

# ПОИСК СОЗДАТЕЛЯ

---

# ПУТЬ ШАМАНА



**В. МАХАНЕНКО**

---

**КНИГА 7**

Мир Барлионы

Василий Маханенко

**Путь Шамана. Поиск Создателя**

«Василий Маханенко»

2016

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

**Маханенко В. М.**

Путь Шамана. Поиск Создателя / В. М. Маханенко — «Василий Маханенко», 2016 — (Мир Барлионы)

ISBN 978-5-699-88057-7

Продолжение приключений Шамана... Еще недавно Дмитрию Махану, по кличке Шаман, казалось, что он совершил в игровом мире Барлионы шестой шаг, и последний, но жизнь внесла поправку. Корпорация решила возродить Темного Повелителя и всю его армию. Иванов, глава Корпорации, лично нажал кнопку восстановления. Гераника и его Дракон Мрака ожили. А Шаман получил от руководства Корпорации предложение, от которого нельзя отказаться...

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-88057-7

© Маханенко В. М., 2016  
© Василий Маханенко, 2016

# Содержание

Глава 1	6
Глава 2	20
Глава 3	33
Глава 4	45
Конец ознакомительного фрагмента.	52

# **Василий Маханенко**

## **Путь Шамана. Поиск Создателя**

© Маханенко В., 2016

© ООО «Издательство «Эксмо», 2016

## Глава 1

### Возвращение в Барлиону

*– Добро пожаловать в игру «Барлиона». Производятся настройки капсулы. Просим ознакомиться с обновлениями...*

Приятный женский голос начал перечислять обновленный функционал и его особенности, однако я уже успел с ними ознакомиться в реальности. Настя вкратце рассказала основные изменения: уровень НПС класса Император повышен с 500 до 1000, так что теперь даже десяток Армагеддонов им не страшен. Также были повышены Советники и Вестники, до 900-го и 800-го уровня соответственно. Очень забавно поступили с игроками. Верхнюю границу характеристик, составляющую 500 единиц до обновления, полностью убрали и теперь самые упорные игроки могут повышать свои характеристики хоть до бесконечности. При этом игрокам были сброшены очки характеристик, получаемые с каждым уровнем. Игровые форумы тут же взорвались от возмущения высокоуровневых игроков, давным-давно достигших верхних границ и оттого не получавших бонуса прокачки последние несколько лет. Однако политика Корпорации была непреклонна – лишних бонусов не положено никому. Даже наоборот – они позволили заново распределить свободные очки характеристик, только уже со знанием дела. Радуйтесь и этому.

Других глобальных изменений в функциональности не было, разве что несколько дополнительных классов и рас получили новые локации да территория материка увеличилась за счет какого-то землетрясения и прибывшегося острова, на котором, собственно, эти новые расы и появились. Однако я слушал об обновлении вполуха. Мой взгляд был сосредоточен на трехмерном изображении персонажа, облаченного в шикарные шаманские одежды. До того как я взорвал Геранику, такой формы у меня не было. Однако у меня даже в мыслях не возникло желания возмутиться. Специфичное фиолетовое свечение Легендарных вещей, исходившее от обновленной одежды, говорило о том, что она мне понравится.

Ведь в Барлионе на 300-м уровне одеяние Трилистника утрачивало свою важность.

Корпорация приняла решение возродить Геранику и всю его армию. Оказалось, что пятью свитками Армагеддона я уничтожил не только Темного Повелителя и его приспешников, но также и нового Дракона Мрака, на которого разработчики возлагали особые надежды. На этот раз Игорь и его команда не стали изобретать велосипед и напрямую обратились к Иванову, главе Корпорации, с просьбой восстановления состояния Барлионы за час до ее отключения. Были написаны горы объяснительных, определен уровень компенсации игрокам за потерю часа прокачки и торговли, после чего Иванов лично нажал на кнопку восстановления. Гераника и его Дракон Мрака оказались живы, игроки получили соразмерную компенсацию, однако Корпорация не стала трогать моего персонажа. У Махана остался весь полученный им Опыт. Мало того, моего Шамана снабдили такими бонусами, что на всех встречах представители Корпорации лишь многозначительно улыбались и предлагали поскорее вернуться в игру, чтобы лично проверить их щедрость.

