

СЕВЕРСКИЙ АНДРЕЙ



СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

ТРИНАДЦАТЫЙ)

ТОМ 7

Тринадцатый

Андрей Северский
Тринадцатый. Том 7

«Автор»

2023

Северский А.

Тринадцатый. Том 7 / А. Северский — «Автор»,
2023 — (Тринадцатый)

Далеко не всегда в виртуальном мире легко и безоблачно, героя поджидают удары судьбы в лице хозяина игры и тяжелейшая потеря...

© Северский А., 2023

© Автор, 2023

Содержание

| | |
|-----------------------------------|----|
| Глава 1 | 5 |
| Глава 2 | 10 |
| Глава 3 | 16 |
| Глава 4 | 22 |
| Глава 5 | 27 |
| Глава 6 | 33 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 39 |

Андрей Северский

Тринадцатый. Том 7

Глава 1

Поздравляем!

Раса вашего игрового персонажа изменена на уникальную в связи с вашим выбором. С данного момента вы «Древний вампир».

Вы можете перенастроить внешний вид персонажа по своему усмотрению.

Желаем приятной игры!

Глухой уголок, точнее глухое болото Чёртового леса. На одной из «кочек» стоит дом – палатка, в которой находятся двое: я и я. Я – Тринадцатый и я – Арсол, человек и человек, ставший древним вампиром. Ник, недолго думая, «слепил» из Арсайда и Соланы, сначала попробовал Солар, но он оказался занят, пришлось переставить слогги.

Началось всё с того, что Огнила с помощниками доделал эпический кинжал мага Тёмной стороны, подходящий исключительно для класса некромант. С моим разделением сущности остро захотелось его «приручить». Вот так я и оказался здесь, прорисовывая новую аватару.

Первоначальная раса – человек, стандартно для меня. Класс, из жадности, опять выбрал не один: некромант и чернокнижник, сложность – девять, жить можно. Специализации: чернокнижник – колдун, не могущий пользоваться призывами потусторонних существ, зато обладающий расширенным функционалом магии Тьмы и вкусными умениями. У некрота взял «ловчий душ» – отрезаны способности насылать на врагов болезни – эпидемии, действующие как сильные доты и требующие специального лечения, обычным «очищением» из магии воды не отделаешься. Взамен этого подьём более сильной и «долгоживущей» нежити.

У игроков гораздо более популярно сочетание наоборот, некромант – «рассадник чумы» и чернокнижник – призыватель, могущий вызывать различных созданий в зависимости от ситуации. Иные вместо чернокнижника добавляют демонолога – призыв значительно более сильных inferнальных сущностей, «компенсирующийся» долгой процедурой, во время которой его можно легко убить.

Привязал кинжал мага тёмной стороны. На всякий случай пропил все доступные зелья, перестраховываюсь с неизвестной расой. Экипировался, повесив на шею «кулон отторжения Света», во внутренние слоты, как обычно, вставил защитные статуэтки, которых на складе осталось не так уж и много. Выделил сам себе два кольца – артефакта под заклинания, с грустью констатирую, что они тоже на исходе, надо экономить.

И всё. Оружия больше не положено, только жезл или посох, которых у вампиров быть не может. Нормальной сетовой одежды в наличии не было, в том числе на мировых аукционах, быстро её не пошьёшь, да к тому же, не совсем ясно, как она себя поведёт при смене расы, перекантуюсь пока в обычной, «бесстатной», позже приоденусь по моде.

И сверху на это «великолепие» плюхается изменение расы на древнего вампира. После выполнения всего комплекса необходимых настроек и распределения характеристик, смотрю получившийся результат:

Арсол Уровень: 800

Опыт: 0 / 29 996 225 086

Раса: Древний вампир (специальный для НПС)

Расовый бонус: регенерация здоровья 30% в минуту (максимум)

Класс: некромант, чернокнижник

Классовые особенности (с учётом расовых): сложность одиннадцать стандарта. Внимание! Ваша уязвимость от магии Света увеличена на 300%. Внимание! Вы уязвимы для оружия из зачарованного серебра. Доступна тканевая и кожаная одежда. Доступное оружие: кинжал в единственном экземпляре. Стоимость заклинаний равна 1000% от номинала.

Модификант здоровья 150, модификант маны 0, модификант регенерации маны 0.

С ростом уровня поочередно получаете очко силы, ловкости, скорости.

Специализация:

Некромант – ловчий душ

Чернокнижник – колдун

Характеристики:

Сила: 1 103

Ловкость: 2 346

Жизнь: 3 220

Скорость: 2 346

Выносливость: 810

Интеллект: 651

Мудрость: 101

Дух: 101

Знания: 31

Доступно очков для распределения: 0

Производные:

Здоровье: 483 000

Регенерация здоровья, % в минуту: 30 (достигли максимума)

Мана: 0

Регенерация маны, в минуту: 0

Максимальная грузоподъёмность: 1 600 кг.

Грузоподъёмность без потери выносливости: 552 кг. на 3 156 мин.

Профессии:

Не выбрано

Навыки:

Магия Тьмы

Сила крови (специальный расовый)

Иллюзия (специальный расовый)

Крепыш

Ловкач

Молниеносный

Мнда, даже не знаю, что сказать. Восьмисотый уровень! Конечно, после повышения левела у ТраАдара, и здесь надеялся на нечто подобное, но реальность преподнесла приятный сюрприз. Неприятной новостью – количество очков опыта до следующего уровня, без малого тридцать миллиардов. Я вообще смогу дожить до него???

Кулон отторжения Света очень в тему на фоне задранной уязвимости. Насчёт зачарованного серебряного оружия интересный вопрос: действует ли на форму туманного облачка?

Модификаторы маны и её регенерации равны нулю, зашибись! В «Единственной» вампиры не могут магичить, они чистые милишники, поэтому выбором классов и сменой расы опять сломал обычный порядок. Обязательно нужен накопитель, а ещё желателен какой-нибудь

«производитель» маны, или буду вынужден постоянно пить эликсиры. После одного десятикратная стоимость заклинаний выглядит вполне логичной и закономерной.

Магию Тьмы в навыках выбрал мой игровой класс, ещё до превращения в кровососа. Силу крови и иллюзию добавил древний вампир, остальные три взял уже после окончания процедуры. Глянуть описания «специальных расовых». Оп-па, древние могут обращать других существ в обычных вампиров. Есть куча ограничений, низкий шанс на успех, но всё же, всё же...

Чем порадует «иллюзия»? Хорошая штука, позволяет временно подменять свои истинные характеристики на любые другие, вводя в заблуждение даже стражу городов. Помимо этого можно слегка изменить внешний вид.

Кстати, насчёт него. Надо отредактировать внешность Арсола, совсем не улыбается иметь двойника – вампира, и так ТраАдар очень сильно смахивает на Тринадцатого, лишь рост, уши и цвет кожи другие, ну и мускулатуру немного «качнул».

Арсолу тоже увеличиваю рост, меняю цвет волос на чёрный, а зрачки делаю красными с тёмными прожилками. С лицом посложнее: убираю шрам, глаза и нос увеличиваю буквально на пару процентов, более выступающие скулы, выпрямляю и утончаю брови. Мне кажется, будто передо мной совсем другое лицо. Впечатление обманчиво, просто глаз пока не привык, позже сходство будет видно, но менять внешность кардинальнее не стану. Подтвердить изменения.

Подхватываю с пола диковинный заплечный мешок, который прихватил из Белгорода новому персонажу. В нём вещи на первое время, еда, десяток свитков телепорта, три больших кошелька на миллион золота, свитки с боевыми заклинаниями, эликсиры, а также дом – палатка, куда я без неё?

Выхожу из дома, сразу обращаясь в форму облачка, ощущения напоминают нахождение в форме Феникса. За полчаса добираюсь до приёмного камня возле храма Мараны, терять время на полёт за пределы Чёртового леса не захотел. Переход в «гуманоидную» форму, наложение «иллюзии», и человек двести сорокового уровня непонятного класса переносится в Царьград. Так непривычно после Тринадцатого и ТраАдара с их личными телепортами, даже забыл, как это было раньше.

Первым делом привязать мешок. Потом иду в таверну подкрепиться, голод не тётка. Затем покупаю билет в «купе» на дилижанс до местного Брянска, откуда ближе всего до Города Мёртвых, появились кое-какие планы на обещание Арсайда.

Прибытие через двое суток, телепортом быстрее, но гораздо дороже, буду снова экономить, я же не князь какой-нибудь.

Захожу в купе, устраиваюсь поудобнее на кровати, закрываю глаза, возвращение в тело Тринадцатого.

Эти два дня пролетают быстро, забот полон рот, везде надо успеть, всем уделить внимание. Лишь с тренировками можно немного пофилонить, вполне обойдутся без меня, командующих там с избытком.

Почти целый день «потратился» на военно-морскую базу «Вольга», где спускали на воду первые боевые корабли, заложенные по моему указанию. Бахтирен весь в мыле, требуется утрясти составы новых команд, чтобы нигде не было проседания по качеству обучения, обеспечить их всем необходимым, вывести в учебный поход для ознакомления с судами и решить ещё немалую кучу вопросов.

Шустри, шурин, всеми возможными пособиями и инструкциями, как ты просил, тебя снабдил. Совершать ошибки, получая бесценный опыт, пока возможно.

Рассматриваю две новые боевые единицы военно-морского флота Руси, которые строились в самом ускоренном режиме, круглосуточно в три смены, раздумываю, как определить их класс? Парусными недоброненосцами? Днище покрыто медными листами против обрастания

и для уменьшения сопротивления. Борга в средней части выше ватерлинии и палубная надстройка прикрыты восьмимиллиметровой бронёй, вешать больше – чересчур утяжелять конструкцию, замедляя ход.

Самой палубы как таковой почти нет, а невысокая, «одноэтажная» центральная надстройка занимает всю её ширину. Стены поставлены под шестидесятиградусным углом, крыша яйцевидно-выпуклая. Коробчатые закрытые лестницы до высоты нижних рей всех мачт. Всё сделано для противодействия абордажу, эти два судна – плавающие магические батареи с двумя боевыми палубами, одна в надстройке, вторая уровнем ниже. Бойцов ближнего боя в состав команды брать вообще не планируется, задача кораблей – сблизиться с целью, сбить антимагический щит, спалить паруса или сломать мачты, стреножив её, а затем поддерживать другие суда с воинами, которые пойдут на захват. Либо просто и незатейливо потопить угрожающее вражеское боевое судно, магией это осуществить гораздо сподручнее, нежели чем мечами или стрелами. И уж точно безопаснее и быстрее. Также магией корабль должен подгоняться, предусмотрены специальные места для волшебников воды и воздуха, работающих на движение.

На стапелях в стадии достройки два клипера и бриг – разведчик, степень готовности – высокая. Два фрегата выйдут чуть позже, с ними гораздо больше возни.

Задумчивый взгляд останавливается на недостроенном бриге, где в скором времени должны ставить мачты. А что, если вставить внутрь магодвигатель, приспособив по бокам от корпуса два колеса, как делали в девятнадцатом веке того мира на пароходо-фрегатах?

Идея увлекла, полез на аук примеряться к существующим в нашем мире движителям на магической энергии, каковой видел давным-давно у кузнеца деревни Кулички, только попав в «Единственную». Факт «современных технологий» в игре настолько поразил меня, что сильно врезался в память.

Десять минут на поиски, полтора часа за столом, корпя над детальным масштабным чертежом строящегося брига. Вписал в корпус два движителя, ибо настолько мощных, чтобы свободно крутить сразу два колеса, не было. Подумав, решил, что так даже лучше, каждым колесом будет возможно управлять отдельно, пуская их в противоход для более быстрого разворота практически на месте. Предусмотрел манопроводы с различных мест судна – мало ли где я буду находиться, это не должно сказываться на движении никоим образом.

К огромному удивлению, Система мои потуги и старания не заметила. Сообщений о создании проекта и повышении кругов мастерства в профессии «инженер» не последовало. В Систему не заложено столь «новаторское» техническое решение, поэтому не может оценить поиска, мучений и конечного удовлетворения?

Фиг с ним, не хотите – не надо, отдам корабелям в таком виде, пусть они далее страдают. Останется купить маго-двигатели, остальное не моя забота. Этих «интересных штучек», опять же продающихся только админами, не помешает закупить побольше, кто его знает, что жизнь дальше нам всем готовит, глядишь и потребуются. Почему их в магазины Руси не завезли?

Вернувшись в княжеский замок, встретил Огнилу, сразу начавшего проситься обратно в Форт Восточный, нет уж, никуда не пойдёшь, сначала хотел пристегнуть его к филигранной работе других кузнецов по заковыванию в броню петов. Почесал в затылке, и решил заинтересовать нетривиальной задачей – выковать защиту на Скорпа. Впрочем, зачем останавливаться на полпути? Попробовать запаковать в доспехи голема Шаха, оберегая того от дробяще – ударного оружия, может быть, получится его и вооружить? К примеру, прочным трёхметровым пятидесятикилограммовым металлическим дрыном, от удара которым враги будут просто разлетаться, а щиты ломаться напрочь.

Как представил себе данную дивную картину, сразу руки зачесались. Подошедшие в особняк на вечерние посиделки компаньоны застали меня с големом на заднем дворе: Шах изображал различные удары воображаемым оружием, застывая в конце, а я верёвкой неизвест-

ной длины, так как измерительные приборы в «Единственной» до сих пор никому не требовались, пытался измерить его «в попугаях», чтобы понять, доспех какого размера не будет мешать ему нормально двигаться. ТриДу крутилась тут же, старательно мешая под видом помощи, но гнать её ни в коем случае не намеревался.

