше дело будет проходить так: километр, оставшийся до зоны отчуждения, оставляем для разгона. Для дополнительной тяги запряжем Фурию, это уже испытано на практике. Затем Фурия отвалит, а нам нужно будет подхватить нужный поток ветра. После вхождения в зону отчуждения, когда нас примется грызть Аура Смертного Истощения, мы с Шустриком каждые двадцать секунд будем сменять друг друга у “весла”, прыгая на отхил в осколок реальности. Увы, рулевых только двое, так что вся тяжесть операции ляжет на наши плечи. Там Ина и Кроха к этому моменту тоже будут сидеть в Цитадели и вливать в нас отхил. “Круг жизни” дриады ускоряет регенерацию в зоне активации на 25%, эффект длится 30 минут, откат 2 часа. “Источник жизни” фейри намного эффективнее и дает пятикратное ускорение регенерации, но действие длится всего две с половиной минуты. Да и откат тоже весьма значителен – целых

25 минут. Тем не менее, учитывая время всей операции, и этого должно хватить. Также Кроха с помощью “Духовной связи” подключит “Родство душ /Астральная подзарядка”, но, увы, только для меня, Шустрику обломится. Да и из игры он выйдет раньше в любом случае – кроме меня установить маяк на ветке некому.

Сама Цитадель тоже в стороне не останется: эффект умения **“Мой дом – моя крепость”** повысит восстановление жизни и энергии на 25%, а “Горячая кровь” разгонит регенерацию ещё на 20%. Такой отхил для нас уже привычен: если поблизости от места ранения оказывается маяк, то грех не воспользоваться возможностями Цитадели. Вопрос, хватит ли *всего этого*, чтобы хоть как-то компенсировать убийственную мощь Ауры Смертного Истощения уже после того, как я окажусь на Древе Смерти? Ведь и там потребуется какое-то время, чтобы найти и захватить Семя? Ладно, все предельно ясно и неоднократно оговорено, пора начинать...

Так чего же я медлю?

Умом понимаю, что пора, но внутри словно зреет некий протест. Жуть как не хочется вновь ощутить на себе весь букет пренеприятных ощущений, который преподносит “Аура смертного истощения”. Мерзкая штука. Ладно, я-то потерплю ради дела, а вот щенка жаль. В прошлый раз его едва откачали, от слабости едва шевелился. Но прикажу – сделает. Причем с великой охотой. Для меня – всё что угодно. И нужно всё время об этом себе напоминать, чтобы не злоупотерлять его безграничной преданностью, иначе сам не замечу, как превращусь в законченного подлеца.

– Начинаем? – спрашивает по чату Марана, связываясь из Цитадели. – Ночь не будет длиться вечно.

По-прежнему стою как замороженный. Печать Алана холодит лицо, начинает пробуждаться. Смотрю в сторону зоны отчуждения. Там на фоне ночи из белесой бездны встает, словно черный клык, громада Древа. Три километра не помеха, чтобы разглядеть Древо Смерти даже отсюда. Истинные масштабы этого явления сложно постичь разумом. Не одному мне кажется, что макушка Древа выходит далеко за пределы атмосферы, упираясь широко развернутой розеткой из ветвей в космическую пустоту. Наверное, ветви ловят свет звезд, как солнечные батареи, на планете энергии Древу может не хватать...

– Зуб? Есть минутка? – невозмутимый голос Команча в чате перебивает раздумья, следопыт будто услышал не произнесенную молитву и поспешил на выручку.

– Слушаю, бродяга, – я встряхиваюсь, словно пёс после дождя, с радостью хватаясь за возможность ещё немного потянуть время.

– Только что накопал свежую инфу о “Сером ветре”. Но если хочешь получить с неё хоть какую-то пользу, то прямо сейчас бросай все свои дела и дуй ко мне.

Никогда не пренебрегаю сигналами такого рода. Похищение лодки, ночное нападение варны, а теперь и Команч со своим предложением. Четвёртого предупреждения не требуется, и так ясно, что проводить операцию сегодня не стоит. Гладко уже ничего не получится. И как только принимаю решение всё отложить, на душе становится легче, а скопившийся внутри страх отпускает.

– Выкладывай подробности.

Глава 6. Сделка

– Рядом со мной сейчас два типа из “Серого ветра”, – первые же слова Команча заставляют меня насторожиться, но пока не перебиваю, – причём один из них в виде трупа и ему осталось меньше тридцати минут для реанимации. Запасных сейвов у мертвеца нет, поэтому без помощи со стороны наступит окончательная смерть. Ты хотел навести мосты с “Серым ветром”, чем тебе не повод?

Повод и в самом деле отличный. Я себе не прощу, если упущу такую возможность. Да и Хорка Умный тоже не простит, если узнает, что клювом прощелкал. Но ещё больше себе не прощу, если лomanусь на эту авантюру без выяснения обстоятельств. С “Серым ветром” ухо следует держать востро.

Всё-таки восхищаюсь Команчем. Постоянно откапывает эксклюзив на ровном месте. Интересная у человека жизнь.

– Давай больше конкретики. Имена игроков, где это произошло, кто и кого прикончил, и почему, чёрт побери, понадобился именно я.

– Гарантирую, подставы нет, – Команч понимающе усмехается на иконке чата. – Прежде чем с тобой связываться, я всё вокруг облазил. Чисто. Мы находимся в двадцати минутах бега до маяка на острове Череп Властелина. Так что на разговор у нас не более десяти минут. Если ты согласен помочь, то попробуем сократить разрыв. Понесём тушку убиенной на своих плечах, попеременно, тебе навстречу. Если нет...

И снова Команч молодец. Несмотря на критическую ситуацию, сразу чужака к маяку тащить не стал, предпочел узнать моё мнение.

Крохе надоедает развлекаться самостоятельно и она заставляет приземлиться Фурию рядом. Хлопают крылья, столбом поднимается пыль – край острова лишен зелени, сказывается близость зоны отчуждения. Оказавшийся в эпицентре мини-бури Пятнышко чихает и беззлобно ворчит, от фейри они с братцем без ума, обожают её до потери памяти, так что любые выходки примут безропотно. А та и рада стараться.

– Раз вышла заминка, я сгоняю в Цитадель, да, босс? – Кроха шепчет в личный канал с такой умильной физиономией, что попробуй не отпусти – совесть замучает.

Несмотря на тягу к приключениям, без своих ненаглядных алтарей фейри долго обходиться не может, системных подтверждений ей недостаточно, всякий раз желает убедиться лично, что там всё в порядке. Поэтому я киваю и Фурия гигантскими прыжками уносит Кроху в ночь, исчезая в направлении астрального маяка.

– Сама можешь пока там оставаться, а Фурию верни, – бросаю ей вдогонку.

– Будет сделано, босс!

