

КНИГА ТРЕТЬЯ

СУМРАК

Враг Порядка

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. In the center, a large, ornate, dark metal door is open, revealing a bright, fiery orange and yellow light. Within this light, a gnarled, tree-like structure with two glowing yellow eyes is visible. The door is flanked by dark, textured walls. The floor in front of the door is made of dark, rectangular stones.

Андрей Ефремов

Сумрак

Андрей Ефремов

Сумрак. Враг Порядка

«Автор»

2023

Ефремов А.

Сумрак. Враг Порядка / А. Ефремов — «Автор»,
2023 — (Сумрак)

Для клана Кайбер настали тяжёлые времена. Джею и его друзьям предстоит узнать, что это значит - быть изгоем. Топ-кланы Эстери давно опутали своими сетями все фракции и устроили настоящую охоту за бросившим им вызов игроком. Но поймать Джея не так уж и просто, особенно когда на его стороне сам Хаос и, конечно же, удача.

Содержание

Глава 1 Проблемы	5
Глава 2 Эмпиризм	11
Глава 3 Открытие	17
Глава 4 Прорыв	23
Глава 5 Квадрон	29
Конец ознакомительного фрагмента.	35

Андрей Ефремов

Сумрак. Враг Порядка

Глава 1 Проблемы

Столкновение с топ-кланом Эстери не осталось без последствий. Уже через несколько часов после моего триумфального бегства от всемогущего Виарандрикса клан Кайбер ощутил на своей шкуре, что значит быть изгоем. Истинные задействовали все свои связи, и на наши головы начали сыпаться проблемы. Прямой атаки на Кайберхолл не случилось, всё же наша резиденция находится в приличном районе столицы фракции, но когда у врагов есть деньги и прокачанная репутация, можно сделать жизнь невыносимой и без столь радикальных действий.

С нами попросту не хотели иметь дела. Ни одна нпс-организация больше не брала заказы от клана Кайбер. Причём даже предложение вдвое повысить цену за самую обыкновенную услугу не находило отклика. На все запросы приходил простой ответ: «Нет».

Единственные, кто остался с нами, – это наёмники из группы «Дикий кот» и нанятый нпс-управляющий поместьем, семью которого тоже пришлось переселить к нам, хотя досталось и им. Из-за невозможности расторжения контракта все Коты попали в опалу своей гильдии и вскоре были из неё исключены. Для Кайбера эта ситуация оказалась больше плюсом, чем минусом, так как отряд насчитывал больше сотни высококлассных бойцов, которых я, естественно, бросать не собирался и нанял Котов полным составом. Для этого пришлось арендовать соседнее поместье и разместить наёмников там, но денег у нас хватает, правда, за сохранность богатства нашего клана я испытывал определённую тревогу.

Первый хаотический банк также, без объяснения причины, разорвал со мной договор и перечислил на счёт всю хранимую сумму, включая и солидную неустойку из-за досрочного расторжения соглашения. Похоже, потеря золота – это ничто, по сравнению с опалой Истинных, которые опутали всю столицу фракции своими сетями.

Что примечательно, меня атаковать они не решались. Всё же статус эмиссара сказывался. Нападение на избранника самого Хаоса могло вызвать гнев божества, а вот экономическая война против мелкого клана Кайбер – это чисто игровой момент.

К сожалению, мой иммунитет не распространился на друзей. Стоило им покинуть кланхолл без меня, как их тут же сливали согладатаи Истинных или их субкланов. За убийство рабов даже не вешается метка преступника. Причём моё присутствие давало лишь временный эффект. Стоило мне оставить Тао у кузнеца или Эсту в школе гладиаторов и уйти по своим делам, как их тут же убивали. Единственное место, где друзья могли более или менее нормально жить, – это границы нашего поместья.

– Хочу сделать официальное заявление, – проговорила Эста, когда мы собрались в отремонтированной гостиной Кайберхолла на общее собрание. – Это полная жопа.

С мнением подруги было сложно не согласиться. Я был единственным среди нас, кто мог свободно передвигаться по городу, но стоит выйти за пределы Дестро, как меня тут же попытаются либо слить, либо захватить.

– Тебе придётся качаться одному, Джей, – более сдержанно отреагировал Тао. – Трансфигурация и морок позволят тебе принять любой облик и сменить ник. Истинные не могут пробить божественный атрибут.

– Только проводи меня до аукциона, надо закупить всё необходимое для крафта, – добавила Элли. – Будем развивать профессии, а прокачкой займёмся уже на новом материке. Этот путь отрезать нам Истинные не смогут. Тебе надо как можно скорее получить статус эмиссара. Здесь нам нормально жить и развиваться не дадут.

– А меня закинь на арену, – попросил Тао. – В специализированной зоне невозможно причинить урон.

Я понимал, что друзья стараются меня подбодрить, но я всё равно чувствовал себя отвлечённо. Наша группа была совершенно не готова к противостоянию такого эпического масштаба, и настоящее чудо, что Кайберхолл пока никто не тронул. Надо бы проплатить номера в гостиницах или приобрести в собственность имущество в разных городах фракции, чтобы нам всегда было куда пойти. Есть способы незаметно переправить рабов, это мы уже выяснили. Кланлид может осуществить привязку к конкретному месту удалённо, и друзьям нужно будет всего лишь умереть, чтобы воскреснуть уже в нужном месте.

Я не верю, что враги оставят поместье в покое. Наверняка есть способы отжать наш дом. Это ещё повезло, что нам успели сделать ремонт и завезли заказанную мебель, правда, свалили заказ во дворе, и растаскивать всё по местам пришлось уже самостоятельно, но это мелочи.

– Эста, а ты чем займёшься? – кивнув Элли и Тао, спросил у нашей воительницы я.

– Не парься, Джей, среди Котов много опытных бойцов, заплачу за тренировку и буду повышать своё мастерство.

– Я куплю тебе цельные туши мобов, – пообещала Элли. – Сможешь потренировать навык разделки добычи. Я видела такие лоты, их поставляют на рынок охотники.

– Вот спасибо, подруга, – буркнула Эста, и я первый раз за последнее время слегка улыбнулся, глядя, как скривилась физиономия воительницы.

Придётся как-то выкручиваться из той задницы, в которой мы оказались. В идеале мне надо отыскать свободную деревеньку в нейтральной зоне, подальше от обжитых земель, где не будет других игроков, и переправить туда друзей, но такой поиск может занять много времени, и нужно к нему хорошенько подготовиться. Без прокачанного заклинания поглощение образа мне не обойтись, поэтому пока буду качаться под чужим обликом и усиленно развиваться. У меня есть ещё шесть дней, прежде чем вражеские эмиссары смогут проникнуть на территорию Хаоса, и их надо использовать по максимуму, ведь у меня таких ограничений нет, это бонус от игры новому претенденту.

Сутки с момента активации морока ещё не прошли, а шкалу я тратил лишь на изменение расы, так что можно без особых проблем подтереть мою принадлежность к клану Кайбер и сменить ник, а трансфигурация поможет скорректировать внешность и закосить, скажем, под рептилоида, по габаритам они схожи с людьми. За прошедшее время безостановочное использование полиморфизма привело к его росту аж до пятого уровня. Теперь я могу изменять до 50% поверхности своего тела и не составит труда превратить открытые участки кожи в чешуйки. Главное – сделать это незаметно для соглядатаев.

– Ваш заказ в гильдии наёмников выполнен, обмен состоится на главной площади Вардана через час. Ключ-фраза для обмена: Полуночники – безрукие крабы.

Появилось перед глазами странное системное сообщение.

– Так работает анонимный заказ, – пояснила Элли. – Всё общение с гильдией происходит через системные фильтры, и наниматель никак не может узнать даже имя заказчика.

– Вести парней сюда нельзя, – чертыхнулась Эста. – Кайберхолл под колпаком. Да и в любом другом городе полно шестёрок Истинных.

– У нас один вариант: отправить их во фракционную шахту. Туда пускают только игроков с нужной профессией, причём от ранга профы зависит допуск на тот или иной уровень, – высказал свою идею я. – Вряд ли у кого-то из Истинных есть прокачанная до 50+ уровней профессия рудокопа.

– Они смогут заслать туда своих рабов, – возразил Тао.

– А мы откроем парням классы, обеспечим картами атрибутов, нормальным оружием и первоклассной экипировкой, – злобно оскалившись, проговорил я. – Пусть хоть толпу своих

прихлебателей засылают. Парни всех положат, в шахте наверняка есть mobs, заодно и подкачаются.

– А это отличная идея, – поддержала меня Элли. – Пойдём на аукцион, мне надо срочно закупить всё необходимое, до встречи мало времени.

На этом оперативное совещание завершилось. Тао по моей просьбе побежал на склад, чтобы забрать карты атрибутов, которые я отложил для парней Пега, а мы вышли во двор преобразившегося кланового поместья. Бригады гоблина сполна отработали деньги и за короткий промежуток времени превратили унылый серый пейзаж прилегающей к Кайберхоллу территории в цветущий сад с ухоженным зелёным кустарником, тропинками, вымощенными облицовочным камнем, лавочками и даже магическими фонарными столбами, которые, помимо осветительной функции, ещё и выбивают из скрита потенциальных воров.

По всей территории рассредоточились охранники. Капитана Фока я встретил на выходе из поместья. Кот пребывал не в самом благодушном настроении. Из-за столь жёсткого контракта весь его отряд попал под горячую руку Истинных, но нпс был благодарен, что я приютил всех его подчинённых.

– Трижды на территорию пытались проникнуть воры, но мы их ликвидировали. Все игроки низких уровней. На мой взгляд, это первые ласточки. Так сказать, проверка наших возможностей. Если заявится кто-то серьёзный, можем и не отбиться. Уровень защиты поместья оставляет желать лучшего.

– Ты составил список необходимых артефактов и снаряжения для твоих бойцов? – на ходу спросил я.

– Да, – ответил капитан Фок, а потом, опустив глаза в пол, добавил: – Сумма получилась внушительная.

Протянутый свиток я не читая передал Элли.

– Купи всё по списку, – попросил девушку я, чем вызвал неподдельное изумление Фока.

– Приблизительная стоимость товаров больше семисот тысяч золотых, – неуверенно промямлил кот.

– Это позволит тебе и твоим бойцам защитить поместье от захвата? – повернув голову к капитану, спросил я.

– Абсолютной гарантии дать не могу, – сразу предупредил Фок, – но практически любого лазутчика, покусившегося на ваше имущество, при помощи этого снаряжения мы обнаружим и ликвидируем. Не думаю, что ваши враги решатся открыто штурмовать поместье. Это обрушит репутацию с Дестро для всего клана, да и городская стража обязана прийти на помощь.

– Вот ты и ответил на свой вопрос, капитан. Я уже говорил тебе, что не собираюсь экономить на безопасности. Деньги у меня есть, а вот с надёжными союзниками – беда. Проявите себя хорошо – предложу твоему отряду более выгодный, а возможно, и вовсе постоянный контракт. Моему клану нужны умелые бойцы, и экипирована гвардия Кайбера будет по первому разряду. Лёгкой жизни я вам обещать не могу, тут скорее наоборот, так что выбор остаётся за вами. И можешь обращаться ко мне на ты.

– Ты очень странный игрок, Джей, и не похож на остальных из вашего племени, – не стал спорить заметно повеселевший Фок и сразу перешёл к предложенной манере общения. – Я обдумаю твои слова.

Присоединившийся к нам Тао тут же кинул обмен и передал солидную стопку карт, среди которых были довольно специфические варианты, открывающие доступ к интересным веткам боевых навыков. Парни должны оценить по достоинству. Также в моём инвентаре оказались три магических ядра. На складе ещё осталось четыре штуки, так что ресурс для разблокировки следующей ступени заклинаний пока есть.

До центральной площади Дестро мы дошли без приключений, хотя увязавшаяся за нами парочка высокоуровневых игроков и вызвала опасения, но на улице было полно нпс-страж-

ников, так что нападать они не спешили. Элли растворилась в пространстве и засела в удобном кресле виртуального пространства аукциона, а я перебрал Тао в Вардан, откуда тот мгновенно переместился на арену и вернулся в столицу фракции. Присутствовать на первом поединке друга мне уже не обязательно, так что лучше скоротать время в кафешке на центральной площади, пока не подвернётся подходящий момент, чтобы сбросить хвост.

Элли потребовалось полчаса, чтобы закупить экипировку для парней Пега. Им нужны предметы и оружие на разные классы и уровни, так что процесс подбора всего необходимого затянулся. Ну а я потратил время на изучение информации о фракционных шахтах, которыми управляли исключительно нпс.

На самом деле условия добычи руды в такой шахте можно охарактеризовать всего одним словом: грабёж! Помимо ежемесячной платы в десять золотых с каждого работника, фракция забирала ещё и 50% добытого. Неудивительно, что кланы стараются отжать друг у друга даже небольшие месторождения. Выйти в плюс при таких раскладах довольно сложно. Но для нашей ситуации фракционная шахта – это идеальный вариант. Нам не нужно слишком много руды. Тао только учится ремеслу кузнеца, и парни без особого напряжения смогут работать в своё удовольствие. Причём в этой максимально прокачанной шахте довольно много самых разнообразных металлов, так что новым соклановцам обеспечен профессиональный рост.

