

ПЛОТНИКОВ СЕРГЕЙ



НОВЫЙ МИР

СЕМЬ ЖЁН-МОНСТРОВ

Сергей Александрович Плотников

Семь жен-монстров.

Новый мир

Серия «Семь жен-монстров», книга 1

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69844969

IS-Паблшинг; 2023

Аннотация

Реальный мир не может жить по игровым законам, даже если он каким-то образом получится из относительно популярного ММОРПГ, и в нем осталась магия. Правда, немногим попаданцам повезло хоть в чем-то, и их игровые достижения перешли в своего рода наследство, этакий стартовый капитал... Которым надо еще суметь распорядиться, и который с лёгкостью сам по себе может утянуть в могилу! Навсегда, потому что респаунов в реальном мире тоже нет. А у персонажа Виталия, до кучи, еще и конфигурация была не боевой. А уж про «наследство» и вовсе, возможно, стоит забыть. Или нет?

Содержание

1	5
2	16
3	27
4	37
5	47
6	56
7	65
8	75
9	85
Конец ознакомительного фрагмента.	92

Сергей Плотников

Новый мир



1

Честно говоря, я даже не сразу понял, что произошло. Тупо постучал носком ботинка по траве под ногами, потом присел на колени и провел по ней рукой. Пальцы чувствовали травинки и землю под ней, ноздри ощущали лёгкий аромат луговины. А я всё никак не мог понять: как организаторы конкурса это организовали. Ну пол-экран, это понятно. Запах можно с помощью эфирных масел создать. Но прикосновения обмануть, и чтобы ноги в зелени чуть путались?

И лишь спустя долгие секунды до меня начало доходить, что произошло нечто из ряда вон. Например, я точно помнил, что пропущенные в брифинг-зону конкурса посетители-игроки по большей части пришли в обычной своей одежде, а теперь вокруг стояли... а так же сидели, щипали траву, пробовали её на вкус, оторопело тарасились по сторонам – сплошные косплееры. Очень опытные и умелые косплееры в детально сшитых и украшенных, отлично подогнанных по фигурам костюмах. Да и фигуры не подкачали: мускулистые мечники, изящные девушки-охотницы, кажущийся вдвое себя шире из-за тяжёлого доспеха «танк»...

– Что за...

– Эй. Эй-эй-эй!!!

– Петя, эт-то т-ты, что ли?

– Где моя сумочка? И откуда все это барахло?!

– Что за херня-то? Мобильник в руках держал же... я что, уснул стоя?

Всего на поляне... чёрт, и правда, мы на поляне, стен-то нет! – оказалось навскидку человек тридцать. И сейчас они все разом подали голос, будто звук врубили. Громкость криков быстро нарастала, в них потонул даже разбуженный порывом ветра шелест листвы в окружающих площадку деревьях... которые раньше были шторами, довольно небрежно раскрашенными под лесную опушку, и большим проекционным экраном ровно за спинками ряда расставленных для нас стульев. Стульев, кстати, как раз не было.

«Будет особенно идиотично, если я стал попаданцем, а не внезапно сошёл с ума», – наконец пробилась первая чёткая мысль, заставив меня против воли хмыкнуть. Ступор прошёл... и количество замеченных странностей немедленно подскочило на порядок! Моя одежда тоже поменялась, причём именно её я узнал легко: так был снаряжен мой персонаж в игре. Как сразу не заметил? Или мой мозг до последнего пытался отвергнуть вроде как невозможное, или... Блин. Версия о помешательстве или испарённом в воздух наркотике обрела неприятный вес! Кстати, о весе.

Мои вещи, оказывается, пропали, взамен за плечами и с пояса свисала уйма предметов, идентичных тому, что мой перс таскал в инвентаре. Короткий меч, небольшой щит, понастоящему эксклюзивная универсальная удочка – самый дорогой у меня предмет. Это не считая набора из двух но-

жей, огнива, котелка, комплектной к капюшону бронекуртки маски. И ещё целая котомка расходников снаряжения нашлась стоящей рядом.

Пока я решал, как на это всё реагировать, окружающий мир не застыл. Крики достигли апогея, разом стихли – воздух в лёгких то ли действительно попаданцев, то ли моих глюков закончился. И тут же стал слышен треск со стороны леса. Контуры огромной мохнатой туши, с лёгкостью ломающей деревья на пути, только очертились сквозь листву... и я сам не понял, когда успел перекинуть на руку щит и вжался в землю, пытаясь укрыться за его небольшой поверхностью. Как раз вовремя, потому что в шерстистого плотоядного носорога полетело всё: от стрел с подвешенными на них эффектами и чарами и до боевой магии прямой атаки.

– Идиоты, млять!!! – так получилось, что я оказался к месту, где тварь решила выбраться на поляну, ближе всех. Хорошо, рефлексы сработали... которых у меня никогда не было, кстати говоря. Впрочем, волновало меня сейчас совсем другое, а именно тревожно мерцающие руны вдоль внутреннего края артефакта, сигнализирующие о полной разрядке. – Мы же не в пати, френдли файер проходит, дебилы!!!

Опушки больше не было, вместо неё зиял кратер метров эдак восьми в диаметре – и начинался он практически от места, где я упал. Несколько обломков ещё секунду назад шелестящих листвой деревьев горели – к счастью, основную часть пламени сбила ударная волна. От всеядного монстра

остались только голова, обугленные крестец с задними ногами и копыта передних – остальное частью фрагментировало и размазало по округе, частью испарило.

И если я отделался ставшим надолго бесполезным щитом, то некоторым другим, тоже оказавшимся рядом с объектом атаки, повезло поменьше. Ушибы, ссадины, воткнувшиеся в открытые части тела тлеющие щепки, в кого-то просто полуобугленный ошмётток кровоточащей плоти прилетел. Но люди как будто этого не заметили.

– Мы в «Бесконечности», внутри игры!!! – раздался чей-то истошный вопль.

И тут же ему ответом зазвучал разноголосый хор, компенсирующий неслаженность громкостью и надрывом:

– Выход!

– Меню! Открой мне меню!!!

– Инвентарь!!!

– Выход! Где кнопка, мать твою?!

– Свойства! Настройки! Выпустите меня-я-а-а!!!

Тут-то меня впервые и посетила мысль, что надо валить от этого сборища белок-истеричек. Но иррациональная надежда, что поляна каким-то чудом вновь станет залом, удержала. Глупо? А оказаться живым воплощением собственного персонажа в месте, похожем на открытый мир известной ММО, только выглядящем абсолютно реально, не глупо? И ладно б технологии виртуальной реальности развились бы так, что можно было заподозрить, что на тебе неле-

гально испытывают полное погружение – так нет же. И потом – откуда рефлексы взялись? Откуда я знаю, как выхватывать тот же щит, если в игре я это делал комбинацией кнопок «контрол» и «пять»? Больше похоже на божественное вмешательство. Что тоже как-то глупо звучит, но хотя бы всё объясняет.

* * *

– Я – Макс, – подошедший ко мне парень в латно-кольчужной броне (в игре почему-то именуемой «облегчённой») протянул руку. Пришлось оторваться от ревизии котомки и подняться на ноги. – Это никнейм, если что. Но, думаю, наши старые имена к нам отношения уже не особо имеют...

– Талик, – после короткой заминки представился я. Помедлил ещё и добавил: – Тоже так думаю.

– Рад, что встретил единомышленника, – собеседник блёкло, невесело улыбнулся. И сразу зашёл с козырей: – Мы тут с друзьями ещё раз всё прикинули... никакая это не игра! Меню недоступно, инвентаря нет, вместо него эти дурацкие котомки выдали. Из босса-носорога вообще ничего не выпало, хотя такого в игре в принципе быть не может. Да и труп чего-то не исчезает, и уцелевшие кишки в нём воюющие. Опять же, непонятно откуда взявшиеся рефлексы обращения с оружием. А ещё... я тут с сокланом. Мы проверили: урон друг другу спокойно наносится!

Кроме последнего – я пришёл к тем же выводам. И да, ноу-эфэф для сокланеров аргумент могучий.

– И ты хочешь чего-то мне предложить? – я вернул в котомку всё, что успел выложить и со вздохом закрыл. Послушаем.

– Мы тут все «сотки», других на шоу, будь оно неладно, не позвали, – доверительно сообщил он мне. – Игровые методы заключения союзов не работают, все на нервах, половина думает, что их конкретно приглючило. Чуешь, чем пахнет? Надо собираться вместе и организовано прорываться к ближайшему городу...

– ...Который, вот так совпадение, называется Ордэр, – в тон ему покивал я. И наткнулся на острый взгляд. – Что? Не один ты умеешь пользоваться картой, Сталк. Даже если она стала бумажным свитком.

– Я ведь снял клан-символ, – его взгляд сменился на задумчивый.

– «Светлый ведьмак» во фракционной броне, приехавший на игровое оффлайн мероприятие в Москве... Догадаться было *очень* сложно. *Сэр* Макс.

– А я вот тебя не знаю, Талик, – спустя долгую секунду ответил он, пока я пытался понять, не наговорил ли лишнего. – А память у меня на лица хорошая, хотя бы фотографию видеть должен был.

– Твоя Харизма так и давит на меня, – я и так уже наболтал, пока разобрался, что происходит, но тут решил за луч-

шее просто всё объяснить. «Сталкеры» были одним из трёх российских топ-кланов в «Бесконечности». И, мягко говоря, не отличались каким-то там альтруизмом или мягкостью. Но при этом отыгрывали роль «сильных честных парней», как было написано на их клановой странице. Опять же, их лидер просто не мог быть простым обывателем – такая уж игра у нас была, требовательная к мозгам и характеру. А теперь-то... – Кто ещё из «соток» будет перекашивать статьи в неё, если не глава боевого крыла клана?

Психологические приемы действуют на тебя даже тогда, когда ты о них знаешь. Я на собственной шкуре только что почувствовал, как это работает. А это означает, в свою очередь, что характеристики за правильно подобранные статьи перешли с персонажей на нас, попаданцев, следовательно, и сами физические и психические кондиции стали тоже нашими. Зашибись новость: ты – уже не совсем ты! Хорошо, что конкретно у меня билд по большей части в выносливость, сиречь сопротивляемость. Был. Хоть мозгами, значит, остался более-менее собой. Надеюсь.

– Вот как? – перестал сверлить меня глазами клановец. Причем, кажется, его не моя дедукция успокоила, а заставило задуматься упоминание о Харизме. – Занятно. Вот почему они так легко...

Он мотнул головой, не договорив, и спросил:

– То есть, ты с нами не пойдёшь?

– Пойду, куда ж деваться, – поморщился я. – Надо же по-

нять, во что мы вляпались. И без местных, боюсь, информацию не получить. Заодно узнаем, как на неписей повлияло превращение в лю... в разумных.

Шоу-конкурс на очередном «Игромире» админы только обозвали «оффлайн-ивентом», игроков звали именно ради их персонажей, получивших каждый своё уникальное игровое достижение. Что и собирались демонстрировать на том самом экране во всю стену за спинками кресел, организовав доступ к игре по очереди каждому приглашённому. А чтобы не мешать игровому процессу всех остальных – уже который год использовался специальный «админский» остров, куда из общедоступного открытого мира «Бесконечности» было не попасть. Естественно, его расположение очень быстро вычислили ещё в первый раз, когда подобное событие проводилось.

Так что сориентироваться на местности лично мне труда не составило вот насколько: «дикие земли» за пределами игровых государств, где ближайший оплот официальной цивилизации – как раз Ордэр, город-крепость вокруг резиденции «светлых ведьмаков», в смысле рыцарского ордена под пафосным названием «Истребители скверны». В игре у этого полиса в ходу были довольно специфичные законы и порядки, позволяющие безопасно тусить там даже объявленным в розыск другими королевствами персам. До первого нарушения безопасности, и только в том случае, если те не свя-

зались с Тьмой и Скверной в понимании ордена.

Этот мир очень многое взял от «Бесконечности»... даже нас, игроков, оказавшихся не в то время не в том месте... блин. Короче, с учётом всего, был хороший шанс разузнать о новом для нас мире у экс-неписей без особого риска попасть в тюрьму, быть ограбленным под видом сбора налогов и далее по списку. Конечно, «сотку», особенно нормально прокаченную, а не как я, хрен ограбишь или удержишь – тут один носорог уже убедился. Но против фракционной стражи или войск и пати не вытянуть. Было. Блин.

Вот эта неуверенность нас всех сейчас тут и ровняла и в какой-то мере спланивала. Максиму выгодно было войти в раньше хорошо знакомый город во главе сильного отряда – чтобы если что, вместе пробиваться на выход. А мне и всем остальным, кроме максима приятеля-сталка, войти за стены в сопровождении какого-никакого, но всё же официально рыцаря местного ордена означало получить неплохие гарантии защиты от, скажем так, глупых случайностей. Во всяком случае, своего и тех, кого он привёл, прямо на воротах грохнуть не должны были.

– Да уж, не уверен, что хочу увидеть, как игровой зоопарк «разумных» выглядит по-настоящему, – задумавшись, передёрнул плечами командир-боевик орденцев. – Какие-нибудь ламии, гарпии... брр! Как хорошо, что к Ордэру разумных монстров на полёт стрелы не подпустят. Ещё надо посмот-

реть, насколько они «разумные»!

Он опять помотал головой.

– Очень рад, что ты с нами, Талик. Вижу, парень ты непростой...

– Да тут все непростые, сам знаешь, приглашали только тех, кто смог «уник» поднять, – улыбнулся я ему даже почти не через силу. Определённо, некоторые изменения в психике пошли мне на пользу. – В твоём случае, я полагаю, это было орденское звание за «потолком» для игрока...

– А у тебя? – быстро спросил он меня, почти физически-ощутимо уколов взглядом и надавив прессом Харизмы.

Угадал.

– Оно не боевое, сейчас скорее бесполезное, – в этот раз я сделал вид, что ничего не заметил, типа, прислушивался к себе. – Хотя... есть нам ведь теперь что-то надо. Рыба, дичь, разделка, готовка в полевых условиях – пожалуй, я смогу тебя удивить.

Харизма – это хорошо, но вот умение держать лицо от неё никак не зависит, похоже. Да и не было в игре такого умения, самому надо уметь... Зато скрытая характеристика «дипломатия» точно была. Но мой визави её точно не пытался задрать, она шла вразрез с его билдом.