Если когда-нибудь подрастет до подходящего для порки размера, отшлепаю за этого “босса” многократно. С превеликим удовольствием.

– Так кто там при смерти? – возвращаюсь к разговору со следопытом.

– Убивашка.

– О как. Неожиданно. Одна из девяти капитанов клана? А что же Антракс? Почему он сам не поможет своему капитану?

– Резонный вопрос, – без малейшей заминки соглашается Команч, а значит, этот момент он уже проработал. – По словам приятеля Убивашки расходники для реанимации в клане есть, причем те, что ты продавал в форте. Перекупили, вещь дефицитная. Но скорая помощь слишком далеко, никто из серых просто не успевает по времени. Поэтому приятель Уби...

– Хорош уже играть в загадки, считай, что уже морально подготовил. Имя, Команч!

– Поэтому приятель Убивашки – Майло, – с нажимом поправился следопыт, – при моем скромном участии обратился к тебе. Я хоть и не состою в “Охотниках за удачей”, тем не менее являюсь твоим доверенным лицом, и это известно многим.

Ну, теперь ясно, почему Команч так тянул, предпочитая сперва выдать побольше сведений, чтобы я покрепче заглотив наживку и не сорвался с крючка. Ещё бы.

– По-моему, ты оговорился, – ничего не могу поделать, голос сам по себе становится таким ледяным, что самому зябко. Чёрт дернул судьбу за хвост, раз именно этому типу понадобилась моя помощь. – Ты сказал Майло? Тот самый Майло Великолепный, который дважды пытался убить меня без обоснованных причин, а затем сам подох от моей руки? Или есть ещё какой-то Майло?

– А чему ты удивляешься? Скоро весь архипелаг будет знать, что только у тебя имеется неиссякаемый запас реаниматоров, так что обратиться к тебе напрямую – это стопроцентный верняк. И вообще, какая разница, Майло это или кто другой? Главное, что он из “Серого ветра”.

Легко ему говорить. Впрочем, это я зря. Месяц назад капитаны из “Серого ветра” на этом самом острове забрали у Команча сейв... Мда, когда так говорю – “забрали сейв”, то звучит почти нейтрально, даже как-то бездушно, но по сути это убийство. А сейчас Команч вызвался посредником, чтобы спасти одного из тех, кто причастен к тем палачам – в интересах “Охотников”, между прочим. Так что следопыту сейчас не проще, чем мне, но он не жалуется. – Угу, как же. Неиссякаемый запас... Стоп. Сделай-ка вот что. Заканчивай придуриваться и просто отдай Майло свой расходник. Не хочу иметь с этим типом никаких дел лично.

– Эмоции, Зуб, – проницательно усмехается Команч. – Всего лишь эмоции. Ты правда не хочешь, чтобы враг стал твоим нейтральным должником? Испытываешь кайф, когда у тебя за спиной букет лишних головных болей?

Умом признаю, что он прав, как никогда. Дело есть дело, а эмоции – это для слабых духом. Но всё же ехидным тоном по инерции огрызаюсь:

– Превращаешься в политика, Команч? Учишься агитировать? Говоришь мне об эмоциях, а сам скрываешь свои?

– О чем ты?

– Может, эта самая Убивашка и прикончила тебя тогда, на Черепе Властелина? И ты хочешь её спасти, чтобы было кому отомстить?

Сам знаю, что несу чушь, но я всё ещё зол на Майло, и эта злость, как только что выяснилось, ещё не перегорела. Вот и вырвалось.

На иконке чата по лицу Команча пробегает тень. Неужто угадал в своей паранойе? Нет, всё-таки чушь. Просто иногда я бываю неприятен, надо над собой поработать.

– Ну и шутник ты, Зуб. Такие фантазии ни к чему хорошему не приведут. Да продал я свой расходник, – нехотя признается следопыт. – Нечем мне спасать. Так что тебе решать, жить Убивашке, или умереть. Навсегда причем, это не шутки. Ах да, самое главное. Майло говорит, что у него есть для тебя важная информация, которую он передаст лично, и только в случае спасения своей ненаглядной.

– Зараза ты, Команч. С этого и нужно было начинать. Что скажешь про саму Убивашку? Я её совсем не знаю. Они действительно с Майло пара?

– Ну... Не совсем. Учти, я лишь передаю слухи.

– Ты по ним специалист, выкладывай.

– Убивашке на Майло начхать, но тот к ней дышит неровно, если ты понимаешь, о чем я. На что-то надеется. А тут появился шанс заслужить её благодарность. Хотя вряд ли. Убивашка... Майло считает, что у нее волевой характер, но я со своей колокольни, без розовых очков, вижу ситуацию иначе. Убивашка – девушка несколько неадекватная. Я бы даже сказал, слегка не в своём уме. Имечко у неё не ради красного словца. Любит неоправданный риск,

на всё готова ради ежедневной дозы адреналина. Короче, на её благодарность вряд ли стоит рассчитывать. Она из тех особей, которые без тени сомнений считают, что им должен весь мир, просто за красивые глаза и за смазливую внешность, а вот сами они не должны никому. Но Майло, хоть и скрипя зубами, будет должен тебе. Он, конечно, засранец, но слово держать умеет, этого у него не отнять. Наверное, это его единственное положительное качество.

– Это ещё как посмотреть, – я хмыкаю, давя в себе злость, стараюсь мыслить рационально. Судя по описанию, Майло и Убивашка – два сапога пара. – Он давал слово, что найдет меня и живьем сдерет шкуру. Весь форт об этой клятве наслышан. Гхэллы из приближенных к Хорке даже ставки делают, кто кого прикончит первым при следующей встрече.

– Забей, – небрежно отмахивается Команч. – Убивашка для него важнее. Сейчас все иначе.

– Кстати, а что за добрая душа пришибла Убивашку?

– Майло не говорит. Этот вопрос его сильно нервирует, так что повторять не стану, своя шкура дороже. Он вообще-то тут рядом, от злости сам не свой. Впрочем, это его привычное состояние.

– Угу, – с понимающей усмешкой соглашаюсь я. – Ему тоже весь мир что-то должен. Это ж надо такое имя взять – Майло Великолепный. Без серьёзных комплексов такое не придумаешь. Ты мне вот что скажи, дружище-следопыт. Как ты там оказался? Ты разве не в форт сегодня собирался?

– Я уж думал, что и не спросишь. – Команч редко улыбается, да и тогда его улыбка выглядит скупой, словно он скряга, накапливающий эмоции впрок. – Из-за этой твоей вербовки мне в последнее время некогда толком зарабатывать. Приходится вспоминать о старых тайниках, которые устраивал на Черепе Властелина, пока находился там безвылазно. Время от времени возвращаюсь, забираю товар для обмена в форте, надо же копить взнос на билет из этой чёртовой локи.