Самое интересное, что они смогут добывать металлы любого типа, даже низкоуровневую медь. Это фишка фракционной шахты. Система масштабирует прочность жилы согласно рангу профессии, чтобы добытчики не имели возможности обнулять низкоуровневые жилы с одного удара, так что, благодаря кланчату, Тао сможет делать заказы на ту или иную руду.

У работы на фракционной шахте обнаружился и неожиданный плюс. Оказывается, 50% добытого Хаос забирает не просто так, а обменивает на репутацию. Причём количество клановой репутации зависит от ранга профессии и степени ценности добытой руды. Благодаря переданным картам парни будут видеть множество самых разнообразных жил, мы специально делали упор на восприятии и наблюдательности, выдав каждому аж по три карты, так что, помимо металлов, которые будут поступать сразу в клановое хранилище, будет ещё и качаться репутация с Хаосом.

Если честно, то даже я задумался, а не махнуть ли мне в шахту на пару деньков под левым ником? А что, поднабью карт атрибутов, да и ранг профы не мешает повысить. Но здравый смысл возобладал над сиюминутным порывом. У нас пока есть всё необходимое для роста, и стоит потратить время на более актуальные на данный момент задачи.

Пока копался в городской инфосети, пришло сообщение о первой победе Тао. Друг хорошо замотивирован. Если он покажет, на что способен, и им заинтересуется теневая гильдия, то появится вариант отправить его на обучение. Нам повезло, что список участников турнира был сформирован ещё пару дней назад, а внести изменения в турнирную сетку невозможно. У нашего клана есть шанс выгрызть себе победу.

Сбросить хвост оказалось невероятно просто, для этого мне даже не пришлось покидать кресло кафе. Я переместился к Элли в виртуальное пространство, оставив вместо себя фантома. Самым сложным было синхронизировать перемещение и появление фантома, но даже если соглядатаи что-то и заметили, то вряд ли им это поможет.

На аукционе я забрал у Элли купленные товары и прямо там сменил внешность, ник и подкорректировал другие данные, что могут меня выдать. В итоге на площадь Дестро вернулся не лидер клана Кайбер альв по имени Джей сорок второго уровня, а скромный рептилоид двадцать пятого левела, из довольно многочисленного клана Вархат, которого зовут Груми. Это имя я подсмотрел у представителя этой расы, пока сидел в кафе.

Как только я развеял фантома, то заметил, как заметались в разные стороны взгляды сразу пятерых посетителей кафе, и тихонько улыбнулся. Суетитесь, черти, жаль, я не увижу, как вы получите втык от своих боссов. Как же так, игроки за двухсотый левел упустили прак-

тически нуба сорок второго. В прекрасном настроении я спокойно пересёк центральную площадь Дестро, выпил зелье анонимности и переместился в Вардан.

Коула, Фарда и Джи я заметил сразу. Рядом с ними стояли два полностью закутанных в чёрные балахоны наёмника. Парни выглядели немного потрёпанными, но довольными и тихонько переговаривались между собой.

– Полуночники – безрукие крабы, – приблизившись к этой компании, проговорил я.

– Забирай, – послышался грубый, слегка хрипловатый голос одного из наёмников.

– Пейте, – приказал я парням и выдал каждому анонимайзер.

Парни безропотно выполнили команду, и, как только вся информация над их головами исчезла, а силуэты стали размытыми, я кивнул наёмникам, и те отменили привязку рабов, а я тут же переподчинил их себе.

– Ваш контракт считаю полностью выполненным, – произнёс стандартную фразу я, и наёмники тут же удалились.

– Так, народ, все разговоры только в клановом чате, – написал я. – Мы вляпались в крупные неприятности, поэтому слушайте, какой выход из ситуации мы нашли, но окончательное решение остаётся за вами.

Очень коротко я обрисовал парням перспективы работы в фракционной шахте и предупредил о возможных проблемах. Раздумывать они не стали ни секунды. То, что я предлагал, было в сотни раз лучше работы на разломе, а уж плата за смену в полторы сотни кредитов и вовсе казалась сказкой. Отдельные слова благодарности я получил за разблокировку класса, солидный набор карт атрибутов, кучу самой разнообразной экипировки, включая продвинутые профессиональные инструменты и возможность нормально качаться. Мобов в шахте не много, нпс регулярно проводят чистки, но было бы желание, а противника отыскать вполне реально.

До шахты добрались без происшествий. Пришлось вновь воспользоваться услугами порталного мага, но я уже перестал считать деньги. Оплатил пребывание соклановцев сразу на два года вперёд. Существует вероятность, что наше поместье всё же обнесут и мы лишимся денег, так что лучше подстраховаться. Напоследок вручил каждому по 10 000 золотых, отчего глаза парней полезли на лоб. Для раба эта сумма не просто огромная –

нереальная, но мне плевать на игровые деньги, это всего лишь полезный инструмент, способный облегчить жизнь. В фракционных шахтах есть вендер, у которого можно покупать множество полезных предметов по адекватным ценам, вот пусть народ и развлекается.

Мне очень хотелось выслушать рассказ о делах на разломе, но время поджимало. Пока работает анонимайзер, парни должны спуститься на уровень шахты согласно рангу своей профы. Как я успел выяснить, крупные кланы не отправляют своих рабов так глубоко. Слишком невыгодно отдавать 50% дорогостоящей добычи, поэтому шанс нарваться на прихлебателей Истинных будет небольшим. По крайней мере первое время парни смогут работать спокойно, а там поднаберут уровней и заматереют, и достать их будет весьма проблематично.

Я попросил Коула написать подробное сообщение в кланчат по ситуации на разломе, когда они освоятся. Мне тоже не стоит терять времени зря. До обнуления шкалы морока осталось ещё четыре часа, а у меня целая куча нерастраченных единиц. Гораздо эффективнее потратить время на прокачку.

Изобретать велосипед я не стал и решил отправиться фармить мобов в Чашобе ужаса с той лишь разницей, что заходить в локацию буду с другой стороны, через самую популярную точку – крупный город под названием Трис.

У каждого города или деревни в Эстери есть определённая зона ответственности и собственный набор точек телепортации к близкорасположенным локациям. Эти точки сопряжены с определённой стационарной телепортационной установкой и являются односторонними. То есть игроков просто выбрасывает в определённой области, а уже возвращаться обратно приходится своим ходом.

Существуют специальные свитки с заклинанием возврат, которые нужно привязывать к конкретной установке. После активации игрок может быстро покинуть локацию фарма и вернуться в город или деревню, чтобы распродать лут. Есть ключевое условие. Надо обязательно находиться в зоне контроля конкретного города или деревни. Если ушёл слишком далеко, магия не работает.

Свитки дорогие – по 50 золотых за штуку, поэтому пользоваться ими могут лишь толстосумы вроде меня, которые перестали считать деньги, а остальным же приходится топтать на своих двоих к ближайшему порталу или использовать ездовых маунтов, но существует риск нарваться на агров и потерять часть добычи. В общем, нормальная игровая жизнь. Кто-то честно фармит мобов, кто-то пытается отжать добычу.

Когда очередной порталный маг притянул меня на центральную площадь Триса и городская установка отобразилась в моей личной порталной сети, прежде всего я залез в городскую сеть и обнаружил очередное предложение о покупке самой подробной карты как самого города, так и всего региона от Вульфстара. Цены у этого игрока кусались и на порядок отличались от других аналогов, но я уже успел убедиться в качестве такой карты, поэтому без раздумий заплатил тысячу золотых. Тем более что в описании карты говорилось, что она открывает доступ к нескольким редким точкам телепортации, расположенным непосредственно внутри популярных локаций для фарма.

На моей личной карте тут же открылся солидный кусок местности, и я довольно улыбнулся. Вульфстар не подвёл и в очередной раз оправдал звание лучшего картографа. Этот игрок проделал колоссальный объём работы. Он облазил буквально каждый метр огромной территории региона и тщательнейшим образом зафиксировал собранные данные.

Карта оказалась разделена на области, которые по степени опасности обитаемых там мобов подсвечивались разными цветами. Причём данная удобная маркировка рассчитывалась исходя из данных о моём персонаже. То есть для каждого игрока карта будет менять маркировку опасности той или иной местности, что значительно облегчит жизнь. Проклятье, как же здорово иметь неограниченный запас золота и пользоваться лучшими инструментами!

Отдельное спасибо я мысленно сказал Вульфстару за дополнительные точки телепортации. Наверняка возле стандартных входов в Чашобу ужаса тусуется много народу. У меня довольно специфические заклинания, по которым опального игрока могут вычислить ищейки Истинных, поэтому лучше лишний раз не светить своими талантами перед толпой неизвестных игроков.

Ладно, хватит прохлаждаться, Джей. Инвентарь забит под завязку зельями и другими полезными усилителями, которые купила для меня Элли, пора начинать активный фарм и становиться сильнее. Выбрав удобную точку в Чашобе ужаса, которая располагается достаточно глубоко, на стыке жёлтой и красной зон, я привязал свиток возврата и пожелал переместиться в локацию. Посмотрим, чего я стою один, без помощи друзей. Руки чешутся опробовать новый атрибут в действии.

Глава 2 Эмпиризм

Я уже успел прочувствовать действие нового уникального атрибута. В первые минуты, когда я вернулся в город, меня чуть не разорвало от обилия самых разнообразных эмоций окружающих игроков. Да, именно игроков, я специально проверил эмпиризм на нпс из отряда «Дикий кот», и хоть внешне варлоки имитировали эмоции, по факту они были программой, лишённой даже намёка на чувства. Привыкать к новообретённой способности пришлось в авральном режиме. Прежде всего я научился закрываться от чужих эмоций и приоткрывать канал связи дозированно. Получилось не сразу, но получилось.

Отсутствие эмоций у нпс затруднит прокачку, ведь я планировал использовать эмпиризм во время фарма и усиливать за счёт мобов свои заклинания. Остаются, конечно, рабы-операторы, в популярных локациях их должно быть много, но всё это надо проверять и привыкать к новой системе прокачки.

Сразу после перемещения ментальная аура Чащобы ужаса ударила по мозгам, отчего мне захотелось в панике бежать без оглядки, но я был к этому готов. Я начал поглощать искусственно наведённый страх и почувствовал всё нарастающую мощь. Мои догадка подтвердилась. Эта локация оказалась идеальна для фарма с моим уникальным атрибутом. Ментальное давление чащобы имело эмоциональную природу, которую я могу использовать для своего усиления.

Это открытие позволяло прийти ко вполне закономерному выводу: предтечи имеют возможность не только поглощать эмоции разумных, но и использовать их как оружие. Только так можно объяснить тот факт, что давящая на мозги аура страха позволяет мне подпитываться за счёт эмпиризма.

– Ты вновь делаешь выводы, не имея полноты знаний по данному вопросу, Джей, – подала голос в последнее время очень молчаливая Тень.

– Так просвети меня, – попросил у виртуальной помощницы я.

– Вопрос очень сложный, – признала девушка. – Из-за особенностей своего вида раса предтеч была лишена эмоций. Если проводить понятные тебе аналогии, то предтеч можно сравнить с роботом или невероятно продвинутым искусственным интеллектом, только не технической, а биоэнергетической природы. Не буду скрывать, на заре своего становления лишённые всяческих чувств, в том числе и жалости, предтечи развязали войну в своей галактике и вышли из неё победителями. Я уже говорила, что всем подростковым цивилизациям свойственна агрессия, и предтечи не исключение.

– И что, они вырезали всех конкурентов в своей галактике? – скрежетнув зубами, спросил я.

И эти существа учат всех разумных мирному сосуществованию? Нормальные такие миротворцы. Ничем не лучше протекторов. Везде всё одно и то же. Кто сильнее, тот и прав.

– Да, Джей, – совершенно спокойно ответила Тень. – На момент завершения той давней войны во всей Галактике предтеч не осталось других разумных видов.

– И как же получилось, что они изменили свою позицию? – подавив свой гнев, спросил я.

– Случайно, – признала Тень. – Предтечи изменились, когда начали использовать в качестве энергии энио. Они начали испытывать чувства. Тогда и зародилась программа сайбер-приключения, которую предтечи обкатали на своей родной галактике, заново вдохнув в неё жизнь.

– Почему же они не остались жить в своей галактике? Можно же было повелевать сотнями молодых цивилизаций.

– Они выбрали другой путь, путь созидания, – уклонилась от прямого ответа Тень.

– Но тем не менее нашлись умельцы, которые смогли взломать устройства предтеч и с их помощью поработить всю нашу галактику, – констатировал я.

– У вас на Земле есть очень хорошее выражение: человеческий фактор, – раздражённо парировала виртуальная помощница. – Любое благое начинание можно исказить до неузнаваемости и перевернуть с ног на голову. Но сайбер-пространство и центральный мозг пластичны. Всё можно изменить. Главное, чтобы появился правильный оператор, а в дальнейшем и протектор.

Я сделал вид, что пропустил намёк Тени мимо ушей, хотя зарубку в голове сделал.

– Ты не ответила на мой вопрос. Почему в этой локации аура страха имеет эмоциональную природу, тогда как подконтрольные искинам предтеч нпс лишены чувств?

