





Господство кланов
Судьба клана
Ярость богов

Москва
Издательство АСТ

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
С13

Серия «Фэнтези-коллекция»

*Выпуск произведения без разрешения издательства считается
противоправным и преследуется по закону*

М69 Михайлов, Дем

Вальдира: Господство кланов. Судьба клана.
Ярость богов: сборник / Дем Михайлов. — Москва:
Издательство АСТ, Издательский дом «Ленинград»,
2016. — 736 с. — (Фэнтези-коллекция).

ISBN 978-5-17-096032-3

Огромный мир, наполненный приключениями и древними тайнами, чудовищами, жаждущими твоей смерти. И ты в нем. Мир, в котором каждый может добиться исполнения своих самых заветных желаний и стать кем угодно — удачливым в делах торговцем, мудрым отшельником, отважным воином или же боевым магом, которому подвластны разрушительные стихии. Но не следует ожидать, что твой путь к исполнению мечты будет легким и безоблачным. Путь к вершине очень долг, если ты вообще до нее дойдешь.

Что ж, значит, вперед, в глубины неизведанного...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-096032-3

© Дем Михайлов, 2016
© ООО «Издательство АСТ», 2016



Господство
кланов

Глава первая

НЕОЖИДАННОЕ ОКОНЧАНИЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ

От яркой вспышки перед глазами я непроизвольно зажмурился, а когда вновь приоткрыл веки, то узрел медленно крутящийся радужный водоворот. Зло выдохнув, я вновь закрыл глаза, не дожидаясь, пока к горлу подкатит тошнотворный прилив головокружения. Слишком медленный у меня канал, да и оборудование порядком устарело. Вот и приходится терпеть долгие несколько минут, пока сервер идентифицирует меня, проверит данные с медицинских датчиков и наложит матрицу.

Выждав еще одну минуту, я открыл глаза и с облегчением обнаружил, что уткнулся носом в неприглядную стену из обычного серого кирпича. Наконец-то. Я повел плечами, несколько раз сжал и разжал пальцы, потрянул головой. Все в порядке.

С легким мелодичным звоном перед глазами возникла почти прозрачная надпись, с каждым мгновением наливавшаяся белым цветом и становящаяся все контрастней.

Добро пожаловать!
Мир ВАЛЬДИРА приветствует вас!
Нас уже более миллиона двухсот...

Досадливо поморщившись, я закрыл уже набившее оскомину приветствие и, отшагнув от кирпичной стены, огляделся. Небольшая — три на три метра — клетушка, в противоположной стене виднелась обычная дощатая дверь с медной шарообразной ручкой. Низкий каменный потолок и ни малейших признаков окон. Стены абсолютно голые. Нет ни одной картины, гравюры или других каких-либо близких сердцу мелочей. Так же обстояло дело и с мебелью — то есть никак. В дальнем от двери углу лежала груда барахла,

для приличия небрежно прикрытая рваным плащом. Там было самое необходимое — скудный запас неплохих зелий для восстановления праны, несколько эликсиров для временного усиления некоторых характеристик да небольшой набор запасного снаряжения и доспехов. Некоторое количество золотых монет и серебра лежало в городском банке, что находился на противоположной стороне городской площади. Все. Больше мне ничего и не требовалось для комфортной игры.

К тому же в последнее время мой игровой банковский счет только увеличивался, так что повода сокрушаться скудной обстановкой и малым количеством барахла в моей Личной комнате абсолютно не было. Мой собственный крохотный закуток, откуда я когда-то сделал свой первый шаг в безграничный мир Вальдиры. Давно это было... и скоро все это закончится.

Как только на счету моего игрового аккаунта класса «деревяха» испарится последний доллар, перед глазами полыхнет алая надпись «**БЛОК аккаунта**», и меня незамедлительно вышвырнет в реальный мир. А пополнить счет я не мог. В связи с внезапным банкротством моей фирмы и последующим увольнением всех работников, включая и меня, я остался без копейки денег. Да уж... вдвойне обидно. Считаю, одновременно остался и без работы, и без любимого хобби. Этакий двойной удар, пришедшийся по моим самым уязвимым местам. Мне полагалась какая-то сумма, включающая в себя полумесячную зарплату и социальный пакет, но получу я ее ой как не скоро — фирма-то банкрот. Начальник так и вовсе бесследно испарился в неизвестном направлении, по слухам, прихватив с собой все остатки наличности. Сидит, наверное, сейчас в удобном шезлонге на берегу океана и наслаждается вкусом тропического коктейля... урод!