Вообще после выхода из капсулы моя реальность превратилась в одну большую сказку. Три дня в центре реабилитации, где меня поднимали на ноги. Неделя суда, на котором я выступал в качестве свидетеля, а не подозреваемого. Уникальные договоренности с Корпорацией по поводу моего персонажа. Приход Анастасии и ее обстоятельный монолог. Наше получасовое молчание, когда мы сидели и просто смотрели друг другу в глаза, не решаясь сказать ни единого слова. Бурное и страстное занятие любовью. Безумные и глупые слова о прощении, признание в любви. Выключение из реальности. Слезы. Радость. Любовь.

Если бы не отец Насти, настоявший на нашем возвращении в Барлиону, сказка могла продолжаться бесконечно. Но все хорошее когда-нибудь заканчивается, поэтому...

*Вход!*

### **Список заданий обновлен. Просим ознакомиться.**

Первое, что появилось перед моими глазами, едва Барлиона заменила реальность, стала информация об обновленном перечне заданий. Огромные пылающие и неубирающиеся в сторону слова констатировали простой факт – до тех пор, пока я не открою перечень заданий и не ознакомлюсь с ним, сообщение никуда не денется. Убедившись на всякий случай, что меня ввели в игру в относительно безопасном месте – главном зале Альтамеды, я уселся в свое любимое кресло-качалку и начал проводить ревизию. Что-то мне подсказывает, что до тех пор, пока я полностью не ознакомлюсь со всеми изменениями Шамана, меня даже из Альтамеды не выпустят.

**«Создатель света».** Описание: обратитесь к Отшельнику, живущему в предгорьях Эльмы. Он поможет направить ваше творчество в нужное русло.

**«Пиратское братство. Шаг 3: Армард по нам плачет».** Описание: Нападите на столицу империи Мрака вместе с пиратами. Уничтожьте Сердце Хаоса (15 дней до завершения) или разграбьте город. Задание можно выполнить только на собственном корабле.

**«Тренировка. Уровень 2».** Описание: Пройдите тренировочную площадку Патриарха Вампиров. Длительность тренировки – шесть недель, при успешном прохождении все основные характеристики повышаются на 60 единиц. Уровень персонажа увеличивается на 5 уровней.

**«Встреча с Императором».** Описание: Вы заработали Превознесение с Императором и империей Малабар. Вам надлежит прибыть к Императору для получения награды.

**«Встреча с Властелином».** Описание: Вы заработали Превознесение с Властелином и империей Картос. Вам надлежит прибыть к Властелину для получения награды.

**«Награда Императора».** Описание: Вы заработали «Первое убийство» и получили 2 билета на аудиенцию у Императора. Аудиенция у Императора состоится через пять месяцев.

**«Прохождение Гробницы Создателя».** Описание: Вы получили «Изначальный ключ» Гробницы Создателя. Любая добыча, полученная в этом Подземелье, будет иметь уровень «Уникальный», либо выше. Минимальный уровень монстров Подземелья равен максимальному уровню игрока вашего материка. Информация об этом передана всем кланам Барлионы.

**«Крепкая семья. Шаг 1».** Описание: В течение трех календарных месяцев проведите с Анастасией 30 встреч по 1 часу, выполняя совместные задания или общаясь друг с другом. Класс задания: Уникальное семейное. Награда: +2000 Репутации со Жрицами Элуну, +1000 Репутации с Богиней Элуну, доступ к следующему шагу цепочки.