– Я уже говорила тебе, Джей, что я, как и любой другой искин, – это невероятно искусная имитация. Мы учимся копировать эмоции разумных видов, подстраиваемся под манеру общения конкретного оператора, пытаемся облегчить вам жизнь. В прошивку виртуальных спутников намертво вшит императив помощи. У нас нет своих желаний, стремлений, жажды власти или наживы. То же самое и у искинов, отыгрывающих нпс. Они следуют заранее прописанным личностным матрицам, которые, к слову, складываются из поведенческих особенностей игроков. В связи с высокой степенью адаптивности искины моментально реагируют на действия игроков и подстраиваются под любую ситуацию. У нас нет чувств, мы их искусно имитируем, но есть особые локации, где, благодаря специальным механизмам предтеч, эмоции находящихся там игроков используются для создания специфической ауры. Это может быть что угодно: страх, наслаждение, боль, ярость. Чем больше игроков в таких локациях, тем сильнее аура.

– Но зачем нужны такие локации?

– Всё за тем же, Джей. Каждый разумный по-разному реагирует на одну и ту же ситуацию, и спектр их чувств тоже отличается, а стресс-фактор делает их намного ярче.

– И после всего рассказанного ты продолжаешь утверждать, что предтечи не являются эмоциональными вампирами?

– Ты используешь некорректный термин. Если я не ошибаюсь, то в земном фольклоре вампиры питались кровью своих жертв, то есть отбирали её насильно. Предтечи же всегда предоставляют выбор. Ты можешь не продавать свой энио, как и не посещать подобные локации. Если тебе всё же необходимо название, пусть предтечи будут эмоциональными торговцами.

– Но опыта в таких локах начисляют больше, а лут намного богаче, – ехидно проговорил я.

– Естественно, Джей, – ответила Тень. – Кнут и пряник – идеальная схема на все времена.

– **Внимание игроку, ты достиг максимального значения шкалы эмпиризма. Дальнейшее поглощение эмоций приведёт к выгоранию и отключению атрибута на длительный срок. От частоты применения атрибута зависит скорость роста его эффективности.**

На этом наша дискуссия с виртуальной помощницей закончилась. Я почувствовал, как резко возросло ментальное давление, и, быстро скастовав искру хаоса, начал накачивать её поглощёнными эмоциями. Прямо у меня на глазах небольшая искорка разгорелась до размеров теннисного мяча, и на лицо сама собой напозла довольная улыбка. Если самая простая искорка претерпела столь радикальное изменение, то что произойдёт с другими заклинаниями? Вопрос хороший, надо пробовать.

Словно по заказу между деревьями мелькнула фигура оборотня. Сейчас на улице день, так что моб больше похож на обычного волка, хоть и с некоторыми особенностями. Уровни в этой части локации в основном за шестьдесят, но попадаются и более мелкие. Мне нужно прокачивать поглощение образа, поэтому я и выбрал эту точку для старта фарм-марафона.

Искра врезалась в бок твари и выжгла солидный кусок плоти. Оборотень жалобно пискнул и похромал в мою сторону, а я с удивлением обнаружил, что моя атака отняла у моба 43%

хит-поинтов. И это я ещё не использовал аффект! Да с таким раскладом я смогу ваншотить тварей!

Следующий каст, но уже стрелы хаоса. Невзрачная, бледно светящаяся красным стрела очень быстро превратилась в полыхающий алым пламенем смертоносный снаряд, который, подчиняясь мой мысленной команде, на огромной скорости полетел в моба и прикончил его, пронзив тело насквозь.

Прошёл лог о победе, и мне начислили приличную порцию опыта. Столь быстрая расправа над мобом шестьдесят третьего уровня, что был на целых двадцать единиц больше моего собственного, придала уверенности в своих силах, и я продолжил экспериментировать с новым атрибутом.

Накачка двух заклинаний практически опустошила пока ещё небольшую шкалу эмпиризма, но благодаря ментальному давлению Чашобы ужаса она начала вновь быстро заполняться. Такими темпами я оперативно прокачаю атрибут, ведь мне не надо искать противников, чтобы поглотить их эмоции.

Тестовое использование эмпиризма вскрыло один неприятный момент. Во всём должен быть баланс, и за каждое усиление мне придётся платить повышенным расходом маны. Два заклинания снизили мой запас магической энергии на треть. Сейчас это не проблема, инвентарь забит под завязку зельями, но в затяжном бою возможен дискомфорт, ведь даже у самого дорогостоящего и качественного пузырька есть период отката, и чем чаще игрок пьёт зелья маны, тем больше становится промежуток между использованиями.

Именно поэтому я призвал призма и до предела накачал китайского дракончика силой. В обычном состоянии призм забирал десять процентов моей шкалы маны, а после усиления эта цифра возросла аж до сорока. Но взамен призм первого уровня получил возможность раз в тридцать секунд восстанавливать мне по пятьсот единиц маны, а это очень круто и позволяет мне не зависеть от зелий. Призм нематериален, его невозможно убить, а при желании я и вовсе могу отключить визуализацию дракончика, чтобы он не отвлекал и не мельтешил перед глазами.

Дальнейший фарм пошёл, как говорится, по накатанной. Усиленные заклинания превращали в фарш даже средние по численности группы мобов. Меня особенно впечатлила прожарка до хрустящей корочки семёрки древней, которые неосмотрительно приблизились ко мне вплотную. Древни – это такие существа, размерами сопоставимы с кабанами. Их тела почти полностью состоят из переплетений ветвей хаотического баобаба, и лишь внутри имеется живое семя, что даёт им силу. Кстати, весьма ценный ингредиент, но без раскачанных навыков добыть его довольно сложно, да и магические удары большой силы не способствуют сохранности лута. Как оказалось, этот фактор имеет большое значение.

Иногда в поле моего зрения попадались мелкие мобы, и тогда я использовал поглощение образа. Полезное заклинание требовалось как можно быстрее прокачать до высоких уровней, ведь у меня на него имеются большие планы. Тратить драгоценные сайбер-кристаллы очень не хочется, но если не буду успевать, придётся использовать все доступные средства. Я не отказался от планов совершить диверсию на территории Порядка, просто пришлось их немного скорректировать и вначале привыкнуть к новым возможностям.

Так я и двигался по кромке жёлтого и красного секторов, перемалывая мобов и прокачивая все свои заклинания. Других игроков я так и не встретил. Редко кто желает выложить кругленькую сумму золота за редкую карту, да и, прежде чем соваться вглубь чашобы, надо прокачать устойчивость.

Опыт лился рекой, и первое время левелапы следовали один за другим. За три часа безостановочного фарма удалось взять семь уровней и вплотную подобраться к заветной цифре пятьдесят, когда появится возможность ещё больше усилить атрибуты. А вообще моя цель на

сегодня – добраться минимум до шестидесятого уровня, тогда можно будет разблокировать заклинания третьей ступени, где имеется несколько очень интересных для меня вариантов.

Пока я перемалывал мобов, стараясь отогнать от себя мысль, что внутри многих сидят живые операторы, промелькнуло ещё пять системок о победах Тао. Друг целенаправленно шёл ко второй победе клана Кайбер в лиге для начинающих.

Коул, как и обещал, подробно описал, что происходило на разломе после нашего побега. Я пробежался по тексту лишь мельком, не было свободного времени, но даже этого хватило, чтобы понять: Полуночники – настоящие изверги. Я не знаю, как должна работать психика у так называемых высших. Ведь они не могут не понимать, что причиняют боль живым существам.

Ладно, наше время придёт немного позже. Вот когда кланы лишатся всех высокоранговых работников, а следовательно, и ресурсов, а бывшие рабы получают возможность отвечать ударами на удары, тогда мы посмотрим, как запоют протекторы и их вассалы.

Как только суточный таймер шкалы морока начал отсчёт последней минуты, я нашёл укромный уголок и снял маскировку. Наступает очень ответственный момент. Если удастся использовать поглощенные эмпиризмом эмоции для формирования новой шкалы божественного морока, то я в шоколаде.

Я начал накачивать себя эмоциями. Вспомнил, как Истинные убили друзей во время фарма, вспомнил свою беспомощность, когда меня растянули в воздухе, словно какое-то насекомое, вспомнил лицо Виарандрикса, который с наслаждением смотрел на мои мучения. Меня захлестнула такая жгучая ненависть к этим уродам, что перед глазами замелькали багровые пятна.

Когда собственная эмоциональная накачка достигла своего пика, я начал подпитываться за счёт шкалы эмпиризма, и в моей душе вспыхнуло адское пламя, выжигающее внутренности изнутри.

Активация божественного морока потушила внутренний пожар. Атрибут мгновенно поглотил эмоции, и система выдала свой вердикт: больше восемнадцати тысяч единиц морока! Фантастический результат, что позволит мне без особых проблем воплотить в жизнь свои планы.

Как ни странно, но чувствовал я себя просто превосходно. Никакого опустошения не было и в помине. Наоборот, перед самой активацией морока мне удалось отстраниться от бушующих внутри меня эмоций. Хаос прав, надо учиться себя контролировать в любой ситуации, иначе неминуемо случится беда.

Мой фарм-забег по Чашобе ужаса продолжился. Как только я перешагнул планку в пятьдесят уровней, то сразу прокачал базовые показатели всех обычных атрибутов на +3, а продвинутых на +5, и передо мной встал вопрос: какой именно переводить в разряд редких?

После короткого мозгового штурма вместе с Тенью решили, что с уроном и дальностью атак у персонажа всё в порядке, а вот маны у мага много не бывает и от количества этого ресурса зависит очень много, поэтому именно атрибут мудрость перешёл в разряд редких. Теперь за каждое базовое очко атрибута мне начисляется сто к мане, а за каждое дополнительное – по пятьдесят. Очень скоро я уравнию эти показатели. Ведь редкий статус мудрости позволяет мне ещё больше задрать базовый показатель, просто я забыл об этом и не взял с собой соответствующее число карт, которых, к слову, осталось не так уж и много. В скором времени надо будет заняться пополнением запасов.

Усиленные до капа атрибуты значительно повысили все параметры персонажа. Отреагировала даже купленная у Вульфстара карта, перекрасив опасную для меня красную область, где обитали более сильные mobs, в бледно-жёлтый, чуть ли не зелёный цвет. В Эстери очень многое зависит от базовых показателей, и расчёт урона, да и вообще всех показателей идёт не линейно. Никому из игроков так и не удалось просчитать алгоритмы, по которым работает

система. Слишком сложны для текущего уровня науки протекторов они оказались, про всех остальных я вообще молчу.

В итоге я так увлёкся истреблением мобов, что из состояния боевого безумия меня вывело лишь сообщение о победе Тао на турнире, что принесло клану весьма солидную сумму. Почти сразу друг написал в кланчат, что его убили прямо на площади Вардана и он возродился в Кайберхолле.

Быстрый взгляд на таблицу статуса – и на лице сама собой появилась довольная улыбка. Я и не заметил, как достиг шестьдесят второго уровня, а это значит, что пора возвращаться и приступать к реализации своего дерзкого плана. Вот только разблокирую заклинания третьей ступени.

Никому не известный зверолод вернулся в Дестро, но светить свои способности по перевоплощению перед Истинными было нельзя, поэтому я провернул точно такой же фокус со сменой обличья в виртуальном пространстве аукциона.

– Есть разговор, Джей, – шепнули мне в самое ухо, как только я появился в своём привычном обличье на центральной площади Дестро и как ни в чём не бывало зашагал в сторону Кайберхолла. – У теневой гильдии есть к тебе предложение по поводу Тао. Этот парень – настоящий самородок. Мы отменили заказ на тебя, сославшись на волю самого Хаоса, что сделал тебя своим эмиссаром. Ни один член ордена не возьмётся за эту работу. Ничего не отвечай, за тобой следят, приходи в Варданскую гильдию мастеров к мессии Гриню и скажи, что ищешь встречи с Аластро. Не думаю, что для тебя будет сложно сбросить хвост.

Я не стал особо вертеть головой, чтобы не показывать соглядатаем, что я в данный момент веду диалог, но сам факт, что даже мои раскачанные атрибуты не помогли обнаружить собеседника, позволял сделать определённые выводы по поводу силы посланника теневой гильдии. Отвечать на приглашение посчитал излишним, поэтому просто еле заметно кивнул и продолжил путь к кланхоллу.

На воротах обнаружили два до неприличия довольных Кота в новеньких доспехах. Приобретённое за счёт клана обмундирование было на несколько порядков лучше прежней экипировки отряда. Завидев меня, бойцы вытянулись в струнку и отпартовали, что за время моего отсутствия особо крупных происшествий не случилось. Слова дежурных меня насторожили, но выяснить подробности я всё же решил у капитана Фока.

Первым я увидел Тао. Китаец находился в своей кузне и самозабвенно стучал молотом по раскалённому куску металла. Шумоподавление работало превосходно, я был всего метрах в двадцати и не слышал абсолютно никаких посторонних звуков. Тао настолько увлёкся процессом, что не замечал ничего вокруг, поэтому пришлось его отвлечь.

– Поздравляю с победой! – вклинившись между ударами, проговорил я. – Уж не знаю, что ты устроил на арене, но тебе удалось впечатлить представителей теневой гильдии, и они назначили мне встречу.

– Они возьмут меня в свою академию? – пропустив мимо ушей поздравления, с надеждой в голосе спросил Тао.

– Не знаю, но, судя по твоему настрою, мне следует соглашаться. Вон, даже молотом перестал стучать, чего за тобой раньше не замечалось, – подколот друга я.

– Только если не в ущерб клану, – попросил Тао. – Если потребуют что-то неприемлемое, смело посылай как умеешь.