– Короче, заскочил к тайнику перед походом в форт? Да так удачно, что наткнулся на Майло?

– Согласен, выглядит подозрительно, но каких только совпадений не бывает. В общем, решать всё равно тебе. Дашь отбой и я свалю, пусть Майло сам с телом своей зазнобы мается. Ручаюсь, что обидится крепко. Завалить его не рискну, да и лично я с ним не ссорился, так что попробую унести ноги.

Это понятно и без уточнений. Если откажусь, то подставлю самого Команча. С другой стороны, с его прокачанным инвизом уйти от Майло вряд ли будет проблемой, прибедняется следопыт. Разве что потом в отметку Майло устроит охоту на него лично.

– Последний вопрос. Убивашка точно мертва? Не маскировка?

С этой уловкой, присущей классам “грабитель” и “убийца”, я столкнулся ещё при первой стычке с группой Майло. После памятного боя, прикончив, как мне показалось, гхэлла, я гадал, почему сработала клановая “Жажда крови”, которая активируется в случае смерти врага, но сообщения о смерти не было. Майло тогда удалось забрать труп сообщника и удрать на пиратском “перышке”, поэтому лишь значительно позднее я выяснил, в чём там было дело. Оказалось, что гхэлл использовал “Мнимую смерть”: при падении фрейма жизни ниже 30% игрок на час впадает в стазис – состояние, при котором внутренние процессы словно выключаются. Для противника игрок выглядит мертвее мертвого, да и система считает его условно мертвым, сбрасывает агро и дебаффы. Но на самом деле это не так. Если уловка не раскрыта и не нанесены дополнительные повреждения, ведущие к обнулению жизни, то после выхода из стазиса жизнь восстанавливается до 50%. После чего игрок может самостоятельно поправить здоровье зельями или с помощью лекаря. Именно так Майло и спас своего сура.

– Обижаешь, – Команч укоризненно качает головой. – Проверил в первую очередь. – Стопроцентная дохлятина. Хотя даже сейчас выглядит привлекательно. Ты её видел, так что понимаешь, о чём я.

– Чёрствый ты человек, Команч. А насчёт видел... Вообще-то это случилось единственный раз и разглядывать тогда эту отмороженную даму ситуация не располагала.

– Может, и чёрствый, зато живучий, – невозмутимо парирует Команч.

– Погоди минутку...

Благодаря выданному следопыту доступу в общий клан-чат наш разговор слышали все, так что отдельно вдаваться в объяснения не пришлось. Но обсуждать пришлось по внутреннему каналу, чтобы не слышал Команч. Ранилак сразу высказывается категорически против. После того случая с “Серым ветром” на Черепе Властелина ему везде мерещатся засады, да и кто бы на его месте не стал бы опасаться каждой тени? Зик и Там Ина пока воздерживаются от конкретного мнения, ссылаясь на недостаток данных. Алия давно самоустранилась от решения внешних вопросов, её интересует только благополучие Цитадели. Марана и Джарук категорически “за”. Они в общих чертах о нашем конфликте с “Серым ветром” наслышаны, но знакомы далеко не со всеми нюансами. Чую, обоими движет вполне понятное, но всё-таки примитивное желание подраться. Решение остается за мной, и тут ничего не поделаешь, обязанность такая.

– Хорошо, Команч. Кинь Майло приглашение в общий чат, хочу переговорить лично.

– Сделано.

Неприязненно шурюсь, увидев в чате выскочившую иконку с физиономией Майло, ничего не могу с собой поделать. Прошло больше месяца, а уровень Майло Великолепного все тот же – 43, да и облик не сильно изменился. На котелке пирата знакомая широкополая шляпа с белой шелковой ленточкой вдоль тульи, а вот маска в этот раз другая, неполная, и скрывает только верхнюю часть лица. Взгляд Майло в узких прорезях для глаз напряженный, подозрительный. Лицо ниже маски худощавое, даже костистое, на скулах набухли желваки. Тонкие губы любителя узких тропинок и тёмных дорожек кривятся в демонстративной усмешке, он не из тех, кто просит о помощи, и ситуация его явно не радует. Чувствуется, что у человека серьёзные проблемы, не до выпендрежа. Менее опасным он от этого не становится, пожалуй, даже более. Даже загнанная в угол крыса бросается на обидчика, а Майло боец не из последних, и никогда не колеблется, если возникает необходимость нанести смертельный удар. По крайней мере, играет свою роль хорошо... пока не доказано обратное.

“Марана, сможешь проконтролировать, насколько искренни намерения этого типа?”

“Чат для этого не годится. Нужен близкий контакт”.

– Привет, Зубоскал. – Майло заговаривает первым, роняя реплику нехотя. – Что решил?

– Не так быстро. Кто прикончил Убивашку? Кто у тебя может висеть на хвосте?

– Горад, – это имя Майло словно выплевывает, столько ненависти в его тоне. – Это его проделки.

– С чего вдруг? Что вы не поделили?

– Всё гораздо сложнее, чем тебе кажется, – нехотя цедит сквозь зубы “убийца”. Откровенничать и что-либо объяснять тоже не в его характере, куда милее ударить исподтишка. – Когда Хорка Умный открыл охоту на “Серый ветер”, многим это не понравилось, и они вышли из клана. Недавно мы с Убивашкой тоже решили оставить клан. А это уже не понравилось Горладу. Он послал за нами своих псов, опасаясь, что важная информация о клане попадет в руки врагов. Правильные опасения. – Губы Майло кривит мстительная улыбка. – Теперь точно попадет. Осталось только выбрать, кому именно передать эту инфу.

Намек прозрачен, но сейчас меня волнует другое.

– Именно Горад стоит за охотой? Не Антракс?

– Так ты не знаешь? Забудь про Антракса. У нас тут что-то вроде дворцового переворота. Теперь в клане верховодит Горад, а у него другие понятия о справедливости и порядке.

У Горада в арсенале очень мерзкие заклинания, его дебафф “Трупное окоченение” доконал Убивашку, когда мы уже оторвались от погони и думали, что спаслись. Эту дрянь ничем было не снять, да и зелье здоровья не справилось. Короче, Зуб. Ты её спасешь и дашь нам убежище, хотя бы временное, только на таких условиях я выдам местоположение “Серого ветра”.

– И с чего вдруг такое доверие именно мне, Майло, да ещё после всех наших... разногласий?

– Логика и наблюдение, Зуб. Логика и наблюдение. Для “Серого ветра” давно не секрет, что ты с Хоркой на короткой ноге. Так что именно ты для нас с Убивашкой сейчас годишься в идеальные посредники. Кто знает, как Хорка отреагирует, если я сунусь к нему с предложением сам, вдруг его ненависть к нам слишком сильна... А через тебя – другое дело. Будешь гарантией, благодаря которой нас не прикончат сразу. Да и выбора у меня нет, откровенно говоря. Не попадись твой Команч на пути, и спасти было бы некого.