Потому все его эмоции я довольно легко прочёл по лицу: разочарование и потеря интереса ещё на середине фразы – собственно, я их потому и увидел, что Макс не пожелал их скрыть, зачем напрягаться, раз я типа бесполезен? Но мои

последние слова он мимо ушей всё же не пропустил. И задумался, прислушался к себе... и, похоже, с удивлением обнаружил, что голоден.

Ну да, сюрприз! В игре-то персонажу есть и пить не требовалось, фэнтезийная ММО чай, а не выживалка какая. Все небоевые навыки в «Бесконечности», которые не завязывались на строительство или крафт, многие вообще называли бесполезными – разработчики дали их для отыгрыша социалки. Ну то же приготовление пищи позволяло получать баффы через поедание сделанных блюд. А тут вдруг такая оказия. Правда, подозреваю, буста характеристик теперь с едой не получить. Однако насытиться чем-то съедобным, а лучше ещё и вкусным – теперь куда важнее. Велкам ту рил ворлд. Блин.

2

«Бесконечное сочетание безграничных возможностей» – так корейцы обозвали эту свою ММО. Стандартный фэнтезийный сеттинг, как в Азии его понимают: частенько странноватые и абсолютно не функциональные, зато подчёркивающие фигуры персонажей и неписей наряды, цветастая визуализация «особых» ударов, сонм «мирных крафтовых профессий» (тм) от рыбалки до строительства, обязательная возможность заключать игровые браки, заводить петов – декоративных, боевых, ездовых... Да что я вам рассказываю? По-настоящему взлетающие и держащиеся несколько лет проекты от азиатского гейм-продакшена взлетают не каждый год, но раз в два-три точно.

Фишкой конкретно этой ММО разработчики сделали, если говорить языком обзорщиков игр, «возможность глубокой личной кастомизации игрового процесса». Даже не сотни, тысячи параметров, от статов и до навыков позволяли развивать своего персонажа не так, как у других. Причём разработчики утверждали, что их движок сам генерирует под уникальный билд уникальные возможности для каждого, включая специальные интерфейсы под их применение, очень похожие на реальный рабочий процесс. Например, супер-прокачавшийся портной мог выкройки делать и фактически заделаться модельером, а тот же строитель – превращаться

в полноценного архитектора, и так далее.

Это уже была неплохая заявка на долю мирового рынка онлайн-РПГ-игр. Но разработы решили «выстрелить» совсем уж громко, и прикрутили мульти-геймплей. Хочешь быть супернагибатором-одиночкой? Невероятно сильным магом, ловким невидимым шиноби-убийцей, непробиваемым «танком»? Пожалуйста. Хочешь командовать отрядом наёмников-неписей или стать паладином во главе клина святых рыцарей? Нет вопросов. А можно постараться попасть на службу в одно из фэнтезийных государств и докачаться до полководца, руля целой армией! Или вообще стать правителем своего небольшого анклава и *нанять* себе сборную солянку из игроков и неигровых персонажей, чтобы решали для тебя насущные вопросы.

Игра «выстрелила»! Правда, оседлать верхушки мировых рейтингов у неё так и не получилось – на что, я думаю, разработы в тайне надеялись. Возможно, потому, что игруха получилась по-настоящему сложной и любители качать персов не заморачиваясь достаточно быстро начинали проигрывать тем, кто хорошо так напряг мозги. Зато – сложилось устойчивое комьюнити, обещающее тайтлу долгую жизнь в пост-продакшене. Это ведь здорово, когда по твоей любимой теме упарываются сотни и тысячи задро... в смысле, фанов со всего мира! Всегда есть с кем пообщаться... или вот продать секретик на внутриигровой бирже за реальные деньги, хе-хе.

Конкретно меня «Бесконечная безграничность» изначально привлекла возможностью мульти-геймплея. В тридцать с хвостиком лет уже немного скучно сутками гриндить одно и то же, а тут реально можно было выбрать занятие по душе на пару часиков и потом, через день-два зайти и поделаться ещё что-то. Так я наткнулся на ребят, решивших «сломать систему» и устроить в игре техническую революцию.

Повезло мне на встречу именно в тот момент, когда они обсуждали возможность создать бронемашину а-ля танк. По задумке главного вдохновителя всего действия, Стива, для того, чтобы построить пушку и двигатель требовалось правильно совместить уже известные игровые механики – и получить от игрового движка, как это было обещано, новую. Мне стало интересно, слово за слово – и после того, как все скептики удалились кто куда, я остался в компании с тремя заядлыми экспериментаторами. И не пожалел.

Именно от этой компашки я узнал очень много нового о знакомой, вроде бы, игре. Правда, пришлось поиграть в пати, добывая нужные ресурсы, а также поучаствовать в самых настоящих, пусть и внутриигровых, экспериментах – и без донатов в игру не обошлось. Но было весело, этого не отнять. Особенно когда мы реально смогли выкатить танк!

О-о-о, это было прямо чудесно! Некоторое время хорошо защищённый конструктор не могли вскрыть ни маги, ни ры-

цари, ни убийцы-шиноби. А уж как мы на нём попёрлись квест на дракона проходить – это целый роман можно написать, юмористический! Потом Хо, который оказался почти никому даже в своей Корее неизвестным стримером, смонтировал с записей со своего акка целый цикл роликов, на которых и поднялся до своих первых ста тысяч подписчиков. Благо, по-английски он говорил уже вполне сносно, как и я – пришлось подучить язык, чтобы общаться с остальными из «конструкторского бюро».

Разумеется, мы не одни были такие умные, и вскоре игроки из топ-кланов смогли составить тактику, а также подготовить эффективные спеллы и оружие против нашего творения. Но свою долю популярности мы хапнули, да и уровни здорово прибавили. Заветной «соточки» не достигли, да и цифры левела без правильно сконфигурированных статтов и выученных скиллов, как я уже говорил, мало что значили. Это если вне танка, конечно – а танк сам по себе оказался слишком дорогой одноразовой игрушкой: топам выгоднее оставалось качать себя или вкладываться в отрядный геймплей.

Технической революции в отдельно взятой игре ожидаемо не случилось. И остаться нашей четвёрке на страницах мало кому интересной, кроме отдельных игроков «Безграничности», игровой истории, если бы не Родригес. Мексиканец не стримил, он просто играл и мечтал стать одним из игроков первой величины, которые всегда на слуху, хотел рулить

кланом. Вот только нужны были или много играющие единомышленники в реале, или действительно много задонатить. Ни того, ни другого парень обеспечить не мог. Потому изучал всяческие окольные пути, на которые наша игра была богата. И он нашёл, что искал.

Маленькое НПСишное государство в горах, выживающее лишь потому, что располагалось больно неудобно для захвата что игроками, что другими такими же странами по сильнее, приняло на службу нас четверых. Думаю, по скрытому «благословению» админов, хотя те публично отрицали подобные вмешательства в геймплей, не забывая нахваливать свой супер-продвинутый игровой движок, который «всё сам». Родригес быстро выбился в министры, Хо продолжал стримить, а Стив продолжал придумывать всё новую и новую псевдотехническую дичь, которую теперь было кому оплачивать. А я... уволился с поста помощника министра и на некоторое время почти перестал играть.

На самом деле передо мной встал выбор: или пытаться монетизировать неожиданно привалившую популярность в игре, тем же стримингом, например – или оставить игру развлечением и хобби, но не занимать место, которое не тяну. Можно, конечно, было остаться на всём готовеньком, выпросив за заслуги какую-нибудь синекуру – но официальный государственный статус тянул за собой проблемы, обычному «ничейному» игроку вообще не грозящие. Вроде перехода границы, не спрашивая ни у кого разрешения. Да и в «сво-

ей» локации вне дворцовой зоны или расположения частей армии вполне можно было нарваться на засланного шиноби. Ни тебе рыбки половить, ни попутешествовать, ни крафтом заняться.

В общем, расстались мы без обид и, пусть и не так много, но продолжили общаться. И ушёл я не с пустыми руками: счёт в игровом банке (не наличное золото, что легко отнять!), сотый уровень и сброшенный за счёт казны билд (типа божественного вмешательства при помощи главы местной церкви). Из-за последнего я долго не заходил в онлайн, пытаюсь понять, что же я теперь хочу от себя и от игры.

После компанейских приключений ходить сдавать квесты было откровенно скучно, а игра в пати или, тем более, в клане меня и раньше не привлекала. Не было там элемента творчества, как ни крути – а особенно угнетала необходимость выбрать себе билд, который на сотом уровне задавал персу жёсткую специализацию. А оставить свой аватар «специалистом по всему» означало стать мягоньким пушечным мясом для плейер киллеров, да и многих игровых монстров. Оно мне надо?

В итоге, решение я нашёл. Собственно, почему не попробовать ещё раз добиться чего-то уникального, раз движок «Бесконечной безграничности» позволяет? Осталось только выбрать, чего именно. Изучив вопрос, я понял, что лезть в гонку вооружений не стоит: слишком много людей пыжи-

лось придумать что-то новенькое в этом направлении и шанс добиться чего-то был мал... и не особо интересен. Ну сделаю я перса, который будет убер-убиваном или ещё что-то в том же духе? Ведь придётся потом играть именно как боевик, а я этого-то и не хочу!

Крафтовые занятия, если двигаться в этом направлении до упора и далее, мало того что коверкали статьи, ещё сильнее снижая возможность персонажа к самозащите вне городов, так ещё и требовали хотя бы в теории овладеть желаемой профессией в реале. Я серьёзно: плавка стали в мире меча и магии завязывалась хоть и на упрощённую, но всё же похожую на реальную химию и сопромат! То же самое архитектура и зодчество, продвинутое земледелие и прочее, прочее, прочее. Кстати, Стив в реале был профессором с кафедры Машин и Механизмов в американском МИТ, ну или что-то вроде того.

В нашей четвёрке я занимался, если по-умному, вопроса-ми интеграции, иначе говоря, меня больше всего интересовало сопряжение разных навыков, скилов, перков, умений и прочего для получения желаемого результата. Так не сразу сложилось, да и вообще, по большому счёту все занимались всем – слишком маленьким было наше «Конструкторское бюро» для специализаций. Но «своей» темой я занимался с максимальным удовольствием! Потому много материала набрал и накопил, в том числе и ранее не особо нужного. Теперь он должен был мне пригодиться.

Идею своего личного игрового достижения я почерпнул, читая один фэнтезийный попаданческий роман. Там протагонист мечтал о гареме и в другом мире получил его. Надо сказать, корейцы традиционно не забыли вставить в своё ММО институт внутриигрового брака... ограничив его максимум двумя женами, если те были неписями. И для этого ещё надо было уболтать жреца нужной религии, иметь деньги и высокий уровень – а так только официальные моногамные отношения, не более того.

Смешно, с учетом того, что мягкой эротикой в «Бесконечности» так же традиционно для онлайн-РПГ хватало, но секса как такового не было. «Вы разделили ложе» – и всё, только буквы без картинок и видео. При этом хитрые разрабы оставили лазейку для полигамии, дав одобряющую подобный союз религию неигровой (то есть, недоступной для игроков) расе джиннов. Ей, разумеется, сразу после старта игры попытались воспользоваться, да и потом попытки делались неоднократно. Но никто так дальше жены-джинна и не продвинулся.

Да и вообще, кроме самой Кореи и Японии, популярность браки с неписями так нигде и не набрали. Оказалось, что нанять или другим образом надёжно привлечь в свой отряд нужную непись куда проще, быстрее и дешевле, чем через узы законного союза. Да и в постель затащить ради той самой надписи тоже. А вот среди японцев и корейцев хватало фри-

ков, которые на полном серьёзе ухаживали за виртуальными жёнами, дарили подарки и всё такое прочее, находя в этом смысл игры. М-да.

Но, как я и сказал, пытаться добиться чего-то доселе невозможного разумно было именно на вот таких не самых популярных и достаточно неожиданных для основной массы игроков направлениях геймплея. Как показала практика, результат может превзойти все ожидания. И я приступил.

Сложности начались сразу же, и чем дольше я собирал информацию – это ещё до начала реализации в игре! – тем больше вылезало разных нюансов. Хотя общая идея как была, так и оставалась довольно простой: мне нужно было первой заполучить жену из народа джиннов, и чтобы она одновременно была не последним жрецом ихней странноватой церкви. Жрецом, согласившимся на узы по законам *другой* церкви, чувствуете подвох? Вот-вот. Но так и только так можно было добиться, чтобы кто-то из синекожих согласился провести свои ритуалы с чужаком: член семьи уже не подчинялся строгим правилам для иноземцев, частично становясь «своим». После этого следовало заполучить согласие других женщин-неписей, что влекло ещё ворох проблем...

Одно радует, НПС подчинялись достаточно линейным алгоритмам, и как выполнить «ухаживания»-квесты, доводящие до согласия на брак, можно было прочесть прямо в «вики» по игре, не залезая в дебри формумов и фанатских ча-

тов. Кто-то ценил мужчин и женщин рыболовов, кому-то надо было дарить собственноручно связанную жилетку из шерсти горной козы, которую надо было самостоятельно добыть, джинны и джиньи, кстати, даже смотреть на тебя отказывались, если ты не мог построить замок...

А ещё там же, прямо на самом видном месте прятался очередной подвох: ещё на этапе альфа-тестирования игры админы зачем-то запретили, если речь шла о парах игрок-непись, создавать союзы в пределах одной расы. Иначе говоря, играешь за человека – выбирай демоницу-они или цилинь-кирина. Как позже выяснилось, в тройках уже все три участника должны были иметь разное происхождение. Но у меня всё как раз начало складываться и потому трудности не пугали, наоборот, раззадорили! Похоже, я реально мог расколоть этот орех.

Билд, если с боевой точки зрения, пришлось опять запороть. Моя «сотка» могла сражаться едва ли на пятидесятый левел, харизмы и шарма не хватало, чтобы командовать более чем десятком не самых сильных существ, я не выглядел в глазах неписей перспективным чиновником или великим, пусть и не боевым колдуном. Скорее, если проводить аналогии, походил на игрока в «Что? Где? Когда?», умея и охотиться, и готовить, и стройкой заняться, и скотину приручить и обиходить. Отчасти тому виной служили статьи билда, на первый взгляд раскинутые очень странно. И на второй тоже. Впрочем, увидеть характеристики кроме меня никто

не мог, а я сам очень хорошо знал, что получил желаемое.
Стал первым сотым левелом, вкачавшим скрытый параметр
«либидо» до 100 %!