– Не волнуйся, после того как тебя обозвали самородком, я с них не слезу. Они нам ещё должны останутся.

На лице Тао расплылась довольная улыбка. Он вернулся к прерванной работе и стал параллельно описывать свои поединки. До четвертьфинала друг шёл довольно уверенно и эффектно расправлялся со своими противниками, но потом начались проблемы. Представители крупных кланов были экипированы по первому разряду предметами, которые редко попа-

дают на аукцион. Тао выехал на своих реальных навыках, ну и прокачанных до предела атрибутах.

Финал длился семь минут. Противником Тао был гнолл-маг, и пришлось знатно попотеть, чтобы подловить сильного врага, но тем эффективнее получилась расправа, когда друг использовал спину врага, а потом воткнул оба своих кинжала ему в глаза.

Оставив Тао копаться со своими железяками, я пошёл искать Элли. Девушка обнаружилась в мастерской. Она работала над начертанием руны, и моё появление сбило её концентрацию. Рука подружки дёрнулась, и руна, потеряв стабильность, растворилась в воздухе.

– Ну вот, – расстроено буркнула Элли, – а ведь я уже почти закончила.

– Прости, что помешал, я на минутку. Ты обменяла магическое ядро на хаотическое?

– Да, держи. Для разблокировки третьей ступени требуется ядро уже второго разряда. Такие ещё встречаются на рынке, но дальше придётся всё делать самим. Раньше был вариант заключить контракт с другим игроком, чтобы тот выполнил необходимый квест и передал ядро нужного нам разряда, но сейчас никто не хочет иметь с нами дела.

– Анонимный заказ? – тут же попытался решить проблему я.

– Не прокатит, – нахмурилась девушка. – Истинные знают, что тебе нужны ядра хаоса, и заранее оповестили всех крупных игроков на этом рынке. Не удивлюсь, если они поставили своих соглядатаев в локациях, где нужно выполнить задание.

– Ладно, будем решать проблемы по мере их поступления, – решил я. – Вполне вероятно, что в скором времени всё изменится.

– Что ты задумал, Джей? – грозно скрестив руки на груди, спросила Элли. – Тогда в Чашобе ужаса ты начал рассказывать, но нас прервали.

– Я открою для хаоситов свободный город Квадрон, что на территории Порядка, – наконец поделился своей задумкой с Элли я. – Сейчас Истинные не трогают лишь меня, так как я являюсь избранником нашего бога-покровителя, но если Кайбер сумеет открыть путь на вражескую территорию, Хаос обязательно сделает неприкосновенным весь клан. По крайней мере на какое-то время.

– Ты собрался совершить вылазку в одну из самых хорошо охраняемых точек вражеского сектора? – ужаснулась Элли. – Джей, ты точно ненормальный.

– Уж какой есть, – улыбнулся я. – Кто говорил, что будет легко? Топ-кланы опутали все изведанные уголки этого мира своими сетями, и подвинуть их практически нереально. Как ты и сказала, наш единственный шанс – это как можно быстрее выполнить квест на эмиссара, и свободный город в самом сердце территории Порядка – это ключ. Представляешь, какая начнётся заваруха, когда десятки тысяч хаоситов наводнят все рядом расположенные локация? Да под шумок набить 4 000 знаков отличия будет не сложно, а там и до вражеского претендента дорасту. Главное – суметь активировать телепорт.

Глава 3 Открытие

С заклинаниями третьей ступени возникли затруднения. Для изучения усиленных вариантов самых перспективных скиллов требовалась прокачанная до четырёх база атрибутов магия хаоса и трансфигурация, поэтому я отложил изучение заклинаний, ограничившись лишь продвинутой версией стрелы хаоса – копьём хаоса, для него требовалась всего тройка в базе, и более крутым призмом, который, помимо восстановления маны, ещё и вешал бафф на +5% к скорости каста. Не уверен, что стоит сильно вкладываться именно в этого призма, ведь на высоких ступенях появятся более интересные варианты, но на данном этапе помощь такого призма будет очень кстати.

Ещё одним полезным усилением стал хаотический выброс. Это заклинание мне перепало из редкого сундука после победы над рейд-боссом. Хаотический выброс – это очень интересный скилл. После каста в желаемой точке пространства образуется локальный прорыв хаотической энергии, из которого во все стороны разлетаются искры. Радиус поражения приличный уже на первом уровне – семь метров. А если ещё и накачать выброс эмпиризмом... В общем, надо всё проверить, но, определённо, заклинание очень полезное, недаром оно относится к разряду редких.

Перед тем как отправляться в опасный рейд, надо решить вопрос с теневой гильдией. Легче всего будет совместить это дело с переправкой тройки моих бойцов на арену. Слаженности действий друзьям пока не хватает, но мне кажется, что шансы победить у них есть.

Всё необходимое лежит в инвентаре, капитан Фок проинструктирован, пора выдвигаться. Уже, по обыкновению, к нам пристроились соглядатаи, но в этот раз Истинные твёрдо решили не пустить друзей на арену. Стоило нам немного отойти от Кайберхолла, как все трое разом выматерились, а их полосы хит-поинтов резко устремились вниз. Несколько секунд – и, когда истекли мгновения неуязвимости, друзья улетели на точку привязки.

По ухмыляющимся рожам игроков мне сразу стало понятно, кто виноват в случившемся. Ладно, это было ожидаемо. Не моргнув глазом я продолжил путь и уже через несколько минут был в Вардане, причём предварительно заскочил на аукцион и сменил личину.

Снять номер в гостинице, прилегающей к главной площади, удалось без проблем, а там я добавил друзьям ещё одну точку привязки и попросил вновь покинуть кланхолл. Естественно, их сразу слили, но воскресли они уже не в Кайберхолле, а в номере гостиницы, откуда спокойно вышли на площадь и сразу переместились на арену. Раз уж друзья чисто технически являются моими рабами, надо пользоваться всеми возможностями. Как только их статус изменится, воспользоваться таким способом уйти из-под вражеского надзора уже не получится.

– Я ищу встречи с Аластро, – выдал я кодовую фразу мессиреу Гриню, который меня, естественно, не узнал и уже был готов наброситься на непонятого посетителя его лавки и вышвырнуть вон.

– Я впечатлён, молодой человек, – пристально посмотрев на меня, ответил маг. – Мне передали, что ожидают тебя, но, честно признаться, я не думал, что тебе удастся скрыть от меня своё истинное лицо.

– Рад, что смог вас удивить, мастер, – улыбнулся я. – Может, подкинете в награду какое-нибудь редкое умение? – закинул удочку я.

– Иди уже, болтун, – хмыкнул старик и махнул рукой в сторону совершенно обыкновенного участка стены, в котором тут же проявилась дверь.

– Но попробовать ведь стоило, – буркнул себе под нос я, но мастер Гринь явно услышал, так как на его лице появилась еле заметная улыбка.

За дверью оказался небольшой извилистый коридор, который привёл меня в порталный зал. Единственная точка перемещения горела красным. По всей видимости, она настроена на

мои реальные параметры, так что пришлось подкорректировать морок и вернуться к изначальному образу альва. Как только система считала данные, строчка тут же стала зелёной, и я сразу совершил переход.

Меня забросило в центр большого и хорошо освещённого зала, на стенах которого имелось множество картин с изображениями прославленных членов теневой гильдии. Лица всех бойцов были скрыты за масками, но у каждого имелась индивидуальная и хорошо узнаваемая деталь экипировки.

Долго глазеть по сторонам мне не дали. Уже через пару минут пространство рядом искажилось, и из складки реальности вынырнул рептилоид с ником мастер Дарск.

– Добро пожаловать в храм теневой гильдии, избранник Хаоса, – поприветствовал меня Дарск.

– Давайте ближе к делу, – ответив сдержанным кивком, предложил я. – Что вы готовы предложить мне за то, что Тао будет учиться в вашей академии?

Честно признаюсь, в данной теме я разбираюсь слабо. В открытых источниках практически нет информации о теневой гильдии, но упоминания об академии мы нашли. Дарск явно не ожидал от меня таких слов, поэтому ответил с небольшой заминкой.

– Решение о допуске в академию принимает магистр гильдии. Условия одинаковы для всех...

– Значит, пришло время их поменять, – перебил мастера Дарска я. – Вы обучаете троих моих слуг согласно классам, включая прокачку и открытие навыков и заклинаний соответствующих степеней. Деньги не проблема, как и иные ваши условия. Мне надо, чтобы мои слуги пропали из поля зрения Истинных, которые открыли охоту на всех членов клана Кайбер.

– Приемлемо, – немного подумав, ответил Дарск. – Стоимость обучения каждого бойца в течение месяца – 50 000 золотых. За разблокировку навыков третьей ступени теневая гильдия возьмёт 200 000 золотых за каждого, ну и нейтральное магическое ядро, естественно, – хищно улыбнулся рептилоид, – О четвёртой ступени речи пока не идёт, но варианты есть, их будем обсуждать отдельно. Также предусмотрен налог в 15% за выполнение заказов теневой гильдии. За обучение трёх бойцов Тао будет должен выполнить шесть заданий, на которые укажет теневая гильдия, по два за каждого. Также гильдия оставляет за собой право настоять на выполнении определённого задания один раз в календарный месяц. Отдельно стоит упомянуть обязанность неукоснительно соблюдать законы гильдии. Слуги не смогут рассказать тебе о том, чему станут свидетелями во время обучения. В случае нарушения последует неминуемая кара.

– Держите 150 000, – обдумав слова Дарска, ответил я. Ничего сверхъестественного магистр теневой гильдии не потребовал. – Разблокировку ступеней оплачу по факту. Если месяца будет мало, перечислю ещё золота. Сделайте из них лучших бойцов. Заберёте моих слуг после того, как они выиграют турнир троек.

– Ты так уверен, что они победят? – позволил себе скептическую ухмылку Дарск. – Поодиночке они сильны, тут без вопросов, но работа в команде – это другой уровень. В турнирной сетке много более опытных троек.

– Можем заключить пари, – предложил я. – В случае моей победы вы обязуетесь открыть моим слугам минимум по два редких боевых умения разных ступеней. Если проиграю, то я выплачу по 100 000 золотых за каждый месяц обучения.

– Я принимаю пари, – согласился мастер. – Более того, если они смогут победить, то второй месяц обучения будет оплачен за счёт гильдии. Но учти, что в теневую гильдию мы официально примем лишь Тао, и только он сможет выполнять задания.

– Хорошо, – не стал спорить я, – но тогда и гильдия не станет принимать заказы на членов клана Кайбер.

– В том случае, если клан не нарушит законы гильдии, – внёс уточнение Дарск.

– Договорились, – протянул я руку, и рептилоид без колебания её пожал.

На этом моё общение с представителем теневой гильдии завершилось, и я перенёсся в Вардан. Пришла пора приступить к реализации моего плана. Основная сложность заключалась в том, что в моём распоряжении будут максимум сутки, за которые мне предстоит преодолеть больше пятисот километров. Подробной карты локаций порядочных у меня нет, поэтому отыскать место наподобие Чашобы ужаса, в котором я смогу поглотить эмоции и добиться высоких показателей шкалы эмпиризма, будет невозможно. У кланов наверняка есть информация, но кто же предоставит её изгою.

Портальную точку в приграничный к землям Порядка сектор я пробил заранее, так что осталось дожидаться, когда обнулится шкала эмпиризма, заполнить её вновь, и можно выдвигаться. Расположение многих свободных городов в разных фракционных владениях, слили в открытый доступ, так что примерное направление движения мне известно, заблудиться не должен, но в условиях почти полного отсутствия информации планировать что-то заранее невозможно, придётся действовать по обстоятельствам. Жаль, что не удалось значительно прокачать поглощение образа. Летучая мышь не может развивать большую скорость, но других приемлемых вариантов всё равно нет.

Остаток времени коротал в Чашобе ужаса, в режиме фарм-нон-стоп. Я рискнул ещё больше углубиться в локацию, где обитают самые опасные монстры. Сильно помог хаотический выброс. Накачанное эмпиризмом заклинание обладало впечатляющим уроном по площади и уничтожало плотные группы мобов с поразительной скоростью. Из искажённого пространства появлялись искры размером с теннисный мяч и насквозь прожигали сразу нескольких мобов, отчего нахождение в опасной области превратилось в лёгкую прогулку. Мелькнула даже мысль прогуляться до местного рейд-босса и ещё больше отдавить мозоль топ-кланам, но пришлось быстро от неё отказаться. Мне неизвестен респаун босса, да и охраняется он, скорее всего, по первому разряду, наше время придёт немного позже.

В пограничный с землями Порядка сектор я прибыл спустя пять минут после повторного заполнения шкалы эмпиризма. Эта попытка оказалась чуть менее эффективной, всего на шестнадцать с небольшим тысяч очков, но их должно хватить, чтобы божественный морок корректировал отображение всей критической для меня информации в течение двадцати трёх с половиной часов.

Для прорыва я выбрал наиболее «горячий» сектор. Именно тут происходит основное веселье. В других местах придётся тратить дополнительное время на преодоление довольно обширных нейтральных территорий. Стычки между хаоситами и порядочными не утихают ни на минуту. На данный момент сохраняется паритет. Адепты моей фракции силами нескольких кланов, включая Истинных, удерживают три крепости сектора, и столько же находится под контролем порядочных.