Я невольно усмехаюсь. Все тайное рано или поздно всегда становится явным, не так ли? Предосторожности Хорки с клятвой о неразглашении работали недолго, но этого и следовало ожидать. Складывать дважды два умею не только я, наблюдательных и думающих в локации хватает. И это, кстати, само по себе уже является полезной информацией – что для “Серого ветра” наш союз с Хоркой больше не является тайной.

– Что-то слишком мудрено, Майло, – задумчиво роняю я. – Сам поймаешь, веры к тебе нет, причем благодаря твоей же дерьмовой репутации. Логика и наблюдение? Чушь собачья. Пальцем в небо. Идиотом буду, если поверю в байку о твоём выходе из “Серого ветра”. И чем сейчас занят Антракс? Неужели вот так просто и без последствий стерпел смену власти?

– Хватит болтовни, Зуб, – Майло буквально шипит, как рассерженный кот. – Ты поможешь или нет? Счетчик тикает. Учти, если Убивашка умрёт окончательной смертью, причем из-за твоей медлительности, ты снова станешь моим врагом. Личным врагом. Я сделаю всё, чтобы усложнить жизнь как тебе, так и твоим любимчикам. А про “Серый ветер” ни ты, ни Хорка никогда не узнаете главного. Сколько он уже ищет нашу базу? Года два? Вот то-то же. И ещё столько будет искать. А может, и вечность.

– Не надорвешься? – не могу сдержать усмешку. – Сам говоришь – поддержки клана у тебя больше нет. Трудно изменить характер, да, Майло? Даже если обстоятельства изменились и гонор следует убавить, если просишь об одолжении?

– Это не одолжение, Зуб, а равноценный обмен услугами, – зло щурится Майло. – Время тикает. Решайся.

“Не соглашайся, – вклинивается в чат Ранилак. – Пусть катится ко всем чертям. Если Убивашка умрёт – для нас одним врагом станет меньше. Она и правда та ещё... особь, приходилось сталкиваться. А Майло, если он действительно остался без поддержки клана, мы и сами найдем, на своих условиях”.

“Ключевое слово – “если”. Ему соврать – всё равно что тебе глоток воды выпить. И как ты информацию из него планируешь выбивать? Пытками? Что-то я сомневаюсь, что ты на этой пойдешь. На мой взгляд, лучше всё сделать прямо сейчас, пока на Майло есть рычаги воздействия, чем искать его потом, когда аргументы станут неактуальны и ему уже незачем будет делиться инфой”.

“А Марана на что? – напоминает Ранилак. – Внушит ему любовь, она это умеет, и Майло сам расскажет то, что нам нужно, как миленький”.

“Она не всесильна”.

На самом деле, я принял решение сразу, как только услышал об обещании Майло рассекретить базу “Серого ветра”. С каждым выполненным для Хорки этапом “Тайной службы” я приближаюсь к исполнению собственной мечты – вернуть клан. Я не отступлю от этой мечты. Многие говорили о том, что она осуществима. Очень многое. Марана своим возрождением принесла знание о создании стационарного портала – как раз такого, который и необходим

для перехода между мирами, существующими в разных временных потоках. И именно знания суккубы подтвердили мои догадки и предположения об истинном порядке вещей. Обычный астральный портал для моих целей не годился. Как Хорка и предсказывал, развернуть такой портал на планете не удалось, я пробовал. И дело не только в нехватке ранга Ключника. Астральный портал – всего лишь неустойчивый прокол в мировой ткани бытия. Для настоящих же манипуляций со временем годится лишь стационарный туннель перехода, намного мощнее астрального. Только такие порталы и связывают накрепко далекие миры-планеты. Сейчас я уже не сомневался, что как только такой портал удастся развернуть, временные потоки синхронизируются. И все суры с Лунной Радуги целыми и невредимыми вольются в новый мир, несмотря на то, что я расстался с ними почти два месяца назад. Двенадцать десятков из них, включая погибших и ждущих жертвенного возрождения – мой клан. Обещание будет выполнено, а позиции “Охотников за удачей” разом укрепятся выше всяких ожиданий, мы станем одной из самых серьёзных сил в этой локации. И после этого всякие “Серые ветры” станут нам не страшны. А значит, любой риск, приближающий этот момент, оправдан.

“Ты не понимаешь, – продолжает упрямяться Ранилак. – Если за этим действительно стоит Горад, а не Антракс... Тот был по-своему человеком чести, но Горад...”

“Всего лишь человек. Не забывай, кто повелевает порталами. У нас всегда есть путь для отступления. И нам позарез нужна информация от Майло, чем раньше, тем лучше”.

– Чего ты тянешь, Зубоскал?

Выдержка “убийце” начинает изменять, мнимый налет превосходства с него слезает словно змеиная кожа после сезонной линьки. Сейчас в его глазах горит чистая ярость безысходности. По-человечески я его понимаю. Он пошел ва-банк, потратив драгоценное время на переговоры, и других вариантов для спасения подруги у него попросту не остается. Но я ему не нянька, а сам он далеко не ангел. Если бы заранее задумывался о последствиях разжигаемых конфликтов, тогда и люди охотнее откликались бы на призыв о помощи.

– Слушай внимательно, Майло. Никаких убежищ. Переправлю обоих порталом на остров подальше от Черепа Властелина, чтобы сбить со следа возможных преследователей, затем реанимирую Убивашку, и точка. После этого выложишь всё как на духу. Если информация мне понравится, и эту информацию будет легко проверить, тогда будет для вас и другая помощь.

– Да чёрт с тобой! Нет времени торговаться! Что дальше?!

Корректировки вношу на ходу, пока быстрым шагом добираюсь до астрального маяка на Огрызке. Схема взаимодействия на местности, отработанная для операции с Древом, годится и для новой задачи, так как по сути изменилась лишь цель. Ночь стоит ясная, высушенная зоной отчуждения поверхность острова слабо пылит под ногами, сухо потрескивают мертвые ветки кустов, попадая под подошвы кожаных сапог.

Жаль, что доставшийся с такими трудностями кораблик приходится бросить у причала, а щенков – отправить в Цитадель, но ничего не поделаешь. Для серьёзных схваток их использовать пока рано. Зато у Мараны с Джаруком боевого опыта хоть отбавляй, больше чем у Зика, Там Ины и Ранилака вместе взятых, и это несмотря на низкий уровень. В Лунной Радуге им пришлось просидеть очень долго. Весьма кстати, что им обоим уже удалось собрать по запасному сейву на нос. Парочка клановых заданий по вторжению пустотников, посещение Черепа Властелина ради “Жёлтого в крапинку”, несколько новых уровней – то есть всё то, что даёт очки сейва, и вуаля. Тем не менее, будем действовать осмотрительно и на крайний случай есть универсальное средство – скачок через астральный маяк в Цитадель.