3

Макс двинулся обрабатывать следующих кандидатов на совместный исход до Ордэра. Заодно составляя представление о том, кто вместе с ним и его другом оказался в новом мире по мотивам нашей любимой «Бесконечности», а также банально запоминая лица. Разумный шаг, что сказать. Если я правильно понимаю произошедшее, бывшие неписи ничего не помнят о своём «существовании» в качестве игровых моделек с прикрученными поведенческими скриптами, а уверены, что всегда в этом мире жили. То есть так называемый «лор» игры стал реальной историей. Следовательно, перспективными носителями знаний из совсем другой реальности являемся тут только мы, бывшие «сотки» с униками.

На самом деле, память об иной реальности могла как стать ключом к неизведанным высотам, так и ничем не помочь – и сейчас этого было не понять. Именно память, а не доставшаяся от игровых персонажей боееспособность. Сильных неписей в игре хватало, особенно если они в составе армии того или другого государства объединены: маг-боевик ты или шиноби-убийца, не победить никак. Чего далеко ходить? Орден Истребителей скверны та ещё боевая машина, с которой без особой нужды вообще никто старался не связываться. Только когда уже совсем подпирало, и противник

подходил под их определение Зла и Тьмы (да-да, с больших букв) звали их. Недаром «Сталкеры» в своё время решили окопаться в их полисе...

Катая в голове вот такие мысли, я сам крутил головой, пытаюсь запомнить товарищей по несчастью, заодно пытаюсь прикинуть, чего от кого ждать. Если условно, то экс-игроки сейчас, после того, как первый шок после переноса и трансформации прошёл, делились на две большие группы: одни пытались разобраться с «наследством», доставшимся от собственных персонажей, другие – тем или иным способом изучали своё обновлённое тело.

В «Безграничной бесконечности» при создании персонажа на выбор предлагали три расы, представляющие три мета-фракции: люди – нейтральная, кирины, они же цилинь – Свет, и демоны, они же «они» (ударение на первый слог) – Тьма. На стартовых характеристиках подобное деление сказывалось примерно никак, зато задавало тип экстерьера. А ещё у светлой и тёмной фракции были... м-да, рога. Напоминающие олени у киринов и коровьи у демонов. Что добавляло экспрессии при внутриигровом общении: «этот олень!» или «эта корова!» и, соответственно, «олень безрогий/корова безрогая!!!» про тупящего в пати человека.

Теперь вот эти наголовные украшения тщательно ошупывались, рассматривались в любую способную зеркальную поверхность и, несомненно, добавляли владельцам забывае-

мых ощущений. Впрочем, некоторые залипали на собственные бицепсы, теперь сравнимые по объёму с иным бедром, чёткие «кубики» на прессе, одна из дам схватилась за собственную грудь, да так и не отпускала. То ли не понимая, что с этим внезапно свалившимся богатством делать, то ли выяснив, что две не такие уж и широкие ленты вместо нормальной рубашки или кофты вне игровой реальности выполнять возложенную на них функцию категорически отказываются.

Я и сам, на это глядячи, кинул взгляд на свои руки, закатав рукав. М-да, никогда б не подумал, что ко мне однажды можно будет применить описание «сухой, но такой жилистый, словно из канатов свит». Качнул выносливость, проверь. Нет, надо отдать разработкам должное: как условие для создания гарема задиранье значения стамины к небесам выглядело чертовски логичным. Ведь «либидо» отнюдь не равнялась «сексуальной привлекательности», другому скрытому параметру, базирующемуся на общей гармоничности сложения. Тонкая, я бы даже сказал, жизненная ирония от создателей игры, почти никем из игроков не замеченная...

– Привет! Я – Талик, – группа, собранная сэром Максом, сразу бросалась в глаза. Четверо человек, вместе пытающиеся организовать хоть какую-то осмысленную активность, пока другие или тупят, или разбираются с «приданым».

– Гуляй давай отсюда, придурок, не видишь, люди делом

заняты?! – немедленно окрысилась на меня демоница, до того пытающаяся делать пробные замахи здоровенной двухлезвийной секирой, кажущейся особенно огромной в её руках. Даже если не приглядываться к чеканке, украшающей обе «головы» супер-топора, с первого взгляда было ясно, что оружие не её.

– Погоди, Лоля... – а вот и второй Сталк, в более тяжёлой модификации фирменной орденой брони.

– Не смей называть меня «Лоля»!!! Хризантема, наконец Хриза, если язык так устал, что вторую половину букв никак не выговорить! И какой чёрт меня дернул представиться своим именем?!

– Сугроб, – улучшив момент между воплями, представился кланер. – Скажу сразу: я бистмастер, и уник у меня на это. А ты?

– А меня сэр Макс отправил вам еды приготовить, – хмыкнул я и кивнул на красную от гнева Лолю, с явно недобрыми намерениями приближающуюся к ближайшему дереву на краю поляны. – Всё нормально?

– Наверное...

Бум! Замах был хороший, топор, во всяком случае, зашел в стволе насмерть. В воздухе закружились сбитые ударом редкие листья.

– ...Нет, – обречённо вздохнул рыцарь.

– Миротворец, мать твою, хватит глазеть, вытаскивай давай свою...!!! – дальше речь состояла из отборного мата.

– Миротворец? – переспросил я.

– Клановое прозвище, в пэвэе против неразумных тварюшек частенько могу... мог вообще драки не допустить, – почему-то не очень охотно объяснил он. – Лоля услышала, она первая сама к нам подошла...

– Я! Не!! Лоли!!!

В смысле фигуры-то – действительно не лоли. По игровым стандартам вполне себе средняя внешность, а вот в реале на пляже или в спортзале многие мужчины исподтишка бы пялились.

– ...И теперь только так ко мне обращается, – закончил Сталк.

– А чего она пыталась сделать? – мне стало понятно, что наладить прямой контакт с девушкой не получится. Во всяком случае, пока демоница не успокоится.

– Дерево срубить, – Сугроб оценил моё выражение лица и пояснил: – Убраться с острова со всеми пожитками большинство из нас может только на плоту. Проблема в том, что админы не запарились, и он весь засажен вот этими дубами-переростками в три обхвата с очень волокнистой древесины. Я, конечно, отнюдь не лесоруб, скорее наоборот: у себя в офисе ввёл штрафы за перерасход бумаги и премии за полностью электронный документооборот... Короче, попробовал, и понял что пол-дня один ствол валить буду. У нас ещё и один топор на всех.

Я ещё более скептически оглядел особенно брутально

выглядевшего в своих доспехах ордена и перевёл взгляд на Ло... на Хризантему, кажущуюся на его фоне хрупкой тростинкой. Впечатление было обманчивым, конечно, но...

– У неё уник – звание мастер-гербарист, – сдал товарища с потрохами кланер. – Навык сбора растений в том числе вкачан в кап, разумеется. Дерево это растение...

– Хорошая теория, но – не взлетело, – заключил я.

Рогатая тем временем не смогла раскачать лезвие секиры, потому решила выдернуть его, что есть силы уперевшись ногами в ствол. И едва не убилась, когда топор всё же поддался.

– Эй, вы, кретины! Я ещё здесь!!! Не можете помочь, так хоть заткнитесь!

– А в чём проблема срубить магией? – я кивнул на кратер на противоположном краю поляны, откуда сам пришёл. Даже здесь чувствовался запах сожжённого в угли дерева и вонь горелой шерсти вперемешку с тонким и совершенно неуместным ароматом шашлыка.

– Проблема, – вздохнул Миротворец, – в том, что мана не восстанавливается.

– Это как? – я аж опешил.

– Вот у них спрашивай, – перевёл стрелки Сталк, кивая мне на удобно расположившуюся на земле колоритную парочку.

Седой маг с длинной бородой, в прямом смысле мешковатой робе и мятой классической широкополой шляпе распо-

ложился в позе лотоса прямо на земле напротив жрицы-кирина. Красно-жёлто-белые одеяния священницы, включая специальную ритуальную ленту на рога, несли яркую вышивку и блестели инкрустацией – в общем, на вид представляли полный контраст с одеждой мага, *выглядеющей* на первый уровень. Я мог поклясться, что пошиты и тот, что другой сет с расчетом на применение прежде всего в бою и походе: швы, материал, а у мага ещё и полужёсткие доспешные элементы под его «дешёвым» балахоном. Чёртова козья жилетка на матримониальный квест: заглянувший в бездну никогда не станет прежним. Даже если эта бездна вроде безобидно называется «портновское дело».

Эти двое разложили между собой целую мобильную лабораторию! Спиртовая горелка, колбы, некоторые соединённые змеевиками, другие нет, аптекарские весы с микроскопическими гирьками. За одним стеклом что-то кипит, за другим – оседают клубы пара, за третьим что-то непроглядно-чёрное постоянно движется. И все эти предметы аккуратно обведены линиями разнолучевой звезды-пентаграммы. Ну и как вишенка на торте: прямо на моих глазах жрица затянулась извлечённой из рукава трубкой, выдохнула пахнувший благовониями дым и блаженно зажмурилась, откинувшись назад. М-м-м...

– Что как исследования? – созерцая всё это, спросил я. – Продвигаются?

– Замечательно продвигаются, – не поворачивая головы,

подтвердил маг и представился. – Меня Сеня звать. А это Присцилла. Ты говорил, еды приготовишь?

– Прямо сейчас начну делать кашу, – в тон ему отозвался я. – Вкусную! Вот только воды наберу, да топор мне Хризантема отдаст.

Маг поднял на меня взгляд, сдвинув шляпу. Вздохнул.

– Какие ж вы все душевные. В «Бесконечности» как по лору мана – это вообще что такое?

– Энергия мира, которую ты типа накапливаешь в себе, – подошла к нам демоница и протянула мне секиру. – На вот, пусть жрут. Аж посмотреть охота!

– Эй-эй, она нам ещё нужна, – напомнил Сугроб.

– Если они сожрут эту бесполезную железяку, то мягонькие деревья вообще вмиг подгрызут на манер бобров! – на серьёзных щцах обрисовала бистмастеру свою позицию гербарист.

– Вы закончили? Мне объяснять или ещё подождать? – меланхолично поинтересовался Сеня. – Верно, энергия мира. Знаете про осмос?

– Пассивный переток через полупроницаемую мембрану по градиенту концентрации, – ответил я и собрал на себе уже три разных взгляда.

– И опять правильный ответ, – кивнул исследователь. – Думаю, не надо пояснять, что люди – это часть мира, значит, маны в них ровно столько же, сколько во всех остальных окружающих предметах. Пока они её не потратят – тогда но-

вая затечет, постепенно.

– То есть регенерация маны всё-таки идет, только медленно, – мне показалось, что я всё понял. Но нет.

– Идёт, – согласился маг. – Если соотносить с игровой шкалой, примерно до десяти.

– Десяти тысяч? – деловито уточнила Хриза.

– Десяти единиц, – ехидство Сени пробило через пофигизм не слишком доброй улыбкой.

– Да этого ж ни на один каст не хватит!

– Зато первое попавшееся дерево в ответ не кинет в тебя огненным шаром или налетевший комар не высосет всю кровь, сразу гоня её в чары! – совсем уже жизнерадостно закончил обладатель балахона. – Правда, здорово?

– Охренеть не встать...

– Подожди, – я опять привлёк внимание мага. – А как же тогда в «Бесконечности» накопление маны работало?

– А чародеи в себя энергию мира, если по тому же лору, закачивали специальными упражнениями, медитируя, – хмыкнул он. – На ходу, даже во сне. Собственно, это я и пытался делать, пока вы не пришли мне вопросы задавать.

– И как, удалось? – включился в беседу Миротворец, до того молча слушавший. Видимо всё остальное Сеня объяснил ему и Максу раньше.

– Скажем так, самопроизвольные потери определённо уменьшаются, – он постучал ногтем по заполненной чем-то чёрным колбе. – Видите, быстрее дёргается? Я сейчас боль-

ше теряю энергии, чем когда вы меня не отвлекали.

– А Присцилла что делает? – к счастью, топор был уже у меня в руках, а то б с Лоли случилось ткнуть жрицу острым краем лезвия, а не поддеть носком сапожка. Такое воздействие клирик проигнорировала.

– Пытается открыть канал со своим покровителем из пантеона, – пожал плечами маг. – Если получится, может, ещё на какие вопросы ответы получим.

Долгую минуту мы глядели на боевого приста, но ничего не происходило. Эх. Надо дойти до воды, рыбы, что ли, поймать. Сомневаюсь, что при таких размерах туши носорожье мясо мягкое и вкусное хоть где, и варить его целый день придётся. Так что...

Я вскинул на плечо секиру, но около дерева, где уже виднелась пара свежих зарубок, остановился. Попробовать тоже, что ли? На самом деле, ничего сложного в рубке дерева большого диаметра нет, хотя есть маленькие хитрости. Например, нельзя бить перпендикулярно стволу, надо *выбирать* древесину, нанося удары под углом так, чтобы их траектории сходились клином. Иначе говоря, действовать на манер бобра. Ну-ка... И р-раз! И два! Ну вот, ничего не застревает. Только вот...

– Народ, вы чего на меня так смотрите?

4

Игра всегда проще реального мира, «жизнь» в ней устроена гораздо прямолинейнее и однозначно, во многом вообще, можно сказать, схематично. И к РПГ, хоть ММО, хоть сингловым приключениям, это утверждение относится как ни к какому другому жанру. Не нужно читать и заучивать заклинания (жесты, схемы, чертежи), достаточно повесить на «горячие» кнопки на клавиатуре основные боевые навыки, а мирные и второстепенные вызывать, кликая мышкой по иконкам в игровом меню. Чем сильнее, например, раскачана «ботаника», тем больше растений подсвечиваются на экране для сбора и тем дальше видишь редкие и ценные. И вообще не надо париться, как его собрать, где и сколько сушить и в чём хранить: нажал кнопку – и персонаж сам всё сделает, причём большая часть останется вообще «за кадром».