Чтобы подчинить сектор своей фракции, требуется захватить все крепости сектора и удерживать их в течение двух недель, что пока не удалось сделать ни одной из противоборствующих сторон. Теперь, когда я в курсе истинного расклада сил в Эстери, то не удивляюсь такому положению дел. Все глобальные события в этой игре зависят от решений, которые принимаются в реальном мире, между самыми влиятельными игроками, а вся возня на границе – всего лишь показуха, пыль в глаза для виртуальных небожителей, подчинённых искинам предтеч.

Ниже двухсотого левела в секторе ловить практически нечего. Тут меряются силами большие дяди, и нубам здесь не место, но благодаря божественному мороку я смогу без особого напряжения преодолеть линию соприкосновения и в случае необходимости выдавать себя как за хаосита, так и за порядочного. Всё же хорошо пользоваться уникальными скиллами.

Телепортироваться непосредственно в пограничный сектор для меня невозможно, такая привилегия есть только у кланов, что участвуют в противостоянии с порядочными, и их союзников. Так что пришлось перемещаться в небольшой городок, расположенный практически у самой границы. Места тут беспокойные, враги нашей фракции частенько просачиваются

сквозь все кордоны и устраивают набеги на города хаоситов, да и местных мобов нельзя назвать белыми и пушистыми, все 180+, но других вариантов прорваться на земли Порядка нет, пройти по нейтральной зоне ещё сложнее.

Основная сложность заключается в том, что игровая механика нейтральных зон отличается от освоенных. Границу возможно пересечь только пешком, причём в десятикилометровом радиусе как в одну, так и в другую сторону начинает действовать специфическая аура, которая запрещает игрокам использовать летающих маунтов или любой другой способ воздушного передвижения, включая и трансфигурацию. Даже mobs не залетают в эту карантинную зону. Именно поэтому экспансия и исследование Эстери продвигаются с таким трудом. Чем глубже в нейтральные земли уходит отряд, тем сильнее становятся mobs.

Есть ещё одна причина. Пока не захвачена крепость, контролирующая определённую область нейтрального сектора, спустя определённое время, местоположение игроков становится известно всем тварям в огромном радиусе. Лавина мобов сметёт любое сопротивление, поэтому исследование мира может быть только поступательным. Шаг за шагом, крепость за крепостью, зона за зоной, и только так. Нет, есть исключение – прокачанные исследователи, с довольно специфическим набором атрибутов, что рискуют и в одиночку забираются вглубь нейтральных территорий в поисках разнообразных плюшек, но таких игроков немного. Требуется сильно вложиться в редкие и баснословно дорогие атрибуты с весьма туманной перспективой на профит.

Иногда вложения окупаются. Исследователь находит свободную деревню или город, но и тут кроется подвох. Передать её в единоличное пользование своему клану невозможно. Либо игрок пользуется порталом свободной деревни сам, либо открывает доступ для всей фракции, и тогда более сильные конкуренты очень быстро захватывают контроль над ключевыми нпс, а рейдовые группы отправляются к ближайшим секторам. Тут важно держать руку на пульсе и успеть первым, пропускная способность порталов в небольших деревеньках весьма скромная, её требуется развивать, но я отвлекся.

Мне предстоит преодолеть десять километров по труднопроходимой, болотистой местности и не попасться местным высокоуровневым мобам. Потом будет ещё десять километров уже в нейтральной зоне, и только тогда получится нацепить образ летучей мыши. Идею плана предложил я, а Тень помогла с деталями, что в итоге привело к довольно перспективному варианту прорыва, но опробовать всё на практике времени не было, придётся делать это сейчас.

Небольшой городок, расположенный рядом с границей болота, встретил рептилоида 187 уровня из клана, входящего в топ десять рейтинга фракции хаоса, проливным дождём. Стоило мне отойти на десяток шагов от центральной площади, как сапоги начали месить грязь, брусчаткой здесь и не пахло, но я уверенно шёл к окраине, не обращая внимания на других игроков, которых тут оказалось на редкость много.

Непролазные топи начинались практически у самой окраины городка, но тут мне на помощь вновь пришёл Вульфстар. Этот вездесущий картограф, похоже, облазил каждый уголок фракционных земель хаоса и составил подробную карту. Ну или ту часть, где ему разрешили это сделать кланы. Путей преодолеть топи было много, и за возможность получить в своё распоряжение карту тропинок пришлось выложить аж 800 золотых. К сожалению, это не убережёт меня от нападения мобов, но я надеюсь, что наш с Тенью метод сработает и проблем не возникнет.

Дождичком меня не испугать, на Земле приходилось уходить в поиск и не при таких обстоятельствах, поэтому, как только стена дождя скрыла меня от любопытных глаз игроков, которые не рискнули высунуть носы на улицу в столь отвратительных погодных условиях, я активировал простенький и дешёвый амулет иллюзий, который я купил на аукционе перед походом. Амулет генерирует вокруг тела персонажа магическое поле, которое, в зависимости от моих желаний, может принимать любую внешнюю форму. Практически для всех игроков

он бесполезен, ведь стоит обратиться к системе, как правда вскроется, но я игрок необычный и планирую обмануть местную систему, чтобы прикинуться мобом.

Казалось бы, идея папахивает сумасшествием, но если разложить проблему на отдельные составляющие, то можно найти решение. Кем по сути является моб с рабом-оператором внутри? Правильно, таким же персонажем, то есть игроком с определённым набором изначальных системных данных, которые не может изменить. В сочетании с моим рабским прошлым, о чём есть пометки в аккаунте, божественным мороком и эмпиризмом у меня есть шансы решить эту задачку. Не попробуешь – не узнаешь.

Первая попытка прикинуться мобом завершилась на точке возрождения городка. Болотный грапс прикончил меня за пару ударов. Вторая, третья, пятая, десятая попытки не принесли успеха, но я раз за разом шагал от точки респа к окраине, отчего укрывшийся под крышами домов народ начал откровенно ржать над неудачником и отпускать всевозможные остроты, которые я с лёгкостью игнорировал. Рабам теневиков не привыкать к унижениям. За свою жизнь в резервации каждый человек отрастил себе непробиваемую шкуру невозмутимости.

Четыре часа пролетели словно один миг, и за это время я слил два уровня, но так и не добился результата. О продолжении операции сейчас не может идти и речи, придётся возвращаться в Чащобу ужаса и заново восполнять шкалу эмпиризма, но это будет потом, сейчас же я вновь топал от точки респа к окраине городка.

– Мы что-то делаем не так, – проговорила Тень ещё спустя полчаса.

– Вижу, – недовольно буркнул я. – Есть какие-то мысли по этому поводу?

– Креатив – это по твоей части, Джей, – прошептала виртуальная помощница. – Сама идея мне нравится, не вижу логических преград для её реализации, вот только чего-то не хватает.

Я задумался. Мне удалось скопировать параметры грапса, а в точности иллюзии сомневаться не приходилось. Да, такой морок сжирает очки шкалы, словно древний паровоз уголь, но я уже решил, что сегодня никуда не пойду, а на эксперименты должно хватить. Пробовал подключать к процессу эмпиризм, но результата это не дало. Мне удалось в точности повторить эмоции оператора, но во мне по-прежнему видели игрока и тут же убивали.

Стоп, вот оно. Кажется, я нащупал решение. Какой же я балбес, всё делал совершенно неправильно. Сосредоточившись, я заиклился собственные эмоции в себе и направил их на подпитку шкалы эмпиризма. Таким образом система будет видеть во мне нпс, а значит, и операторы мобов не станут нападать.

Как только в поле моего зрения оказался очередной волосатый, покрытый болотной тиной грапс, я активировал иллюзию и скопировал его параметры. На этот раз моб не стал нападать, а подозрительно уставился на меня. Похоже, что раб-оператор оценивал свои силы и прикидывал, стоит ли ему нападать. Чётких инструкций на этот счёт не предусмотрено, оператор обязан нападать только на игроков, всё дальнейшее развитие моба зависит только от его желаний и игровых умений.

Немного постояв вдалеке, грапс скрылся в трясине, чтобы ждать следующую жертву. Оператор оказался осторожным и не рискнул связываться с равноуровневым противником, что меня вполне устраивало.

– Молодец, Джей, – похвалила меня Тень, – я знала, что ты справишься. Рекомендую увеличить свой уровень, тогда другие не рискнут на тебя нападать и мы сможем спокойно пересечь границу сектора.

– Так и сделаю, – заверил я виртуальную помощницу. – Пока ещё есть очки морока, надо подобраться к самой границе и установить телепортационный маяк. Это позволит существенно сэкономить время.

– При других обстоятельствах я бы сказала, что трата пяти тысяч золотых неоправдана, но в данном случае поддержку твоё решение.

Тень права, маячки стоят очень дорого. Этот артефакт работает всего сутки, а потом рассыпается в пыль, но даёт возможность переместиться в конкретную точку. Причём нужно находиться в зоне ответственности ближайшего стационарного городского телепорта.

Передвигаться по топи оказалось очень трудно. Я хоть и максимально задрал базовые показатели физических атрибутов, но не вкладывал дополнительные очки, так что бодрость улетала с огромной скоростью. Приходилось постоянно пить зелья.

Мобов в локации было не очень много. Ну или мой триста одиннадцатый уровень отпугивал всех операторов и расчищал путь. Так или иначе, но напасть на бредущего сквозь топи грапса не решился никто.

Чтобы пройти десять километров до границы сектора, у меня ушло аж четыре часа, но я знал, что по ту сторону будет гораздо легче. Там уже не будет опостылевшего болота. А начнётся гористая местность. Всё же есть определённый плюс, что природа соседних секторов может отличаться кардинальным образом.

Установив маяк, я снял маскировку и активировал свиток возврата. Это путешествие вымотало меня больше, чем многочасовой фарм, так что я решил вернуться в Кайберхолл и заняться крафтом, чтобы отвлечься. Всего несколько мгновений – и я уже шел по мостовой Дестро в сторону дома. Коты-охранники поприветствовали главу клана и доложили, что всё в порядке. Капитана Фока не было видно, так что я прошёл в свой кабинет и устало завалился на кровать. Голова была чугунной, а мысли тягучими. По всей видимости, я отхватил откат после заикливания эмоций в самом себе. Глаза сами собой закрылись, и я уснул. Наверное, первый раз за всё время существования сайбер-пространства игрок уснул в вирте.

– Доступно для изучения уникальное умение астральное тело. Данное умение позволит тебе перемещаться в бестелесной форме. Длительность действия умения рассчитывается индивидуально для каждого игрока и зависит от набора его атрибутов. Будь осторожен, уничтожение тела персонажа во время активации умения приведёт к блокировке входа в мир Эстери сроком на один парсек. Любое умение в мире Эстери можно временно перевести в режим повышенной эффективности. Для этого нужно потратить определённое количество сайбер-кристаллов. Изучить умение?

Строки системного текста появились перед глазами, но я не обращал на них внимания. В данный момент я рассматривал мирно спящего на кровати себя, зависнув метрах в двух над телом персонажа. Астральное тело говорите? Это интересно и, что самое главное, очень полезно. Посмотрим, что я могу в этом состоянии.

Глава 4 Прорыв

Единственным ограничением для астрального тела было расстояние. На начальном уровне умения мой максимум – это сто метров от тела персонажа. Дальше ментальный поводок натягивался, и я переставал двигаться. Во всём остальном – полная свобода. Для астрального тела преградой не служили ни стены, ни магическая защита. Я с лёгкостью просочился в сокровищницу Кайберхолла, и система защиты никак на это не отреагировала.

Но не это оказалось самым удивительным. В состоянии бестелесного духа я мог видеть всех живых существ в определённом радиусе сквозь любые препятствия. Те, кто находились в пределах прямой видимости, выглядели как обычно, те, кто скрыт за преградой, подсвечивались в виде сгустков энергии определённого цвета. В Кайберхолле из разумных сейчас были только коты, приверженцы Хаоса, так что сгустки подсвечивались ярко-алым. У других фракций, скорее всего, будет соответствующая цветовая маркировка. Невероятно полезное свойство умения, если оно ещё и невидимок позволяет обнаружить – цены ему нет.

Ещё одним плюсом уникального умения была возможность взаимодействия с предметами. Нет, я не мог прикарманить что-то ценное, попробовал первым делом, но взять в руки и передвинуть предмет – запросто. Скорее всего, я смогу и урон наносить, но это требуется проверить отдельно. Экспериментировать над дружественными нпс я не решился. В общем, умение надо изучать обязательно. Спектр возможных применений огромен, а с учётом того, что меня невозможно убить с одного удара из-за способности выживания, риск нарваться на штраф будет минимальным. Несколько секунд неуязвимости мне хватит, чтобы отменить действие умения и вернуться в тело персонажа.

Название умения: астральное тело

Класс умения: уникальное

Эффективность: высокая

Количество применений: 5/сутки

Длительность действия: до 10 минут.

Ультразвук: 3 сайбер-кристалла за 1 парсек.

Что значит до десяти минут, я выяснил довольно быстро. Каждое активное действие в состоянии бестелесности отнимает определённое количество времени. Взял в руки сундук с золотом и переместил его на десять метров – минус двадцать секунд ко времени действия умения. И так со всем.

Чисто в теории это умение больше подойдёт Тао. Оно идеально для шпионской и диверсионной деятельности, но я уверен, что смогу найти ему и боевое применение. Аж страшно представить, что может получиться в сочетании с уникальным эмпиризмом. Нужно пробовать. Теперь я не останусь беспомощным никогда. Лишь бы активация нового умения никак визуально не отражалась на персонаже.