Вот и маяк Огрызка.

Чужаки его не видят, десятиметровая окружность зоны переноса подсвечивается зеленым сиянием лишь для тех, у кого есть доступ к астральной сети Цитадели. Первыми на Череп

Властелина уходят Зик с Там Иной. У них с запасными сейвами проблем нет, поэтому они всегда на острие ножа любой операции.

Вступаю в зону переноса, останавливаюсь и в ожидании сигнала разбиваю виртуальную вкладку миникарты на два окна, включаю автоцентровку изображения по зеленым меткам участвующих сторон. Отсчитываю двадцать томительных секунд, наблюдая, как метки разведчиков стремительно расходятся от маяка широким углом, для большего охвата территории, а навстречу им движется метка Команча. Естественно, Майло пока не в группе, незачем ему знать о наших маневрах и численности игроков на подстраховке. В режиме рывка дрепан с дриадой способны за несколько секунд преодолевать стометровку, но их задача сейчас – разведка, а не спринт. Поэтому они движутся с небольшим ускорением и за отведенное время уходят лишь на пару сотен метров. Несмотря на ношу, Команч с Майло двигаются навстречу ненамного медленнее разведчиков. Несложный мысленный расчёт позволяет убедиться, что по времени успеваем с приличным запасом, на запуск реанимации Убивашки остается минуты три-четыре, более чем достаточно.

Дальше ждать незачем. Раз разведчики не заметили ничего подозрительного, кроме парочки спящих в кронах зонтичных деревьев вилхвостов и семейства корнегрызов в близкой к поверхности норе, значит, скорее всего ничего подозрительного и нет.

Пора.

В момент переноса окружающий мир на секунду вспыхивает радужными всполохами, затем картинка очищается, и я вижу, что Марана и Джарук, синхронно перепрыгнув из Цитадели, уже ждут меня на Черепе Властелина.

Мы в одной группе, поэтому в ночи для своих система выделяет наши силуэты светлой каймой. Джарук с нескрываемым удовольствием делает глубокий вдох, полной грудью втягивая запахи острова. Марана от него не отстаёт, на её лице проступает неземное блаженство, горящие красными огоньками глаза вспыхивают ярче. Все бывшие обитатели Лунной Радуги – мира, скованного вечной зимой, буквально влюблены в зелень островов Небесного Архипелага. Из-за близости к зоне отчуждения Огрызок буйными зарослями похвастаться не мог, там все чахлое и увядающее, пыль и тлен, зато здесь, на Черепе Властелина, есть где разгуляться.

Не дожидаясь команды, оба моих спутника уносятся в ночь. Срываюсь следом. Благодаря предшествующей в течение многих дней беготне по островам, связанной с заданием “Заядлый путешественник”, мой навык “Бегун” вот-вот станет четвертого ранга, так что не особо сейчас отстаю.

Чувствую, как за спиной на острове появляются опоздавшие – Фурия с Крохой. Они нагоняют нас быстрее, чем я успеваю их заметить. Дикоша бесшумной молнией проносится мимо и исчезает в темноте, направляемая фейри к указанным на карте координатам.

Единственное железное условие Майло по месту встречи: мы должны сойтись один на один. Он опасается засады “Охотников” не меньше, чем я – западни “Серого ветра”. Вполне резонно, у нас нет причин доверять друг другу, и ему нужны пути отхода, даже если на реанимации Убивашки придется поставить крест. Ни с кем другим Майло разговаривать не станет, только со мной. Так что спутникам в конечной точке придется немного отстать, но чуть что, и они вмешаются. К тому же выбирать место – мне, и я уже знаю, как поступлю.

Мы все больше забираем вправо, отклоняясь от соединяющей обе наши группы условной прямой. Добираемся до края острова через несколько минут, преодолев около пяти километров.

Фурия уже здесь. Лежит в мягкой траве на пузе и зевает с таким видом, словно проспала всю ночь не сходя с этого места. Выразительный намек на нашу медлительность. Кроха на её заливке светится теплым янтарным огоньком. Что характерно – молча. Таинственность операции по спасению подруги Майло захватывает фейри всей душой. Нравятся моей Крохе душещипательные истории по воссоединению и спасению, не может устоять от проявления сочув-

ствия, даже если эти истории о потенциальных врагах. Мило. Но фейри это позволительно, чем она не тешилась, лишь бы хозяин слабину не давал.

Команч с Майло уже где-то рядом, в минуте бега.

Отдаю по чату распоряжение, в ответ слышу ругань, но Майло всё же следует указанию. На возражения у него просто нет времени, как я и рассчитываю. Бросаю последний взгляд на Марану с Джаруком, в молчаливом ожидании замерших поблизости. Вопросов у них нет, всё обсудили по дороге. Треплю по лохматому лбу довольную вниманием Фурию, ей тоже придется пока остаться здесь. Делаю вид, что сейчас то же самое будет с Крохой, но егоза с тихим писком ускользает от моей ладони, не особо-то и возмущаясь. Игра ей нравится.

Намечаю взглядом наиболее удобные островки для короткого маршрута. Возле края Черепа Властелина нулёвок поменьше, чем возле Огрызка, но вполне достаточно для предстоящей задачи. Разбегаюсь, прыгаю. Привычно поет “свисток”, сопровождая полет над бездной. Ощущения от прыжков в ночи ещё острее, чем днем, внутри все привычно замирает от сладкого ужаса. Приземление, нулёвка дрожит от чувствительного толчка и пытается уйти из-под ног, но меня ужей на ней нет. Со второго острова уже вижу силуэт Майло, он следует к указанным координатам. Его прыжки выглядят довольно тяжеловесно – под перегрузом затрачивается вдвое больше энергии, но пока справляется, опыта ему не занимать.

Третий островок, который и выбираю для randevu, находится примерно в двухстах метрах от края Черепа и составляет шагов сорок в диаметре. По форме он представляет собой почти идеальную окружность, полностью заросшую травой и кустами. В этом районе даже нулёвки густо покрыты зеленью.

Здесь мы и встречаемся лицом к лицу.

Пружинистый удар пятками в травянистую почву, быстро иду вперед и останавливаюсь в трех шагах перед беглецами. Майло с Убивашкой на руках смотрит на меня тяжелым неприязненным взглядом. Даже под призрачным светом звезд, а может быть именно поэтому, тело девушки выглядит жутковато. От её былой красоты не осталось и следа, лицо и кисти выглядывающих из под одежды рук изъедены устрашающими кроваво-черными язвами. Представляю, что у нее творится под одеждой и легкими кожаными доспехами... Хотя, нет, не хочу представлять. Да еще и запахок гниения соответствующий, от которого мутит в такой близости... Это и есть последствия “Трупного окоченения”, или Горад угостил Убивашку чем-то убойным помимо этого умения?