«Бесконечность», как и множество других тайтлов, созданных азиатскими игровыми студиями, для эффективно-го нагибания хоть в ПВЕ, хоть в ПВП, требовала от игрока не только правильно раскидать статы и конкретно погриндить, отличаясь этим от типовых европейских и американских проектов. Правильно и вовремя прожимать комбинации клавиш, заставляя персонажа делать комбо и серии было не менее важно, как и эти навыки заполучить, подкрепив

мощью правильного билда. «Однокнопочные» ретропаладины могли идти лесом обратно в свой «Мир Военного Ремесла».

При этом «Безграничность» отличалась от других игр ещё и тем, что в крафтовых профессиях для высочайших результатов и создания уникальных вещей нужно было отчасти повторять операции, потребовавшиеся бы для подобных действий в реале. Если проводить аналогии, то опытному водителю давали возможность для прохождения гоночных трекков заменить автоматическую коробку передач на ручную. И те, кому хватало упорства освоить более сложный режим, тут же начинали «делать» своих соперников.

С одной стороны, такая заморочка породила множество нытья и кучу плохих отзывов от западных игровых журналистов и блогеров: «сло-о-о-ожна-а-а!» С другой стороны, хорошие отзывы без подчёркивания возможности однополых браков и сертифицированного процента однозначно гомосексуальных неписей получить было и так проблематично, а зацепить прямо со старта миллионы игроков из Китая, резко возражающих против «толерантных» игровых проектов, студии-разработчику, наоборот, ну вот прямо очень хотелось.

Стратегия с упором «мы-то не занимаемся оболваниванием молодёжи, совсем даже наоборот, заставляем разбираться в профессиях», похоже, пришлась по душе товарищам цензорам из КПК, уже давно пытающимся найти баланс меж-

ду доступом к современным развлечениям и борьбой с игровой зависимостью у школьников и студентов. Официально это нигде не объявлялось, но «Бесконечность» явно получила там зелёный свет.

Думаю, разработы мысленно скрестили пальцы, делая локализации на другие языки, кроме китайского и японского, заранее списав потери, но, как я уже говорил – всплеск мировой популярности всё же случился. Смешение жанров, внутриигровая свобода, уники – наверное, мировой игровой рынок просто соскучился по тайтлам, нацеленным на погружение в игровой процесс, а не на выжимание бабла за несколько красочно проведённых за прожиманием кнопки «W» и кликами левой мышкой часов. От «Безграничности» через год-два тоже часть игроков отпала, но гики со всего мира уже знали, где могут как следует показать, на что способны. Меня тоже чаша сия не миновала...

...Чтобы завязать игровые брачные отношения, мне нужно было выполнить ряд вполне конкретных действий для каждой девушки-НПС. Если опять же провести параллели с реалом, выглядело это как «задарить правильными подарками и доказать свою привлекательность как мужа». Поскольку мой билд не отличался скрытым параметром «гармоничность», цепочка от безразличия к «любви» получалась несколько длиннее, чем могла бы быть для другого персонажа, но в целом это особой роли не играло.

Более того, сам параметр отношения не падал со временем, то есть добив до «любви» одну, я мог, не предлагая вступить в брак, начинать заниматься второй, потом третьей и так далее. Или вообще совмещать, чтобы по десять раз не посещать разнесённые на пол-карты локации пресловутого «открытого игрового мира». Выглядит как задача на комбинаторику, верно? Всё расписать, составить план, включающий выполнение максимума действий на каждой конкретной территории – и вот он, профит. На деле же... впрочем, сначала всё шло по плану.

В «Бесконечности», как и во многих других ММО, можно было снять или купить комнату в гостинице – место для складирования вещей и расходников с ингредиентами, чтобы не таскать всё на себе сразу, пока тебе нужно быть в этой локации. Клановым игрокам, крафтерам и другим, выбравшим себе постоянную резиденцию, предлагалось купить себе дом в одном из городов или деревень. Или построить в любом месте, кроме квестовых локаций – то есть где-нибудь вдали от дорог, рынков и прочих мест общего пользования. Как раз мой случай.

Джинну... Джинне? Короче, синекоженькой девушке нужен был муж с замком и никак иначе. Башни, стены, ворота – вот это вот всё. Можно сказать, квартирный вопрос испортил эту расу прирождённых магов, м-да. По внутриигровым затратам это был самый дорогой этап моего плана, и, если бы я решал его в лоб, просто заплатив за строительство

гномам, за камень с доставкой – циклопам, ну и так далее, мне никаких игровых накоплений не хватило бы! К счастью, игровые условности позволяли сделать подобную постройку «самому», заодно подняв репутацию у джиннов, в словосочетании «свой замок» равнодушных не только к слову «замок», но и «свой». Конечно, пришлось нанять несколько неписей в бригаду, самому выступая бригадиром для работы на месте. Нужно лишь было овладеть, а в моём случае вообще только докачать нужные профессиональные навыки, и такая возможность открывалась.

Впервые за несколько лет мне опять пришлось залезть в свой вполне реальный кошелёк ради своего маленького хобби и заказать дизайн-проект сооружения студенту-архитектору. Хотя, может, и преподавателю, подрабатывающему и развлекающемуся одновременно на досуге – главное, что контакт на форуме рекомендовали как проверенный, с игровыми требованиями к чертежам и расчётам знакомый. Занятое ощущение: когда донатил в игру, денег жалко не было, а тут прямо чувство было, что выбрасываю на всякую фигню. Это при том, что архитектурный проект мне понравился. Старею, что ли? Блин.

Будь гномы и циклопы из моей бригады живыми настоящими разумными существами, я бы хлебнул полной ложкой всяческих «приключений», знакомых любому прорабу! Но неписи, да ни разу не квестовые, на «творчество» способ-

ны не были. Даже не боты, а скрипты, снабжённые моделями, чуть отличающимися благодаря генератору случайных чисел, да и только. Кстати говоря, со спутницами жизни колленкор в игре был точно такой же: в каждой таверне работало бесконечное количество официантов, которых можно было охмурить подарком, в деревенском доме могло найтись бесконечное количество дочерей, в храме – младших прислужниц, в гильдиях наёмников – прекрасных воительниц, ну и так далее.

С квестовыми, или, если угодно, штучными ЭнПиСи тоже можно было вступить в различные отношения, денежные, любовные и всё такое прочее. Но конкретных сценариев разработчики не разглашали, это раз, и два – если кто-то успел охмурить-охомутать такую непись, то получал уник, а все остальные обламывались. Ходило по форумам множество слухов, что админы сами время от времени такие события подстраивают для удержания важных им игроков и разжигая интерес всех остальных, но это, как я и говорил, публично отрицалось. Родригес, например, даже в приватном нашем чатике на четверых «конструкторов из бюро» так и не раскололся, как вышел на возможность послужить государству неписей...

Мне подобные сложности были нахрен не нужны, разумеется: джинния мне требовалась самая обычная – церковный клирик, обслуживающий посетителей. Ну там благословение, снятие проклятий, те же браки. Чтобы получить не про-

сто максимальную скидку, а сманить с концами на нужных условиях, пришлось одну из трёх башен замка сразу в проекте выделить под алтарь джинновской религии и устроить несколько ходок пешком с мрамором, который пошёл на отделку... короче, технические моменты всякие опять пришлось порешать.

Главное: кандидатура на первое место в гареме и самый важный элемент для его создания заселилась в замок и была готова следовать со мной к месту брачной церемонии для заключения союза через жреца *другой* религии – сработало либидо! Один последний шаг – и я смогу получить самый ненужный, но такой желанный для некоторых фанов игры уник. Разумеется, всё можно было запороть прямо на этом этапе, потому горячку пороть не стоило, а нужно было действовать по плану.

В принципе, для получения уника мне достаточно было создать гарем из трёх девушек, но я решил взять с запасом, и, кроме джиньи, ухаживал ещё за четырьмя. Все они сейчас пребывали в статусе любовниц, готовых закрепить семейное положение: тёмная эльфийка, лесная эльфийка, цилинь и демонесса. Ну, чем не цветник? Я специально, правда, в рамках разумного, подобрал расовые типы, отвечающие моим предпочтениям по внешнему виду. Какую-нибудь женщину-змею без ног или гарпию с крыльями вместо рук мне брать не хотелось. Против, допустим, вампирши или да-

же зелёной статной орчанки-варвара я тоже не возражал – но для их соблазнения требовалось лезть в локации, где мне кроме квестов на них делать было нечего.

Не удивительно, что я был собой очень даже доволен: несмотря на мелкие косяки и недочёты, я смог свести вместе все необходимые условия и действия, и сделал это спокойно и рационально. Теперь нужно только переселить своих пассий в замок, забрать джину, стать её мужем, привезти назад и там она поженит меня с остальными – этакий вариант задачи про козу, волка и капусту. Единственно, что мне нужно было устроить, чтобы любовницы не увидели друг друга: иначе мгновенное падение отношений и разлад. По той же схеме я не мог сначала жениться на синекожей и потом подвозить гарем по одной: брачный браслет вызывал примерно такую же реакцию. Очередная весьма схематично прописанная игровая условность, не более того.

От меня всего лишь требовалось сопровождать своих дам до замка по одной. А там каждой просто назначить по комнате, это я в проекте замка заранее учёл, даже с запасом. Это ведь в реальности человек не усидит в четырёх стенах, если только его там не запереть на манер тюремной камеры, а скриптам есть, пить и ходить в туалет не требовалось. Манёвр с разными комнатами нашли и обкатали ещё в первые месяцы игры, тут тоже проблем не ожидалось. И вот, когда я привёз первой светлую эльфийку, провёл в комнату, открыл её меню, чтобы привязать к локации... все приготовления

разом пошли прахом! Пункта привязки просто не было.

Эмоции, которые я испытал... н-да, теперь вспоминать очень весело, а тогда я буквально рвал и метал. Ну вот как так-то, а?! Какие я только схемы не перепробовал строить – но жрица с максимально хорошим ко мне отношением, алтарь джиннов, жрец сторонней религии, его алтарь и четыре любовницы в одном пространстве совмещаться отказывались категорически! Сутки не спал, взял на работе отгул, типа заболел, готов был снять с инвестиционного счёта половину денег и в игру вкинуть – ничего не прокатывало, задача никак не решалась. И только когда я успокоился, приехал в офис, проработал до обеда и расслабился, налив себе кофе – только тогда до меня вдруг дошло, какой я идиот!

Игровые условности и вполне оправданное использования разработками одних и тех же скриптов для типовых ситуаций сыграли со мной злую, но смешную шутку. Дело в том, что у неписи должна была быть точка привязки – место, если можно так сказать, окончательного респауна. И привязать не «свою» непись к любой другой точке, кроме стандартной, я не мог, а сделать «своей» мог только через брак. При этом у меня получилось с джиннией. Почему? Да все просто. Лесная эльфийка принадлежала к неигровой расе, а синекотая жрица – к расе-монстру.

Если, скажем, поймать в игре дикую собаку в лесу (нужен навык), приручить (нужен навык), то я смогу поселить

её у себя в замке в будку, если построю будку (нужен навык). Потому что это моя территория в рамках общеигровой, и я могу строить на ней логова. Разумные расы-монстры отличались от прочих разумных не только не человеческими частями тела (тут граница мне виделась несколько условной), но и тем, что они встречались как топовые противники в ПВЕ вне сюжетных квестовых линий. Возможность приручить «диких» мобов-неписей разрабы от греха подальше сразу же отрезали, дабы не создавать казусов. Но вот система привязки осталась.

В принципе, как и в других случаях, в «Бесконечности» наверняка можно было вывернуться из ситуации. Ведь в тех же тавернах можно было спутников по комнатам рассаживать. Или попытаться выяснить радиус, за которым любовницы не «видят» друг друга, разбив временные лагерь. Или... Но мне, честно сказать, вовсе не хотелось внезапно наткнуться на ещё одну проблему, а хотелось уже получить результат, на работу над которым я потратил столько вечеров. Отослав эльфийку домой и нагуглив самые простые для ухаживания расы-монстры, я просто решил выполнить этап с ухаживаниями заново. Для гарантии решив взять и подготовить теперь уже шесть кандидатов в гарем вместо четырёх. И пофиг, у кого там какие уши, крылья, хвост и чешуя.

5

– Я в игре такие сорняки-переростки одним «сильным ударом топором» сносил! – раздраженно поморщился Миротворец, выслушав мои объяснения и получив своё оружие назад. – Откуда мне знать про все эти «выбрать треть толщины ствола, затем перейти на противоположную сторону»? Я и дрова-то в последний раз рубил лет двадцать назад!

Надо же, ситуация с попаданием мужика не особо-то и из колеи вышибла, а вот неумение ронять дерево топором почему-то сильно задело. Ну и конечно же, демоница это заметила.

– Ну-ну, не печалься. Со своим большим топором ты выглядишь как самый настоящий дровосек, Миротворец, – таким сладким голоском с нарочитым придыханием протянула Лоля, что не заподозрить подвох в её словах было невозможно. – Так что в тематический канадский паб к большим брутальным мужикам тебя точно пропустят... а там, я уверена, ты уже не оплошаешь!

– Лоля, ты что такое несешь? Какой паб? – предпочёл «не понять» странноватый, но прозрачный намёк Сталк. – Ты из своего гербария, что ли, втихаря листик-другой курнула?

– Вы ведь друг друга не убьёте, пока я несколько рыбин вытащу и вернусь? – на всякий случай осведомился я. Се-

ня опять ушёл в себя, скрестив ноги, а жрица вообще, кажется, так с трубкой и уснула. Во всяком случае, тихий храп я отчётливо уловил. И почему Макс выдержнул именно меня к этим четверым? Вон он от одного к другому попаданцу переходит, и все остаются сидеть где сидели – уж наверняка не потому, что он не смог уболтать больше никого.

– Ты за своей головой следи, Талик, – мгновенно переключилась на меня Хризантема, решившая теперь опробовать на прочность уже мою психику. – А то откусят невзначай. Мало ли кто тут ещё под дубами бродит? Броня-то у тебя лёгкая, а клинок больше для ковыряния в зубах подходит. Видно, что не рефлекслируешь... в отличие, хех, от некоторых с бо-о-ольшой секирой!