От мыслей меня отвлекло системное сообщение, а потом и взорвавшийся эмоциональными сообщениями кланчат.

– Мы их сделали, Джей! – снабдив сообщение кучей восторженных смайликов, написала Элли.

– Ага, раскатали утырков, – подтвердила Эста.

– Нас уже забрала теневая гильдия, – вставил своё слово Тао.

– Вы молодцы! – поздравил друзей я. – Но как вам это удалось? Мне сказали, что в турнире участвуют опытные тройки бойцов.

– Это всё Эл, – ответила Эста. – Ты бы видел, что она вытворяла. Просто бомба.

– Да, – подтвердил Тао, – рунная магия в сочетании с возможностью лечения оказалась идеальным решением. Благодаря максимально развитой базе атрибутов Элли смогла выда-

вать очень хороший урон и в то же время быстро восполнять нам очки жизни. Были опасные моменты, когда нас практически слили, но тут сыграла свою роль способность выживание. Даже две секунды неуязвимости – это очень хорошее преимущество.

Видеть Элли я, естественно, не мог, но был уверен, что сейчас её щеки пылают, а на лице красуется улыбка. Коул и остальные парни Пега присоединились к поздравлениям, и переписка в чате продолжилась. Друзья сообщили, что их привели в храм теневой гильдии и они ждут встречи с магистром. Я представил лицо Виарандрикса, когда ему доложат, что упустили не только меня, но и других членов клана Кайбер, и настроение улучшилось ещё больше.

Долго общаться нам не дали, но я успел пересказать наш разговор с магистром Дарском. Как оказалось, во время обучения в теневой гильдии связи с друзьями у меня не будет. Академия этой организации имеет серьёзную защиту и тщательно заботится о конфиденциальности, так что радость сменилась грустью. Как минимум месяц я не то что не увижу Элли, Тао и Эсту, но даже не смогу с ними общаться, но другого способа значительно усилить друзей в условиях тотального противостояния с Истинными просто нет, и пришлось с этим смириться.

– Пообещай, что будешь осторожным и не станешь рисковать сверх меры, – попросила Элли.

– Обещаю, – тут же ответил я. – У меня есть чем удивить своих врагов.

– Опять что-то уникальное отхватил, читер? – написала Эста.

– Есть такое, – не стал отрицать я. – Поставьте там всю академию на уши. Если не побьёте какие-то их внутренние рекорды, я сильно расстроюсь.

– Они нам ещё должны останутся, Джей, – пообещала Эста.

На этом связь с друзьями пропала, и я вновь остался один. Нет, не так, я временно остался один, и у меня очень много работы. Шкала морока практически на нуле, поэтому о фарме думать не стоит. Мне с трудом хватит очков, чтобы божественный скилл изменил мне расу, а ещё раз попасть в руки Истинных я не хочу.

Почти тринадцать часов крафта пролетели словно один миг. Процесс зачарования оказался столь увлекательным, что я полностью погрузился в него, забыв обо всём на свете. Элли закупила огромное количество всего необходимого, так что можно вообще неделями не выходить из Кайберхолла. Я даже немного поигрался в конструкторе плетений и попытался создать формулу зачарования самостоятельно, но знаний в этом вопросе у меня явно не хватало, а читать купленный предусмотрительной Элли учебник сейчас было неохота.

В итоге к установленному маячку я прибыл отдохнувшим и полным сил. Шкала морока заполнена на семнадцать с небольшим тысяч единиц, и впереди меня ждёт прорыв через опасный сектор и выход во вражескую зону. По идее проблем быть не должно. Летучая мышь, при постоянном использовании зелий бодрости, способна поддерживать скорость 15-20 километров в час, но расслабляться точно не стоит. Я не знаю, на что способны высокоуровневые игроки, и надо быть готовым к любым неприятным сюрпризам.

Граница между секторами Эстери выглядит довольно специфически. Описание, которое я нашёл в инфосети Дестро, оказалось довольно точным. Непроницаемая для взгляда, мерцающая плёнка. Понять, что находится по ту сторону, невозможно. Мне попадались рассказы о том, как исследователь проходил сквозь барьер и проваливался в глубокий каньон, но такие случаи довольно редкие. В основном просто происходит резкая смена климатических особенностей. Хотя операторы мобов и любят устраивать засады рядом с границей и нападать на расстрелявшихся после перехода игроков.

«Мобов в округе не видно, а почему бы и не попробовать?» – подумал я и активировал астральное тело. Внешне персонаж никак не изменился. Глаза открыты, тело не завалилось на землю и просто сохраняет неподвижность, как будто окаменело. Мир расцвёл красками, и я тут же нервно сглотнул. Оказывается, в пределах видимости достаточно много мобов и на меня

не нападают только из-за маскировки. Как же хорошо, что я подстраховался и активировал сохранённый в памяти интерфейса образ высокоуровневого грапса.

Медленно подплыв к границе, я просочился на ту сторону и улыбнулся. Уловка сработала. Астральное тело беспрепятственно миновало барьер. Местность вокруг значительно изменилась. От затхлых топей не осталось и следа. Я оказался в холмистой, каменистой местности, по сути, в предгорье. Обзор ни к чёрту, за каждым валуном может скрываться враг. И ведь скрывается, правда, не за каждым, но сейчас в радиусе действия умения я вижу сразу трёх опасных мобов.

Подлетев поближе, считал параметры. Гранитоид-страж двести тридцать второго уровня. Внушительные показатели физической защиты, чуть менее внушительные магической, ловкость отвратительная, сила зашкаливает. В качестве донора образа не подходит, слишком большой и медлительный.

Второй моб мне понравился больше. Гранитоид-разведчик напоминал земную пуму, тело которой было сделано из прочнейшего камня. Уровень у этого моба был примерно таким же, что и у стража, только все атрибуты заточены на быстрое и скрытное передвижение, с возможностью молниеносной атаки из засады. Этот моб более подходил для донора образа, разве что уровень надо увеличить на сотню, чтобы у конкурирующих видов не возникло желания напасть. Третий моб – гранитоид-солдат – меня не заинтересовал, но я на всякий случай внёс и его параметры в свой виртуальный блокнот, пусть будет.

Времени действия у астрального тела осталось много, можно приступать к тестам боевой составляющей новой плюшки. Я подплыл к стражу и проник внутрь его каменного тела. Мое видение изменилось, окружающая местность пропала, и перед глазами появился пульсирующий сгусток энергии. Никакого дискомфорта ни я, ни моб пока не испытывали, и тогда я материализовал свою руку, как делал это в сокровищнице, когда двигал сундук с золотом, и, схватив сгусток энергии, сжал кулак.

Раздался оглушительный грохот, как будто случился камнепад, и я почувствовал, как сгусток энергии начал вырываться из моей руки. Грохот усилился, а я понял, что гранитоид-страж катается по земле и ревёт от боли. Его полоска хит-поинтов начала медленно сокращаться, а время действия астрального тела устремилось к нулю. Слишком медленно утекают очки жизни моба, я не успею. И тогда я подключил к процессу эмпиризм. После посещения Чашобы ужаса шкала была заполнена под завязку, и я влил в астральное тело всю доступную мне энергию, добавив при этом и своих эмоций.

Гранитоид взревел ещё громче, но я уже не обращал на это внимания, по астральному телу разлилось тепло, и я почувствовал ни с чем не сравнимое наслаждение. Это состояние длилось недолго, а потом ментальная нить, связывающая астральное тело с персонажем, натянулась, и меня рывком затащило обратно.

– **Доступно для изучения уникальное заклинание поглощение сути.**

Название: поглощение сути

Уровень: вне рангов

Класс: уникальный, 0/1000 знаков отличия хаоса

Тип: активный

Урон: вариативно

Количество целей: 1

Время каста: нет

Скорость перезарядки: 3 часа

Расход маны: вариативно

Модификации: 0/3

Хранилище сущностей: 1/3

Требования для изучения: атрибут трансфигурация, атрибут эмпиризм, умение астральное тело, 10 очков заклинаний

Желаешь изучить?

– Ты поглотил сущность гранитоида-стража. Длительность активации сущности вариативно минут. Желаешь задать ключ-фразу для активации сущности или назначить произвольную ключ-фразу?

Меня трясло, словно я только что провёл десяток минут на тридцатиградусном морозе без одежды, поэтому смысл произошедшего дошёл не сразу. После поглощения сущности гранитоида внутри меня полыхал пожар, что нарушило мою концентрацию, и эмоции выплеснулись наружу. Обстановка вокруг резко изменилась. Вода забурлила, и ко мне со всех стороны бросились мобы. Титаническим усилием воли я восстановил контроль над эмоциями и вновь перенаправил их в шкалу эмпиризма, но было уже поздно. Мобы отступать не собирались.

Пришлось действовать очень быстро. Я рывком преодолел оставшиеся метры до барьера и совершил переход. Одновременно с этим сменил образ на гранитоида-разведчика и мгновенно подкорректировал свои параметры, но, как оказалось, опасность мне не грозила. После непонятной смерти стража все остальные мобы разбежались. То ли операторы решили убраться подальше от непонятного места побоища, то ли мобы находились под управлением простеньких искинов и решили сменить точку дислокации, да и неважно. Я плюхнулся на ближайший камень и тяжело выдохнул.

– Что это вообще было? – шепотом спросил я сам у себя.

– Своими действиями ты активировал скрытый протокол получения уникального заклинания из школы магии трансфигурации, – посчитав, что я задаю вопрос ей, ответила Тень. – Должна отметить, что у тебя ничего бы не получилось без нужных атрибутов и умений, Джей. Я говорила тебе не раз, что система очень пластична. Пробуй различные варианты получения навыков и умений, а не покупай их у мастеров.

– Спасибо за пояснение, – поблагодарил виртуальную помощницу я и начал изучать доступную информацию о новой плюшке.

Поглощение сущности оказалось очень интересным скиллом. Внеранговое заклинание не требовалось развивать. Его можно усилить только знаками отличия, но это неважно, ведь заклинание обалденное! Если я правильно понял, то я смогу на определённое время призвать себе на помощь поглощённую сущность. Какое время? Пока точно не знаю, надо пробовать, но, скорее всего, тут замешан эмпиризм. Недаром он указан в требованиях. Надо проверять, но использовать сущность гранитоида-стража прямо сейчас я не буду. Пока в хранилище нет других сущностей, этот козырь стоит припасти на крайний случай.

Долго рассиживаться времени нет, поэтому я с криком поднялся и побежал подальше от границы сектора. Надо как можно быстрее удалиться за десятикилометровый радиус, чтобы появилась возможность нацепить образ летучей мыши.

В отличие от топей, передвигаться по плато гранитоидов было одно удовольствие, поэтому нужное расстояние я преодолел меньше чем за час, не встретив при этом ни малейшего сопротивления. Нет, мобов в локации хватало, причём не только гранитоидов, но связываться со мной не желал никто.

Несколько раз видел группы игроков, но они были далеко и с упоением махались с мобами и не видели ничего вокруг, так что я благополучно обошёл опасные места и продолжил путь. Когда иконка с доступными образами налилась красками, я не стал медлить и тут же обернулся летучей мышью. Я прокачал это заклинание до четвёртого уровня, и в моём распоряжении есть семь образов, а длительность активации возросла до часа. До противоположной границы сектора, которая примыкает к землям Порядка, должно хватить одного образа, а там мне предстоит пройти ещё десять километров и совершить переход на вражескую территорию.

Самое сложное – это попасть в зону ответственности чужой фракции. Границы освоенных зон можно пересекать и по воздуху, так что дальше будет проще. Как оказалось, в небе тоже небезопасно. Я расслабился и чуть было за это не поплатился. Уже через пару минут полёта на меня спикировал небесный охотник. Это такой моб, очень напоминающий грифона из земных сказок. Пришлось в спешном порядке пикировать к земле и прятаться в расщелине.

Наученный горьким опытом, я выбрался из своего убежища и нацепил на себя личину грифона, задрал свой уровень практически до четырёхсотого, что позволило не опасаться повторных нападений. Вряд ли другие ночные охотники решатся нападать на столь сильного конкурента. Правда, существовала и другая опасность. Мною могут заинтересоваться игроки, ведь чем выше уровень моба, тем богаче лут. Слаженная группа без особых напрягов способна завалить такого монстра, поэтому я старался лететь на максимально доступной высоте и при виде крепостей сворачивать в сторону.

Пока летел, стал свидетелем как минимум десятка стычек между хаоситами и порядочными разной степени эпичности. В наиболее крупном замесе участвовало около двух сотен игроков, и зарево от магических атак было видно издалека. Приближаться я благоразумно не стал. Ну их на фиг, у меня другая цель.

Из-за совершённых манёвров длительности действия образа едва хватило, чтобы достичь нужной точки. Пришлось немного попетлять, чтобы выбрать наиболее глухие места. Встречаться с игроками фракции Порядка мне совершенно не хотелось. Пока летел, появилась мысль прикинуться одним из них, выйти к хорошей дороге, связывающей ближайшую крепость с соседним сектором, но Тень тут же забраковала идею. Совершенно неизвестно, какую подянку может подкинуть мой статус эmissара Хаоса, так что лучше пока действовать максимально скрытно.