– Что это ты делаешь? – заинтересовались друзья.

За ужином рассказал им про задумки, и про бриг-магоход, и по поводу брони и «дрына» для Шаха. Ребята сидят немного грустные, особенно Елена. Расспрашиваю, выясняется, что им попросту скучно. Это я весь занятой: вопросы княжества, которые им не очень интересны, две жены, дочка, «инжиниринг» наконец. А с разделением сущности меня даже многовато получается.

Время, когда у ныне не существующего клана «Марана» в Чёртовом лесу стояла цитадель, вызывает у них ностальгию. Быстро что-то сдулись, но тут дополнительно отсутствие живого общения с другими людьми помимо меня сказалось, неписи полностью заменить не могут.

Плохо влияет, в том числе, и отсутствие внятного занятия и задания. В общем, так, слушай команду: берёте всех до сих пор не сорвавшихся местных бойцов, подстраховку из телохранителей, прихватите и Скорпа с Геком, те тоже застоялись, и шуруйте в Город Мёртвых, на подвиги, там «дикая зона», за убийство не красят.

Шаха без меня нельзя, «умрёт», да он вроде и не скучает особо, каменная форма жизни размеренна и нетороплива. Насколько знаю по докладам очевидцев, его любимое занятие – лежать на солнышке живописно-беспорядочной грудой булыжников, поджидая птичек. Затем ням и лежит себе дальше.

А вы, друзья, пофанитесь немного, гоняя бедных агров, да и не агров, один хрен. Левела качнёт, но самая главная задача понятна какая? Правильно, срыв бойцов.

Ты смотри, повеселели сразу, убийство других игроков за радость. Сам от похода откажусь, мои нервы не выдержат – словно насадка, постараюсь уберечь каждого, что не лучшим образом отразится на эффективности рейда, да и пора им всем взрослеть. Будь что будет!

– Если ты остаёшься дома, можно мне пойти с ними? – неожиданный вопрос мне от Дунг.

«Упс!» – сердце тревожно ёкает, не чужой человек всё-таки.

– Зачем??? – искренне недоумеваю.

– Разве непонятно? Хочу стать как вы.

Страшно, но с другой стороны, надо. К тому же, никто не помешает накрутить хвоста телохранителям, чтобы глаз с неё не спускали.

– Ладно, отправляйся. Только помни, я и ТриДу ждём тебя дома.

– Не буду рисковать, обещаю.

Друзей собираюсь отправить в Город Мёртвых, так как, судя по всем внешним признакам, власть Администрации там кончилась так же, как в локации у Мараны. Сначала на форуме шли успокаивающие ответы на жалобы игроков о «сошедших с ума вампирах-неписях», а потом адмы вывесили довольно странную рекомендацию «посещать данную локацию в составе группы, способной постоять за себя», а дальше полный игнор.

Особо упорные и любопытные по-прежнему тусовались в городе, в надежде разыскать причину такой активности, но чую, что после нескольких опустошительных рейдов «Колючки и Ко», последние из них разбегутся оттуда от греха подальше.

Не к месту пришли «размышлизмы» на тему, почему я больше ничего не делаю для дальнейшего оживления и отделения мира? Ответ номер один: не знаю, что именно делать. Не принимается, Андрюша, ведь ты вообще ничего не делаешь. Ответ номер два: я просто-напросто не хочу менять сложившийся уже порядок, он меня почти всем устраивает. Порви я связь между мирами, и кто здесь останется? Небольшая кучка «живых» среди мириад «местных», с неясными перспективами и... вообще грусть, если одним словом.

Глава 2

Пока напарники собираются и готовятся, улетаю проверить пару делишек. Прыгнув в закрытую для всех часть княжеских апартаментов в Армине с десятком свободных перстней, могущих впитать в себя заклинание, «перелицовываюсь» в ТраАдара и начинаю их все заклинанием «цепь жизни» – временно соединяющую выбранную группу в единое целое, равномерно распределяя урон по всем участникам. Действует двенадцать минут, соответственно, десяти штук хватит ровно на два часа, дополнительная гарантия от смерти Дунг.

Обратное перелицовывание, следующая остановка – Город Мёртвых, инстанс с единственным ныне патриархом расы вампиров. Интересно, как встретят?

Встретили боязливо, срываются с места, уносясь вглубь мрачноватого лабиринта натуральных подземелий, оставляя в одиночестве. Ладно, не гордый, сам дойду.

– Три... – продолжения от Соланы не дожидаясь, зависает на полуслове.

Кажется она тоже «влюблена» в мой персонаж, ох уж этот невероятный затейник – «режим наибольшего благоприятствования», свёл с ума всех окружавших меня в то время девушек-неписей, поднимая моё самомнение, как богатого клиента. Ладно, уже через сутки придет «заменитель», да к тому же, вампир, как хотела, может, что и получится, загадывать не буду. Млять, как буду совмещать «жизнь» всех аватар? Многостаночник...

Нить разговора берёт Арсайд, плодотворно посовещались, определив позиции и рамки дозволенного каждой стороне. У них тут, оказывается, небольшая войнушка по наведению конституционного порядка в рядах тех, кто ранее поддерживал Урхола и не перешёл на сторону законного владыки.

Блин, вынуждает. Помимо всего прочего, кровь вурдалаков-упырей довольно ценный ингр. Ладно, где, говоришь, неугодные клыкастики сидят? Хорошо, зачистим, остальных не трогаем. Насчёт неприкосновенности моих определиться не удалось по техническим причинам – они не могут видеть надписей, висящих над головой игроков. Поступим проще – группа уйдёт до захода солнца.

И напоследок, перед тем, как телепортнуться домой, кинул им непонятно-загадочное: «Завтра встречайте родственника». Если они могут мучиться от неизвестности, надеюсь, именно это с ними и произойдёт.

Малой группой три данжеона с вампами в стиле «хрен подойдёте, а мы вас в это время убьём» прошли быстро, не особо задерживаясь, деньги, лут, мензурки крови. Сегодня подземелья на респауне, приходите завтра.

Оставаться на свободную охоту не стал, лишняя слава ни к чему. Отдал перстни с заклами Ратгару, которого назначил ответственным за Дунг. Два гаврика, Елена и Иван, будут отрываться, им не до сроков окончания действия заклинания, а вот Ратгар проследит не за страх, а за совесть.

– Не забудьте, до захода солнца, не рискуйте, лучше потом ещё по данжам пройдемся.

– Хорошо.

Эх, была бы возможность нам каким-нибудь образом записаться в «Поймавших Удачу» под чужими образами! Что-то вроде «Иллюзии» древних вампиров однозначно не помешает, только кто-ж её даст?

Вернувшись домой, попал... на роды жены.

Вы что, охренели?! Для кого я остров с бонусом прикарманил? Бегом!

Весь кагал жриц-целительниц и корейской бабушки-повитухи, принимавшей роды у Дунг, мгновенно переносится в выстроенный роддом. Сам подхватываю всю кровать целиком, чтобы не побеспокоить жену, и шагаю в телепорт следом.

Суета, бегодня, лишь пожилая повитуха спокойна, по сценарию у неё далеко не первые цифровые роды.

– Князь! – многозначительно обращаются жрицы ко мне, предлагая выйти.

Хрен вам, останусь и проконтролирую работу, думаю, в обморок не брякнусь и импотентом от увиденного не стану. Через руку, которую держу в своей, дозированно вливаю в Милу жизненную силу, надеюсь, чем-то поможет.

Неожиданно для меня, настроившегося на длительное ожидание, процесс заканчивается минут за двадцать. Сын! Запелёнатый младенец, почмокивая, сосёт грудь, не открывая глаз. Честно, не знаю, так ли происходит на самом деле, или это «материализуются» мои мысли и представления?

Дав мне подержать ТриМила буквально пару секунд, квохчущие насадки забирают его обратно и уже безо всяких политесов выпроваживают из помещения. Руки у меня дрожат, когда держал сына, боялся уронить. Уф, всем стрессам стресс. Переживаю гамму различных чувств – радость от того, что Миларена наконец-то родила. Неуверенность, подспудный страх. Ответственность за будущее ТриМила и всех остальных.

Вернувшиеся друзья, узнав о событии, шумно поздравляют. Отмечаем неофициальным праздничным ужином. Проводив товарищей, намереваюсь заняться экипировкой для Арсола, но тут в кабинет влетает Дунг с бешеными глазами: ТриДу пропала!

Почти объявив боевую тревогу армии и милиции, вспоминаю, что на дочке висит амулет репейного паука. Карта, вот она, в беседке на берегу озера, окружающего княжеский замок. Жива – здорова. Прекращаю истерику второй «второй половинки», переносусь туда.

ТриДу сидит, прижавшись к питомцу, киллольчику Клыкку, предусмотрительно используя пышную подушку в качестве прокладки для защиты от его игл.

Аккуратно присаживаюсь вплотную с другого бока, молча сидим, любуясь отражением Луны в воде озера.

– Пап, а ты меня теперь меньше любить будешь?

– С чего ты такое взяла?

– У тебя сейчас другой ребёнок...

– Пересядешь ко мне? – спрашиваю у дочки. Она с видимой радостью устраивается на коленях, прижимаясь уже ко мне.

– Любить тебя меньше я не буду, ты моя единственная егоза-непоседа. Другое дело, что придётся делить время с твоим братом, я могу лишь попросить тебя понять это и не обижаться. Обещаю, можешь рассчитывать на моё внимание в любое время.

– И как раньше будешь брать с собой в поездки?

– Если ты этого хочешь, я буду только рад. Подскажешь папке, если он вдруг что-нибудь не заметит.

Хорошо посидели, поговорили начистоту, по душам. И про моё нежелание брать её в «опасные места», где набирается опыт, чтобы не сильно росла. Она же, с детской категоричностью, хочет поскорее стать взрослой. Придётся подумать, куда можно её отправить на прокачку, ох, детки.

– Пошли домой, мама, наверно, волнуется.

– Пошли, – вздохнула она, предчувствуя последствия своей выходки.

– Не бойсь, прикрою, – беру на руки, Клык следом.

Дома на Дунг приходится шикнуть, вздумала повоспитывать дочь:

– Иди спать, дальше мы сами разберёмся.

Разобрались:

– Пап, а можно с тобой посидеть? – спросила она, оставшись наедине.

– Так поздно уже, ты разве не хочешь спать?

– Пап, мне по ночам в последнее время вообще не спится.

– Да? И когда это у тебя началось? – подозрительно спрашиваю у мелкой.

– Примерно через месяц как ты забрал нас сюда.

Хм, как я, Иван или Елена стала мало нуждаться во сне? Вполне рабочая гипотеза.

– И что ты делаешь по ночам?

– Обычно читаю разные книги из библиотеки, рисую или играю с Клыкком за вольерами.

Вот так новости, однако. Малышка подросла, стоит приглядывать за ней в оба глаза, приставить учителей, а то вырастет неучем. Выбрать и развивать профессию, поднять ранги магии, лишним явно не будет.

– Ладно, пошли в кабинет.

Разложил списки приобретённых Дмитрием и Светланой вещей. К очень большому сожалению, сетовых наборов драгоценностей в наличии не было, сами по себе редкие штучки. Думал первоначально упаковать Арсола хоть чем-то, а после попробую «сварганить» подходящий комплект.

Естественно, ТриДу стало жутко интересно, чем это я занимаюсь. По истечению часа «почемучек» от дочки морально был выжат больше, чем по завершению целого дня тренировок. Сначала подробно объяснял ей все аспекты одевания персонажа, в будущей жизни полезно. Хоть в настоящее время одели её по высшему доступному разряду, но уж вопрос по экипировке любой *игрок* знать обязан.

Затем знакомил с азами профессий, на листе бумаги схематично пояснял процесс конструирования, в качестве примеров разбирая свои поделки – творения. Более-менее удовлетворив любопытство ребёнка, во всяком случае, поток вопросов с её стороны временно прекратился, приступил к работе.

По списку отобрал «интересные» экземпляры украшений, подходящие по статам. Ими хочу увеличить интеллект для урона от магии Тьмы. Надо идти на склад, смотреть «вживую», получится ли переделать их в единый комплект или даже не стоит ломать голову. Надо учитывать также, что жизненно необходим накопитель маны, который для ипостаси Арсола остался возможен лишь в виде «бижутерии», и его, хочу – не хочу, но придётся проектировать, нужного нет и не предвидится.

Дочка впервые на «складе», глаза разбегаются. Я с помощью кладовщика отбираю выбранное ранее.

– Пап, а что это за камни?

Дмитрий и Светлана по моему указанию «подметали» ауки, скупая встречающиеся камни маны, начиная от «отличного» качества. К данному моменту их уже прилично накопилось, ювелиры использовали их по мере надобности и возможности, вставляя в украшения, а у меня как-то мелькала мысль попробовать сотворить мобильный антимагический щит, но с наскока проблема не решилась, а там и подзабылась за ворохом проблем.

– Камни маны, правда, не очень высокого качества, у них ёмкость маленькая.

Действительно большие камни с наполнением в пять тысяч и выше исчезли с аукционов и магазинов вовсе, взвинчивая цены на оставшиеся. Пока никто не догадывался, но разгадка была довольно проста: «Единственная» не принимала у админов «вновь нарисованные» камни. Кризис потихоньку ширился.

– А можно мне взять? – спрашивает дочка.