– Нет тут никого крупного в радиусе километров трёх, если не больше, – хмуро поправил что-то совсем уже разошедшуюся травницу Сугроб. – А сам остров диаметром около двух. Если что и вылезет, то из воды. Так что аккуратней с удочкой.

– Насколько я помню, вне квестовых водоёмов не должно быть опасных подводных тварей... вроде бы, – прикинул я. – Но спасибо, что напомнил. Буду чаще пользоваться сонаром. Всё равно, как я понимаю, накопители в нём скоро вообще сами собой сядут...

– У тебя удочка с сонаром?! – информация так поразила бистмастера, что пересилила испорченное рогатой настроение. – В смысле, реально с прибором для подводного ска-

нирования, ты ведь не специальную рыбачью магию имеешь в виду? Слушай, сохрани немного заряда, пригодится, когда плот сделаем!

– Техномагия, – коротко объяснил я, достав удилище и прищёлкнув пальцами по закреплённому на ней цилиндру с бутылку размером, тщательно обёрнутому отдельным чехлом. Как я уже и сказал, артефактный щит был не самым дорогим и сложным предметом в моём «наследстве» от игрового перса.

– Это чё, оптический прицел на удочке? – как ей показалось, удачно схохмила Лоля. – Чтобы щуке в глаз блесной попадать, да?

Знала бы она...

– Мне кажется, Макс Хризантему с тобой оставил для того, чтобы она не заагрила на себя половину лагеря, – доверительно сообщил я орденцу, довольно невежливо ткнув пальцем в сторону, гхм, соратницы. – Тебе, как бистмастеру, не привыкать иметь дело с опасными ядовитыми дикими созданиями...

– Слыш, ты! Рыбак! Нашёл себе дружка по интересам?! Вали к своей рыбе уже, или я тебя самого начну жрать!

– Одежда, – вдруг отчётливо произнес Сеня, не меняя позы.

– Что?

– Одежда, – повторил маг, открывая глаза. – Наш лидер собрал вместе тех, на ком нормальные функциональные

шмотки вместо ужаса с кружевами, нашитыми на металлические пластины, разрезами до пояса и декольте из стандартных игровых пресетов... Талик, я правильно запомнил имя? Ты и в самом деле поторопись, жрать что-то уже прямо сильно хочется.

Я совсем по-новому оглядел поляну. После осознания того, что мы во всех смыслах попали, «косплейная» экипировка окружающих перестала резать глаза своей несурзностью – волноваться совсем о другом пришлось. А зря. Потому что сильно эффективной деятельности в лесу от человека, чей наряд оставляет половину тела обнажённой или, наоборот, состоит из нескольких слоёв рюшечек чуть более, чем полностью – не стоит. На контрасте у нашей группки даже жрица-кирин могла похвастаться удобной одеждой. Могла бы, если б соизволила проснуться. Вот ведь, не было печали...

– Так, я прямо сейчас к реке, заодно осмотрюсь, – я махнул рукой в сторону ближайших деревьев. – Если тут рыбы примерно как в игре было, то штук тридцать я выловлю примерно за полчаса. Их поджарить можно очень быстро, и разделывать толком не надо, чешую счистить, выпотрошить и присолить, вот и все дела. А вы пока соберите, что ли, валежника какого для костра...

На последних словах в мой голос вкралось заметное сомнение: что поляна больше напоминала хорошо выстриженный газон, что пространство под дубами больше пошло бы

ухоженному городскому парку, чем участку дикого леса.

– Эй! Ты чего это тут раскомандовался?!

– ...И держите Хризу на коротком поводке.

– Агрррх!!!

* * *

Как быстрее и короче добраться до берега, я, разумеется, узнать никак не мог. Но логично было предположить, что для ивентовой шоу-локации, добавленной уже после того, как дизайнеры нарисовали все пейзажи открытого мира игры и их успели перекинуть на другие проекты студии, разработчики не будут сильно париться. А что может быть проще круглой поляны в центре круглого острова? Так что, как говорится, «нас невозможно сбить с пути, нам пофигу, куда идти». Но и так не обошлось без открытий.

Не секрет, что расстояние в играх и в реальности – это обычно две большие разницы. «Километр» в большинстве РПГ можно проскочить за минуту, если не быстрее, а пресловутый «открытый мир» на поверку частенько состоит из небольших замкнутых локаций всего с несколькими переходами. Так меньше нагрузка на сервера и игрокам проще добраться до объектов гринда – причем второе даже важнее. Опять же, держать большую часть локаций включёнными 24 на 7, когда туда какой-нибудь игрок раз в неделю забредает исключительно ради эфемерной «реалистичности», никто

не будет. Это та самая условность, которая устраивает и игроков, и разработов. Условность, которой теперь не было.

«Парковая» роща из могучих красивых дубов метров через триста от поляны плавно начинала переходить в обычный дикий лес средней полосы. Дубы тут тоже росли, но далеко не такие картинные, и они не всегда успешно конкурировали с разлапистыми елями и стройными высокими соснами. На нижнем ярусе шла своя борьба: орешник-лещина душил интервенцию наглых рябин, а многолетние завалы хвои отважно штурмовал разноцветный лишайник. Порхали мелкие птички, жужжали насекомые, приглядевшись, можно было разобрать едва заметную тропинку, пробитую каким-то обычным лесным зверьём, вроде кабана... Та-ак.

Развязав завязки на чехле сканера, я на секунду залюбовался конструкцией из полированной меди, линз, мелких драгоценных камней и шестерней: через монитор всё это богатство далеко не так красиво выглядело! Стив из «Конструкторского бюро» лично постарался, сделав мне реально королевский подгон. М-да, а вот справлюсь ли со всей этой красотой пальцами, а не через выпадающую менюшку?

Зря сомневался: руки словно сами легли на рычажки и крутилки настроечного механизма, стоило только мне приложить удилище к плечу. Лоля, если б увидела меня сейчас – вся на ехидную желчь изошла бы: наверняка со стороны казалось, будто я карикатурно целюсь из своей снасти как из винтовки. Карикатурно. Ага. Ну-ка...

Линзы пришли в движение, выстраиваясь вдоль оптической оси, почти незаметно перемигнулись кристаллы – и вместо древесной чащи я увидел через прицел-сканер красные отметки-силуэты животных размером крупнее зайца. Так-так-так, а вот туда я не пойду, там и правда стадо из четырёх диких свиней пасётся. А это... олень, что ли? Впрочем, пофиг: этот далеко. А вот просветление фона – никак, искомый берег, ближняя точка? Вот туда мне и надо.

На берег я вывалился как-то даже неожиданно, хотя особый запах речной воды и негромкий шелестящий плеск услышал загодя. Пляжа почти не было, тонкая, едва ли метр шириной, полоска сероватого песка отделяла стену сосен от неожиданно широкого плёса, по которому гуляла невысокая волна. Противоположный берег – *надеюсь*, берег, а не другой остров – проглядывал тёмно-зеленой полоской на горизонте. Да-а, тут без плота точно не перебраться. Хотя я бы предпочел речной трамвай или там катер, но вот чего нет, того нет.

Перед тем, как расчехлять удочку, я ещё раз огляделся, но воды были пусты. Скорее всего придётся ждать не один день прежде, чем кто-то проплывёт... и скорее всего – мимо, сколько костров не разложи. До поляны мой сканер тоже не доставал: едва заметное розоватое пятно – и гадай, что там происходит. Ладно. Пора заняться рыбой. Пальцы опять послушно сдвинули рычажки и провернули колёсики,

меня режимы, словно я заученно зажал «таб» и цифру три. Хм, если подумать, то и команду «укрыться за щитом» я тоже в игре прожимал чисто на рефлексах уже. Почему мне кажется, что это – важно? Впрочем, это тоже потом.

Количество синих силуэтов в толще воды меня откровенно порадовало. У самого берега плавала всякая мелочь, крупные рыбины стояли по бочагам чуть дальше. Будь у меня обычная снасть – без лодки их не достал бы. А так... Проверив натяжение лески, я поколебался, выбирая блесну. Немного помучался с узлом: этот навык почему-то мне не передался, но кое-какие уроки из детства я помнил и сейчас. Отец обожал спиннинг, даже разрешал мне иногда взять свой, тот, что похуже. Виртуозно закидывать я так и не научился, да и не помогло бы это умение сейчас – ветки над головой мешали. Но этого и не требовалось.

Ш-шик, фс-с-с-с: блесна, вложенная между направляющими, серебряным росчерком промелькнула над волнами и почти без всплеска пробила поверхность воды, таща за собой леску. Можно было бы вложить и гарпун, вот только попасть им в цель под водой не так-то просто. А тут – можно сказать, самонаведение. Катушку на сматывание... удар! Теперь только подвести к берегу, благо, камышей нет. Вот и первая рыбка: «пресноводный лосось» по игровой классификации. Неплохо так, примерно на килограммчик! Ну-ка, ещё!

...Остановился я, когда кукан, на который я насаживал

рыбу за рыбой, едва не утащил меня под воду. Как я в такой ситуации умудрился увлечься – сам не знаю, может, мозгам срочно пресловутая разрядка после запредельного стресса из-за переноса понадобилась? Вроде, часа ещё не прошло? В любом случае, пора назад, и поторопиться бы: мне ж всю эту красоту с плавниками и жабрами ещё и готовить. Эх, пап, тебя бы сюда: вот уж кого от столь щедрых вод было бы не оттащить! Да и жарил он добычу просто виртуозно, как-то управляясь одним ножом и прутиками орешника! Ни разу такого не было, чтобы улов испортил. Эх...

Я вздохнул, и, наконец, расстегнул манжету левого рукава. Оголил руку до локтя. Нет, они никуда не делись. Браслеты совершенно не ощущались, словно я проносил их несколько лет и привык. Один золотой с красными камешками и шесть дымчато-синих, гладких, но с выбитыми символами – почти что наруч от запястья и до локтя. Семья... типа. Раз побрякушки со мной – жёны ведь тоже теперь реальные, все семь? Уник, блин, с-собрал.

6

Как я и думал, стоило огню запылать – и люди потянулись к костру. Древний инстинкт¹ очень редко даёт сбой на тех, кто взволнован, растерян и чувствует себя потерянным, оказавшимся не у дел. Хотя нашлись-таки упрямцы, так и оставшиеся на своих местах. И... мне кажется, или если сложить тех, кто тусуется у огня, и добровольных отщепенцев – попаданцев окажется меньше, чем было, когда я уходил? Кстати говоря, еда-то, пока я рыбку удил, у кого-то по котомкам нашлась, пусть и не много. Так что народ у костра развлекался тем, что пытался поджарить тоненькие кусочки хлеба на палочках у вздымающегося метра на три ввысь пламени.

– Кто умеет рыбу чистить, помогайте, – коротко распорядился я, скидывая с плеча шнур, на который нанизал через жабры и рты улов. Что поделать, в котомку он явно не влез бы. – Чешую и кишки долой, вдоль хребта надрез и соли туда. И углей пусть кто-нибудь выкатит, над ними будем печь.

– Как за смертью посыла... – растолкала мешавших ей то-

¹ Согласно принятым современным (на момент написания книги) антропологическим воззрениям, поведенческие инстинкты у Человека Разумного отсутствуют от слова «совсем», поведение определяют сложные рефлексы и контролируемая разумом деятельность. Просто для информации, а то вдруг вам экзамен по биологии скоро сдавать;-)

варищей по несчастью Лоля. – Ни хрена ж себе, ты как всё это допёр-то?!

– Я очень выносливый, – рыбы и впрямь получилось много, и некоторые трофеи весили килограмма по три. – Если что, ловил с одного места, просто где к берегу вышел. Голод на острове нам не грозит точно. Пока, во всяком случае.

Обычно хрен кого допросишься помочь с готовкой, если только пальцем не показать: «давай вот ты». Но в этот раз народ едва не наперегонки бросился выкатывать угли и разделявать добычу, пытаюсь простым и привычным действием хоть как-то уместить себя в новой странной реальности. На пышущих жаром углях словно сами собой возникли большая сковорода и немаленький такой котёл, куда щедро плеснули из наполненных мехов водой. Видимо, где-то по границе дикого леса и «парковой» дубравы нашелся родник.

– Очень рассчитываю, что со строительством плота мы уложимся за сутки, – а вот и сэр Макс собственной одоспешенной персоной. – Иначе, может статься, придётся совсем не фигурально ждать у моря погоды неизвестно сколько. Пока что ветер дует в нужную нам сторону, но сколько это ещё продлится – вопрос. И ещё. Всё-таки не стоит забывать, что мы – в так называемых «Диких землях», в игре тут располагались респаун-зоны монстров высокого левела и всяческих «боссов». Некоторые могли летать...

Не я один быстро посмотрел вверх, одновременно по-

ёжившись. Сразу стало как-то неуютно, захотелось побыстрее оказаться за стенами Ордэра, покой которого хранят башни с расчётами лучников, артефактные баллисты и строгий порядок рыцарской военизированной организации. Сталкер абсолютно верно нашёл точки, на которые надо давить, чтобы невольные соратники не отлынивали от общего дела и не прохлаждались, заодно мучаясь нерешаемыми вопросами типа «почему я тут?» и теряя мотивацию. Вот будет приколом, если вокруг совсем другой мир и мы перенеслись лишь с маленьким кусочком игровой территории... брр, нет. Даже думать об этом не буду!

– Кто ещё не знает, рыбу для нас наловил и принёс Талик, пока мы в походе, он занимается вопросами своевременного обеспечения питания, – послав мне внимательный взгляд, тем временем представил меня остальным попаданцам наш лидер.

Я кивнул. Ход, вообще-то, довольно некрасивый – вот так назначать кого-то, не спросив, но в данном случае совершенно верный. Согласовывать позицию было попросту некогда... да и сам я вызвался заниматься едой.

– ...На постоянной основе ему будет помогать Хризантема, мастер-гербалист, травник и алхимик...

– Вот спасибо! – скривилась демонесса... Но высказалась она так тихо, что кроме меня её почти никто и не услышал. То ли выкидывать свои коленца при всём честном народе она постеснялась, то ли успела перебеситься, пока я отсутство-

вал.

– ...Если потребуется, привлечём для помощи им кого-то ещё из моей или Сугроба рабочей бригады.