– Клади на землю, Майло, чего тянешь, – ворчу я, вынимая из подсумка “фиал реанимации души”. – Сам, кстати, не боишься от неё заразиться?

– Не заразно, – сухо бросает пират, опускаясь на колени и довольно грубым движением укладывая девушку на спину, чуть ли не бросая. Меня это немного коробит, хотя отлично понимаю, что она сейчас ничего не чувствует. – Дебафф уже сошёл.

Опускаюсь на корточки, прекращая следить за Майло. Надо быть последним бездушным кретином, чтобы нападать в такой момент, когда спаситель занят его пассивностью. Кладу кристалл реаниматора на грудь Убивашки, очищаю сознание от лишних мыслей медитацией. Окружающие звуки привычно затихают.

Активировать “фиал реанимации души”?

Подтверждение запускает процесс. Сквозь граненные дымчатые поверхности кристалла пробивается неяркоое свечение...

Нападение происходит беззвучно.

Что-то тёмным облаком с яростной силой взрывается у меня прямо под руками, волна страшной вони бьёт в лицо. Адской болью вспыхивает Знак Алана на лице, сжигая кожу в пепел, но предупреждение уже запоздало. Окружающий мир словно выключается. Не вижу системных сообщений, едва понимаю, что происходит. Не чувствую тела. В затуманенном сознании мелькает лишь одна мысль: “всё-таки попался”...

Затем проваливаюсь куда-то в абсолютный мрак.

Когда свет возвращается, с нарастающей паникой осознаю, что все выглядит по-другому. Я уже не на острове. Под спиной дрожит и вибрирует палуба. Судя по оснастке и площади хлопающих надо мной парусов, это “крыло”, среднее по подъёмной силе судно на Архипелаге. Надо мной возвышается смутная фигура. Низкорослый, массивный тип с широкими плечами и крупным мясистым лицом, в сером кожаной балахоне, стоит рядом и рассматривает меня как коллекционного жука под витринным стеклом.

Инстинктивно дёргаюсь, но не могу пошевелиться.

Горад! Собственной персоной. Я видел его всего раз, в ту самую злополучную встречу на Черепе Властелина! Этот остров определённо для меня проклят. Дважды! В тот раз к магу некогда было присматриваться, хотя его облик уже тогда показался довольно неприятным. Сейчас же, вблизи, внешность Горада кажется ещё более отталкивающей. Лицо обтягивает бледная рыхлая кожа, водянистые, почти бесцветные глаза смотрят из глубоких впадин, толстые вывернутые губы сложены в презрительную усмешку. На скулах красуются черные татуировки, на левой – скрещённые берцовые кости, на правой – человеческий череп. Оригинал, мать его.

Горад – пятидесятник, поэтому мне не видно ничего, кроме имени. Но знаю, что по классу он – маг-угнетатель. Что за зверь такой, мало кому известно, а кому известно, те молчат. Нет второго обладателя такого класса в локации. Но судя по принудительной смене клан-лидера в “Сером ветре”, возможности у Горада не из последних.

Похоже, он только что закончил меня обыскивать: в его руках вижу охапку из моих вещей – меч, щит, подсумок, пояс... Вот сволота, даже пояс забрал, с астральным расходником. Накрылся мой путь отхода. Собственного оружия у мага не вижу. Да и зачем, если я всё равно не могу пошевелиться? Более того, любые способности блокированы “Мёртвой тишиной” – впервые встречаюсь с таким дебаффом. Эта дрянь не наносит урона. Просто в определённой области полностью лишает всех присутствующих магических способностей. Я отрезан даже от божественных. Даже Знак Алана молчит! Глухо, ничего не могу применить. Абсолютное бессилие. Мне словно отсекли обе руки с головой в придачу. Паника перерастает в ужас, а сердце бьется так, что готово выпрыгнуть из груди. Хуже нет, когда ощущаешь себя ягненком на заклание.

– Не понимаешь, что происходит, верно? – тихо роняет Горад. Голос у него совершенно обычный, тихий, невыразительный. – Не забивай голову, всё уже решено. Ты умрёшь. Не сейчас, чуть позже. И скорее всего, навсегда. Смирись. Этого уже не избежать. Антракс тоже полагал, что у него иммунитет от смерти, и где он сейчас? Там же, где будешь и ты. Одной занозой в заднице станет меньше.

Сочтя монолог исчерпывающим, Горад неспешно удаляется из поля зрения, в сторону носовой части “крыла”.

Вспышка ярости после этого откровения немного проясняет сознание.

Я не их тех, кто привык сдаваться, не исчерпав все возможности. Не стану терять надежду и сейчас. Верчу головой, разглядывая, что могу. Руки и ноги намертво прикручены прочными верёвками к вбитым в настил палубы стальным скобам, наверняка повидавшим уже не одного такого пленника, как я.

Итак, лежу на спине, на палубе пиратского “крыла”, в двух шагах от фальшборта. Команда состоит целиком из гхэллов: двое бдят на скамьях на корме, глядя за борт, один стоит за катапультой какой-то особенной конструкции, ещё двое заняты управлением судна – когтистые лапы цепко удерживают центральное и вспомогательное вёсла. Где-то впереди по курсу довольно громко хлопают крылья варны, помогающей ветру тянуть “крыло”. У двух из пяти гхэллов морды знакомые. Заметив мой взгляд, Воруks издевательски скалит все свои многочисленные зубы, ему весело. Операция по захвату вышла на славу. Гвихдо рядом с ним не отстаёт, приветственно машет мне когтистой лапой, прежде чем снова взяться за рулевое весло.

Поворачиваю голову направо и бросаю взгляд сквозь щели в низком фальшборте. Далеко в стороне среди серой взвеси облаков яркими пятнами пылают острова-нулёвки. Горит не меньше десятка, цепью вдоль края Черепа Властелина, отрезая пути для возможных преследователей – моих соклановцев. Вот один островок, теряя необходимую для удержания в воздухе массу и подъёмную силу расплавленного левимета, начинает быстро погружаться в облачную пучину, оставляя за собой густой столб из чёрного клубящегося дыма. Затем ещё один, и ещё. Словно подбитые бомбардировщики, падающие в океан.

Тот остров, где состоялась наша встреча, тоже горит. Вот он заколебался, накренился... и плавно начал уходить в Белую Мглу, оставляя за собой чёрный шлейф. Проклятье. Чего стоят все эти предосторожности, если “Серый ветер” поймал нас даже без драки...

Без драки? Но я ведь ничего не видел. Что, если драка была? Боюсь даже представить, как всё это выглядело и чего стоило моим друзьям... Вот как, чёрт побери, как они сумели подкрасться так незаметно и так своевременно? Следовали за Майло хвостом, поставив на него метку?!