– Бери, но с одним условием: если не потребуются, вернёшь на место, – не из жадности, смысл в том, чтобы понимала ценность вещей и не раскидывалась ими.

– Хорошо, я возьму вот эти, – пока я был занят с кладовщиком, она уже насыпала небольшую горку.

– Так много? И почему именно эти? – в куче были сложены самые разные по качеству и наполнению камни.

– Они подходят друг к другу.

– Нда? – усомнился я, не видя никакой системы в их нагромождении.

Да ладно, хочет, пусть берёт, раз они «подходят» друг другу, не убудет. Вернулись в особняк, ТриДу с головой ушла в возню с камнями. Понаблюдал немного, как она выстраивает их в одном ей ведомом порядке, и занялся своим делом.

В общем, положение не очень, голова не хочет выдавать гениальное озарение, не выходит ни шиша. Не буду вымучиваться, одену Арсола в то, что есть, наплевав на комплектность и дополнительные статьи за неё. Но! Лишь после того, как определюсь с накопителем. С идеями для которого пока полный голяк. Тот выверт, что смог провести с жезлом-накопителем для ТраАдара, второй раз получаться не хочет.

Нужен, точнее, даже не так, нужны, во множественном числе, камни маны большой ёмкости для создания проекта, к примеру, ожерелья, как предмета, могущего поместить на себе значительное их количество. Так как с нынешними доступными «трёхтысячниками» да при десятикратном штрафе Арсола на стоимость заклинаний, может выйти девайс максимум на пару – тройку заклов. Вдобавок, проблема генерации маны...

– Папа, смотри, что у меня получилось!!! – голос ТриДу, полный радости и гордости.
«Что могло получиться?»

На столе перед ней, мерно мерцающая, вместо прежней кучки лежали всего два камня маны необычного качества, первый вместимостью пять тысяч сто шесть маны, второй – семь тысяч триста восемьдесят четыре.

«Она сама? Сама переделала камни «не очень» в необычки?»

– Я представила вещи, как ты меня учил, и они получились!

– Молодец, доча! Умница.

Заглянув в характеристики ТриДу, увидел: профессии – ювелир, АА.

Идёт по моим стопам, так вроде говорится. На «самопальность» камней указывает их некруглая ёмкость.

– Попробуешь ещё раз? – куй, пока горячо.

– Хорошо.

На складе, находящемся в княжеском замке Белгорода, рассыпали перед ней все имеющиеся камни, в том числе достали из загашника две необычки. Возможно, на их основе сделает шаг выше, к диковинке. Я ВЕРЮ В НЕЁ!

– Тришка, – по своей возможно дурной привычке слегка изменяю произношение имени, – Выбери самые-самые лучшие из всех, – хочу поэксплуатировать детский труд.

Чем расплатиться, уже придумал – на склонах около нашего города – дублёра Имелона, недавно вырос первоклассный горнолыжный курорт с двумя десятками трасс различной сложности, дополненный высотным катком и отелями, иначе экономическая модель летела к чёрту, он требовал бы постоянных дотаций либо захирел. Вот кататься на лыжах и отправимся. В других частях Урала отстроились ещё шесть подобных зимних курортов, думаю, хватит.

Спасибо господам с воли, не оставляли попыток вытянуть у нас дополнительные деньги, чему мы были только рады. По мановению волшебной палочки в виде программы «Асгард» на Руси появились аквапарки, большие океанариумы с безобидной морской живностью, совмещенные с дельфинариями; парки развлечений с аттракционами, в которых также использовались магические движители и т.д.

Пока ТриДу разглядывает и выбирает, порыскал на аукционе в поисках одежды со стагами для Арсола. Поиск выдал необычку – полный комплект кожаной одежды. Набора выше классом не наблюдается, так что беру, ничего не попишешь. Заказ с упором в силу и ловкость своим кожевникам оставил, но сроки исполнения скрыты туманом неизвестности. Озадачу заказом заодно и швей, комплект с упором в интеллект и магию Тьмы, он будет для «колдовства».

Доча закончила копаться, располагаемся в соседней комнате за длинным столом, Тришка раскладывает камни, ожидаю окончания этой важной операции:

– Покажешь, как ты это делаешь?

– Конечно.

Усаживаю на колени, беру руки в свои, прикрываю глаза:

– Приготовились, начали! – вошли в режим конструирования вдвоём.

ТриДу начинает совмещать камни, попутно объясняя мне:

– Смотри, вот так и так, соединяем. Теперь следующий, видишь, какая у него сторона, как раз вписывается вот сюда.

Молчу, так как абсолютно ничего не понимаю. Конечный результат соединения вижу, а из чего она исходит – не вижу!

– Ну, смотри! – горячится дочка, – Это же просто!

«Понятно, что просто, когда видишь незнамо что» – усмехаюсь про себя.

– Триш, ты делай, не отвлекайся, я пока посмотрю за тобой.

– Хорошо.

Заворожённо наблюдаю, как она складывает «мозаику», собирая... цветок? Точно, цветок. Готов.

– Готово, – подтверждает мои мысли дочка.

Превзошла все ожидания, сотворила уник на тридцать семь тысяч двести пятнадцать маны. Вместе с двумя необычками получается уже за сорок девять тысяч, кое-что, но ещё не фонтан. Зачарование? Тут сложно, минимум пять процентов, верхний предел, наверно, процентов в десять, навряд ли выше. Итого, около пятидесяти пяти тысяч. Достаточно или нет? И если недостаточно, то как можно поднять ещё?

Пуговицы! Сделать из камней маны пуговицы! Где-то читал, что раньше их иногда делали даже из драгоценных камней, воспоминание стрельнуло как никогда вовремя. Штук семь в качестве застёжек, по три штуки на обшлагах, и кончики воротника украсить минимум шестью, по три с каждой стороны.

Красиво выкрутился из ситуации, шьорт побери!

Внести пожелания в оба заказа, попросить дочку наклепать. Если ёмкостью выйдут в среднем хотя бы по четыре тысячи, умножить на девятнадцать штук на одном комплекте одежды, получится почти восемьдесят тысяч, вместе с накопителем уже нормально, хоть и без особых излишеств. Ну и ладно, магия для Арсола приятный довесок к физическим показателям, а не основное оружие.

– Что дальше делать будем? – спрашивает ТриДу.

– Хочу сделать тиару на голову в мужском варианте, – решил, что именно стилизованное под корону украшение будет желаемым мною накопителем маны.

Объяснил, как пользоваться интерактивным доступом к аукциону, начали вместе просматривать представленные в нашем регионе изделия. Тришка то и дело с криком тыкала в украшения с явно выраженным женским стилем, пришлось объяснить разницу между понятием красоты мужчинами и женщинами. Пролистав весь аук Руси, понял, что данные украшения прочно ассоциируются с девушками: все представленные были с ажурным плетением, чаще всего с растительным орнаментом. Такие, быть может, не зазорно одеть эльфам (только не ТраАдару), но других персонажей абсолютно точно сразу же заподозрили бы в «голубизме».

Так, всё сам. Простой обруч высотой в палец без всяких украшений, строго и стильно. Материал??? Адамант! Вероятно, мифрил предпочтительней для накопителя, но я что-то слышал, что вампиры его не особенно «переваривают», наподобие зачарованного серебра, так что, от греха подальше не стану его использовать.

Серо-стальной цвет металла и три камня маны посередине лба, своим узором слегка напоминающие королевскую лилию. В этом проекте даже кровь вампиров не нужна, более

того, мне сильно кажется, что она будет вредна. Зачарование? Нет, ничто не должно вульгарно вмешиваться в это творение практичного минимализма.

Вы создали уникальный проект: Головной обруч из адаманта инженер – артефактора Тринадцатого)

Компоненты: образ, фунт адаманта, уникальный камень маны, два необычных камня маны.

Может быть изготовлен в единственном экземпляре.

Обратитесь к кузнецу – великому мастеру и ювелиру – великому мастеру.

Уф, выгорело! Если пройдёт задумка с пуговицами, вообще отлично получится.

Вещичка вышла королевской. В том смысле, что стоит столько, что не каждый игровой герцог сможет себе позволить. И не только по причине цены, хотя данный фактор тоже не последний. Просто этого легендарного металла на ауках продаётся с гулькин нос. Ни о каких тоннах, килограммах или фунтах речи не идёт, собирать приходится буквально по граммам. В то время, когда через товарищей скупал редкие металлы, приходилось ожесточённо драться за него, задирая цены.

К примеру, на обручальные кольца для меня и Милы ушла четверть имевшегося тогда у меня супер-металла, но что не сделаешь ради красивого жеста. Ещё повезло, что у Бахтирена мастерство позволило работать с ним, не каждому в этом мире дано. Лишь с переездом на Русь адаманта стало столько, сколько хочешь.

О-о, надо сделать такое же колечко для Дунг, и узнать насчёт церемонии бракосочетания, вдруг она мечтает о ней. Хотя... официальное двоежёнство? Не стоит, браки у нас на Руси нормальные, «м» + «ж», никаких гаремов или родитель один – родитель два. Кольцо подарю, но официальная жена – одна.

Глава 3

Ладно, это позже. Пока я «в ударе», замахиваюсь на убер-плюшку для Тришки. Основная её «специальность» – магистр, вот и сделаю «волшебную палочку», точнее мини-посох. Обычными по своему то ли росту, то ли возрасту, пользоваться не могла, постараюсь закрыть пробел.

В тайнике, скрытом в стене главной спальни бывшего замка бывшего владельца этих мест, в своё время нашлось семь (кстати, сакральное число) жезлов: четыре стихийных, природы, света и тьмы. Природа встроена в щит Милы, земля – в мой щит, воду Миларена передала Дунг, у которой она является основной боевой магией; а «выбранная» ею в качестве углубленной специализации под-школа льда открыла в жезле новый пласт доступных заклинаний. Огонь отдал мастерам для встройки в щит ТраАдара, как самой развитой у него ветки «дамажной» магии. Остались три: свет, тьма и воздух. Из них и будем творить.

И даже не творить, а со-творять. Опять вместе входим в режим конструирования, дочка заинтересованно ожидает. Три жезла – артефакта, каждый высотой около сорока сантиметров, думаю поставить друг на друга, чтобы получить желаемый мини-посох. Тьма внизу, дискриминация, но что поделаешь...

Затем воздух, так как ставить свет вплотную к тьме не самая здравая мысль, наверху свет. Всё соединяется в единое целое, поверхность чуть ребристая, чтобы меньше скользило в руке.

«И всё?» – «телепатически» спрашивает Тришка.

«Предлагай»

«Взять тот жезл, что у меня есть сейчас, и сделать вот так» – посох слегка утолщается, а на его верхушке появляются три камня маны, которые «переехали» сюда с уникального жезла ТриДу.

«Неплохо, про твой жезл я не вспомнил, пропадёт зря. Тогда смотри» – нижний край посоха немного вытягивается и заостряется наподобие копья, чтобы не быть совсем незащитной в ближнем бою.

Камни маны смотрятся немного аляповато, надо с ними что-то делать:

«Сможешь соединить?» – рядом с камешками «выкладываю» артефактную сферу воздуха.

«Попробую»

Колдует она довольно долго, явно непростая задача, но, в конце – концов, она решена. Осталось сделать посадочное место под уменьшенную в размерах новую сферу. Из адаманта вытягиваю шесть толстеньких прутков, и, проворачивая против часовой стрелки, одновременно смыкаю их вокруг получившегося шара, образуя корзинку, плотно прилегающую к содержимому.

Насадить на жезл, укрепив место соединения, готово! Нас обоих выкидывает в реальность.

Вы создали легендарный проект: Посох трёх ветвей.

Компоненты: образ, жезл «Сияющего Солнца», жезл «Пронизывающей Тьмы», жезл «Владетеля Воздуха», уникальный жезл, неустановленный артефакт, 1/4 фунта адаманта.

Может быть изготовлен в единственном экземпляре.

Особенность: проявляет свойства только у игрока ТриДу.

Требуются два кузнеца – великих мастера, ювелир – великий мастер.

Заранее немного стыдно перед возможными будущими поколениями – у них таких плюшек не будет, даю почти стопроцентную гарантию, все хорошие вещи расхватают задолго до их появления, а взяться откуда-то новым такого же качества достаточно проблематично.

Вдвоём с дочкой вышли практически на вершину мастерства, кое в нашем случае мало зависит от «кругов», Тришка даже артефакт смогла модифицировать, вся в меня, горжусь.

Рассвело, пошли проведать Миларену и Тримку, как можно уменьшительно-ласкательно называть сына. Теперь у меня есть Тришка и Тримка.

Сын спит, умильно морща носик и почмокивая, тормошить без дела не стали, пусть набирается сил, мне будет очень интересно понаблюдать за темпами его роста.

Мысленно хлопнув себя по лбу, открыл его меню, гадая, что получилось с классами. Возможно, как у меня, но не обязательно, Мила могла привнести что-то неожиданное.

Так и получилось, сын оказался паладином – «равновесие», то есть универсалом, как оба родителя. Могущим делать всё, но чуть хуже, чем специализирующиеся конкретно на каком-либо направлении «воины света».

«Да уж, паладин...» – не очень восторженно присвистнул про себя.

«Так... отставить рефлексию и хандру! Это мой сын. И если он будет походить на ТриДу, из него можно вылепить такого монстра, что мама и папа гордиться станут. И я буду им гордиться!»

Похвалились успехами на ниве конструирования, отпросились покататься на лыжах. Вечером всех нас ждёт большой приём в «Паласе» – том большом сооружении с бальным залом, что поставила Колючка в столице вскоре после попадания на тогда ещё материк Асгард. «Палас», на английском «palace», переводится как «дворец», таким образом, можно смело переименовывать его в «дворец культуры».