И опять ни одного голоса против. Рыцарь-магистр славно поработал не только своей харизмой, но и мозгами, сумев отсеять всех, кто к конструктивной совместной работе готов не был. Если я нигде не обсчитался, у костра нас собралось ровно двадцать... Ладно, надо работать, раз вызвался.

– У кого есть посуда, любая подходящая для еды, несите сюда, – мысленно вздохнув, привлёк к себе внимание я. – Показывайте Хризе, она запишет ваше имя и опишет переданный предмет. В случае потери или утраты по прибытии в город постараемся сразу решить вопрос с компенсацией...

– Талик, ты не охренел, нет?! – взбешённым шепотом поинтересовалась у меня свеженазначенная «помощница», тем не менее, усаживаясь на землю и выуживая из котомки тетрадь, больше похожую на альбом, и карандаш.

Так и знал, что игровой гербалист без основных средств своей работы обойтись не может. Ведь листья и другие части растений, засыхая, могут сильно измениться, потому документальным подтверждением служит приложенная к образцу зарисовка объекта сбора.

– Всю соль, какая у кого есть, давайте сюда, – я порылся у себя в котомке и добыл небольшой мешок и пружинные весы-безмен. – Хотя бы небольшой запас пищи законсервируем, пока мы ещё на острове.

* * *

Если уж берёшься за какое-то дело – делай хорошо. Что и само по себе далеко не просто в большинстве случаев, а уж когда рабочий процесс приходится выстраивать прямо на ходу и быстро... И десяти минут не прошло, как импровизированный обед закончился – а мне пришлось на повышенных тонах выбивать из Макса нужных мне людей. В смысле, чтобы те сразу начали делать то, что нужно для выполнения взятых мною на себя обязательств.

– ...Нахрена тебе коптильня, нас тут завтра уже не будет?! *А ещё три человека для сбора корешков и травы?! Кто тогда плот строить будет?*

– А жрать все эти сутки одну печёную и жареную рыбу, причём холодную и без специй всё это время будете? – поинтересовался я.

– Уж можно потерпеть денёк, чтобы отсюда скорее свалить! Хороший стимул не торчать здесь лишние часы.

– Можно, – согласился я. – Да и доплыть до берега в принципе можно будет, когда плот посреди реки по бревнышку раскатится оттого, что люди спешили наконец добраться до места, где нормально можно поесть!

И так далее, ещё минуты три. Со стороны могло показаться-

ся, что мы разосрались нахрен, но на самом деле я, наоборот, уверил нашего лидера, что он сделал правильную ставку, отдав мне одну из самых важных для нашего здесь и сейчас выживания зон контроля. Одна из причин, почему далеко не всем удаётся сделать карьеру, так это вот такие «планёрки», когда из конкурентов от других отделов и начальства надо *выгрызть* нужное. Если не можешь относиться к подобному спокойно, нервов тратится просто вагон.

Идиотизм, положи руку на сердце, тратить усилия вместо работы на выстраивание и периодическую проверку официальной иерархии негласными методами, доставшимися прямоком от предков-обезьян. Но увы, мы ведь не пчёлки какие-нибудь, где феромоны сразу всем в коллективе говорят, кто начальник, а кто – дурак. Вот и приходится выкручиваться. Сейчас, надо сказать, спор дался куда легче, чем раньше. Не иначе как задранный выносливость помогала и тут! А вот Хриза, послушав всё это, перестала, наконец, изображать из себя рогатую белку-истеричку и сыпать далеко не безобидными подколками в ответ на каждую реплику. Может, правда, просто наелась?

Дальнейшие часы до самых сумерек я гонял своих в хвост и в гриву, а себе позволял отдыхать только в те моменты, когда занимался непосредственно рыбалкой. Ну и ещё когда срезал уцелевшие куски шкуры с начинающих попахивать тухлятиной останков носорога. Хотя он и при жизни

не сказать, чтобы благоухал, а уж после поджаривания-обугливания и вовсе... Зато – уже исторгала клубы густого дыма коптильня, на которую часть этой шкуры и пошла, и запеклись клубни рогоза, добывая которые Лоле пришлось перепачкаться с ног до головы. За очагом, пока мы, два главных добытчика, таскались через лес, следила Марта, та самая девушка с выдающимися достоинствами – нам невероятно повезло, что она до попадания любила пешие походы и потому разбиралась в походной кухне.

Ещё мне удалось отстоять себе странноватого типа, называющего себя «Павел Георгиевич». Следопыт-кирин довольно быстро запомнил, как выглядят травы и ягоды, которые теоретически могли найтись на острове, и, благодаря вкачанной «Наблюдательности» действительно много чего разыскал. Правда, его самого разыскали кабаны и к тому моменту, как в импровизированный лагерь потянулись плотостроители, я всё ещё пытался превратить вырезку из дикой свинины в более-менее съедобный шашлык при помощи чеснока и кислоты.

– Как успехи?

– Да какие, в жопу, успехи, если эти, мать их, работники, ничего тяжелее собственного уха в руках в жизни не держали?! – перебила не успевшего и рта раскрыть Макса Присцилла. Мы со жрицей и словом не перекинулись: сначала она пыталась связаться с высшими силами, потом приходила в себя от этой попытки. Зато теперь просто и доходчиво бук-

важно в одном предложении объяснила всё на чистейшем строительном диалекте. – О, хавка! Хотя кто-то своё дело тут знает!

Меж тем воины и маги, люди, демоны и кирины рассаживались прямо на траве, получив свою порцию еды на ужин... да частенько так и засыпали с ней в руках. Видно было, что вымотались все до предела и немного больше.

– Инструмента половины нужного нет, верёвок не хватает, про гвозди я вообще молчу, – уселся рядом Сугроб. – Магией-то мы деревья повалили и даже кое-как обработали, а вот скрепить надёжно... Хорошо хоть Присти в этом вроде шарит.

Ласково поименованная жрица в этот момент пинками расталкивала тех, кто заснул над своей порцией и заставляла есть, подбадривая будущих покорителей речных просторов витиеватыми матерными тирадами.

– На самом деле, грех жаловаться, – предводитель боевого крыла Сталков обошел нашу стоянку, заглянул в коптильню, оценил импровизированный навес для уже готовой рыбы – и только после этого вернулся к нам. – Нас могло бы закинуть сюда в той одежде, в которой мы припёрлись на ивент. Могло – вообще голыми. Или, представьте, мы бы все играли в «Киберпанк»? А мы получили здоровые тела, вещи, необходимые для выживания – и до кучи ещё и магию! И всё равно чем-то недовольны.

– А могли никуда не попасть и вечером вернуться до-

мой, – тихо, но мрачно возразил бистмастер. – У меня жена с сорванцами со мной на «Игромир» приехала, должна была смотреть из общей зоны шоу... Ладно я здесь – а каково ей там?!

Ух, накрыло мужика.

– А моя, наверное, уже с любовницей познакомилась, – хмыкнул Сеня, располагаясь рядом. – Вот веселье там у них, хех! Я сигналки поставил, как ты просил, Макс. Авось, простоят до утра. Может, даже штатно сработают, если что.

– Не надо, – рыцарь-магистр надавил харизмой. – У меня вон внук завтра родиться должен был. Третий. И дела в компании теперь к чёрту покатятся... Жить надо настоящим! Или и то, что есть, задарма профукаешь, стена по прошлому!

Последняя фраза была сказана с неприкрытой яростью, кланер даже кулак сжал, вытянув руку перед лицом.

Жить настоящим? Я незаметно нащупал браслеты на левой руке под рукавом. Жить настоящим, значит. Что ж, звучит действительно не так плохо, как могло бы.

Утро у моих коллег-попаданцев выдалось неприятным. Нет, ничего такого не случилось, оказалось достаточно ночёвки на голой земле и самого факта пробуждения в этом мире. Некоторые, похоже, на полном серьёзе рассчитывали, что это всё сон и они проснутся у себя дома, другим, наоборот, приснилась Земля и повседневные дела, будто бы ничего и не произошло. И вот пробуждение – и оказавшаяся непреложной новая реальность. Многие втихаря всхлипывали и сморкались, а кое-кто слёз скрывать и вовсе не стал. Не только женщины. Сохранившие твёрдость духа не очень успешно делали вид, что ничего не замечают.

Я сам встретил утро бодрствующим – завтрак никто не отменял, да и ночью четыре раза вставал менять загрузку коптильни. Чувствовал себя при этом бодрым и отдохнувшим – и тут выносливость меня выручила. Невольно начинаешь задумываться, что важнее: боеспособность или возможность без ущерба сносить невзгоды, которые у воинов и магов эту самую боеспособность серьёзно снижают. Отдельно проснувшихся «порадовала» магическая энергия, не только не восстановившаяся после отдыха, а значительно сильнее, чем за то же время, но бодрствования, потерянная.

Впрочем, помня объяснения Сени – ничего удивительного не произошло. Барьеры воли во сне разжались и мана по-

текла во внешний мир по градиенту концентрации ещё быстрее. Не знаю, как у местных одарённых этой реальности обстоят дела, но, похоже, о возможности направо и налево кидаться разрушительной магией придется забыть. Даже если удастся научиться медитациями заполнять и сохранять резерв, то чистый маг превращается в орудие двух-трёх мощных выстрелов, и всё, до следующей перезарядки. И с артефактами – ровно такая же история, только ещё нужно найти того, кто их перезарядит. Вряд ли задаром.

Хорошие новости тоже были: никто не потревожил сигналки. С одной стороны, кто бы мог это сделать посреди широченной реки, а с другой – Макс ведь не просто так попросил нашего Сеню потратиться. Спрашивать я не стал, потому что уединиться на поляне толком негде было, услышат другие – еще сильнее дизмораль словят. Оно нам надо? Вот доберемся до Ордэра – там спрошу, знает ли магистр, куда девались как минимум пять человек, которых я недосчитался ещё после первой рыбалки. Правда, я мог и сам ошибиться – стресс из-за переноса и изменений тела, все дела. Но вот «отказники», решившие на поляне ждать у моря погоды, совершенно точно исхудали в числе, их ещё вечером осталось только трое. За ужином, кстати, они все приперлись, и теперь завтракать не отказались.

В принципе, свалить с острова в одно рыло было не так уж сложно: бревно, к которому привязаны вещи, а лучше

два, связать – вот и весь транспорт. Плыви и толкай, потом отдыхай, держась рукой за сучок, потом опять толкай. Другое дело, что такое, с позволения сказать, плавсредство, безопасности вообще никакой не гарантировало, даже пристать к противоположному берегу могло стать проблемой. Второй возможностью был один из навыков шиноби, позволяющий, пока есть магия, *бежать* по воде. Ниндзюки в «Бесконечности» ещё и дышать под водой могли научиться, если что, тогда вообще комбо. Плюс, возможно, я не знал о каких-то артефактах или чём-то подобном. Может, у кого надувная лодка была в котомке приныкана? А что, вполне вероятно. Раз уж мы вчетвером аж *танкостроение* освоили, сделать в игре надувнуху точно можно было.

Второй хорошей новостью оказалась высокая степень готовности плота. Оказывается, вчера в конце дня люди, наконец, сработались и немного освоились со своими новыми возможностями. Не хватило сил и длины светового дня. Зато теперь, при свете дня, становилось совершенно ясно: отплываем ещё до обеда. Собственно, Макс и приказал часа через два-три сворачивать заготовку еды и тащить к импровизированной верфи. Что мы с Лолей, Мартой и Павлом Георгиевичем, собственно, и сделали.

* * *

Н-да. Выступающий вниз по течению мыс наши разбом-

били просто вдребезги и пополам: свалили в три (!) раза больше деревьев, чем нужно, завалили всё щепой, корой, оставили подпалыны и кратеры в земле, а сколько ещё утопили в воде! Но плот получился монументальный: со сторонами что-то вроде десять на пятнадцать метров, весь в потёках смолы, густо скреплённый поперечными лагами с вбитыми деревянными, как их там? Штифтами? В некоторых местах ещё и веревки намотали, причём видно, что не абы как, а по определённой схеме. Присцилла, правда, кроме как матом результат описать не могла, но нехотя подтвердила, что на воде он должен продержаться минимум пару суток. А больше вроде и не надо было.

Плот собирали прямо в воде, спуская с берега по частям: благо было кому сообразить, что столкнуть такую конструкцию целиком не повредив вряд ли получится. Так что когда я и моя «кухонная бригада» стали перетаскивать еду и сопутствующие предметы, которыми незаметно обросли от щедрот чужих котомок, сооружение уже держалось в воде у берега, ошвартованное на веревки и вбитые прямо в дно у берега жерди-якоря.

– По палубе не ходить никому, кроме тех, кому я лично разрешу. Где показали место, там и держаться, пока мы плывём, – созвал всех рыцарь-магистр. – Перевернуть не перевернём, но притопить край вполне можем, только вымокнем зазря. Или того хуже, лаги поведёт и плот расползётся под ногами. Никто этого не хочет, я надеюсь?

Ответ был немного предсказуем.

– Пожитки и, особенно, оружие *привязать*, мы специально сделали петли в нужном количестве, – продолжил инструктаж Сталк. – Доспехи и одежду снимать или нет – сами решайте. Я об опасностях реки знаю не больше вашего. Кстати, Талик, у тебя заряд в сонаре остался?

– Если не держать включённым постоянно, то его на сегодня точно хватит, – прикинул я. – Заодно рыбы надёргаю в процессе. Хоть немного компенсирую то, что из копчёного сожрём.

– Тебе виднее, действуй, – кивнул мне наш лидер. – Теперь о движении. Грести будут все, у кого в игре параметр силы был выше пятидесяти пунктов. Вёсел нам никто не выдал, так что придётся шестами. Гадить тоже за борт придётся...

Макс ещё добрых десять минут распинался, а отплыли мы и вовсе только через полтора часа, когда уже даже труднопробиваемый Сугроб заговорил матом. Кто-то чего-то забыл, потерял, застрял «в кустиках», утращённый перспективой срать прямо на воде при всём честном народе. Вещи никак не удавалось разложить, кто-то спихнул вроде надёжно привязанную секиру Миротворца за борт, где, как на грех, оказалась подводная яма пятиметровой глубины. Потом два столбика-якоря настолько хорошо оказались вколоты в дно, что никто не мог выдернуть, и секира отправи-

лась на дно второй раз (вот тут-то её владельца и прорвало на ранее неиспользуемый диалект).