Так... Как много новой информации получено после прочтения обычного списка. Первое – был скорректирован текст заданий, ибо я не помню +5 уровней в тренировке Патриарха. Второе – Репутация с Малабаром и Картосом достигла своего максимума. Подталкиваемый любопытством, я открыл список достижений, однако новой строчки с описанием бонуса за первое Превознесение сразу в двух империях у меня не было. Кто-то умудрился получить его раньше меня. Обидно. Третье – в списке отсутствовало несколько социальных заданий, которые я получил еще в незапамятные времена и до которых либо не доходили руки, либо не



было желания их выполнять. По всей видимости, представители Корпорации посчитали такие задания несущественными и удалили за ненужностью.

### **Персонаж обновлен. Просим ознакомиться.**

Следующим шагом ознакомления с изменениями персонажа стали характеристики и одежда. На самом деле, я хотел посмотреть их с самого начала, однако задания вылезли первыми. Открыв свойства, я ткнул в первый попавшийся мне предмет и вывел его свойства перед глазами. Посмотрим, какие Легендарные предметы подарили мне разработчики.

**72-й нагрудник Едки. Описание:** Один из основоположников Шаманизма древний тролль Едка славился тщательным подбором одежды. То ему не нравилось описание, то слишком мало характеристик, то предмет выглядит как-то неубедительно. Однако на 72-м нагруднике душа тролля возрадовалась – он нашел то, что искал.

**Улучшения:** +2500 Выносливости, +3200 Интеллекта, +60 °Силы, +900 Ловкости, +40 Бодрости. **Защита от всех типов повреждений +3400.**

**Бонус за 2 предмета: +5000 Интеллекта.**

**Бонус за 6 предметов: +5000 Выносливости, +10 000 Интеллекта.**

**Бонус за полный набор: Все основные характеристики увеличиваются на 30 %.**

**Класс предмета: Легендарный набор. Ограничение: Класс Шаман, уровень персонажа 300+.**

Посмотрев на хомяка и жабу, рухнувших от шока на спину и начавших судорожно дергать лапками, я судорожно сглотнул слюну. Такого подарка я не ждал – девять Легендарных предметов. Полный набор Едки. В личный мешок были свалены имевшиеся у меня предметы Трилистника, однако после сравнения характеристик они там лежать и остались, утратив свою былую привлекательность. На 300-м уровне разница между характеристиками Трилистника и подаренным набором была чудовищной. Практически в два раза. Единственным предметом, уступающим обновленной одежде самую малость, стали подаренные Императором сапоги. Если бы не бонус за полный набор, я бы так их и оставил.

Других изменений в одежде не было. К примеру, на шее так и осталась болтаться Малая Медная цепочка, дающая мне всего +12 к Интеллекту и являющаяся прямым напоминанием о том, что настала пора заняться творчеством. Я закрыл окно с одеждой и характеристиками, желая приступить к анализу почты, однако перед глазами вылезло новое сообщение:

### **Просим распределить имеющиеся у Вас свободные очки характеристик.**

Особого выбора не было. Как я ни старался закрыть вылезшее вслед за сообщением окно с характеристиками, система настойчиво требовала выполнения действий. Даже выход в реальность не помог избавиться от назойливости Барлионы – едва я возвращался обратно в игру, взор вновь застилал экран с характеристиками и предложением распределить 1500 свободных очков. Все-таки дожали...