Вести о рождении наследника с невероятной скоростью неведомыми путями успели разойтись среди жителей столицы, а дальше и всей страны. Взять на заметку, проверить, кто тут у меня такой несдержанный на язык?

Отправляемся кататься в горы нашим полным составом за исключением Милы. Получили море чистого позитива и драйва, осваивая мастерство укрощения лыж. В передовиках неожиданно Дунг, но вспоминая, что она дружна с водой и льдом, можно предположить, что снег тоже вполне расположен к ней. Пора возвращаться, но это явно не последний наш визит сюда, все довольны как слоны.

На бал-приём собралась куча народа, смотрю, уже начали образовываться самостоятельные структуры, главы которых приглашены на торжество министром двора. Надо пообщаться с ними, узнать, чем дышат, наличие проблем и возможная помощь.

Оттанцевав первые два танца (естественно, вальсы), открыв тем самым бал, начал знакомиться с «уважаемыми людьми» государства, которые за не очень продолжительный срок смогли чем-то проявить себя, выбившись наверх.

Их по очереди подводят ко мне, знакомимся, те кратко обрисовывают ситуацию, существующие сложности, если они есть, выработанные пути решения.

Проблема почти у всех одна – сбыт продукции. Понимаю положение, а также понимаю, что мы при создании страны несколько переборщили с численностью людей, занятых той или иной профессией. Жадность до добра не доводит, однозначно. Рекомендую снижать цены на готовый товар, в том числе, чтобы его могла закупать казна и перепродавать вниз. Расширять сферу услуг, диверсифицироваться (какое «умное» словечко ввернул!), вести поиск нового во всех областях народного хозяйства. В общем, не стоять на месте и не ждать милости от высших сил, дожидаться которую, кстати, нереально.

Очередной собеседник, Мирнар Воленович, глава «Союза зачарователей Руси». Прошу подробнее рассказать об организации. Тот в ответ разливается соловьём, расписывая какие они добрые, белые и пушистые. А если конкретно, в чём ваша роль?

Пытается ездить мне по ушам, тупая программа. Задаю вопросы, которые требуют однозначного ответа. Выясняются не очень приглядные вещи: своего рода цеховая организация, старающаяся всеми силами оградить своих членов от конкуренции, выступают против обуче-

ния новых зачарователей, установления единых выгодных для себя цен на услуги и дотаций из бюджета.

Мило улыбаясь, выясняю, кто разделяет его взгляды, не все ли члены «союза»? Оказывается, не все, есть и противники во главе с Тимофеем Кузьмичом.

– Министра внутренних дел, министра юстиции и прокурора ко мне, – распоряжаюсь близстоящим бойцам охраны, придётся им и за посыльных поработать, – И найдите Тимофея Кузьмича.

Мирнар Воленович ничего не понимает, ничего, скоро поймёт.

Как самодержец и самодур, высылаю Мирнара из Белгорода на поселение в отдалённую деревню без права выезда под контроль МВД. Тимофея Кузьмича с его согласия назначаю главой «Княжеского союза зачарователей Руси», где я или назначенный мною представитель имеет широчайшие полномочия, а сам «союз» становится единственной структурой в стране, объединяющей людей данной профессии.

– Министр юстиции, с вас указ, изменения в законах и контроль за преобразованием всех подобных организаций в единые княжеские союзы по отраслям, используя данный образец.

– Выполним.

– Прокурор, полную проверку руководителей, если есть такие же, как этот Мирнар, документы мне, следует решить вопрос оперативно, без всяких отлагательств!

– Есть! – по-военному коротко отвечает «государево око».

Продолжил общение с гостями, переговорив и с только что назначенным Тимофеем Кузьмичом. Перепроизводство и отсутствие сбыта многих категорий товара, бич экономики. Надо что-то делать! Делать? Делать!

Сворачиваю разговоры, лишь кратко знакомясь с оставшимися, чтобы у них не возникло обиды. Прикрываясь необходимостью уделить внимание княгине, покидаю деловых людей. Пара танцев, сплетни под видом новостей, немного наигранные улыбки и смех. Забираю Миларену, которой сегодня не очень комфортно здесь, домой. Дунг с ТриДу являются следом.

– Мерзкое ощущение! – высказывается официальная жена.

– Согласен, заняться им нечем, – характеризую толпу случайных людей, прибывшую к ней, как к княгине, – Но ты ведь жена самодура, так что даю тебе полное право гневаться на неугодных. Я вон сегодня одного выслал из Белгорода, и завтра ещё человек десять минимум. А уж после проверки союзов прокурором, я думаю, к ним прибавится ещё некоторое число. Так что, сразу дай понять, что ты ожидаешь от окружающих тебя, и чего не потерпишь.

– Хорошо.

Политика...

У меня осталась пара часов до того момента, как дилижанс с Арсолом прибудет в игровой Брянск, использую это время для подготовки черновика указа о новых потребных профессиях и отраслях производства. Буду поощрять усилия подданных в получении бумаги и стекла, других полезных материалов; развитии химии, точного машиностроения и станкостроения.

Конечно, у меня есть огромные сомнения, что граждане прямо кинутся осваивать новые отрасли, даже с подсказками в виде полной инструкции по производству, к примеру, той же самой бумаги в реале, ведь здесь она продавалась опять же исключительно администрацией, а зависеть от... врага, будем говорить прямо, последнее дело.

Не пора ли приглашать на ПМЖ сорвавшихся игроков? Или делать прямые предложения людям на воле с нужными профессиями и знаниями, желающим перебраться в игру? Надо крепко думать...

Ладно, пора готовиться к выходу Арсола, сегодня попробую рулить сразу двумя персонажами. Правда, Три будет просто полулежать в специальном кресле, ну и что, учиться надо всегда. Тем более, если задумки осуществляются, потребуется активное управление двумя, а то и тремя персонажами разом.

Первый блин комом, не смог «раздвоить» восприятие, полностью скользнул в Арсола, вновь применил «Иллюзию», скрывая истинный вид, портанулся в безлюдное место за город. Попытка активного раздвоения номер два. Теперь, когда не было давления в виде опасности того, что кто-то увидит облик и уровень древнего вампира, дело пошло на лад. В Белгороде прихватил купленный комплект кожаной одежды, и направился на встречу с самим собой.

Пока дожидался этого копушу Тринадцатого), провёл полную ревизию персонажа. Родича леса и всех эльфийских плюшек нет, правильно, антагонисты. Родич inferно на месте, будет ли это полезно?

Магия тьмы... Бледненько, это ещё мягко выражаясь, уровень подмастерья, развивать и развивать. А это что? На «экране» наблюдаю три иконки доступных заклинаний: «камене-лезвы», «возвращение души» и «высшее исцеление», в настоящее время серых, неактивных, но это из-за того, что нет накопителя маны, внутренний резервуар у меня всегда равен нулю.

То есть, Арсол плоть от плоти Тринадцатого, унаследовал заклинания, изученные тем со свитков. Неплохая прибавка к магии тьмы.

Историческая встреча, одновременно дважды смотрю сам на себя: Тринадцатый на Арсола, Арсол на Тринадцатого.

– Привет, – одновременно говорю двумя ипостасями, немного истерично фыркаю от синхронности.

Передаю – получаю одежду и припасы, в основном эликсиры маны. Переодеваюсь, интересное ощущение, первый раз за всё время игры кожаный комплект, до этого носил исключительно тканевую одежду.

Тринадцатый возвращается домой, основное внимание на Арсола. Портируюсь на камень впритык к Мёртвому Городу, отсюда уже долечу в форме тумана. На закате город кажется вымершим, нарочно прошёлся туда – сюда, ожидая нападения посторонних, но вокруг лишь полная тишина, замершая в ожидании ночи.

Местных уже приучили к мысли об опасности появления здесь в тёмное время? Похвально, слиняли заранее. Ладно, тогда подожду развития событий на площади. Заход Солнца, полностью стемнело. Каким-то шестым или седьмым чувством «замечаю» движение на краю площади позади себя – вампирское сверхчутьё?

Нетерпеливый низший бросается со спины, его инстинкты требуют одного – крови. Для обычных «смертных» он быстр, для меня – почти как в замедленной съёмке. Встречаю тычком рукой в горло, дезориентируя его, затем жёсткий удар в спину, ломающий позвоночник. На некоторое время выключен из игры.

Вокруг меня начинают собираться серьёзные силы, но присутствия древних я не ощущаю. Если эти тупые особи не почуют во мне древнего под «иллюзией», проверю себя в реальной схватке.

Славная вышла битва, вся площадь площади (ну да, тавтология) усеяна телами покалеченных, раненых и оглушённых вампиров. Я кружусь среди толпы озверевших кровососов, стараясь, чтобы не попортили мою шкурку, поочередно отправляя их отдохнуть.

Внезапно их напор исчезает, оставляя меня в одиночестве. Ага, начальство пожаловало.

– Как твоё имя, человечек? Хочу запомнить, чтобы рассказывать детям легенды о глупом храбрце.

– Арсайд, очень смешно, ну или страшно, только у тебя единственная дочь.

– ОТКУДА ты знаешь?!?

– Не надо так волноваться, источник информации у меня очень надёжный.

Снимаю иллюзию, переходя в форму тумана – интриговать дальше не стоит, ещё немного и он кинется на меня, а чем побеждать его в облики Арсола, не знаю.

– Древний???

– можно сказать, слышу, как со скрипом проворачиваются шестерёнки в его голове, – КТО ТЫ?!

– Воплощение Тринадцатого, – принимаю обычный гуманоидный вид.

Патриарх молчит, вперёд выходит Солана, направляясь ко мне.

– Дочь!

– Спокойно, не думаю, что он причинит мне вред.

– ...похож, – делает она вывод после внимательного рассмотрения моего лица.

– Конечно, похож. Я это он, а он это я. Кроме того, могу напомнить, как мы познакомились, как я снимал с тебя один артефакт-ошейник и каким именно образом это закончилось. Помнишь вкус жареного кабанчика?

Она слегка зарумянилась.

– Также могу напомнить вам обоим о походе к Урхолу. Кстати...

Что я доказываю? Есть же гораздо более простой способ, короткое мерцание межпланового перехода, и рядом со мной встаю я сам в образе Тринадцатого (как бы умом не тронуться с этими разделениями!), который повторяет слова Арсола:

– Он это я! Убедились? – обратный переход, пока очень тяжело контролировать две активные ипостаси, необходим опыт и тренировка.

– И зачем ты пришёл? – Арсайд понимает, что моё явление не просто так.

– Ты должен нам выполнение одной просьбы.

«Не думал, что потребую так скоро?» – у патриарха не очень любезное выражение лица.

– А что делать с братьями, которых ты покалечил?

– Оттащить домой, регенерация должна справиться. Это им урок, правильно определять силу жертвы, иначе можно самим стать жертвами.

Арсайд махнул рукой, подчинённые подскочили к лежащим в художественном беспорядке телам, подхватили их и потащили в подземный лабиринт, восстанавливаться.

– Что у... вас за просьба? – желает прояснить патриарх.

– Надо вырезать королевский род эльфов.

– НЕТ! На это я не пойду!

– Ты клялся...

– Любое другое место, но туда не пойду! – Арсайд напуган, но тщательно скрывает.

– Что там такого страшного?

– Это самоубийство, у королевского рода много магов и артефактов, их магия жизни погубит многих наших братьев, а ещё у них есть зачарованное серебряное оружие!

Ну да, разрабы не могли не прописать такую защиту от других игровых фракций, иначе бы выглядело не по-настоящему, слишком просто для решения силовым методом. Против других местных группировок у королевского рода наверняка тоже есть своё противоядие, как и у тех против эльфов. У вампиров, к примеру, это их подземные лабиринты, в которых ушастым придётся очень несладко, вздумай они их штурмовать.

– Понятно. Другой просьбы, которую вы поклялись выполнить, не будет. Единственно, могу сказать, что штурмовать будем не в одиночку, постараюсь пригнать людишек на убой, а мы уже неотвратимым ударом добьём врагов.

– Всё равно это безумная затея, – кочевряжится отец Соланы.

– Я не понял, вы отказываетесь от своей клятвы? Быть может, вернуться в образе огненной птицы и выжечь гнездо, оставшись последним древним вампиром? Думаю, так будет проще.

– Не угрожай мне, человек... – рычит патриарх.

– Батенька, вы что-то попутали, в этой ипостаси я – древний вампир. И я не угрожаю, а говорю, что если вы отказываетесь от своих слов, за это придётся ответить.

– Демоны тебя задери, ладно, если приведёшь достаточно мяса на убой, мы пойдём на дело!

– Надо было так нервничать? Дал слово – держи его. Иначе не давай.

Патриарх на это только фыркнул. Однако взаимопонимание наладить всё же удалось.

Остаток ночи посвятили зачистке данжей с противниками верховной власти Арсайда – я решил немного потренироваться во владении телом. Ограничениями Системы патриарх сам зайти в подземелья не мог, а вот со мной получилось. Всех встреченных недругов ловили, вязали цепями и тащили на выход. К утру на центральной площади Мёртвого Города скопилось под триста вампиров из стана несогласных властью древнего во главе со своими вожаками. Всё теми же серебряными цепочками их всех приковали к камням, дожидаться восхода Солнца, чтобы провести казнь и навсегда развеять их сущность.

– Отлично! – Арсайд очень доволен, врагов у него не осталось.