Но вот швартовые удалось отдать... и понеслось по-новой! Намокший скарб, улетевшие за борт шесты, брутально-го вида «варвар» вдруг закатил внезапную истерику, что мол де он увидел на удаляющемся острове человеческую фигуру на берегу. Хотя мы перед отплытием всех по головам пересчитали и покричали, надрывая глотки, на всякий случай. И с поляны, и с плота. Всё это время плот медленно дрейфовал почти в нужную сторону, сносимый ветром и неспешным течением. Гребцы и барабанщик (да, нашелся среди нас владелец игрового инструмента, не бард, кстати, а вроде как шаман) «услышали», наконец, друг друга, далёкий берег даже визуально начал приближаться по чуть-чуть... и тут поднялась волна.

Оказывается, судно без бортов на метровой волне натурально захлестывает и даже немного перехлестывает, ну вот кто бы мог подумать? Сарказм, если что. Чудо, что гребцы сумели развернуть наш «корабль» условным носом к волне – а то бревна, пока мы принимали удары воды боком, под ногами приобрели некоторую подвижность, кое-где с громоподобным треском выломав штифты! Что в этот момент мог чувствовать одиночка с бревном, мне даже не хотелось думать. Как и гадать, что стало с «потеряшками». Не исключено, что и кабаны сожрали: Павел Георгиевич явно далеко не всех на шашлык перевёл. Шашлык, надо сказать,

мне в итоге удалось вполне приемлемо запечь...

Пока наш плот демонстрировал чудеса надёжности и управляемости, я не забывал регулярно проверять подводные просторы. Не столько даже на предмет монстров, которых тоже нельзя было до конца сбрасывать со счетов, сколько опасаясь мелей. Сесть на брюхо посреди реки, пожалуй, пострашнее атаки твари могло оказаться – но пока проносило, глубина стабильно держалась минимум метров десять. В какой-то момент сонар показал на дне нечто похожее на затонувший корабль – или даже не знаю, гигантский костяк? Но рассмотреть возможности не было, как, впрочем, остановиться и нырнуть. Только попытаться запомнить место... н-да, посреди широченного плёса.

Пока мы боролись с волной, рыбалку пришлось свернуть, но потом я опять начал закидывать блесну. Не помогая себе магией, иной раз вообще просто окуная её за борт – рыбы в воде хватало. Как и, оказывается, тех, кто её ел.

– Край! – здоровенная чайка, свалившись с неба, заехала мне крылом по лицу (довольно болезненно) – и ловко сорвала с моей руки увесистую рыбину, которую я только что снял с крючка.

– Край! Край! Крайкрайкрайкрай!!! – плот словно в метель попал! Только каждая «снежинка» с красными лапками и размахом крыла в добрый метр активно двигалась в воздухе и долбала крепким клювом всё, что ей нравится или не

нравится. Штук шесть *набилось* в котёл за моей спиной, где уже набралось порядочно свежей рыбы, десятка три пернатых тварей вырывали у свободных от вахты еду, пытались рвать веревки и забраться в котомки, клевали людей... и гадили, куда ж без этого. Пятнадцать секунд бело-серого ада – и птицы вдруг в едином порыве сорвались взмывая в воздух, натурально качнув плот.

Я машинально попытался прочистить заложенное ухо пальцем, не помогло, с усилием сглотнул. Ох, вот так лучше... И только после этого увидел, как Сугроб отнимает от губ плоский но длинный свисток, затейливо украшенный резьбой и с лентой для ношения на шее. Свисток Призыва, в игре им не только бистмастера пользоваться могли. Один из удобных способов призвать оставленного перед квестовой зоной или около места гринда ездового маунта.

– Ультразвук, – пояснил Сталкер, заметив мой взгляд. – Когда нас только закинуло, и Макс понял, что мы на острове, я попытался своего грифона вызвать...

– И сагрил носорога, – вот почему «босс» острова бросился прямо к поляне, теперь понятно. В игре, кстати, побочка у «вызывалок» была ровно такая же: агр окрестных сильных мобов. Слабых удар по ушам пугал. Тут, правда, агрить было нек...

– Миротворец, бога душу через коромысло!!! – Лоля умудрилась поймать приставшую к её вещам чайку и даже свернуть ей шею. И теперь мёртвой птицей тыкала в небеса.

А там... – Виверна!!!

Крылатый ящер, стремительно увеличиваясь в размерах, грамотно атаковал нас против солнца. Кажется, принял плот за остров, где куча вкусенького столпилась. Мозгов у птерозавра явно не хватало, чтобы осознать опасность такой кучи людей. Проблема была в том, что оружие, кроме коротких ножей, все привязали к транспортным петлям. И это было правильным шагом, уверен, попав в зону волнения многие своих луков и мечей не досчитались бы. А так всё намокло, но уцелело. Вот только к немедленному выхватыванию было непригодно. Правда оставались маги...

– Мать! Мать! Мать!!!

...Рефлексы которых не подвели. Подвела меткость и необходимость брать упреждение, что в игре никогда не требовалось: огненная стрела, шар огня и заточенная сосулька прошли мимо. Целиться времени уже не оставалось, благо, пальцы сами сдёрнули блесну с направляющих удилица, оставив болтаться на леске, вложив взамен тяжёлый шарик грузила.

«Порвать перепонку – и ящерица-переросток уже никуда не полетит» – вот какими были мои нехитрые мысли в тот момент. Спуск!

Уши заложило повторно: хладнокровно дождавшись подходящего момента, Сугроб резким ультразвуковым ударом заставил ящера дёрнуться, изворачиваясь в воздухе... И грузило вошло твари в аккурат в подставленный глаз. Тот са-

мый крит с ноль целых хрен знает сколько тысячных вероятностью. Мёртвая виверна пробила поверхность воды рядом с плотом, подняв фонтан брызг.

– Что ж, мы и без помощи отряда Истребителей, высланного навстречу, по Диким землям до Ордэра дойдем, – спокойно заключил боевой укротитель диких животных. – Интересная у тебя удочка, Талик.

Чёрт, ещё и на что способен артефакт зазря засветил.

8

– Никаких крупных животных в зоне видимости, – оглядев медленно приближающуюся стену из камыша и рогоза и находящийся за ней берег, оповестил я. После продемонстрированной стрельбы отрицать, что сканер-сонар работает и по надводным объектам, было глупо. И недалёковидно, потому как одно дело умолчать о том, о чём не спросили, и другое – прямо обмануть союзников. Особенно таких, которые ведут тебя в город, где они – в авторитете.

Сугроб покрутил в руках свисток, но проверять не стал, просто кивнул.

– Последнее усилие, мальчики и девочки, и мы на берегу. Навались! – дождавшись сигнала от соратника, скомандовал сэр Макс.

Плот прибавил ходу – шесты опять доставали до дна, подмял носом камыши и, оставляя за собой широкую просеку в прибрежной траве, с шуршанием стеблей двинулся к мелководью. В виду берега все облачились в броню, отвязали абсолютно всё оружие, а не только луки с арбалетами, и теперь напряжённо вглядывались в окружающие нас заросли...

Чавк.

– Твою мать!!!

Наш транспорт передним краем бревен поддел густую чёрную жижу, переплетённую белыми корнями, заменяю-

щую береговую линию и, чуть накренившись, встал, едва не отправив проверить дно гребцов и некоторых стрелков. Приплыли.

– Камыши собирайте в пуки и завязывайте, – деловито распорядился наш лидер. – А шести сзади от плота втыкайте, да посильнее! Талик, Хриза, где там ваши шкуры от копильни? Тащите сюда, авось, хватит до твердого берега выстелить проход поверх камыша. Добро пожаловать в Дикие земли, друзья!

Мелкие проблемы, сыплющиеся на голову непрерывным потоком, подчас утомляют и раздражают почище крупных, но одиночных. Промочил ноги, плохо высушил сапоги, не смыл болотную грязь или даже чистенький вроде речной песок – и привет воспалённые «сорванные» мозоли. Вроде как ноги на месте – а идти дальше сущая пытка! И это ведь только одна из проблем. А ещё расстройство желудка, сыпь от укусов радостно накинувшегося в камышах гнуса, потерянные, несмотря на все усилия, непонятно где и как вещи, гадкий запах чаячьего помёта, уже застывшего до каменной твердости и не оттирающегося никакими силами...

А ещё эти проблемы хорошо так *приземляют*. Особенно когда не могут быть оперативно разрешены.

– Эй, жрица! Я тебе говорю! Эй!!! Мне больно же! Даже лежать больно!!! Затяни эти хреновы ссадины, сука!!! Для тебя это пальцем щёлкнуть! – это опять истеричный

«варвар» отличился, буквально через пять минут после высадки расцарапав себе ноги о какой-то куст с длинными, как оказалось отравленными колючками. Лоля эту хрень, кстати, узнала и пообещала сварить противоядие – сразу, как соберёт ингредиенты, чем немедленно и занялась.

– Выпей эликсир Здоровья и не ездь мне по ушам!!! – не выдержала Присцилла, сидевшая на корточках перед действительно сложным пациентом. – Заткните урода кто-нибудь!

– Да не помог сраный элик!!! Что молчишь? Да помогите кто-нибудь!!!

– Помолчи пожалуйста, будь мужиком, – Макс, вынужденный одновременно заниматься выставлением заслона, высылкой разведки, назначением прикрытия гербаристики и ещё кучей не менее важных дел, вынужден был заняться теперь ещё и источником воплей. Я только тихо радовался, что котёл и походный костёр словно невидимый щит отводили от меня необходимость руководить и командовать. – Мы и так пахнем на весь лес людьми и дымом. Не хватало, чтобы на твои вопли кто-нибудь с плохим обонянием, но хорошим слухом заявился.

– Элик дай, тогда заткнусь, – мигом поставил условие боец. Интересно, какой у него уник? Что-то не выглядит этот тип способным методично заниматься чем-то в игре, дабы получить что-то по-настоящему эксклюзивное. Впрочем, до сотки-то он как-то прокачался...

– Зелья Здоровья тебе не помогают, это мы уже выяснили, – Сталк присел на корточки над распростёртым на плаще бугаем. Любитель поистерить даже в такой не самой героической позе и полуголым выглядел массивнее Сугроба в его утяжелённых орденских латах. – Полоски здоровья у нас сейчас нет, но если б была, то она сейчас у тебя почти не уменьшилась бы. Колючка дает дебаф, но не убивает тебя, элик будет бесполезен, и их у нас мало, надо экономить для действительно серьёзных ранений. Тебе нужно просто потерпеть и дожждаться нашего травника...

– Знаешь что? Нахер пошёл!!! – удара раскрытой ладонью оказалось достаточно, чтобы рыцаря-магистра просто снесло. В одно движение вскочив, «варвар» рванул к демону-лучнику и кирину-жрице, занимающихся натуральной полевой операцией.

Лучник, ни разу не лекарь, на Земле в реале был хирургом, и это давало некоторый шанс, что их с Присти пациент выживет. Аппендицит, оказывается, мог случиться у нас и теперь. И, к сожалению, жрица-бригадир в медицине за пределами целительских кастов разбиралась на уровне «подорожник приложить». И теперь просто пыталась выполнить указания настоящего врача, остатком запаса своей маны заменяя и бинты, и шовный материал, и местный наркоз. Заменяла, пока «варвар» своей лапищей не вздернул её в воздух, легко удерживая за шею. Силы у этого перса вкочано было едва ли не до капа.

– А ну лечи меня, мразь, или шею сверну! Ну!!!

Всё случилось в один миг, и я, признаться, растерялся. По мобу я бы ударил, не думая. Но по своим... Думаю, это многих остановило. Всех, кроме Макса. К рыцарям ордена Истребителей скверны не зря в игре насмерть прилипло прозвище «светлые ведьмаки»: весь их билд затачивался на скоростные удары клинковым оружием, сочетанные с ними спеллы и несколько дистантных заклинаний, способных надёжно притормозить мишень. Раскидываться магией магистр не стал, видимо, дистанция была слишком маленькой. А вот он сам оказался у противника в один вздох, словно пущенная стрела: я даже не смог заметить ни как он на ноги вскочил, ни как извлёк меч. Лишь увидел сияющий чистым белыми светом полукруг, перечеркнувший запястье бугая и *услышал* сильнейший пинок в живот противника.

Бум!

Теперь уже «варвара» откинуло от едва удержавшейся на ногах жрицы, только и успевшей, что схватить уже отрубленную руку за пальцы двумя своими. Я ещё разобрал шорох капель крови, сорвавшихся с открытой раны – а Макс уже нанёс следующий удар вновь засиявшим клинком. Точно в сердце, по самую рукоять вбив меч в грудь врага и в землю под ней, фиксируя тело. Одно из стандартных игровых комбо-добиваний, эффективных против становившихся много более опасными смертельно раненых монстров.

Запас жизненных сил громилы оказался таков, что он ещё

несколько секунд пытался подняться, недоумённо оглядываясь и шаря целой рукой и культей по груди, пытаясь понять, что его держит. Ещё он силился что-то сказать, но никак не мог издать ничего, кроме едва слышного сипения. Тело никак не хотело осознавать свою смерть, потому боли он не чувствовал – но спелл на клинке держал крепко, не давая ни дёрнуться, ни толком дышать. Наконец, кровавое давление, больше не поддерживаемое биологическим насосом, упало ниже критической отметки – и голова варвара упала на расслабившейся шее, глаза сразу остановились. Агонии почти не было.

Тишина вокруг установилась такая, что слышно стало зудение насекомых и треск угольков в моём костре. Все замерли. Но ступор разбил лучник, заоравший:

– Кровь, кровь пошла в кишечник! Останавливай, срочно!!! – и Присцила упала на колени перед оперируемым, а все остальные «отмерли».

– И так будет с каждым, кто поднимет руку на товарища, – не слишком громко, но очень чётко проговорил наш лидер. Он поднатужился, и выдернул клинок, вновь сверкнувший белым, испаряя с лезвия кровь и осыпая комочки ставшей сухой земли. – Если кто забыл, мы тут, мать вашу, все стали живыми боевыми машинами! Нам убить – как пальцем щёлкнуть. Этот ещё легко отделался, другим буду сечь конечности и выпускать кишки, дабы неповадно было. Полиции тут нет, следователей и адвокатов тоже, сажать на пят-

надцать суток за хулиганство посреди Диких земель некуда. Правосудие – вот оно, на острие меча!