Спохватываюсь, мысленным усилием открываю и листаю Список Мёртвых. Отлегает от сердца. Новых имен там нет, кроме имени Убивашки. Значит, она и впрямь осталась на горящем острове. Да и логи это подтверждают. Прошло всего несколько минут с момента моего захвата.

Снова поворачиваю голову налево, к Майло. Заметил его ещё при первом осмотре. Он жив и находится рядом. Растянут на спине и обездвижен, как и я. Выходит, его предало даже близкое окружение. Его верные помощники, Ворукс и Гвихдо, с которыми он наделал немало тёмных дел, те, с кем я дважды дрался на “Потерянных душах”, примкнули теперь к Горладу. Заполнили вакантные места и стали капитанами нового клан-лидера, хотя какие из этих отбросов капитаны...

Я давно подозревал, что в прошлую встречу с “Серым ветром” нам не просто повезло. Да, “Теневое клеймо”, превращающее любого врага в неопита Алана Тёмного, послушного воле первожреца в течении 24 часов, – штука мощная, но у Антракса вполне хватало возможностей навредить. У любого высокоуровневого игрока всегда есть что-нибудь в запасе. Антракс не стал препятствовать сознательно. Отпустил нас. То ли прислушался к моему предложению о сотрудничестве, то ли что-то ещё. Не исключено, что именно этот инцидент вызвал разлад в самом клане между Антраксом и его заместителем Горладом. Впрочем, не это сейчас должно меня заботить. Нужно найти способ выскользнуть из цепких лап Горлада, пока он не осуществил озвученные намерения по умерщвлению меня, любимого. Как-то подобная перспектива совсем не радует. Да ладно, если честно – ужасает. Ведь сейчас я действительно в его полной власти.

Но как легко он с нами справился! Ни “Живая броня” в сереге, ни “Десятина” в “кольце искателя” не сработали, так как урон не был нанесен. Применить “Абсолют” вообще возможности не представилось. В момент атаки хитрый дебафф Горлада просто вогнал меня в оцепенение, помутил сознание – “Трупное окоченение”, судя по логам. И сам же потом снял, видимо, чтобы не доконать раньше времени, как Убивашку. Теперь, когда я надежно связан, для контроля ситуации вполне хватает “Мёртвой тишины”, похоже, этим заклинанием обработан сам корабль.

Вынужден признать, что в одном Майло точно не солгал – в преследовании Горладом. Сейчас он такой же пленник, как и я. А значит, самое время проявить чуточку доверия для общей пользы. Мерзкое же у нас положение. Я полностью здоров, на мне ни царапины. И именно поэтому эта жуткая, абсолютная беспомощность обескураживает. Вгоняет в ярость. Вызывает панику. Нужно срочно чем-то занять ум, и я уже придумал, чем именно.

На приглашение в группу Майло отвечает не сразу, когда уже почти истекает двадцатисекундный интервал, отведенный системой для подтверждения. Но всё же принимает. И молча ждёт продолжения. В его глазах клубится такой мрак пополам с безумием, что возни-

кает сомнение в его здравом уме. Но в такой отчаянной ситуации в качестве союзника сгодится даже Майло.

“Майло? Ты знаешь, куда Горад нас везет?”

Убийца молчит, хотя вопрос он слышит, чат в зоне действия “Тишины” работает, лишь до клана не получается достучаться. Вдруг замечаю, как ярость в глазах Майло гаснет, сменяясь смертной тоской, словно до него только сейчас доходит, что произошло. И мне становится ясно, что путь корабля ему известен. Мне позарез нужна эта информация, так как не сомневаюсь, что рано или поздно найду способ связаться с “Охотниками”, они должны знать, куда направить свои силы на выручку. И ещё чувствую, несмотря на глухую скорлупу заклинания Горада, что Фурия с Крохой где-то рядом. Достаточно далеко, чтобы их не засёк маг, и достаточно близко, чтобы при удачном стечении обстоятельств прийти на помощь. Остаётся надеяться, что мои питомцы проявят благоразумие и не полезут на рожон без шансов на благополучный исход. На этот счёт я их обоих уже неоднократно инструктировал.

“Майло. Послушай, ещё не всё потеряно. Нам нужно лишь освободиться”.

Пират отворачивает лицо, теряя интерес к разговору, принимает расслабленный вид. Для него наш временный союз уже утратил ценность. Убивашки больше нет. Рассыпалась прахом. Окончательной смертью. Не будь бездыханной девушки у него на руках, он и не подумал бы заключить этот союз. И всё же не верю, что теперь ему наплевать даже на собственную жизнь. Может, он просто знает нечто такое, что убивает всякую надежду на благополучный исход? Мне тоже нужно это знать. Придётся рискнуть и немного раскрыть карты.

“Майло. Для Убивашки тоже ещё не всё потеряно”.

“Отстань”, – вяло откликается Майло. – Достал уже своей болтовней”.

Но группу он не разывает, и это хороший знак. Ждёт, что скажу дальше.

“Я смогу вернуть Убивашку, как только мы выберемся из этой переделки”.

“Ты что, божеством себя возомнил? – усмехается разбойник. – Не дёргайся. Капитаны Антракса тоже... дёргались. Пока Горад выводил их под корень”.

“Что ты знаешь про базу моего клана, Майло?”

“Что вас хрен найдешь. Впрочем, как и нас”.

“Вот именно. На своей базе я обладаю уникальными возможностями, как и вы на своей. Я не шучу, говоря, что смогу вернуть Убивашку даже после потери всех сейвов. Не могу сказать большего, но тебе стоит поверить мне на слово. Наш договор всё ещё в силе. Я спасаю Убивашку, ты делишься информацией о “Сером ветре”. Но сперва нам нужно отсюда выбраться. Так куда мы летим?”

“Сможешь вернуть?! Да неужели? А может ты от страха придумываешь небылицы?”

“Майло, время работает против нас. Соберись уже, хватит себя жалеть! Куда, чёрт тебя дерит, мы...”

“Горад собирается прикончить нас там, где запасные сейвы не имеют значения, – зло перебивает Майло. – Он нашёл отличный рецепт раз и навсегда расправляться со своими врагами. Со стопроцентной гарантией”.

“И где же это? Хватит уже темнить! Постой-ка... Неужто ты имеешь в виду...”

“Вижу, что и сам уже сообразил, Зубоскал? – издевательски цедит разбойник, не может сдержать своих манер даже сейчас. – Поздравляю, твоя смекалка на невиданной высоте. Да. Мы направляемся в то самое место, которое служит камнем преткновения между “Серым ветром” и “Фортом Бдительным”...

“Чёртов Горад, – зубы против воли сжимаются так, что скулы немеют. Злость и тревога расцветают ещё более пышным цветом. Теперь я понимаю, что чувствует мой сообщник поневоле. – Так вот о чём он вещал сразу после поимки. Остров Мертвецов. Мы направляемся на Остров Мертвецов”.