– Пошли, пора спускаться вниз, Солнце скоро взойдёт, – Солана зовёт меня с собой.

– Мне Солнце не мешает, – ошеломляю её и всех остальных окружающих.

– Солнечный... – шепотки вокруг.

«Нет, только не говорите, что и у кровососов есть пророчество!?! Не хочу!!!»

Ожидаемой порции информации не подгрузилось, так что, что там с этим «солнечным», мне выяснить не удаётся: «мои» вампиры в быстром темпе прячутся в подземелье, а у меня желания идти вслед за ними ни капли не наблюдается.

После минут двадцати постепенного просветления, солнышко, наконец, выглянуло из-за горизонта, своими лучами потянувшись к жертвам. Прикованные вампиры подняли жуткий вой, многие начали умолять меня отпустить их, некоторые предлагали принять власть над ними, проведя ритуал подчинения.

– Покойтесь с миром! – отвечаю тварям, переподчинять их не хочу, наверняка это связано с кровавыми процедурами, которых, к тому же, я не знаю и знать не хочу.

Блин, вот, наверно, бес меня попутал создать эту аватарку в виде вампира. Не сказать, чтобы я уж прям такой весь из себя чистюля, но «роль» кровососа не для меня, брезгую, откровенно говоря.

Не иначе тот же бес вложил в голову «гениальную» мысль сделать ТраАдара королём эльфов, ЧСВ взыграло, головокружение от успехов: «да я их всех одной левой уделаю!».

Обречённые на смерть упыри вспыхивают один за другим, казнь жестока, местные вампиры от солнечного света не сгорают мгновенно, а горят будто на костре, с жуткими криками. Честно говоря, мне их не жаль, обычные хищники, вроде волков, в них нет ни капли приписываемой киношной изящности или геройства.

Вопли умирающих мешают думать о будущем, отхожу подальше, раздумывая, не занять ли мне инстанс, освободившийся после скоропостижной смерти Урхола? Помнится, там была подземная пещерка с входом, в который могут протиснуться только высшие вампиры в виде тумана, да феникс. Точно, так и сделаю, временно забросив эту аватарку в спящем виде внутри дома-палатки.

Гроб Урхола, стоящий на постаменте, сначала хотел выкинуть где-нибудь и спалить, но случайно прочитав свойства: «излучает некротические эманации, способно видоизменять животных, насыщая силой Тьмы», решил, что такая вещь в хозяйстве вещь полезная – положить кому в подвальчик, пусть радуются крысам – мутантам. Чтобы самому не дышать гадостью, на время закинул гробик на Северный полюс, надеюсь, здесь ни до кого не сможет дотянуться.

Закончив с Арсолом, сознанием полностью вернулся в «основное» тело, запоздало сообразив, что бездарно спалил, в буквальном смысле слова, ценный ресурс – кровь трёхсот вампиров. Мог ведь нацедить хотя бы с высокоуровневых главарей.

Глава 4

Письмо – отчёт от ЛюблюБорщЪ, пришло, видимо, когда ненадолго появился в плане Земли по вызову Арсола. Почитаем, что пишет. Шустрый какой, всеми правдами и неправдами набрал полтинник членов клана, прошли задание на постройку собственного замка, теперь в нетерпении бьёт копытом, вопрошая: когда начало стройки? Возможно, он просто ещё не до конца доверяет мне, стремится выжать максимум финансовых благ, ведь замок будет числиться в его собственности, в крайнем случае можно продать.

Хорошо, встречаюсь с лидером клана, передаю «чёрный» нал сразу на форпост второго уровня с телепортом пятого (что по стоимости оказалось чуть ли не равнозначно), позволяющим раз в сутки бесплатно прибывать в клановое укрепление из любого места региона.

– Форпост поставишь по этим координатам, – скидываю ему точку на карте в глубине болота Чёртового леса.

Сначала думал, чтобы он строился в горах на востоке столичного региона, как поступало абсолютное большинство местных кланов, но местечко посреди топи всё-таки победило. Островок по размерам подходил для будущего замка, если немного потесниться, влезет и крепость, но это дело отдалённого времени. Пути посуху не существовало, трясина непроходима, поможет разве что глобальная заморозка. Но магов таких рангов в малых кланах не бывает, тем более им потребуются килотонны маны, форпост фактически неприступен. А что ещё требуется тем, кто будет отбирать собственность у других игроков?

– На твой кошелёк ушло пятьдесят тысяч рублей. Если кто-то заслуживает, можешь простимулировать. Добирай игроков, как только достроится форпост, надо быть готовым объявить войну какому-нибудь малому клану в независимых горных республиках. Подыщи подходящий, не состоящий в союзе или альянсе.

– Мы что, будем воевать с ними?

– А что, ты против? По-моему, подходят как нельзя лучше, из наших точно никто не будет возражать, многих достали своими повадками.

– А стационарные телепорты? Они же постоянно будут бегать сюда, пытаться подловить наших.

– Во-первых, замучаются подлавливать. В Чёртовом лесу их можно валить без оглядки на покраснение, небольшое жертвоприношение на алтарь Мараны и игрок снова чист аки младенец. Во-вторых, неужели тебе уже надоело работать и зарабатывать приличные деньги?

– Нет, просто...

– А если просто, то, в-третьих, это не твои заботы. Так что, выбирай цель, просмотри выстроенные потенциальными жертвами башни и форпосты, как их лучше брать. Добирай игроков нужных классов. Если найдёшь очень хороших, маякни, выпишу для них денежную премию. Не дрейфь, прорвёмся!

Оставил я его явно озадаченным. Надеюсь, он воспримет всё как надо, чтобы я не разочаровывался в нём. Конечно, станет немного жаль, но не потраченных денег, которые я взял в чужом кармане, а затраченного времени.

Пора заняться нужным делом, как я мог забыть про стационарные телепорты, ведущие в Россию из сопредельных стран? Их немало. Псков и Новгород страдают от набегов прибалтийских кланов, Смоленск задыхается от поляков. На рубеже от игровых Брянска до Ростова-на-Дону немного другая ситуация, там нет Диких Земель между двумя государствами, идёт перманентная незатухающая война, немного сдерживаемая лишь покраской персонажей в красный за убийство. Там же находится Мёртвый Город.

Ставрополь, Астрахань и Волгоград под набегам кавказских «государств». Регионы к востоку, начиная от Оренбурга и далее, имеют на своей территории телепорты из бывших рес-

публик Советского Союза и Монголии. Но самая тяжёлая ситуация в Краснодарском крае. Таманский полуостров отдан Турции, там стоит не историчный в этой местности город Кафа, в центральной мечети которого расположен гигантский телепорт, буквально за копейки переносящий «правоверных» через Чёрное море, чем они не преминули воспользоваться в целях грабежа и наживы.

Первоначально предполагал уничтожить порталные камни Мьёлхиром, как делал со стационарными телепортами во время нападения иностранных игроков на Чёртов лес, но затем в голову пришла мысль, от которой широко и гаденько ухмыльнулся.

Скорп, Шах, для вас есть работа по перетаскиванию тяжестей, Гек со мной на охране. Через два часа вселенская подлость была сделана: прибалтийские телепорты частью оказались в горах Кавказа, частью около европейских столиц. «Горные» соответственно в Прибалтике и возле Майами и Нью-Йорка. Польские целиком «переехали» в Германию.

Бывшие советские республики получили по парочке выходов от соседей, чтобы не расслаблялись, остальные очутились возле городов Восточного побережья США. Лишь Монголии не досталось «входящих» приёмных камней, их по малочисленности игроков просто стопчут, а «выходы» перенёс в степной Техас.

Пока не поднялась шумиха на форуме и жалобы администраторам по поводу моих «проделок», последнее дело на сегодня. Привлекаю Ивана и Елену, ведь такое приключение, первое и прежде немыслимое в этом мире – будем разрушать игровой город, который «по идее» не уничтожим. Но это мы ещё посмотрим...

Они отвлекают внимание, я ломаю телепорт. Поехали! Соратники, стоя за стенами города, поочередно ломают свитки «землетрясения», найденные в тайнике, их у нас всего пять штук (логики до конца не понял: хозяин бывшего Асгарда рассчитывал получать свитки и вещи «из воздуха» по своему желанию в любое время? Почему так мало запасов?), на Кафу желательно потратить максимум четыре, хотя бы один такой свиток хочется оставить в запасе.

Рассчитанным сдвоенным ударом взламываются две стены, они держатся на честном слове. Третий свиток бьёт в угловую башню, уходя вглубь города. Крепостные стены, будто костяшки домино, начинают осыпаться, обнажая значительную протяженность периметра. Следом в ход пошли свитки «метеоров», по сообщениям паладина и воришки, они уничтожают городские здания. Виртуальность прогнулась!

Мой выход. Скорым шагом прохожу к телепорту, зелья семьи Чхо приняты, здоровье Соланы активировано, эссенция из мохнокрылов выпита (гадость!), Мьёлхир в руках.

Круговой призрачный меч, чтобы не мешали посторонние, и молот начинает работу по разрушению. Однако, большой порталный камень лежит как ни в чём не бывало, полное впечатление, что Мьёлхир бьёт по невидимой броне, на сантиметр не доходя до поверхности.

Пол под ногами нервно подрагивает, когда очередной «метеор» падает с небес на грешную землю, снося кварталы. Наверно, пора отзывать напарников, они сделали всё, что могли. Дальнейшее их пребывание тут может быть опасным.

Как же проломить броню? Без слома телепорта проведённая операция практически теряет смысл.

Кумулятив!?

Э-ээ, при чём тут кумулятивный боеприпас? Подсознание отреагировало на запрос: «проломить броню» вполне логичным на её взгляд ответом.

И где я тут найду снаряд, который неимоверным давлением продавлирует (а вовсе не прожигает) танковую броню?

Похоже, озарение сработало вхолостую. Хотя... продавит. Есть идея!

Три призрачных магических меча встают на порталный камень тремя ножками – минимально необходимое количество для устойчивости. Сверху вогнутой полусферой ложится

серая плёнка – щит. Получился своего рода казан на треножнике. Теперь надо пробежаться по периметру здания, ломая стены и поддерживающие колонны, чтобы обвалился купол.

Сделать это оказалось не так и просто, пришлось помахать молотом. Правда ломать все стены не понадобилось, при отсутствии одной из поддерживающих стен, купол обваливается сам, причём в центр – то, что доктор прописал.

Один из магических мечей, на который выпала наибольшая нагрузка, внезапно резко уходит вниз, в порталный камень. От места «прокола» змеится широкая трещина, раскалывающая телепорт на две неравные части. Конструкция опрокидывается, рассыпая камни купола, вынужден отпрыгнуть, чтобы не получить каменюкой в лоб.

Победа, в принципе можно уходить. Но хочется закончить эффектно.

Переход в Белгород, хочу взять Дунг с её «Жезлом Непроглядной Бездны». ТриДу крутится тут же, хвалится уже сделанным легендарным «Посохом Трёх Ветвей». Что ж, хоть и не рассчитывал на тебя, но тоже пойдёшь, увидишь с дальнего расстояния грязь войны.

Всей нашей компанией, опять же за исключением Миларены, грузимся в бриг-магоход. Отчаливаем, переход в местное Азовское море, километра три от Кафы.

Инструктирую по предстоящим действиям. Иванон и Колючка включают камеры, готовясь снимать фильм – катастрофу.

Дочь, ты начинаешь. Запыхиваю маной напрямую от себя, она вызывает ураган, кружащий вокруг нас. Он поднимает волны выше и выше, расходясь всё шире.

– Выдай всё, что можешь! – подбадриваю Тришку, она старается. Волны высотой метров в десять ходят кругами, мы как бы в «глазе бури».

Елена матерно восторгается окружающим, Бахтирен немного сблелнул с лица.

– Смертельная волна! – команду Дунг.

Она вызывает мини-цунами, я поставленным щитом – серой плёнкой ограничиваю сектор его движения, направляя ярость водной стихии, приправленной ураганом, прямым в створ частично разрушенной крепостной стены Кафы.

Невидимая рука хватает наш кораблик и одновременно возносит на высоту десятка метров. Мы валимся на палубу, желудок подпрыгивает, а затем проваливается куда-то вниз. Сейчас мы в первых рядах стремительного наступления волны – убийцы на город.

– Держись! – открываю «грузовой» портал прямо по ходу движения, заскакиваем в него, вываливаясь в море на Руси подальше от берега.

Ощутимо хлопает об поверхность воды, точно сориентировать судно по вертикали не удалось, хорошо, что все стояли, вцепившись в поручни, обошлись небольшими ушибами.

– Я обратно! – в возбуждении кричит Колючка, исчезая во вспышке межпланового телепорта. Иван уходит следом, подстраховать.

Мы же спокойно портируемся поближе к месту постоянной стоянки судна – ВМБ «Вольга», причаливаем.

– Прошу на выход, – оборачиваюсь к моим «девочкам» и тупо смотрю на резко выросшую, как в прямом, так и в переносном смысле, дочку. Примерно двадцатилетняя (насколько разбираюсь) девушка триста пятьдесят седьмого уровня с ярко-красным ником.

Дунг и вовсе пятьсот одиннадцатая, а цвет ника претендует на звание «идеал красного».

Минут через пятнадцать возвращаются «военные корреспонденты», тоже с красноватыми никами.

– О-го! – Елена увидела повзрослевшую дочь, а затем уровень Дунг, немного завистливо вздохнув.