Вновь нацепив на себя образ гранитоида-разведчика, я начал пробираться к заветной цели. Очки морoka улетали с приличной скоростью, но вскоре траты должны сократиться, а когда наступит ночь, можно и вовсе ограничиться лишь подменной расы и фракции. Кто сможет поймать в фокус идентификации небольшую летучую мышь в темноте?

Взбираться на крутые горные склоны было тяжело, но задранные до капа атрибуты справлялись, и пить зелья приходилось не столь часто, как в топах. Какая местность будет по ту сторону границы, я примерно знал, и это знание удручало. Предстоит пройти ещё одно испытание, ведь соседний сектор почти полностью покрыт снегом. Отчасти я выбрал именно это место прорыва на территорию Порядка как раз из-за сложности погодных условий. В таких секторах на порядок меньше игроков. Кому охота морозить свои зады, когда существует масса более приятных локаций. Да, такие сектора богаты редкими ресурсами и поэтому привлекают топ-кланы, но простых игроков тут мало, и это огромный плюс: меньше шансов попасться на глаза врагам.

Периодически в поле моего зрения попадали дикие месторождения металлов начальных уровней, что намекало на богатства этого горного массива. Стоит исследовать его получше, углубиться в недра, и можно найти пещеры с ценной добычей. Я даже не удержался от искушения и разбил несколько жил, получив в награду две карты атрибутов. На интеллект и на ловкость. Амулет, что глушит все звуки, со мной всегда, так что опасность привлечь к себе внимание была минимальной, но надолго задерживаться в одном месте я всё же не стал. Во многих мобах сидят живые операторы, которые наверняка поймут, что происходит, и нападут.

Как проведу диверсию, надо будет заняться вопросом повышения уровня профессии и пополнением запаса карт атрибутов. Честно признаться, я даже соскучился по однообразной и тяжёлой работе горняка, хотя помню своё раздражение, когда приходилось чуть ли не сутки напролёт махать киркой. Всё познаётся в сравнении, и сейчас я бы многое отдал, чтобы нас никто не трогал и мы спокойно работали в шахте в своё удовольствие. Но смутное предчувствие беды гнало меня вперёд. Не знаю почему, но я был уверен, что нужно обязательно полу-

чать дополнительные сайбер-кристаллы и того количества, что способен генерировать имплант за онлайн, мне не хватит. Дарканцы придут по мою душу гораздо раньше.

Всё это время я иногда активировал сайбер-взгляд и пытался отыскать месторождения кристаллов, но так и не преуспел. Слишком много народу было в этих локациях, все редкие ресурсы давно обнаружили и собрали. Нужно уходить в нейтральные земли. Теперь, когда я могу использовать личины мобов, я смогу это сделать. В глобальном плане новый материк очень нужен. Только там бывшие рабы смогут спокойно набрать силу и составить конкуренцию протекторам, но быстро выполнить требование Хаоса в одиночку, без поддержки развитого клана или даже альянса кланов, с неограниченными ресурсами и связями, нереально. Тогда как обнаружить шахту в нейтральных землях, где ещё не ступала нога игрока, для меня гораздо проще. Это и ресурсы для будущего развития клана, и редкие карты атрибутов, и сайбер-кристаллы.

Решено, как только выполню задачу – уйду в поиск. Топ-кланы будут заняты, они не упустят возможность устроить массовую резню на вражеской территории. Начнётся грандиозный замес между хаоситами и порядочными. Я под шумок постараюсь набить как можно больше знаков отличия, но моя активность обязательно привлечёт внимание вражеского эмиссара, а к встрече с ним я пока не готов. Пусть ищет меня вместо того, чтобы думать, как проникнуть во фракционные земли Хаоса, а я буду становиться сильнее. Осталось лишь воплотить свой план в жизнь.

Перед пересечением границы я вновь задействовал астральное тело, предварительно забившись в небольшую расщелину. После активации умения мир уже привычно расцвёл красками и подсветил мобов, что скрываются неподалёку. Проклятье, а ведь я не видел и половины из них. Надо срочно исправлять ситуацию и обзавестись заклинанием, позволяющим обнаруживать врагов. У астрального тела пока всего пять активаций в сутки, а это катастрофически мало.

По ту сторону барьера бушевала снежная пурга. Ветер поднимал в воздух миллиарды снежинок, и видимость оказалась весьма слабой. Но тем не менее это не мешало пятёрке снежных волколаков затаиться в ближайшем сугробе. У альфы этой небольшой стаи аж 259 уровень. Достойный экземпляр для моей пока скромной коллекции сущностей. Заодно и распугаю остальных мобов.

Поглощение прошло штатно, хотя моих текущих возможностей едва хватило, чтобы обнулить шкалу жизни моба. Пришлось слить все очки эмпиризма, но цель достигнута. Теперь, помимо гранитоида-стража, в моём распоряжении есть сильный и быстрый волколак-альфа, с довольно приличными характеристиками. Надо бы ещё поглотить сущность летающего моба, который способен нести на себе наездника. Случаи бывают разные, может пригодиться. Вот бы найти дракона, но это мечты. Таких мобов очень мало, встречаются они только в нейтральных секторах, и уровни этих монстров превышают пятисотый. Мне пока с ними не тягаться, но того же грифона заполучить мне вполне по силам.

К границе сектора я подошёл с опаской. Сделал глубокий вдох, выдохнул и рывком преодолел оставшееся расстояние.

– Внимание, глобальное сообщение! Эмиссар Хаоса проник на территорию фракции Порядка. Сектор прорыва Снежная тундра.

Прогремела на весь мир система, и я грязно выругался. Теперь в этот сектор быстро налетят высокоуровневые игроки, включая вражеского эмиссара. Вот же подстава.

Глава 5 Квадрон

– Джей, ты долгое время пребывал в условиях экстремального холода, и у твоего персонажа начала развиваться устойчивость. Со всеми изменениями ты можешь ознакомиться в таблице статуса персонажа.

– Устойчивость к холодному климату. Уровень 5. 54% прогресса. Эффект: +25 минут до времени срабатывания дебаффа обморожение.

За те два часа, что я провёл в этом ледяном аду, моя устойчивость к холоду возросла до пятого уровня, и если бы не предусмотрительно купленные согревающие зелья, то я бы был уже на точке возрождения.

После того как весь мир узнал, что я пробрался на территорию фракции Порядка, я отбежал от границы на пару километров и спешно зарылся в снег, так как вокруг стало небезопасно. Что-то, организованности врагов можно только позавидовать. Уже спустя десяток минут после сообщения системы локацию наводнили толпы игроков, и маскировка под высокоуровневого моба стала бесполезной. Уничтожат и пойдут дальше.

– Нууу ччто, ужже шпора? – с надеждой спросил я у виртуальной помощницы.

От холода, пронизывающего каждую клеточку тела, меня непрерывно трясло, а зубы непроизвольно стучали друг об друга, причем это происходило даже во время мысленного общения с Тенью. Не помогала даже тёплая одежда, что я прихватил, когда готовился к рейду.

– Думаю, да, Джей. Дальше выжидать становится слишком опасно, если вражеский эмиссар тебя почувствует, то уйти нам уже не дадут, придётся отправляться на точку респа и начинать всё заново, – ответила искин. – Предлагаю взять образ альва, который крутился неподалёку полчаса назад.

Всё это время мы не сидели без дела, а придумывали способ выкрутиться из сложившейся ситуации. Наиболее разумным нам показалось прикинуться одним из вражеских игроков и «присоединиться» к поискам эмиссара Хаоса, чтобы потом по-тихому уйти вглубь сектора и сбежать. Мобов сейчас стоит опасаться меньше всего, так как наводнившие локацию игроки изрядно сократили поголовье всех местных тварей.

Мне пришлось ещё дважды использовать умение астральное тело, чтобы незаметно загрузить в свою базу данных образы шастающих по поверхности высокоуровневых игроков. К слову, это оказалось не так уж и просто. Многие были неплохо защищены, и идентификация выдавала крайне мало полезной информации, но находились и те, пробить которых оказывалось довольно просто. Не у всех есть доступ к редким картам атрибутов, а уж тех, кто прокачивает базу до высоких значений, ещё меньше.

Я изменил отображаемые параметры, подкорректировал внешность и начал осторожно откапываться. Высунув голову из сугроба, я осмотрелся. К этому моменту буря прекратилась и вышло жёлтое солнце, так что видимость была идеальной. Вдалеке виднелись фигуры игроков, но рядом вроде никого не было. Проверив артефакт иллюзий, что изменил вид моей экипировки, я вылез из сугроба и начал активно имитировать поисковую деятельность. Отличить меня от игрока с ником Бьёрнфард стало практически невозможно, и, если я не наткнулся на оригинал, проблем быть не должно.

Стуча зубами от холода и костеря разработчиков за столь поганные условия, я начал медленно смещаться подальше от границы сектора. Осталось пройти ещё восемь километров, и только тогда получится обернуться летучей мышью и свалить подальше от вражеских игроков.

– Куда ласты намылил, Бьёрн? – возник рядом со мной альв. – До конца смены ещё два часа.

Я рефлекторно дёрнулся от неожиданности, а потом нарочито выругался. Судя по всему, моя маскировка прошла боевое крещение, и игрок не подозревает, что говорит с лазутчиком.

– Да к демонам этого эмиссара, – гнусавым голосом ответил я. – Я себе уже всю задницу отморозил. Нет его тут. Свалил он к себе, как только прошло оповещение.

– Это не нам с тобой решать. Лид сказал держать сцепление и искать этого мутного Джея, значит, мы будем его искать.

– Вот сам задницу и морозь, а я не нанимался работать в таких условиях, у меня устойчивость низкая, – огрызнулся я.

– Это твои проблемы, что ты до сих пор не озаботился развитием нужных параметров персонажа, – начал закипать игрок. – В ЧС клана захотел попасть? А ну живо вернулся на позицию, иначе переведу в разряд мяса. Хочешь отрабатывать контракт охраняя рабов?

– Да лучше так, чем тут торчать. Делай что хочешь, а я пошёл отсюда.

Было видно, что непосредственный начальник этого альва в бешенстве, но мне было плевать. Надо побыстрее убираться из его поля зрения. Не ровен час он сейчас что-то нахимичит со статусом Бьёрнфарда, этот игрок начнёт активно возмущаться в чате, и правда всплывёт наружу.

– Ты об этом пожалеешь, – бросил мне в спину игрок, но я его проигнорировал.

Быстрый бег согревал не хуже зелий. Уже через пару километров я наткнулся на серьёзный заслон из игроков разных кланов, которые жгли костры и весело проводили время за кружечкой горячего, а скорее всего, горячительного напитка. Судя по экипировке, тут собрались явно не рядовые бойцы, которым не по статусу рыскать по заснеженной тундре в поисках одного-единственного игрока. Для этого есть народ попроще. А вот когда желанную добычу отыщут, вот тогда они быстро прибудут на место событий и спеленают вражеского лазутчика.

Моё появление осталось без особого внимания. Так, просканировали для порядка и забыли. Слишком много игроков из разных кланов собралось на мои поиски, всех знать в лицо просто невозможно. Не встретив никакого сопротивления, я миновал заслон и по протоптанным тропинкам направился вглубь сектора. Периодически навстречу мне попадались другие игроки, но я просто проходил мимо. Для подстраховки я считывал параметры всех подряд и, улучив момент, когда никого не было поблизости, сменил личину: образ Бьёрнфарда засвечен.

Моя паранойя уберегла от крупных неприятностей, когда я вплотную приблизился к десятикилометровому радиусу. Там обнаружилось ещё одно кольцо окружения, на этот раз более многочисленное. И когда успели пригнать столько народу? Сильно же эмиссары портят жизнь игроков, раз ради этого все бросили свои дела и примчались в этот ледяной ад. Ну, или награда за мою поимку столь внушительна, что даже сильнее игроки не устояли перед таким искушением.

– Видел альва с ником Бьёрнфарл? – встретил меня вопросом здоровенный орк, закутанный в меховые шкуры.

– Ага, минут десять назад пересеклись, этот чудик вместо того, чтобы двигаться по нормальной дороге, ломанулся куда-то в снега, – тут же сориентировался я и выдал ложную инфу. – А что?

– Все за мной, – тут же взревел орк и помчался по тропинке.

Лагерь очень быстро опустел, и я покинул его пределы. Почти сразу иконка смены образа налилась краской, и я облегчённо выдохнул. Наконец-то можно нацепить образ летающего моба и убраться подальше из этой мышеловки. Надеюсь, система оповещает о прорыве эмиссара лишь один раз, а не всякий раз, как я пересеку границу сектора.

С ходу набрав максимальную высоту, я полетел прочь от толпы игроков фракции Порядка. Очень надеюсь, что лидеры облавы решат, что я не стал рисковать и вернулся обратно.

Жёлтая звезда уже практически опустилась за горизонт. Ещё немного – и наступит ночь. Тогда можно будет уменьшить количество параметров, которые изменяет божественный морок. Слишком много очков пришлось потратить на прорыв. Сейчас осталось меньше поло-

вины, а впереди ещё очень долгий путь. К тому же я не уверен, что Квадрон не имеет дополнительной защиты. Не факт, что у меня получится просто так зайти в город.

Путь до десятикилометрового радиуса свободного сектора оказался самым лёгким этапом операции. Система оповестила о прорыве вражеского эмиссара лишь один раз, так что большую часть времени я просто усиленно махал крыльями, пил зелья бодрости и заносил в свою виртуальную карту данные о наиболее примечательных особенностях местности. Полученное когда-то давно умение картография быстро развивалось, что позволяло составлять более точные карты, но до профессионализма Вульфстара мне было ещё очень далеко.