Следующие слова Майло словно заколачивают последний гвоздь в крышку гроба:

“Как только мы там умрём, то станем частью этого острова. Навсегда”.

Глава 7. Вынужденная пауза

На какое-то время воцаряется молчание, погружаюсь в мрачные раздумья.

Понятия не имею, что делать и какие у меня вообще шансы вырваться, учитывая, что я связан, а к магии, чтобы пережечь путы, доступа нет. Заклинание, которым Горад меня вырубил, то ли из арсенала магии Разума, то ли из ветки Некромантии, то ли смесь этих двоих, что скорее всего. Я и раньше слышал, что этот загадочный маг ох как непрост, а теперь убедился в этом на горьком опыте.

Морально чувствую себя, как при ударе с разбегу о невидимую стену. Подбит влёт. Обескуражен и подавлен. Только что все было хорошо и шло по плану, и вдруг в одно мгновение все летит к чертям. От столь резкого перехода немудрено растеряться.

А ведь уже привык, что о серьёзной опасности Алан Темный заранее предупреждает жжением Знака, но сейчас почему-то вышла промашка-опоздашка. Впрочем, это как раз понятно. Молодой божок тоже набирается опыта и его божественной чуйки хватает не всегда. Самому нужно мозг включать не забывать, не надеясь на одну лишь удачу. Правильно говорится, что не ошибается лишь тот, кто ничего не делает... Но ошибки ошибкам рознь. Ведь вся эта история с Убивашкой и Майло изначально выглядела подозрительно. Я это понимал, и всё равно допустил встречу, соблазнившись до зарезу необходимой информацией.

Легко же меня просчитали, зная, на какую наживку ловить.

Теперь, немного придя в себя и проанализировав ситуацию ещё раз, я уже не уверен, что Майло даже сейчас не ведет двойную игру, хотя его бешенство, а затем овладевшее им мрачное уныние выглядят вполне натурально. Возможно, я поторопился с предложением о воскрешении Убивашки, но хватило ума хотя бы не выдавать секрет полностью. Сейчас никому не стоит верить. Тем более – Майло. Впрочем, в таком паршивом настроении всё кажется излишне подозрительным.

Итак, что имеем? Фурия... даже будь она рядом, в одиночку атаку на корабль с пятидесятилетником на борту и командой отмороженных гхэллов ей не потянуть, она просто погибнет без всякой пользы. Клан? Своего корабля для нападения у клана нет, да и был бы – нужно время, чтобы организовать погоню, чтобы догнать... Прыгать по маякам куда проще, чем вести между островами судно, на это требуется куда больше времени. Разве что Команч или Ранилак (они оба являются моими связными на экстренный случай) сумеют передать сообщение Хорке, и что-то предпримет он?

Нет, не успеть.

От Черепа Властелина до Острова Мертвецов около тридцати километров, с такой скоростью, какую развивает “крыло”, это расстояние преодолевается минут за двадцать, а флагман Хорки должен сейчас находиться возле форта. С другой стороны, корабль не обязателен, если провести подкрепление через астральные маяки...

Нет.

Право предоставлять доступ к сети порталов дано только мне, а я сейчас и сам от сети отрезан. Летучие стражники? Ни одного, как назло. В общем, у ребят лишь бег и прыжки со “свистками”. К тому же не все расстояния можно преодолеть по прямой, между крупными островами всегда есть широкие провалы воздушных течений, которые приходится огибать окольными путями.

В общем, нужно хвататься за любую возможность освободиться самостоятельно, раз на соклановцев сейчас рассчитывать бессмысленно. Слишком мало у моих друзей возможностей для оперативного преследования. И даже Майло в такой ситуации, когда выбирать не приходится, сгодится в качестве компаньона для побега. С паршивой овцы хоть шерсти клок.

Чёрт, еще и руки начинают затекать, прикручены слишком сильно. Скоро совсем перестану их чувствовать. Вон и ослабляющий дебафф уже повис – “частичное онемение конечностей”.

Перечитываю описание “Счастливчика” как мантру: любая проблема – это ещё не исследованная возможность. Зачастую залогом успеха является не столько удачное стечение обстоятельств, сколько умение верно распорядиться этими обстоятельствами. При самом неудачном развитии событий имеется высокий шанс выйти из передраги с минимальными потерями, а то и обернуть дело в свою пользу...

Вот так и следует думать даже в дерьмовой ситуации – позитивно. Так как уныние подтачивает силы и убивает даже сильных духом, стоит лишь ему поддаться. В мирах ВИКС мне уже приходилось выпутываться из куда более скверных ситуаций, чем нынешняя, справлюсь и на этот раз. Нужно верить – в своих друзей, в божественного покровителя, в собственные силы, в системные допуски, да во что угодно, но верить.

“Майло? – Нарушаю молчание первым. – Нам нужно выбирать. Есть какие-нибудь идеи?”

“Всё никак не угомонишься?”

“Пока жив – нет. И тебе советую”.

“Ты мешаешь. Когда настанет удобный момент для побега, счёт пойдёт на доли секунды. Просто будь готов, что освободишься”.

“Не будь идиотом. Если у тебя есть план, то им следует поделиться заранее, чтобы эти самые секунды не терять напрасно”.

“За идиота ответишь... Ладно. Справедливо. Но если ты выдашь меня Гораду, то умрёшь первым. Сейчас ты связан, да ещё под “Мертвой тишиной”, так что тебя никакие фокусы не спасут, даже тот, что ты выкинул со мной на “Потерянных душах”.

“Сам виноват. На тот момент твоё приглашение на беседу к Гораду было совсем не к месту, своих проблем хватало. Стоп. Ты думаешь, что я могу сдать тебя Гораду? Сейчас? По себе, что ли, судишь, Майло? Думаю, для Горада как глава “Охотников” я куда ценнее, чем ты, так что меня он постарается убить в первую очередь. Не переоценивай свою значимость. Лучше думай о том, как вырваться, а счёты всегда свести успеем”.

“Слишком много слов, Зубоскал”.

“Вынуждаешь. Больше конкретики, Майло. Тогда будет меньше вопросов”.

“Да иди ты к чёрту! Короче... Могу освободиться в любой момент, но пока нельзя. Пути под заклятьем, Горад это сразу почует. Да и гхэллы наблюдают. Глянь на эти рожи – кто-то один всегда смотрит на нас, порядок такой заведён. Пока Горад на борту, без оружия и боевых умений нам не справиться ни с его командой, ни с ним самим, я хорошо знаю эту паскуду. Но этого и не нужно. Спасаться будем бегством. Островов вокруг до самого острова Мертвецов нет, “свистки” наши забрали, так что сам прикинь оставшиеся возможности”.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.