– Там полный абзац. Стена, глядящая на море, не устояла, многие здания разрушены, город засыпан метровыми наносами песка и ила, в котором копаются турки, кто-то ищет своё имущество, а кто-то мародёрит. Большинство городских неписей убито. Впрочем, самого

города больше не существует, во всяком случае, никакого оповещения о безопасной зоне при входе внутрь не выскакивает.

– Пошли, выложим видео, а потом надо отмыть красноту, – говорю Ивану с Еленой.

Не сильно качественный монтаж, заключающийся в основном в вырезке ненужных сцен и сокращении времени ролика, и наше очередное «творение» начинает восхождение к вершинам популярности. В конце видео я не смог удержаться, чтобы прямым текстом не намекнуть игрокам, что города с безопасным режимом, как и многих неписей, больше нет, а лавок там было порядочно.

Охотники за наживой быстро дождут турок, оставшихся без защиты и усиления через телепорт.

Затем в сопровождении телохранителей совершили паломничество к Маране. Богатые дары отбелили наши ники, неплохой день вышел...

* * *

– Это чёрт знает что такое! – шипел Анжело Джори на своих вечно виноватых подчинённых, – Он нас ни во что не ставит! Нарушает все правила игры. Это же надо додуматься, уничтожить игровой город! А перенос установленных нами стационарных телепортов? Вообще ни в какие рамки. Нас завалили сотнями тысяч жалоб, причём, большая часть от граждан Америки в связи с нападениями на них пкшеров из других стран. Наши граждане не могут нормально играть, эти дикие люди кидаются на всех подряд, невзирая на покраску в красный. Надо с этим что-то делать!

«А ведь некоторые эксперты в своё время предлагали убрать эти порталы из России, на основе поведенческой и мотивационной психоматрицы Тринадцатого предсказывая примерно такое развитие событий» – про себя вздохнул Билл Клайф.

– Билл, что молчишь? Когда уберёте эти телепорты?

– Сэр, делаем всё возможное, но попытки удалить объекты ни к чему не приводят, системная ошибка.

– И? Они так и будут стоять на нашей территории?

– Программисты работают над этой проблемой.

– Ты мне зубы не заговаривай! – психует хозяин игры, – Работают они! Когда результат?!?

– Сэр, вы вольны меня уволить, но никаких гарантий дать не могу. Я ранее вам уже докладывал, что мы теряем контроль над игрой, с тех пор улучшения положения не было...

Минутное молчание:

– Неужели мы вообще ничего не можем сделать? – спрашивает Анжело.

– Кое-что можем.

– Говори! – не выдержав, вмешивается Стив Хопкинс, который в связи с суматохой и происходящими непонятками находится в положении «подвешен за яйца».

– Убрать перенесённые стационарные порталы не получается, остаётся сделать местность вокруг непроходимой для игроков.

– Что значит «сделать непроходимой?» – уточняет хозяин игры.

– Самый простой путь – разместить прямо на месте нахождения камней вулканы. Через озеро лавы никакими игровыми методами перебраться не получится. К тому же, по предположению экспертов, вполне возможен вариант, при котором порталы утонут в лаве, тем самым полностью решая вопрос несанкционированного доступа разного сброда на наш континент.

– Тридцать четыре вулкана вдоль всего восточного побережья? – задумчиво сказал-спросил Стив, – Не слишком много?

– Другие варианты, типа кислотных озёр или локаций с зашкаливающим уровнем опасности мобов, не дают полной гарантии, причём ничем не лучше вулканов.

– Хорошо, делайте, – дал согласие Анжело.

– Что делать с телепортами в Европе, сэр?

– А что с ними не так?

– Игроки в Германии сильно жалуются на наплыв поляков, быть может, там тоже сделать вулканы?

– Не стоит, лучше постарайтесь поставить хотя бы один стационар в обратном направлении, ясно?

– Да, сэр.

– Последний вопрос. Как можно выманить Тринадцатого, чтобы я встретил его, так сказать, лицом к лицу?

– ...попробовать через корейский или русский кланы, поискать, с кем он общается, заставить написать письмо с просьбой о встрече, – не совсем уверенно высказался начальник службы мониторинга.

– Вот! Можешь, когда захочешь! – похвалил Билла Анжело, – Стив, напряги всех, но найди мне того, кто контактирует с Тринадцатым, понял?

– Есть, сэр, – отозвался исполнительный директор, в душе матеря Билла Клайфа за подкинутую срочную работу.

Глава 5

После «спецоперации» наступила некая апатия, идти и что-то делать не хотелось. От предложения Колючки разнести пару данжей отказался, это в ней неизрасходованная энергия бурлит, я же чувствую себя выжатым.

Решил погулять с Милой и ТриМилом, молодой отец, забросил жену с сыном. Ух ты, что я вижу! Глазам не верю! Детская коляска из преобразованного мифрила. Буквально обнюхиваю конструкцию – она совершенно точно из реала, наверно Елена с Иваном скопировали из инета.

– Огнила с Бахтиреном сделали по чертежу, который им Колючка с Иваноном дали, – подтверждает жена, – Так удобно, ты не представляешь! И такая лёгкая.

Насчёт удобства представляю, не зря же люди их в реале используют. Вместо шин применено редкое местное дерево – гуанчи, не резина, конечно, но довольно мягкая и пружинистая.

Этак скоро паровой двигатель в игру перетащат – в принципе, ничего особо сложного, особенно для тех, кто на «ты» с техникой. А это очередной виток прогресса, появление паровозов и пароходов. Что приведёт к вырубке лесов на топливо, ведь ни уголь, ни нефть в «Единственной» неизвестны. Придётся принимать жёсткие меры в отношении тех, кто захочет перетащить наш мир в век пара. С другой стороны, развитие неизбежно, и тот, кто его отрицает, запросто может оказаться неконкурентоспособным в главном, определяющем силу государства – военной мощи. Что делать?

– Три, о чём задумался? Идём? – Миларена уже уложила сына в коляску, и теперь вопросительно смотрела на меня.

– Да, конечно, идём.

Прогулка по улице немного напрягает, почти все встречные подходят, чтобы выразить «верноподданнические» чувства, некоторые бесцеремонно пытаются заглянуть внутрь коляски, увидеть княжича. Телохранителей не взял, самому отталкивать местных некомильфо, хотя руки так и чешутся показательно отоварить кое-кого молотом.

– Пошли-ка, – говорю Милке, направляясь в телепорт, – Вот, гораздо лучше, – перенеслись в лесопосадку вокруг княжеского замка, посторонние здесь не бродят, тихо и свежо.

Качу коляску по утоптанной дорожке, левой рукой прижимая к себе любимую. Лепота. Сделали кружок, дошли до беседки на берегу озера с видом на храм. Присядем ненадолго. ТриМил беззаботно дрыхнет, ему «по должности» положено. Я же усаживаю жену к себе на колени, заключаю в объятия.

Она закидывает руку на плечо:

– Хорошо здесь.

– И не говори.

Некоторое время сидим, наслаждаясь видом. А я ещё и тактильными ощущениями.

– Нет, Три, не здесь, – Мила останавливает поползновение моих шаловливых ручек.

Грустно вздыхаю. Жаль, очень жаль! Как говорится, кто о чём, а я о том самом. Но нет, так нет, попробую вечером, в результате почти уверен.

Собираемся идти дальше, но глаз вдруг «царапает» какая-то неправильность. Что-то насторожило, но ускользнуло от осознания. Медленно скользя взглядом, внимательно оглядываю округу, вроде бы всё как обычно. Уже думаю, не померещилось ли? Стою в сомнениях.

Движение в храме! Нечто белое и большое в виде облака проскользило меж наружных колонн. Что такое? На древнего вампира не очень похоже, слишком велико, да к тому же Солнце ещё ярко освещает землю...

Боевая тревога! Оцепление княжеского замка по внутренней и внешней стене. Торопливо увожу отсюда жену с сыном.

Телохранители, маги-телепортаторы для антимагического щита под прикрытием паладинов-заступников, жрецы, а также экзорцисты и эзотерики, пойдут в храм непосредственно со мной, остальные в охране и поддержке.

В полной боевой готовности выдвигаемся к храму, оббафаны и залиты лучшими эликсирами. Нехорошее предчувствие почему-то гложет душу. Дошли до подножия ступеней, эзотерики начинают шаманить, экзорцисты наготове, при обнаружении цели сразу применяют свои умения.

– Большие возмущения астрального поля! – докладывает старший десятка эзотериков – человеческих шаманов.

Будь я в реале, я бы только посмеялся такому заявлению, и уж конечно, не стал бы задерживаться возле человека, говорящего такое. Но тут другое дело, «астральное поле» вполне реально, может быть, даже чересчур. Какая-то сволочь пролезла в наш мир сквозь невидимую щель, и, что гораздо хуже, смогла добраться до закрытой локации, недоступной даже создателям игры.

– Вы можете определить кто внутри? Справитесь с ним или готовиться к штурму?

– Минуту...

Внезапно весь десяток эзотериков заваливается набок, у старшего горлом идёт кровь, он дёргается и замирает. Сдох что-ли...? Кастую «возвращение души», следом «высшее исцеление», так как выглядит он не очень. Начальник группы шаманов, не вставая с земли, докладывает: «Очень сильное существо!».

Блин, а то я уже не понял!

– Строй сомкнуть, двинулись! – эту непонятную тварь надо уничтожить или выгнать, пока не поздно.

Поднимаемся вверх по ступеням, входим во внутреннее помещение, вон оно мелькнуло впереди! Экзорцисты не успевают или не могут справиться, тоже умирают без видимых причин. Тела оперативно отгаскивают назад, жрецы воскрешают. Это уже серьёзно напрягает.

Чем бить врага? Светом или Тьмой?

«ТриДу, ты нужна мне тут!»

«Иду, отец»

Мы медленно приближаемся к нечто, засевшему в глубине, сильно мешают колонны, поддерживающие потолок. Хочется верить, что мы победим, хотя бы просто запылав большим количеством.

Противник не даёт нам времени, «лёгкое» касание строя заступников туманным жгутом, и часть из них разлетается, словно кегли. На жгут тут же обрушивается всё доступное: и магия, и спецумения. «Гнев небес», «изгнание зла», «божественные молоты» и «мечи правосудия», кажется, сталкиваются в воздухе, настолько их много, впрочем, не принося никакого видимого результата.

Значит, пробуем Тьму, как раз ТриДу подросла. Сейчас сгруппируемся, и бросок к врагу:

– Паладины, сомкнуть строй, «божественный щит», вперёд, пошли! ТриДу, что там у тебя самое убойное из магии тьмы, готовь.

– «Поцелуй тьмы», готовлю...

Стремительным натиском «зажали» облако в углу, обстреливая всей наличной магией, оно ярится, стуча жгутами в «божественные щиты» словно боксёр.

– ТриДу!

– Не могу применить, заклинание не видит цель!

Бляха-муха, этого только не хватало, у паладинов же щиты сейчас закончатся.

– Пробуй воздухом! – переориентирую её, сам пытаюсь достать непонятную субстанцию серой магией. Используя «призрачный меч», лишь пробил дыру в стене, сквозь «облако» он прошёл, не замечая препятствия.

Божественные щиты закономерно заканчивают своё действие, облако набрасывается на бойцов, опустошая бары их жизни. Магия на сущность не действует. Здоровье Соланы в откате, только сегодня использовал, а без него Мьёлхир неполноценен.

Как тебе понравится светящаяся сфера, что отпугивала вампиров? Вытаскиваю из инвентаря, и направляю в сторону убийцы. Непонятное облако задрожало, а затем стремглав прыгнуло на сферу, заодно обволакивая и меня. Миг, и той нет, будто выпитое запойным алкоголиком. Субстанция начинает слегка светиться. Моё здоровье резко проседает, словно его высасывают мощным насосом.

Ну нет, так не пойдёт! Достаяю из широких штанин последний большой козырь. Со второй попытки «перевёртываюсь» в феникса. Широкий взмах руками – крыльями. Облако не выгорает как Урхол, крылья движутся, преодолевая осязаемое сопротивление.

Дыщ-щъ, прилетает чувствительный удар в район между плечом и шеей. В ответ начинаю махать крыльями как взбесившаяся курица.

Дыщ-щъ. Следующий удар противника пришёлся в голову, вызывая звон в ушах и лёгкую дезориентацию. Пока очухивался, от неожиданности отступив на пару шагов, в грудь прилетает следующий, меня попытались сбить с ног.

Ярость вскипает внутри, выплёскиваясь наружу. Обводы тела вспыхивают белым, гораздо более горячим, чем обычный красноватый, огнём. Сопротивление субстанции моим движениям резко ослабевает, оно старается отодвинуться от меня.

Пытаюсь увеличить в объёме, не сильно удаётся. Но рубящие махи конечностями явно начинают достигать цели, чувствую, что его «плоть» потихоньку стораёт.

Сокрушительная плюха ментального плана, нокдаун. Прочухиваюсь, облако мутзит меня жгутами, превращенными в подобия мечей, раз за разом с силой пытаюсь проткнуть грудь.

Тварь! Ярость переходит в неистовство, чисто берсеркер, когда своя жизнь становится не важна, только бы добраться до врага, вцепиться в него зубами, порвать на куски, уничтожить, и будь что будет.

Незаметно для себя меняю форму на гуманоидную, сознанию она привычней. Ловлю один из жгутов, отрываю напрочь. Мьёлхир прыгает в руку, срабатывает рефлекс: когда он наготове, я почти всемогущ. С остервенением бью им по дымке. Совершенно неожиданно его столкновения с неплотной взвесью дают результат – она приобретает «материальность», луплю по тому, кто пытался убить меня.