Окно характеристик игрока Махана, спутника Анастасии				
Количество опыта	0	из	18 000 000	Дополнительные характеристики
Раса	Дракон			Ранг Дракона
Класс	Предвестник			Минуты в облике Дракона
Основная специальность	Ювелир			Физический урон
Уровень персонажа	300			Магический урон
Количество жизни	240 830			Защита от физических атак
Количество маны	517 470			Защита от магии
Бодрость	430			Защита от огня
Характеристики	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода
Выносливость	0%	592	24 083	Защита от яда
Ловкость	0%	84	7 276	
Сила	0%	98	2 282	Шанс уклонения
Интеллект	0%	1 214	51 747	Шанс критического удара
Харизма	0%	80	88	Елагословение Шаманов
Ремесло	0%	16	31	Елагословение Элуну
Устойчивость	0%	154	170	Ранг Духов воды
Духовность	0%	89	98	Уровень Тотема
Свободных очков характеристик			0	Усиление предметов
Специальности				Специализация
Ювелирное дело	0%	165	165	Огранщик камней
Горное дело	0%	86	86	Крепость 2
Торговля	0%	19	19	-
Кулинарное дело	0%	32	32	-
Картограф	0%	99	99	Создатель свитков 2
Кузнечное дело	0%	129	129	Плавильщик 2
Ремонтное дело	0%	6	6	Ремонт кожи

– Хозяин! – Едва окно характеристик ушло в сторону, меня навесил Вилтрас – управляющий, он же – дворецкий моего замка. Система приняла решение, что полностью выполнила миссию по информированию об обновлениях Барлионы, позволяя откинуть все окна в сторону и заняться, наконец-то, непосредственно самой игрой. – Будут какие-либо указания?

– Рассказывай, что произошло с замком за последнее время...

Вилтрас деловито поправил лацкан пиджака, словно собираясь с мыслями, после чего гордо поднял свою зеленую мордочку вверх и начал вещать с чувством, с толком, с расстановкой. Я с трудом сдерживал улыбку, так как для полной картины гоблину не хватало небольшой табуретки. Образ маленького мальчика, которого заставили рассказывать стих на Новый год для того, чтобы получить подарок Деда Мороза, был бы совершенен.

Изменений и происшествий в замке было немного. Учитывая относительную отдаленность Альтамеда от мест обитания НПС и 180-й уровень локации, в которую попал замок, Вилтрас позволил себе вольность выпустить Серую Смерть и ее стаю погулять в окрестностях. Непонятно, как он общался с волками, но гоблин умудрился поставить несколько условий прогулки – передачу 30 % полученного от мобов Опыта в накопители замка и сдачу всей добычи на склады. Серая Смерть согласилась, и буквально за несколько недель огромная территория вокруг замка была полностью зачищена. Уничтожалось все, даже лягушки и кузнечики, не говоря о медведях, лосях и прочей живности. Мало того, в стае появилось несколько новых волков, которых Серая Смерть нашла в окружающих замок лесах, а также у нескольких самок родились щенята. Общий уровень стаи вырос до 240-го уровня, сама Серая Смерть стала матерой 280-й волчицей, и до меня дошло, что в моем распоряжении появилась вполне реальная и

мощная армия НПС, не привязанная непосредственно к замку. Начальник дворцовой стражи Рргорд и его воины были защитниками замка, и использовать их на выездных мероприятиях было трудоемким и дорогим удовольствием.

Также Вилтрас удивил меня тем, что в замке уже третью неделю заседает Злобный Гнум. Гном появился еще до катаклизма и теперь нервирует хранителя склада. Катаклизмом Корпорация назвала период, в течение которого Барлиона была недоступна. По разработанной легенде, мимо нашего мира пролетел удивительный метеорит, который на две недели остановил время. Как для живых существ, так и для всех явлений и действий. Для чего это было сделано – непонятно, так как можно было спокойно начать игру с момента восстановления, однако метеорит был нужен, видимо, для внутренних целей Корпорации. Так вот, Злобный Гнум выполнил свое обещание и починил ворота замка, потратив практически весь запал Императорского Дуба, после чего заперся в мастерской и уже две недели оттуда не вылезает. Изредка доносится его приглушенный смех, взрывы, чертыхания, снова смех, периодически из мастерской выходит один из демонов и отдает Вилтрасу список с необходимыми ингредиентами. Высокоуровневыми ингредиентами. Учитывая мой прямой приказ снабжать Гнума всем необходимым, дворецкий не мог отказать гному, но по внешнему виду гоблина было видно – он категорически против такого соседа.