Я прямо почувствовал, как вздрагивают буквально прикипевшие глазами к мечу и распростёртому телу люди. Коекто и вовсе начал, не замечая того, пятиться. А ещё слабый запах нечистот начал расползаться не только от трупа.

– Кто *теперь* со мной не хочет идти, никого не держу, – чуть помолчав, совершенно будничным тоном оповестил всех Сталк. – Пробирайтесь в Ордэр сами или идите своей дорогой, куда хотите. Или, если угодно, оставайтесь в группе и по прибытию донесите на меня в городской магистрат – слова никому не скажу поперёк и не обижусь. Пусть бургомистр с судьёй мою судьбу решают.

Вот теперь лагерь наполнился шепотками и каким-то шевелением. Нет, так дело не пойдёт.

– Уходящие ни грамма еды не получают! – громко поставил я точку над волнующей меня «i». – Своей плотью сколько угодно монстров кормите, а вот рыбу ловили и всё остальное собирали мы не для этого! Вещи, отданные в кухонное пользование, тоже только в Ордэре вернём, как обещали.

* * *

Семеро ушло до темноты, двумя группами: трое и четверо, соответственно. Никого из них я толком узнать не успел, разве что отметил, что в одну группу вошёл маг, пытав-

шийся подбить виверну огненной стрелой, а в другую – любитель фаерболов. Ну, как говорится, скатертью дорожка. Те, что поумнее, покинут нас утром, имея в запасе полный световой день и не менее полный желудок после завтрака. То, что кто-то ещё уйдёт, я не сомневался: заметил, что Павел Георгиевич старается держаться от обоих Сталкеров как можно дальше, да и Марта, которую привычно поставили мне помогать, больше шевелит губами и тупит, чем готовит. Однако, решившиеся уйти сумели преподнести сюрприз. Довольно неприятный.

Макс вполне логично попросил у меня удочку для ночного дежурства, вернее, ему нужен был только сканер. Дистанционно проверять подозрительные шорохи и всё такое. Мне просто жуть как не хотелось выпускать ценный прибор из рук, и оправдание для отказа искать не пришлось: тонкий механизм незнакомый с ним человек мог банально сломать или испортить. Взамен я предложил взять на импровизированный передовой пост метрах в двадцати пяти от лагеря на берегу меня всего. Мол, будите сколько нужно раз, я гляну и всё скажу.

По той же причине рядом со мной устроили спать Сугроба, так как нападение монстра он, пожалуй, мог если не предотвратить, то сделать менее опасным. В свой черёд нас просто должны были разбудить дежурить вдвоём, а в остальное время наш, как и всего лагеря, покой хранили ещё

двое сменных часовых. Ну и раскиданные полукругом сигналки да заросли ядовитой колючки, которой тут оказалось немало. Похлопав глазами в темноту и вслушиваясь в лесные звуки, под утро мы уступили место Макс и беззвучно шепчущей оскорбления Лоле...

– *Просытайся!* – я с некоторым трудом продрал глаза, с недоумением глядя на рыцаря-магистра, трясущего меня за плечо. Похоже, я немного переоценил свою выносливость. Да и Хризантема тоже. Странно, не думал, что Макс её пожалеет и станет один дежурство стоять...

– *Куда смотри?!* – таким же шепотом начал уточнять, взявшись за удилище, лежащее подле меня.

– *Я не могу их разбудить!!!* – сказанные слова заставили меня буквально подпрыгнуть, мгновенно приводя своё самое эффективное оружие в боевую готовность.

– *Чары или яд?* – я зашарил сканером, прощупывая лесные окрестности. Вот только не хватало нарваться на моба-босса, способного лишить сознания бесконтактно! Раз долбаные кусты, в игре вешающие лёгкий дебаф, в реальности стали куда более опасной хренью, то я совсем не хочу проверять, каким стал монстр-хозяин локи! Сигналки он ещё не потревожил, так что тварь где-то впереди...

– *Я сам уснул! Небо темное было, моргнул – и вот уже светло!*

– *Лагерь!!!* – дошло до меня. Крутанувшись, я посмотрел в прицел себе за спину. И бессильно выругался, на преде-

ле дальности «поймав» удаляющийся в сторону стремнины плот с кучей силуэтов на борту. В расположении временной базы осталось только четверо.

Спустя несколько минут, дотащив так и не проснувшихся товарищей на себе, мы убедились, что зря сомневались в людях, что рогатых, что безрогих. Выбравшие «своей дорогой» реку обнесли лагерь подчистую. Разве что одежду на спящих, которых они не забрали с собой, не сняли, и карманы не вывернули. Вряд ли побрезговали, скорее, побоялись разбудить случайно и раньше времени поднять тревогу. Перестраховались. Потому что шмотки прооперированного больного взять не постеснялись. Как и казнённого «варвара».

9

– «Круг спокойствия» максимальной мощности, я как-то раз пользовалась такой штукой, – Лоля не сдержалась и душераздирающе зевнула. – Некоторые типы ивентовых данжей, где цель – предметы в сундуке босса, можно было пройти с её помощью. Очень дорого, но если цель оправдывает вложенные средства и есть нужный уровень Взлома и Обыска... Или вот как мне: нужно было листок Мэллорна добыть, для чего влезть на дерево. А в кроне улей Медопчёл размером с многоквартирный дом, в котором ещё и айруни живут! Наверное, с ними как-то договориться можно было, но убить несколько месяцев только на квесты повышения репы я была не готова. Пришлось потратиться.

Медопчёлы, они же, если правильно, Медовые Пчёлы – это такие девушки с перепончатыми крыльями и растущей вместо хвоста задницей от пчелы. И с антеннками, торчащими из волос. Летающие. Даже в игре смотрелось крипово, хотя, как я знаю, у них среди игроков тоже находились фанаты. Один клан сумел заселить в свой замок (большой, не чета моему) целых два улья, создав, как они хвастались, «неприступную твердыню». Вот какая, оказывается, у таких «защитников» слабость. Занятно, что даже я, вынужденный разобраться в монстро-расах, этого не знал... Всё-таки «Бесконечность» очень многогранна. Была.

– Круг накладывает несколько спеллов по площади один за другим, но у него много ограничений и условий срабатывания, – демоница тем временем выкатила палочкой из угля корень добытого прямо рядом с берегом рогоза и стала перекидывать из ладони в ладонь, пытаясь быстрее остудить. И даже не сыпала проклятиями пополам с ядом, по своему обыкновению. То, что когда девушка поест, её отпускает, я уже заметил, а тут она ещё и выпалась наконец, походу. – Во-первых, каст можно заметить, и успеть применить контрмеры. У мобов это только шаманы и боссы могут, а игрок банально увидит в логах...

Гербарист осеклась.

– Вот-вот, – скривился Макс. Произошедшее он явно оценил как личное своё поражение как лидера и командира. – Дай угадаю: второе условие – боссы и шаманы должны спать. Вор из инвиза палит мобов: как засыпает вожак – включает Круг, ведь во сне спелл не чувствуется. Ну или просто надо было знать время сна ключевых юнитов, заданное в настройках данжа, чтобы вовремя шархнуть.

Хризантема попыталась откусить от показавшегося ей остывшим корневища – и обиженно зашипела, обжёгшись. Но орать опять не стала: другого завтрака у нас сегодня не предвиделось. Я, в целом, мог воспользоваться пробитой в камышах плотом просекой, чтобы добросить блесну до открытой воды, вот только как назад улов вытащить? Запутается в ломаных стеблях как пить дать, в лучшем случае –

просто добыча сорвётся с крючка.

– Да, всё верно, – не совсем внятно ответила гербарист, дуя на горячее. – Я уверена, эти уроды специально дождались, когда и Сеня, и Присти будут спать. Есть ещё третье ограничение: если случайно разбудить члена группы во время действия спеллов круга, например, миньона босса – сон слетит сразу со всех. Правда, время действия довольно короткое, всего пять минут, но после этого не происходит пробуждение, сон переходит из магического в естественный... что и случилось с нами.

– Вот потому они к передовому посту не полезли, побоялись в сигналку влезть или просто случайно потревожить в темноте, – заключил рыцарь-магистр. – И таким образом, у нас сохранился скарб из двух котомок полностью, и ещё из двух – по большей части. И оружие четверых. Не иначе как среди наших попутчиков оказался вор высшей квалификации или такой же продвинутый артефактор, но скорее всё же первое. Уж больно ловко всё провернуто. Знал же, что кто-нибудь обязательно попытается какую-нибудь гадость выкинуть, но не ожидал, что такую. А ведь можно было не только лес мониторить, но и лагерь!

Сталк сжал кулаки.

– Ты уж извини, Макс, но ты зря себя клянёшь, – положил ему на плечо руку Сугроб. – О том, как на самом деле «Круг» сработает, они знали не больше нашего. Повезло им, только и всего.

– Мне больше всего трубку и богослужебный ладан жалко, – подошла и присела рядом с нами Присцилла. Я выудил ей испекшийся корень побольше, проткнув тонкой палочкой на манер шпажки, но та даже не попробовала откусить, словно забыв про еду в руке. Ещё и наехала на меня вместо благодарности. – Наш зверолов прав, не в тебе дело... не только в тебе. Вон, если б Талик свой длинный язык за зубами придержал, эти глиномесы, может, и не решились бы на магическую диверсию. Еды и посуды, видите ли, жалко стало. А теперь – *мы* будем корешки жрать!

Она, словно доказывая свои слова, крутанула в воздухе шпажкой.

– Нужно было показать единство ядра группы. Иначе какой-нибудь умник, сохранивший, в отличие от Макса, всю ману, как из ступора вышел бы – принялся бы права качать, – с усилием проглотив все не слишком приятные для жрицы слова, что просились на язык, конструктивно ответил на критику я. Между прочим, наш лидер именно её бросился защищать – и вот такая замечательная «благодарность» в ответ. – Поднял бы вопрос об исключении из группы и изгнании «убийцы», и, как думаешь, кого бы больше народу поддержало?

– Так и не поблагодарил за поддержку, – протянул мне руку для пожатия магистр Истребителей, с заметным напряжением воли отбросив терзающие его неприятные переживания. – Это было очень своевременно. Я не забуду.

Говорить что-то вроде «сочтёмся» мне показалось неправильным, низводящим произошедшее до банального «услуга за услугу», потому я просто молча кивнул. Вчера, когда всё это произошло, у меня и тени сомнения, как вести себя в возникшей ситуации, не возникло: чтобы выжить, надо объединяться с сильными и решительными. Кроме того, за двое суток, по сравнению с остальными, два Сталкера, жрица, маг и гербаристка стали для меня своими. Но, конечно, не стоит всех равнять по себе, что жизнь мне и продолжила демонстрировать.

– Всем добра утром этого чудесного дня! – Сеня едва ли не сиял. Чему немало помогала не только улыбка от уха до уха, но и свежевыбритая голова. От волос и бороды он избавился полностью. Маг заявился не один, а в компании демона-хирурга, которого лучником из-за потери оружия теперь назвать было нельзя, и его с Присциллой пациента, зябко кутающегося в накидку. Прооперированный не очень уверенно держался на ногах, и подстраховка была не лишней. – Это вот Дан и Хант, если кто не успел познакомиться, прошу любить и жаловать!

– Имидж решил сменить? – хмыкнул Сугроб – Здорово, мужики. И кто из вас кто?

– Пфф, Миротворец, ты чего? – Хризантема умяла своё корневище и нацелилась выкатить из углей ещё одно. – У рогатого красная куртка с шипами, чёрные штаны, пафосные сабоны с воттакенным каблуком и седая прича с зализом

на один бок, и ты спрашиваешь, кто из них Данте²?!)

– У меня ещё и гитара была, тоже красная, крафтовая, в реале у меня на такую в жизни б не хватило денег. Тоже упёрли, – вздохнул медик. – С другой стороны, я на ней играть всё равно не умел... А сапоги на самом деле удобные оказались, несмотря на пафосный вид.

– А вот мне ничего не жалко из того, что уплывшие у меня забрали, – похвастался наш маг. – Инструмент у меня был хороший, но самый обычный, в городе новый такой достану. Жалею только об одном: меня не будет рядом, когда они открывают фиал с «семенами Скверны». Вот это будет фокус!

– Это ещё что за гадость? – немедленно заинтересовалась Лоля, сделав стойку на слово «семена». Даже про таки добытое горячее корневище забыла. – «Скверна» в игре – это же что-то вроде «искушения дьявола» в христианстве, только для всех религий сразу? Метафизическая хрень, типа склоняющая к плохим поступкам ради совершения зла как самоцели.

– Не совсем так, – вмешался кое-как усевшийся на землю Хант. Он явно пытался не беспокоить то место, где его вчера резали, одновременно стараясь не светить голым телом. – У богов здешних религий, кроме метафизической составляющей их учений, есть вполне конкретные притязания.

² Лоля имеет в виду образ главного героя из популярной серии игр в жанре слэшер «Дьявол может плакать», под которого по фану нарядил и закастомил внешность своего персонажа демон-лучник. Кстати, Данте по сюжету «Devil May Cry» тоже полудемон.

Их интересует энергия мира, которую они собирают через священные символы – проводники молитв верующих и реликвии священнослужителей. Только жрецы, особенно активные, высокоэффективные, ещё могут получить ману обратным током, при необходимости. Их бог тогда выступает в роли этакой батарейки, которую они долго заряжали и теперь могут рассчитывать на некоторый процент накопленного. Во всяком случае, так было в игре.

– Всё то время, пока играю в «Бесконечность», меня периодически поражает объём придуманного разрабами для своего мира, – покачал головой Сугроб. – Это ж как надо заморочиться было.

– А теперь нам в этой заморочке надо как-то жить, – скривилась жрица-кирин.

– Так вот, если предмет или вещество с концами поглощает магическую силу, превращая её в материю, например – а не как маг, который накопил в себе, а потом выплеснул спеллами назад, – закончил свою мысль Хант. – Это Абсолютное Зло по мнению *любого*

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.