Облако перестраивается, оттягиваясь назад, не желая гореть на моём огне. Обмениваемся хлесткими плюхами, попытки закрыться от которых тщетны. Уже с трудом отмахиваюсь, соображая, как бы «покрасивее» слинять.

Видимо, у противника бродили такие же мысли, дымка резко отпрыгивает прочь, принимая человеческий вид, в смысле, голова, туловище, руки, ноги. Судя по облику – мужик, если не какой-нибудь трансформ, которому внешняя форма пофиг.

Знатно я его отмудохал, сквозь боль усмехаюсь я – белизна тела усеяна многочисленными тёмными пятнами «синяков», назовём это так. Только, боюсь, выгляжу ничем не лучше, я бил молотом, но пропустил-то значительно больше него. Вполне возможно, у нас техническая ничья.

– Стой! Ты понимаешь меня?

– С трудом, – отвечаю, пытаюсь отдышаться.

С чего бы эта сволочь захотела поговорить? Не понравилось угощение молотом? Чёрт, грудина болит, куда он долбил мечами – жгутами, не могу вдохнуть полной грудью.

Язык переговоров, если не ошибаюсь, средне-рунический. То есть, не древне-рунический, которым, возможно, оперировали ещё Создатели и первые Древние, но и не «современный», испытавший очень большое влияние в первую очередь языков бохков и дьяволов, а также в меньшей степени некоторых других.

– Кто ты?

– Я это я, а вот кто ты, и что делаешь в месте, которое принадлежит мне?

В общем, доверительно пообщаться не удалось, каждый скрывал информацию о себе. Не найдя общего языка, я бочком-бочком выскользнул из Храма. На грани духовно-морального изнеможения волевым усилием сотворил вокруг здания защитный полог, скомбинировав в колдовском плетении серую магию, магию адского огня и огонь феникса. Надеюсь, это остановит незваного «гостя». А дней через пять я вернусь, умение от Соланы откатится, молот будет полностью боеготов, и тогда этому безроговому козлу в виде белого облачка точно не поздоровится, раз уж сегодня прилично навалял ему.

Самочувствие оставляло желать лучшего. Перекинувшись обратно в человека, аж взвизнул от прокатившейся по телу волны боли. Болело всё, от мизинцев на ногах до кончиков ушей. Никакая лечебная магия и умения жрецов – друидов помочь были не в силах.

Подскочивших помочь Ратгара и Дорната, подхвативших под руки, отогнал громким шипением, скривившись от приятных ощущений в пострадавших конечностях.

Стоя и стараясь не двигаться, дождался Дунг, которой когда-то в великом озарении передал заклинание «Отвращение смерти», применить сможет, от тильды до сих пор не избавилась.

Заклинание зачитывается, результата не чувствуется. Это обескураживает меня, на закл тайной магии Природы, честно говоря, очень рассчитывал.

Остаётся последний вариант, если не хочу дожидаться естественного выздоровления, которое может растянуться на приличное время.

– Три? Что с тобой? – удивилась Марана виду моей скособоченной в гримасе боли мордочке, – С кем ты так подрался?

– Большое белое облако, в конце принявшее форму человека. Сможешь помочь с лечением?

Она попросила перевернуться в тело феникса. В богоподобном теле ей лучше видны кружащие потоки энергии.

– Как сильно порваны каналы энергоструктуры! Чудо, что ты не изжарился при попытке применить магию...

Она сосредоточенно восстанавливает пресловутые «каналы»:

– Слушай, я, конечно, уверена не до конца, но, похоже, ты дрался с Древним...

«Ну, да, точно. Он же разговаривал со мной на средне-руническом!»

* * *

Ревокат с удивлением изучал сферу, которую поставил вокруг храма странный... человек??? Да нет, хмыкнул Древний, это уже не человек, только внешняя оболочка. А вот кто он на самом деле – большой вопрос. Во-первых, несомненно чувствуется сила одного из первых Древних, хорошо, что он не сумел применить её правильно. Во-вторых, сила отколовшихся от бохков дьяволов, что немного не вяжется с предыдущим источником. И в-третьих, сила немногочисленной группы людей, которых Древние называют Ускользящими – они не признают над собой никакой власти, путешествуя по всей Вселенной и обладая собственной непонятной силой – магией, чья природа и происхождение неизвестно, а повторить её никому не удаётся.

Так что, этот защитный полог ему не по зубам, да и не слишком много у него сил после бегства из своего мира, захваченного по обычаю многочисленной семьёй бохков после долгой и крайне ожесточённой войны, когда планета лежала в руинах, а остатки цивилизации еле теплились крошечными уцелевшими анклавами.

Ревокат вынужден был для спасения своей бесценной жизни почти подчистую вырезать один такой, городок с населением тысячи в две послужил источником энергии для межмирового портала. Взял почти всех жителей «тёпленькими», когда они пришли к храму молиться ему о спасении, немногочисленные оставшиеся в живых явно прокляли его после ухода.

Цель путешествия – планета под названием Земля, где проживала достаточно близкая родня. По последним имеющимся у него данным, местные Древние довольно успешно держали оборону. Надежда на родство еле брезжила, в тяжёлые времена все выживают, как могут, нахлебники, хоть и родственники, никому особо не нужны, но податься куда-то ещё Ревокат не мог, в других мирах он вообще без защиты, просто халявный источник Силы, бери и поглощай. Он понимал, что даже будучи принят родней, попадёт на самую нижнюю ступень иерархической лестницы, лишь бы не убили, соблазнившись слабостью. Но ведь им, скорее всего, нужны воины для битвы с бохками, и он будет им, отрабатывая возможность жить.

Путешествие прошло совсем не так, как он ожидал. В конце пути что-то произошло, его хорошенько приложило о преграду чужеродного творения, закрывающую всю планету, так что он чуть не отдал концы, в итоге потеряв истинную форму. Стало по-настоящему страшно, теперь он реально цель для всех остальных, дармовщинка, так сказать.

Из туннеля межмирового перехода его выкинуло в удивительном месте, около мощного источника магии, к сожалению, никак не подходящей ему по свойствам. Наскоро просканировав окружающий тонкий мир, впору было почесать в затылке, присутствовали: несильный Древний; слабенькая Древняя, также как он без истинной формы; да тройка архидьяволов, тоже далеко не в лучшем состоянии. На весь огромный мир? Очень интересная информация для размышления, намечаются неплохие перспективы!

Только он успел немного порадоваться, как зашевелились местные букашки, которых надо бы «окучить», привести к покорности, чтобы признали его хозяином, высшим существом. От них требуется молиться, давая ему сил. Храм выстроен, но никому не посвящен, такого просто не бывает, однако же, вот, пожалуйста, владей по праву сильного или первого.

Букашки что-то затеяли, и среди них оказался подозрительный субъект, неумело маскирующийся под обычного хумана. Ревокат настороженно следил за их действиями, пока не почувствовал атаку в астральном плане. Волна паники заставила судорожно ударить по агрессорам, с удовлетворением наблюдая их смерть. Хуман смог удивить, вернул к жизни умершего.

Понятно, данное место не свободно, только почему-то этот неумный индивидуум не застолбил территорию, жёсткой рукой подчиняя людишек своей воле.

Произошло столкновение, в котором он на удивление легко одерживал верх. Вдруг хуман откуда-то достал сферу Сути – запакованную душу убитого Древнего, квинтэссенция его силы. Засада! Сейчас тот поглотит её, скачком увеличивая мощь, и тогда Ревокату не спастись. Рывок, успеть вперёд него! Да, сила из сферы поглощена, жаль, что её очень мало, по всей видимости, была запакована душа Древнего-ребёнка, даже на возвращение истинной формы не хватит. Впрочем, жить уже можно.

Метаморфоза хумана! О, Творцы! Такое видел лишь однажды: Рарог, превращавшийся в огненную птицу невиданной мощи. Ныне он увидел второго, чрезвычайно могучего, но к счастью, очень неумелого, задействовавшего свой огромный потенциал едва ли на десятую часть. Можно потягаться с ним даже в ослабленном состоянии, а при удаче, убив его и обязательно выпив досуха, перед Ревокатом открывались широчайшие горизонты. Уж он найдёт применение данной Силе!

Бохки! У него есть молот от первых Древних, откуда? Как больно им лупит, сволочь! Даже бестелесность не помогает, искусные плетения мастеров первых из их рода, бохки бы их побрали! Попробовать поговорить с ним?

Ничего путного не вышло, впрочем, на это было трудно рассчитывать. Затем странный хуман сбежал, но по его виду было понятно, что он вскоре вернётся с новыми силами, что не сулит Ревокату ничего хорошего.

– Придётся на некоторое время обживаться тут, создавать сакральное место... – пробурчал Древний второго поколения, строя вокруг храма пузырь собственного щита, прикладывая к этому все свои знания. О жизни явно стоит побеспокоиться.

Глава 6

Бездельничать пять дней мне, конечно же, не дали. Семейные заботы, серебряные альвы, данжи с напарниками, ежедневный контроль защитного полога вокруг храма на предмет разрушения, а также дела с подшефным кланом.

Форпост «Поймавших Удачу» достроен, набрано восемьдесят восемь членов клана, но сегодня, я так думаю, значительное число из них отвалится. Как ни предупреждал всех новичков ЛюблюБорщЪ о сугубо боевой составляющей, многие пришли на шару, в ожидании халявы, считая слова кланлида о скорой и неизбежной войне, мягко говоря, неправдой.

Не давая никому допуск на посещение выстроенного кланового форпоста, борщелюб собрал весь состав на лесной поляне неподалёку от Царьграда, поговорить по душам о предстоящих делах грешных. Я неподалёку, замаскировался в кусте за его спиной, хочу послушать «откровения» и посмотреть реакцию.

– Внимание, народ! – громко и бодро начал оборотень, явно в расчёте на меня.

– Во-первых, шестеро не пришедших на сбор без предупреждения вылетают из клана, – вот и первая порезка численности.

Ещё несколько игроков заранее отпросились у кланлида, так как не могли быть в игре в установленное время. С ними тоже придётся решать, невеликая «глубина состава» не позволяет вольностей, когда кто-то стабильно не может собираться в определённые дни или часы. Для захвата строений нужен единый мощный кулак, никак иначе.

– Во-вторых, прямо сейчас я объявлю войну клану «Гроза гор», у сомневающихся есть ровно две минуты на принятие решения. Либо вы покидаете наши ряды, чтобы не светить перед ними своим ником, либо вы всерьёз воюете.

Кто-то затих, другие, наоборот, всполошились, обступив ЛюблюБорща и пытаясь получить ответы на очень важные вопросы.

– Время вышло, запускаю процедуру объявления войны, – кланлид выдержан и спокоен. Что ему беспокоиться, если он сам на содержании?

В чате игровых событий вижу появившуюся строчку: «Клан «Поймавшие Удачу» объявил войну клану «Гроза гор», время до открытия активных боевых действий: **23 ч. 59 м. 59 сек.**»

В итоге, состав сократился почти вдвое – в наличии сорок девять игроков плюс восемь отсутствующих по пока уважительной причине, неизвестно, как они отреагируют на произошедшие события. Борщелюб уводит оставшихся в клане людей в форпост, показать жилплощадь и объяснить правила поведения. К сожалению, мне туда доступ заказан, палиться столь явно не стоит.

Но я и так знаю, как они будут действовать. Сразу по прошествии вышеуказанного времени не ринутся на штурм, надо набрать новых людей, согласных воевать, да маленько помариновать противников, в первые дни они точно будут настороже, переждём этот период, дадим устать и успокоиться перед активной фазой. Неприятным моментом может стать союз с кем-либо, что даст им дополнительных защитников, но скорее всего они не станут предпринимать чересчур энергичных действий, не убоятся сумасшедших новичков.

Ладно, если вариант не прокатит, есть возможность сделать вид, что ничего не было – если в течении пяти суток не совершалось никаких военных действий, будь то попытки осады замков либо нападения на игроков, война автоматически завершалась системой «за пассивностью сторон». Стычки произошли – конфликт продолжается, но противоборствующим участникам в дальнейшем даётся всё меньше времени на его подтверждение путём конкретно определённых телодвижений: сначала три дня, потом два, а с десятых суток требовалось что-то

делать каждый день. Так что длительных вялотекущих «толкушек» в игре не наблюдалось, а все случаи намеренного растягивания процесса взаимоуничтожения мониторились админами.

Кстати, правила по поводу ведения боевых действий – самый большой по объёму раздел в своде игровых правил. Жёстко регламентировано кто, кого, как, когда и в каких количествах. Чётко просматривается линия защиты слабейшего, таким образом админы стараются ограничить нападения с целью уменьшения недовольства и уходов из игры.

Утро следующего дня. Стою, набираясь решимости, гнева и злости. Позади близкие и бойцы в качестве поддержки, скорее моральной, чем реальной. Обычными «игровыми» средствами ту тварь, что засела в храме, и, надеюсь, до сих пор не убежала, не пронять. Слабенькая надежда на эзотериков и экзорцистов, что приступят к работе лишь после начала моего боя с Древним в виде облачка, так у них будут хоть какие-то шансы ударить исподтишка, пока «оно» занято со мной.

Ладно, медлить больше не стоит, себя накрутил, окружающие готовы, Мьёлхир ждёт активации.

Снимаю полог и натываюсь на защитную оболочку сакрального места божества. Неожиданно и неприятно. В своём «последнем оплоте» существа значительно усиливались, а по данным из крови Мараны, его штурм занятие крайне опасное тем, что многие из обороняющихся и проигрывающих успевали схлопнуть его вместе с напавшим, развоплощая и себя и того.