Глубоко вздохнув, я мгновение подумал, напряженно буравя взглядом манящую к себе дверь, за которой начинался мир невероятных приключений, роковых страстей и смертельных опасностей.

Но я удержал свой порыв и первым делом активировал интерфейс управления. Едва шевеля указательным пальцем, быстро перетасовал несколько менюшек, нашел нужную опцию и вывел на висящий перед глазами «экран» таймер, бесстрастно отсчитывающий количество часов и минут оставшегося у меня игрового времени.

Цифры не воодушевляли:

12:17:46

12:17:45

12:17:44

Немного подумав, окрасил постоянно меняющиеся цифры в ярко-красный цвет, чтобы постоянно бросались в глаза, и закрепил их в левом верхнем углу, так чтобы, скосив глаза, я мог постоянно видеть количество оставшегося у меня времени.

Мигнуло, перед моим взором высветилась надпись-предупреждение:

***Доводим до Вашего сведения, что не скрытые детали
интерфейса мешают подлинному погружению
в волшебный мир Вальдиры.***

Фыркнув, я закрыл предупреждение и не удержался от горького смешка. Ага, мешает, не спорю. Вот только нет желания позориться перед другими игроками, если упущу момент и во время разговора меня внезапно «выкинет» из игры. Так что уж как-нибудь перебыюсь и без «подлинного погружения». Внезапным отключением электричества или сбоем связи с сервером отбрехаться не получится. Кокон имеет собственный, достаточно емкий источник питания, которого с лихвой хватит, чтобы закончить даже самый затяжной бой, завершить разговор или дойти до безопасной локации. И спокойно вжать «выход». А сбой связи... случаи крайне единичные. Игровые коконы связаны с главным сервером особой сетью, не имеющей отношения к глобальной сети Интернет или местным провайдерам. И сбоют они невероятно редко.

Обычно я молчун и живому общению с игроками предпочитаю действие. Поговорить можно и в «реале». Вальдира меня в первую очередь привлекала именно приключениями, схватками с монстрами и изучением неизведанных территорий. Не зря же я выбрал класс рейнджера-стрелка.

Но сейчас я собирался именно разговаривать. За городские ворота ни ногой. Сегодня необходимо сделать все, что в моих силах, дабы наскрести денег на еще одну неделю абонентской платы для своего «деревянного» аккаунта. А для этого требовалось именно разговаривать — с торговцами, с воинами, ищущими качественное оружие, доспехи или ювелирку. В общем, надо попытаться продать

за «реальные» бабки все то барахло, что пылится в углу моей комнаты. Если не получится повернуть это дело сразу, то выставлю вещи на игровой аукцион, но там минимальный срок двадцать четыре часа, то есть сутки. Придется выходить из игры и отслеживать ход торгов с помощью обычного монитора.

Неделя. Именно столько времени я могу позволить себе пофилонить. Этаким небольшим отпуском перед поиском очередной работы. А почему нет? Живу я один. Холодильник в моей однокомнатной квартире забит до отказа дешевой, но сытной едой, Интернет оплачен, равно как и квартплата еще на месяц. А сейчас все, что я хотел, так это устроить себе крохотный праздник. Настоящее погружение в игру с минимальными выходами в реал и бесконечным потоком событий и приключений.

Можно, например, наведаться к Черному кряжу и поохотиться на злых орков, благо уровень позволяет. Или отправиться в далекое путешествие к побережью южного моря и полюбоваться на уникальный закат, когда все два солнца одновременно погружаются в морскую пучину. Видевшие это зрелище счастливычики говорят, что это самое настоящее чудо света. Дорога займет не больше пяти дней, в пути можно будет брать легкие задания от местных жителей... прямо-таки настоящая мечта геймера...

В общем, будет чем заняться на этой неделе. Если, конечно, получится наскрести денег на оплату аккаунта.