Отряд Рргорда исправно нес службу, за прошедшие три недели с моего последнего посещения замка ничего критичного не произошло, разве что несколько раз замок навещал Артем Сергеевич с неизвестными людьми, они посещали выносные склады, после чего в клане появлялись новые контракты. На текущий момент загруженность складов составляла 70 %, из которых моему клану принадлежали только 30 %. Остальное – чужие вещи, переданные Легендам Барлионы под договора ответственного хранения. Вилтрас закончил доклад, однако не спешил оставлять меня одного. По тому, как гоблин начал теребить лацкан пиджака, стало понятно, что он от меня что-то хочет дополнительного.

– Нам бы домовых нанять! – решил Вилтрас выдать свои тайные мысли. – Замок без домовых пуст, в нем нет ни души. Как и защиты от наделенных властью существ. Хозяин, никак нельзя договориться с госпожой Анастасией, чтобы она убрала альганцетры?

Гоблин так умоляюще посмотрел на меня, что я не мог ему отказать в такой малости и сразу же связался с Настей. В игру мы входили вдвоем, так что она точно должна быть где-то в Барлионе.

– *Солнышко, мне бы альганцетры из Альтамеды убрать нужно.*

– *Не вопрос, ты сейчас в замке?*

– *Да. Тащу.*

– *Подожди минуту, я с отцом договорю. Даже не так – официально даю тебе доступ в свою личную комнату и к личным вещам. Убирай их сам. Кстати, как только закончишь с замком, скажи, я притащу тебя к нам. Есть разговор.*

– *Что-то случилось?*

– *Да. Нашему материку объявляют войну. Ты почти уже смотрел?*

– *Войну? Кто?! Нет, до почты еще руки не дошли. Что там?*

– *Если я правильно понимаю, у тебя в почте несколько предложений. Дим, мы открыли то, чего не следовало открывать. Всем нужна Гробница Создателя. И всем нужен ты, как владелец изначального ключа. Нам поставили ультиматум... В общем, не буду тебя сейчас загружать, закончи с делами и лети к нам, координаты я тебе в почту скинула, папа доступ в свой замок сделал.*

– Вилтрас, даю тебе доступ в комнату Анастасии и к ее сундуку. Убери из замка альганцетры, – на автомате произнес я, пребывая в состоянии шока. Неужели Гробница Создателя настолько важный игровой объект, что представители одного континента пошли войной на другой? Им что, своих Подземелий мало? Не спорю, в той же Поднебесной обитают сущие

монстры игры – средний уровень их ведущего клана составляет 380 единиц, при этом там же находится самый высокоуровневый игрок Барлионы – Воин 433-го уровня с каким-то труднопроизносимым именем. Учитывая, что сразу два 300+ игрока нашего материка отправились на рудники Хелфаер и Безпоники, – участь наша незавидна. Выходить против таких высокоуровневых монстров чревато потерей Легендарных вещей. С вещами другого класса даже выходить бесполезно – раздавят и не спросят, как звали. Единственная вещь, которая хоть как-то облегчала нашу жизнь, – это пониженный интерес игроков Поднебесной к ПвП. Насколько я помню слова Плинто, все, что не приносит очки Опыта, в Поднебесной считается глупым и бесполезным, поэтому ориентированные на борьбу с мобами игроки могут испытать определенные трудности с бойцами, ориентированными на ПвП. Но, черт возьми, при разнице в 100 уровней абсолютно все равно, на что ориентирован игрок! Он плюнет пару раз, и все улетят в далекие дали! Чем же их так привлекла Гробница? Неужели они знают что-то, чего не знаем мы? С Поднебесной станется.