Поэтому силой уничтожать других божеств могли только могущественные существа, имеющие в подчинении сильных воинов, которые и шли на штурм. Но такая победа стоила очень дорого в «энергетическом» плане, ведь почти все затраченные на это дело силы часто аннигилировались, ставя победителя в уязвимое положение перед другими сущностями по соседству. Интересный механизм саморегулирования, иначе бы давно в тонком мире осталась небольшая группка самых «толстых», уничтожившая всех остальных.

Исходя из этого, предпочитали действовать по-другому. Не давая выйти под угрозой уничтожения, разрушали храмы, «перекрещивали» паству, заставляя забыть о боге. С перекрытием потоков веры участь «сидельца» была предreshена, на поддержание сакрального места требуется энергия, которая не может браться из ниоткуда. Со временем защита ослабевала, пузырь фактически исчезал, функция «схлопывания» переставала работать – вот теперь приходи и бери врага почти голыми руками, если он не ускользнёт в пространственный пузырь, в попытке отсрочить практически неизбежное развоплощение, при условии, что у пострадавшего нет клана, готового защитить, поделиться силой со своим родичем, или даже возратить из временного небытия.

Именно потому родственные связи среди них столь сильны, редкие «отморозки» позволяли себе предательство в отношении клана, если только не имели за спиной поддержки значительной группы сочувствующих, недовольных порядками внутри большой семьи, как, например, Ярила со своими детьми и некоторыми другими родичами.

О, а вот и «оно» нарисовалось, заинтересовавшись происходящим снаружи.

Произошёл довольно неприятный диалог с Древним второго поколения. На предложение уйти подобру – поздорову, отказался, якобы нет сил, да и здесь неплохо сидится. И вообще, почему бы не «замутить» на территории Руси культ имени Ревоката, взамен он научит меня кое-чему из умений Древних.

«Кое-чему» звучит очень расплывчато, вдруг научит кое-чему, чего делать абсолютно не следует, иначе потеряешь жизнь, знаю я этих хитровыкрученных «высших существ», обжигался уже. Этот тоже, невинно похлопав глазками на мои справедливые замечания, предложил подписать Договор, чем вызвал приступ неконтролируемого хохота.

Перехожу к быстропридуманному плану «Б» – восстанавливаю защитный полог, тщательно укрепляя его и запитывая напрямую от алтаря храма помимо собственного источника. Не хочет уходить, не надо, сам загнётся... лет так через двести-триста.

Если бы я только знал... но не будем забегать вперёд.

– О чём «покурлыкали»? – спрашивает Елена, разговор шёл на смеси средне и ново – рунического.

– У нас появился сосед, который не хочет съезжать, придётся его долго выкуривать.

– Не вырвется?

– Не должен.

– Оптимистичный ответ.

– Что могу... – пожал плечами.

В общем, принуждение к наведению конституционного порядка не состоялось.

Три дня спустя, ближе к полуночи в форпосте клана «Поймавшие Удачу» наблюдалось странное оживление. Сегодня попытаются взять штурмом башню пятого уровня «Грозы гор».

Как ни удивительно, набор новых игроков прошёл на ура, с небывалым прежде энтузиазмом, даже была возможность выбирать из претендентов, заодно хорошенько прошерстив собственные ряды. Видать, многим наскучил обыденный размеренный геймплей с данжами и монстрами. Захотелось пощекотать нервишки, тем более, если за чужой счёт и подальше от места постоянного нахождения перса.

Про «странный» перенос стационарных телепортов все уже наслышаны, на форуме многие жители соседних с нами стран громко вайнили по этому поводу (*Прим. Автора – от англ. whine: ныть, скулить, жаловаться на что или кого либо, публично выразить недовольство*), причём почему-то на «позабытом» ими русском языке. Не понимаю, мы должны были их, бедненьких, пожалеть?

Борщелюбу передано золото на межкластерный прыжок, хорошие яды для стрелков и разбойников, эликсиры, в том числе «копытногогий», крайне необходимый в целевой местности. По-моему, он успокоился насчёт серьёзности моих намерений и дальнейшего финансирования. Полетели... А я пригляжу за вами ТраАдаром.

Благодаря «копытногогому» смогли замкнуть круг осады для предотвращения «подлёта» подкреплений напрямую в башню. Там всё тихо и сонно, на стене смогли заметить всего одного игрока, караульная служба явно не в чести. Ну что ж, «поймавшие удачу», вперёд потихоньку.

Сразу ломиться магией в магический купол не стали, по всей видимости, работают разбойники – воришки, пробуя забраться на стену. Не знаю, из-за чего так решили, но пусть, попереть нахрапом никогда не поздно.

Ты смотри, в одном месте поднялись, используя длинное довольно тонкое бревно с зарубками – ступенями, чтобы не греметь «кошкой», выпущенной из арбалета, спустили вниз верёвочную лестницу. Интересно, как будут подводить основные силы, у которых нет даже простого инвиза?

Кто это у них такой тактический гений? Неужто сам ЛюблюБорщЪ? Что-то не верится, спрошу позднее. Подводить бойцов к нужному участку стены начали после показательно-отвлекающей магической атаки с другого направления, когда переполошённые игроки «Грозы гор» рванули туда смотреть, кто это стучится к ним в защитный купол?

Пока они бестолково носились по верху крепостной стены, не зная, что конкретно предпринять, накопилось достаточное количество воинов для удара им в спину. Причём, насколько понял, действовали исключительно классами, наносящими физический урон, не используя магов, бесполезных, пока антимагический щит не снят. Красивое решение. На грани, ибо повстречай они высокоранговых магов противника, умылись бы виртуальной кровью, но конкретно в данном случае полностью оправданное.

Маги «подмосковного» клана быстро кооперируются в три группы, прикрытые парами воинов и лучников, вставая фронтом от атакуемой башни, на случай неожиданно быстрого прибытия помощи. Маловероятно, конечно, но неизвестный командующий предусмотрел и этот вариант, молодец.

Соппротивление внутри подавили достаточно быстро, к тому же башни не такие большие по размеру и сложные по устройству, чтобы долго бегать по ним. Смена собственника, следует роспуск клана «Гроза гор», как потерявшего единственное принадлежащее им строение, автоматическое завершение войны. Взрыв радостного крика «поймавших удачу», соклановцы тут же втягиваются внутрь. Хотя «Гроза гор» принудительно распущена, однако в порыве гнева бывшие игроки могут напасть на наших, невзирая ни на какую покраску. Так зачем давать им такую возможность?

Дальше как обычно, мародёрка, «святое» право победителя. Затем разрушение башни через выемку управляющего кристалла. Этот экземпляр мне не достанется, пойдёт на аукцион, так как он слишком заметный, первый взятый с боя новым кланом, а поднимать уровень форпоста «поймавших удачу» в ближайшее время не нужно.

Ладно, деньги с продажи частично проспонсируют следующий вылет, ибо межкластерный, то есть межгосударственный вылет всего клана один управляющий кристалл финансово никогда не оправдывает.

Что наталкивает на мысль устроить длительные «гастроли» с объявлением войны сразу нескольким группировкам. По правилам, вы не можете одновременно иметь более трёх войн, объявленных вами. И ещё максимум три войны вам могут объявить другие.

Над этим стоит подумать, поэтому дам ЛюблюБорщу указание присмотреться сразу к нескольким строениям в одном регионе, не мне же этим заниматься.

Другим привлекательным вариантом кажется перевод «Поймавших Удачу» в статус «агро-клана», что позволит брать замки, не объявляя войны. Минусов тоже прилично: форпост могут также безо всякого предупреждения атаковать абсолютно все кланы, несмотря на различия в рангах. И тут уже не действует ограничение в три одновременно ведущихся войны. К тому же агро-кланы остальные стремились уничтожить во что бы то ни стало, по принципу: «дави паровозы, пока они чайники».

Другим ограничением являлось то, что штурм замков других кланов разрешён, но при этом за убийства при их захвате убийц красили в красный как при обычном «пк», так как объявления войны не было. Что приносило в игровую жизнь известные неудобства по поводу перемещения через телепорты, вхождения в населённые пункты и отношения со встретившимися игроками.

Проведём опыт с несколькими войнами сразу, если ничего путного не выйдет, попробую уговорить борщелюба на смену статуса клана.

В «оболочке» ТраАдара возвращаюсь в Армин, который буквально «расцвёл». Благодаря применению умелых рук и приличному вливанию магии, лес, стоявший на месте новой столицы серебряных альвов, утратил природную диковатость, взамен обретя некий лоск «города». Появились относительно широкие и ровные улицы, при этом далеко не прямые, застеленные плотным невысокой травы.

Величественные деревья с расширениями под жилые апартаменты на уровне вторых-третьих этажей, соединённые надземными переходами. В темноте многие деревья флуоресцируют, освещая окружающее пространство мягким и неярким светом. Вся остальная растительность облагородилась, создавая впечатление хорошо ухоженного парка. Естественно, никакого лесного мусора или валежника не наблюдается.

Прежде смутные подозрения по поводу того, что нахождение в теле альвера меняет моё восприятие окружающего в частности, а, в общем, и само отношение к жизни, потихоньку оформляется в твёрдую убеждённость. ТраАдаром в поведении альв меня всё устраивает, всё кажется естественным и правильным. Долгие церемонии не выводят из себя, как ранее они же в ипостаси Тринадцатого. С некоторой настороженностью думаю о дальнейшем прогрессе.

– Князь, мы нашли Травенеля! – радуется меня неожиданной новостью начальница внешней разведки, – Как ты и предполагал, полуэльф находится в Великом Лесу Вилории под защи-

той королевского рода. Его усиленно охраняют, сам он занят чем-то жутко секретным. Мы опасаемся слишком явно обозначить наш интерес к нему, и так к нашему посольству в Вилоре (*Прим. Автора – столица Вилории – резиденция королевского рода*) относятся подозрительно. С недавних пор ввели слежку, приходится быть словно одинокий лист на дереве (*Прим. Автора – эльфийская идиома: находится на виду, ничего не скрывать*).

«Ну, чем он там занимается, не такая уж большая тайна: выращивает виталион и варит из него зелья»

– Правильно, не привлекайте к себе лишнего внимания. Кстати... есть данные по их воинам и магам? Где находятся, численность?

– В самых общих чертах. Гарнизон в Вилоре состоит...

– Стоп-стоп-стоп, берёшь бумагу, садишься и подробно записываешь всё, что знаешь. Ясно?

– Да, князь.

– Вот и хорошо.

«Любопытно, Травенель действительно настолько верит в честность правителя, что сам пошёл в клетку, откуда очень мало шансов выйти по своему желанию, да ещё принеся с собой бесценные живые цветы виталиона, или местные эльфы действительно настолько возвышенны и честны, как их представляют авторы многих фэнтези? Ой, что-то сомневаюсь в последнем предположении, особенно поварившись немного в этой кухне самолично» – раздумываю над мотивами действий цифрового эльфа.

Однако, что предпринять? Бросаться сломя голову не стану, успокоился, не действую под властью сиюминутных эмоций. Откуда-то подвсплывают данные об устройстве общества альвов – эльфов этого мира в целом, ранее информация была не востребована. Радует, что неведомая «функция» пока работает.

Ну что, подход в стиле: «убить верхушку, стать самым главным» потребует пролить полноводную реку эльфийской крови. На место короля столько претендентов, замучаешься убивать. При всём при этом, среди разнообразия «подвидов» эльфов, серебряные, то есть бывшие лунные, котируются в табели о рангах вторыми с конца. Ниже нас стоят только дикие эльфы, которых высшие эльфы, обитающие в Вилоре, именно из них происходит королевский род, даже за сородичей не считают. Такое наказание за предательство и переход к дроу.

Как при таких обстоятельствах становиться королём? Да и нужно ли?

Решаю разобраться с Травенелем, не затрагивая пока всего остального. Для начала, неплохо бы провести разведку, поручу это Колючке и Арсолу, а по её результатам будет ясно.

Дожидаюсь «писанины» от главы разведки, разум выдал интересный вопрос: а как шпионы и посольство в целом смогли попасть в Великий Лес Вилории на другом континенте?

Хотел уже направиться за ответом к первоисточнику, как «в памяти» всплыло: звёздные тропы. Секунд через пять принял информационный блок по ним, почерпнутый, по всей видимости, из крови ОрЛик, так как Эльвинулиэна, обладавшая медальоном Леса с вшитым в него телепортом, пренебрежительно относилась к сложной магии телепортации альвов, и даже не пыталась в ней разобраться.

У-уу, как всё сложно и запущенно, никакого научного подхода. Многое зависит от опыта ведущей круга, открывающей тропу – телепорт. Удивляюсь, как чрезвычайно ценящие жизнь альвы могут доверять этой не сильно надёжной «технологии»?

Даже не пытаюсь вникнуть в частности, но навскидку увидел схожесть *принципа* построения с тем, что читал и пытался осмыслить у Арахуни. То же самое открытие, направление и наполнение канала перехода, также используются руны, «замаскированные» под хоровое пение. Главное видимое отличие – альвы практически отказались от действительно сложных расчётов построения канала в нужную точку, вместо этого они часто используют «маяк»: дерево, вещь или живое существо, на которое настраивается ведущая. Как обычно, слишком

хорошо не бывает, главная проблема в данном способе перемещения – ведущая должна заранее лично побывать на месте нужного выхода.

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.