Критическим взглядом оглядев свою крохотную клетушку, я в первый раз пожалел, что в свое время не вложил в обустройство Личной комнаты ни гроша. Теперь мог бы продать всю обстановку какому-нибудь начинающему игроку за полцены. Но в мои относительно «денежные» времена игры я предпочитал тратить золото на покупку усиливающих эликсиров, лучшей брони и оружия. Да еще и класс у меня был «чистым», господским, более подходящим для игроков-нуворишей. Никакого ремесла я выучить не удосужился. А ведь предлагали мне НПС передать свои навыки — мог бы дровосеком заделаться или, скажем, рудокопом... Ну не прельщало меня нудно махать киркой в шахте, надеясь наткнуться на золотой самородок или неогранённый драгоценный камень! И топором дровосека тоже махать не хотелось... вот и получил в итоге... Кто ж знал, что игра меня настолько затянет и превратится из обычной забавы в едва ли не самое главное занятие моей жизни...

Правда, от НПС, или как мы их дружно называем, «местных», навыки можно получить только начальные, и с помощью этих са-

мых умений золото рекой не польется, отнюдь. Просто, скажем, кирка будет ломаться реже, процент нахождения редких металлов возрастет немного... да и все в принципе. Чтобы добиться большего, навыки надо развивать денно и нощно. Махать топором или киркой от рассвета до заката.

В голове мелькнула была мысль позвонить родителям в соседний город и попросить помочь блудному сыну финансами... но как мелькнула, так и исчезла. Не помогут. Только мать переволнуется, а отец начнет названивать каждый час, требуя, чтобы я немедленно вернулся в отчий дом, где он быстро устроит родную кровь (то есть меня) на достойную работу. Как там говорилось?.. Мой папа самых строгих правил. Нет уж... я лучше сам как-нибудь.

Сделав один широкий шаг, я оказался на противоположной стороне комнаты и, вооружившись рюкзаком, принялся без разбора запихивать в него все подряд. Почему без разбора? А чтобы не заплакать от горя, видя, как в мешок отправляется с таким трудом найденный лук Серого Стрелка с очень даже неплохими характеристиками, прилегающий к нему колчан, умеющий самостоятельно восстанавливать сломанные стрелы, и прочие подобные вещи, с каждой из которых была связана своя история. Жаба меня душила, попросту говоря.

Последним в мешок отправился набор глухо позвякивающих зелий. В комнате не осталось ничего, кроме пыли.

Забросив ничуть не увеличившийся рюкзак на плечо — магия, а как же еще, — я шагнул к двери, машинально взглянув на неумолимо тикающий таймер.

12:09:11

12:09:10

Надо поторопиться.

Дверь мягко щелкнула, закрываясь, а я абсолютно неслышным шагом двинулся дальше. Тихая походка настоящего следопыта. Это в реале я топал, как настоящий слон, а здесь, в Вальдире, был бесшумным призраком и идеальным разведчиком. Переживать за незапертую дверь я не стал — кроме меня, ее не открыть никому. Другой игрок может попасть в мою Личную комнату только с моего на то позволения. Да и смысл переживать за абсолютно пустую комнату?

Слетев по лестнице на первый этаж, я оказался в просторном холле с обшитыми дубовыми панелями стенами, в дальней

стороне которого виднелись широко распахнутые двери. Стены украшены картинами и гобеленами, изображающими сцены охоты и боевых схваток с чудовищами. Все сцены были полностью списаны с реальных событий и отражали достижения и подвиги, совершенные игроками, о чем гласили медные таблички под каждой картиной.

«Сэр Ланселот в одиночку сражается с красным драконом!» — На картине невероятно широкоплечий воин в металлических доспехах со вскинутым над головой мечом бесстрашно кидается на извергающую пламя чешуйчатую и шипастую тварь.

«Хитрый Твен заключает первую в истории Вальдиры стотысячную сделку!» — Толстощекий пузан хитро улыбается, стоя позади заваленного золотом прилавка. Игрок, выбравший для себя стезю торговца. Вот уж кому точно не надо заботиться об абонентской плате... но ведь скучно же! Хотя... каждому свое, как говорится. Может, это его призвание.

«Создание самого первого клана в мире Вальдиры!» — На небольшой замковой площади кругом стоят десять игроков самого различного класса и, протянув руки перед собой, произносят клятву верности. Кстати, это клан Архитекторов, один из самых могущественных в игре.