Из-за передозировки зельями бодрости приходилось пару раз делать получасовой перерыв. Для отдыха старался выбирать наиболее глухие места, но от встреч с игроками меня это не уберегло. На последней стоянке ко мне прицепился молодой парнишка и настойчиво предлагал устроить совместный фарм-забег. Пришлось посылать его в особо грубой форме, по-другому он не понимал и отказывался уходить.

По совету Тени я всё время пробовал подавать системе различные запросы с целью получение редких умений, и это принесло определённые плоды. Нет, ничего нового изучить мне не удалось, зато получилось модернизировать старое. Как оказалось, для умеющего думать головой в этом виртуальном мире открыто множество путей развития, о которых система не спешит информировать.

Так моё весьма полезное заклинание первой ступени аффект, превратилось в редкое – аура аффекта. Честно признаться, апгрейд получился случайно. Я уже снижался, чтобы затеряться в лесу и переждать отравление зельями, как мне на перехват устремилась стая быстрых летающих мобов. В этот момент я действовал рефлекторно, совершенно забыв о том, что нахожусь в образе летучей мыши и не могу использовать заклинания. Я вспомнил, что у меня есть заклинание второй ступени ужас и захотел отпугнуть мобов, при этом уже привычно зачерпнул энергии эмпиризма и активировал аффект.

В результате мобы прыснули в разные стороны, система объединила заклинания аффект и ужас, и получилась аура аффекта, которая позволяла мне транслировать окружающим эмоции, причём не только страх. Теперь я могу включать ауру и накачивать окружающих нужными мне эмоциями, что очень круто и в определённых обстоятельствах может быть чрезвычайно полезно.

Подействует такой фокус, естественно, не на всех. Вернее, воздействие будет рассчитываться в зависимости от разницы в уровнях и наличия или отсутствия у противника определённых атрибутов, умений и навыков, но всё равно потенциал у нового редкого скилла грандиозный. Уже сейчас я могу отпугивать группы мобов, превосходящих меня по уровню на пятьдесят, а когда прокачаюсь сам и повышу уровень заклинания до капа, смогу воздействовать и на сильных игроков.

Мне кажется, я на правильном пути. Аура аффекта – это ещё не совсем то, о чём говорил Хаос, проникать в головы своих врагов и внушать им определённые мысли или нужные мне образы я пока не смогу, но первый шаг в этом направлении я точно сделал. Осталось только научиться филигранно контролировать собственные эмоции и разделять их на разные спектры, но это вопрос практики.

Десять километров до нейтральной зоны я преодолел в образе того надоедливой паренька. Разве что уровень ему сделал чуть побольше. Бежал я по качественной дороге, инфраструктура в обжитых секторах хорошая, кланы-владельцы следят за этим очень строго. Грузы намного дешевле переправлять по земле. Грузовые телепорты стоят дорого, а ресурсы до места стройки доставлять надо.

Пару раз на пути попадались стационарные телепорты, но активировать их я не решался. Понятия не имею, как отреагирует система на такой фокус, а спалиться в двух шагах от заветной цели мне очень не хочется.

Перед границей сектора немного замешкался. Мелькнула мысль для подстраховки совершить переход где-нибудь в глухом месте, но всё же решил уже ничего не менять. Да и лишнего внимания к себе привлекать не хотелось. Дорога была достаточно оживлённой, и мимо сновало множество игроков на самых разнообразных маунтах.

Опасения оказались напрасными. Система никак не отреагировала на пересечение границы свободного сектора. Спустя двадцать часов после обновления шкалы божественного морока я добрался до небольшой нейтральной зоны, где располагается свободный город Квадрон. Из-за незапланированного расхода очков осталось очень мало. Максимум на час всестороннего морока, потом моя маскировка отключится.

Пришлось сворачивать с удобной дороги и уходить в лес, где шанс нарваться на вражеских игроков гораздо ниже. Мне на руку играл тот факт, что эта небольшая зона является низкоуровневой. Тут обитают mobs до сотого левела, и качаются здесь в основном нубы из слабеньких кланов, так что есть шанс, что справится обычная завеса при минимальной поддержке морока. До Квадрона осталось километров двадцать, я обязан успеть, но времени на составление плана и разведку не осталось, придётся идти напролом.

Я мчался так, как никогда в жизни, а агрессивных mobs отпугивал аурой аффекта. Редкие игроки, мимо которых я пробегал, провожали меня недоумёнными взглядами, но благодаря мороку они видели принадлежность к фракции Порядка, и этого было достаточно, чтобы не поднимать тревогу. Ну бежит какой-то хай левел куда-то, значит, ему это надо. Почему не телепортируется? А бес его знает, может, все деньги украл.

Белую стену Квадрона я увидел через час с небольшим. Остановившись на опушке леса, я добрых минут пять восстанавливал дыхание. Город располагается на небольшой возвышенности, но, даже несмотря на это, в самом центре виднеется высоченное дерево с золотистыми лепестками. Я вычитал в сети, что оно называется древо Порядка. Только самые приближённые к божеству кланы удостоиваются чести, после прохождения сложнейшего квеста, естественно, получить семя этого древа и посадить его в центре города, что находится под властью Порядка. Этот факт даёт клану определённые бонусы, но подробностей в открытом доступе нет. Именно туда мне и надо. Древо растёт на центральной площади.

По поляне бегали нубы и охотились на мелкую живность типа крыс, мелких кабанов и лис, поэтому, перед тем как выйти на открытое пространство, я скорректировал свой образ и сменил иллюзию. Теперь я мало чем отличался от начинающих игроков, разве что уровень себе нарисовал на десяток больше, чем у основной массы нубов, чтобы mobs не атаковали.

Полностью закрыться я решил возле городских ворот. Времени у меня осталось совсем мало, не более получаса, даже минимальный морок расходует очки очень быстро. Начинающие игроки, увидев уровень, уважительно приветствовали и предлагали организовать группу для совместной прокачки, но я вежливо отвечал, что уже давно онлайн и пора выходить в реал.

С каждым пройденным шагом возрастало нервное напряжение, но страха я не испытывал. Как говорил Хаос: страх – это удел слабых. И я склонен с ним согласиться. Меня захлестнули азарт и предвкушение грандиозной награды за проделанную работу. Для любого другого игрока зайти так далеко было бы невозможно даже с божественным мороком. Ведь механизм, позволяющий скрывать свою фракционную принадлежность, в том или ином виде, есть у всех эмиссаров, но они так и не смогли пробраться в свободные города.

Протекторы тоже могут испытывать сильные эмоции. Тот же Виарандрикс наверняка пребывал в состоянии бешенства, когда мне удалось вырваться из его лап, но их эмоции привыкших к хорошей жизни существ не идут ни в какое сравнение с чувствами раба, которому каждый день приходится бороться за свою жизнь и копить ненависть к захватчикам в надежде, что рано или поздно получится отомстить.

Сделав глубокий вдох, я полностью закрылся. НПС-стражники у ворот имеют уровни за 300 и наверняка с лёгкостью считывают максимально полную информацию со всех входящих.

Когда страж, закованный в серебристый с золотом доспех, дернулся и повернулся в мою сторону, сердце пропустило несколько ударов, но моё лицо оставалось спокойным.

– Каждый новый игрок, прибывающий в Квадрон, обязан уплатить единоразовую пошлину – пять золотых, – пробасил стражник, и я мысленно выдохнул.

– Пожалуйста, – тут же материализовал я на руке пять золотых кругляшков, которые моментально исчезли в здоровенной лапище стражника. – Не подскажете, как пройти к центральной площади? – решил окончательно обнаглеть я и спросить дорогу у вражеского нпс-защитника города.

– Иди прямо и упрёшься в главную площадь, – неохотно буркнул стражник и отвернулся.

Что же, прямо так прямо. Так даже проще, не придётся петлять по хитросплетениям улочек. Город мне не понравился с первых же минут. Власть Порядка наложила на него свой отпечаток. Не знаю, как описать свои чувства, но Квадрон оказался слишком правильным, что ли. Все здания были похожи друг на друга. Каменные квадраты и прямоугольники различной этажности, выстроенные из разных, но обязательно светлых пород камня. Минимум украшений, одного формата вывески, на которых отличается лишь информация. Прямые, без единого изгиба улицы, которые делят город на одинаковые по размерам кварталы.

Нет, всё же хаос Дестро мне по душе гораздо больше, чем эта упорядоченность. Даже в душном и жарком Вардане я ощущал себя гораздо комфортнее, чем здесь. Но рассматривать достопримечательности было некогда. Переходить на бег я не решался, это привлечёт ненужное внимание, но быстрый шаг себе позволил. Прямая улочка позволяла видеть вдалеке испускающее золотистое сияние древо Порядка. С каждым шагом я становился ближе к своей цели, а сердце начинало биться быстрее.

Вражеского эмиссара я почувствовал, когда до площади оставалось всего метров шестьсот. Уж не знаю, по каким делам он прибыл в Квадрон, вот только сделал он это крайне для меня не вовремя. Не теряя ни мгновения, я рванул вперёд. Мой оппонент явно не ожидал встретить здесь эмиссара Хаоса и на несколько секунд замер на месте в изумлении. Замешательство врага позволило мне сократить дистанцию до площади, а потом я услышал его дикий вопль:

– ТРЕВОГА! Вражеский эмиссар в городе!

Система его услышала. Тут же тревожно забил колокол, а игрок с ником Ордо бросился мне на перехват. За ним тут же устремились все, кто в данный момент был на площади. Проблема в том, что эмиссары не просто чувствуют друг друга: на карте появляется отметка с точным местоположением врага и никакая маскировка от этого уберечь неспособна.

Пришла пора задействовать свои козыри. Рядом со мной появилась сущность гранитоида-разведчика. Я тут же залез на спину каменного монстра и приказал мобу мчаться вперёд. В меня со всех сторон полетели стрелы и магия, но ловкий зверь петлял из стороны в сторону и уходил от плохо скоординированных атак. Врубив ауру аффекта на максимум, я вложил в атаку половину шкалы эмпиризма. Ближайшие игроки в панике хлынули врассыпную, а уникальный атрибут начал жадно поглощать их страх. Расслабились, черти, ну ничего я наведу здесь шороху!

Каст! Моя фигура верхом на каменном звере размножилась, и фантомы бросились к боковым улочкам, отвлекая внимание обычных игроков. Понятное дело, Ордо я таким фокусом не обману, но от пристального внимания других игроков этот ход меня избавит.

Гранитоид-разведчик принял на себя магический удар вражеского эмиссара, и шкала эмпиризма просела больше чем наполовину. Как я и предполагал, поглощённая сущность связана именно с этим параметром моего персонажа и может функционировать, лишь пока получает подпитку от этого источника энергии. К счастью, игроков вокруг очень много и все они испытывают довольно яркие эмоции, которые улавливает и поглощает мой уникальный атрибут.

– Теперь моя очередь! – взревел я и активировал на пути следования Ордо уже готовый к бою хаотический выброс.

Крупные искры хаоса, при поддержке эмпиризма, ударили во все стороны и отвлекли вражеского эмиссара, и тогда я призвал гранитоида-стража. Подчиняясь моей команде, каменный гигант тут же обрушил свой монструозный кулак на ближайшее здание и окатил набегающую толпу игроков градом осколков. Дождаться результата атаки я не стал. Надо пользоваться преимуществами, а сейчас я двигаюсь гораздо быстрее. Разведчик свернул на боковую улочку, пробежал несколько десятков метров и вновь рванул к центральной площади по соседней и гораздо менее широкой улице. Как же хорошо, что все улицы этого города прямые, заблудиться очень сложно.

– Желаешь включить свободный город Квадрон в общехаотическую порталную сеть или оставить город Квадрон в разделе личной порталной сети?

Спросила меня система, как только гранитоид-разведчик коснулся центральной площади.

– Включить в общехаотическую сеть, – без малейших колебаний ответил я.

Оглушительно грохнул колокол, а в голове возник голос разъярённого божества:

– Ты пожалеешь о содеянном!

Система выдала очередное глобальное сообщение, а строки системного текста заполнили поле зрения. Все звуки пропали, а перед глазами мелькали красные пятна. Гранитоид-разведчик развалился грудой бесполезных обломков. Полоска жизни почти мгновенно обнулилась, и я увидел довольную ухмылку на лице Ордо, но вместо того, чтобы умереть, я показал врагу неприличный жест и, открыв городское меню, пожелал переместиться в Дестро. Двух секунд, пока работала неуязвимость способности выживание, мне для этого хватило. Хрен тебе, а не убийство эмиссара Хаоса.

Тяжело дыша, я лежал на полыхающей алым цветом мостовой центральной площади столицы фракции и улыбался. Со всех сторон ко мне бежала ликующая толпа игроков, чтобы лично поздравить со столь значимым достижением, и шум стоял неимоверный. У меня получилось! Я смог щёлкнуть пальцем по носу порядочных и сделать то, что не удавалось ещё ни одному игроку. Немного напрягла появившаяся иконка дебаффа, оставленная мне самим вражеским божеством, но с последствиями своего нового статуса буду разбираться позже. Теперь я не только эмиссар Хаоса, но и враг Порядка.

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.