«Тихоня Кракен убивает предводителя войска орков одной-единственной стрелой!» — Опустившийся на одно колено стрелок прильнул к чудовищно огромному арбалету и готовится спустить тетиву. Да уж, перед этой картиной я провел долгое время, пуская слюну от зависти к более удачливому игроку, попавшему в исторические анналы Вальдиры. Хотя с таким вот арбалетом, напичканным усиливающими рунами, я бы тоже завалил орка с одного выстрела... ну, наверное, завалил бы... да и не любил я арбалеты, предпочитая пользоваться луками. А ник так вообще! Что еще за «тихий» Кракен?! Хромает фантазия, брат, хромает!

Мельком пройдясь взглядом по картинам, я заторопился к двери, мимоходом кивнув стоящей за полукруглой стойкой девушке в ответ на ее пожелание доброго утра. Не игрок — НПС, управляемый искусственным интеллектом со способностью к самообучению. Фишка игры, придающая Вальдире еще больше достоверности и обаяния.

— Пусть вам сегодня улыбнется удача, господин Крашпот! — добавила девушка мне вслед с едва заметными нотками грусти в голосе. Скучно ей здесь, бедняге. Словом перекинуться не с кем.

Игроки вечно куда-то спешат по своим делам, и только изредка у нее появляется возможность перекинуться парой слов с кем-либо.

Впрочем, не совсем скучает — краем глаза я зацепил дешевое ожерелье из голубых бусин на шее девушки. НПС не носят украшений — так задумано специально. Но любой игрок может подарить НПС кольцо, бусы или же цепочку. Если украшение на шею, то значит, что у этой несомненно красивой девушки, созданной руками талантливого дизайнера, есть поклонник из игроков, изредка навещающий ее. И не только ради разговоров на пустые темы. Статус игры говорит сам за себя — твердое «18+», подросткам и детям «погружение» категорически воспрещено.

Торговая площадь встретила меня нескончаемым гамом. Здесь всегда было несколько сотен людей, из которых половину составляли торговцы, желающие подороже загнать найденные на просторах Вальдиры или созданные собственными руками вещи. Остальные желали приобрести эти самые вещи, но как можно дешевле. Когда я попал сюда в первый раз, то не сразу смог вычленивать из общего шума отдельные слова. Теперь же все было куда проще. Привык.

— Продаю кольца с драгоценными камнями! Дают ощутимый плюс на ману! Осталось только две штуки!

— Рубашки! Льняные рубашки! Всего одна серебрушка за пару великолепных рубашек!

— Панцири гигантских крабов! Как целиком, так и толченые! Лучшее приобретение для алхимиков!

— Горячая еда! Горячая еда!

— Чинию доспехи и оружие бесплатно! Абсолютно бесплатно! За результат не ручаюсь!

— Деревянные заговоренные фляги! Повышенная вместимость! Купи и не пожалеешь!

— Шкуры! Заячьи шкуры очень дешево!

— Продам восемь посеребренных пуговиц! Портные, налетайте, покупайте, товар штучный!

Покупатели предпочитали прогуливаться молча, с напускным презрением поглядывая по сторонам и подолгу роясь в предложенных товарах. Стихийный рынок возник здесь не случайно — рядом был фонтан с чистой водой, откуда не возбранялось пить и наполнять фляги, а в двадцати шагах отсюда находился аукцион, где любой игрок за небольшой процент мог выставить на продажу имеющиеся у него редкие вещи. Туда я и пошел, не обращая

внимания на собравшийся народ и на восхищенные вздохи новичков, завистливо провожающих меня глазами.

Перед аукционом в воздухе висела полупрозрачная пелена, и чтобы попасть внутрь, надо было пройти через нее. Что я и сделал. Шаг вперед, пелена на миг сгустилась, внимательно изучая меня, и тут же рассеялась, давая разрешение пройти. Магический полог, не позволяющий торговать на аукционе игрокам меньше пятнадцатого уровня.

Внутри здания я захождать не стал и круто свернул налево, где рядом со стеной торчало не меньше десяти-пятнадцати игроков самых различных классов и рас. Эльфы, гномы, люди, дроу, полуорки и даже ахилоты, которых я и вовсе не ожидал здесь увидеть. Впрочем, ахилот был только один и, учитывая, что он жабродышащий, чувствовал себя на удивление прекрасно. Еще бы не прекрасно, с таким-то аквариумом! Прямо на брусчатке площади колыхался огромный, кажущийся крайне непрочным пузырь морской воды, внутри которого и бултыхался игрок-ахилот. Да уж, подводные существа не частые гости в этом городе, расположенном если и не прямо в жаркой пустыне, то на самом ее краю.

Помню, я очень сильно удивился, когда узнал, что существует чисто «подводная» раса игроков. И что под морской толщей есть самые настоящие подводные города, деревни, пещеры и, конечно же, монстры. Но, несмотря на обуревавшее меня любопытство, ахилотом я стать не захотел, хоть у них и есть немалое количество доступных классов. Не мое это.

Именно эти вот говорливые ребята всех цветов и оттенков и были моей целью. Неофициальный, «черный» аукцион. Денег я здесь выручить смогу куда меньше, но зато сразу. Если хочешь скинуть с рук товар побыстрее и не за золото, а за реальные деньги, то тебе прямая дорога сюда.

Не успел я открыть рот, как ко мне шагнул рослый полуорк и, кивнув на мой рюкзак, гортанно рыкнул:

— Продаешь?

— Продаю, — согласился я, без опасения снимая рюкзак с плеча. — Но дешево не отдам! Товар штучный!

Полуорк презрительно хмыкнул, и было с чего — упакован воин был нехило. Мягко светящаяся серебряная кираса испещрена затейливыми узорами рун, такие же наплечники, наручи и поножи. Цельный комплект, что дает еще больше бонусов к характеристикам! Под доспехами виднеется рубаха из черного шелка, руки закрыты пер-

чатками, но уверен, что ни один палец не остался без магического кольца, а на шее висит пара защитных амулетов. Про цельнометаллические сапоги уже молчу. От его фигуры буквально исходило веяние могучей магии, которой была пропитана каждая деталь одежды.

Убедившись, что произвел достойное впечатление, скупщик лениво буркнул:

— Золото или реал?

— Реальные бабки! — поспешно выпалил я, раскрывая рюкзак. — Золото не нужно. — И тут же мысленно выматерил себя, заметив, как довольные блеснули глаза полуорка, понявшего, что я отчаянно нуждаюсь в деньгах.

Небрежным движением выхватив рюкзак у меня из рук, воин деловито принялся в нем копать, изредка неопределенно похрюкивая и цыкая клыком. Изучение моих с таким трудом накопленных сокровищ много времени не заняло, и я услышал ответ:

— Полтинник за все вместе с рюкзаком. Максимум еще пятерку накину.

— Да ты что... — потерянно выдавил я из себя. — На аукционе я втрое больше за все вырuchu. Давай хотя бы до сотни. Все вещи в идеальном состоянии, даже ремонт не требуется.

— Не выручишь, — мотнул черными патлами полуорк. — Однозначно. Максимум, что ты получишь с аукциона — семьдесят пять — восемьдесят баксов. Не больше. Сам посуди — у тебя здесь только голая база, рун нет, раритетных вещей нет, сетовых вещей нет. Все твое барахло прямиком отправится к растущим рекрутам, которые его и доломают.

— К кому?

— Да какая разница! — уже с досадой рыкнул воин. — В общем, особо ценного ничего нет. Разве что только лук и пара метательных кинжалов что-то дельное собой представляют. Остальное я до кучи взял. В общем, пятьдесят пять баксов прямо сейчас могу тебе закинуть, только номер счета дай. Не веришь мне — пораспрашивай остальных, мне все равно.

Подумав, я лишь уныло махнул рукой, соглашаясь на предложенную цену. Врать полуорку смысла не было. В рюкзаке и правда не было ничего уникального. Просто качественный шмот и оружие.

— Вот и ладушки, — прорычал полуорк, показав в оскале внушительный набор клыков. — Кстати... тот лук, что у тебя за спиной болтается... за двадцатку возьму не глядя. Если отдашь свой пояс вместе с оружием — еще червонец. Что скажешь?