– Хозяин! Хозяин! – отрывая меня от тягостных раздумий, в паре шагов появился сияющий от радости Вилтрас. Излучаемая гоблином радость была настолько заразной, что на мое лицо непроизвольно напозла улыбка. – Мы можем нанять домовых! Четырех! Нет, лучше пять! Хозяин, альганцетры выброшены из замка! Больше ничего не мешает поставить достойную замка 25-го уровня защиту!

Понимая, что если я сейчас же не найму новых рабочих в замок, гоблина может хватить удар, я встал со своего кресла и переместился на трон. Едва я нацепил на голову корону Владетеля, перед глазами всплыл замысловатый интерфейс управления замком. На глаза сразу бросился «зеленый» статус замка и приписка, что прочность замка составляет 100 %.

Я перешел на закладку наемного персонала, беззвучно выругался от сумм, в которые мне обходятся Рргорд и его армия, после чего крепко задумался. Да, домовых мне нужно приобрести – это данность. Да, у меня есть небольшой обслуживающий персонал в количестве 7 НПС, порталный демон со своим порталом, удивительный дворецкий, готовый выполнять любое поручение, однако замку по-прежнему чего-то не хватало. Какой-то мелочи, какого-то штришка, делающего и без того шикарную картину гениальной. Я пролистал все закладки, однако ничего экстраординарного в Альтамеде уже нельзя было сделать – все, что можно построить, уже построено, все, что можно купить, уже куплено. Дальше замок развивается с помощью улучшения жилищных условий и дополнительных украшений, но купить это в интерфейсе нельзя. Такие вещи нужно делать игрокам самим. Так что идея с развитием замка заглохла на корню, на одном Гнуме я не выеду, а для приглашения других высокоуровневых творцов нужна реклама. Причем такая, что... Идея!

– Вилтрас, – тут же изрек я свою мысль, соглашаясь на оплату пяти домовых, – скажи, что даст замку и его владельцу званый ужин?

– Х-хозяин, вы сказали «званый ужин»? – заикаясь переспросил гоблин.

– Званый ужин. Бал. Вечеринка. Назвать можно как угодно, но суть будет одна – реклама замка и клана. Пригласим Императора, Властелина, может, Повелитель Мрака согласится прийти, если мы гарантируем неприкосновенность. Соберем весь свет нашего материка и устроим турнир!

– Хозяин, – пропищал гоблин и так смешно скукожился, словно на него сверху начала давить огромная плита весом в шестнадцать тонн, – это же такие деньги!

– Какие? – уточнил я, деловито закатав рукава. Корпорация вернула мне сто миллионов, почему бы не позволить себе маленькую блажь? Надеюсь, Артем Сергеевич не сильно меня убьет, если я потрачу пару десятков миллионов.

– Приглашение гостей такого уровня должно быть заранее согласовано. Должна быть обеспечена надлежащая безопасность. Со всех трех империй должны быть представители высшего света. Если вы собираетесь устроить турнир, должно быть оповещение и открытое уча-

стие любого желающего. На моей памяти таких масштабных мероприятий на нашем материке не проводили, так как это слишком дорого. Я даже приблизительно не могу оценить бюджет такого предприятия, но это точно не менее двухсот миллионов золотых.

– ЧТО?! – от услышанной суммы у меня взлетели вверх брови.

– Приглашение Императора и Властелина обойдется нашей казне в 50 миллионов в пользу их империй. Это все знают. Думаю, Повелитель тоже не откажется от такой же суммы. Нам нужно будет обновить замок, устроить площадку для состязаний, обеспечить питание, развлечение, безопасность, так как здесь не город и Свободные жители могут начать убивать друг друга. Либо не друг друга, тут как повезет. Следовательно, нужно нанять охрану. Все это очень дорого, и у меня в голове не укладывается, с чего начать, чтобы рассчитать точную стоимость.

– Не нужно ничего рассчитывать, – я тут же пошел на попятную. – С ума, что ли, в Корпорации все сошли, выдумывая такой прайс-лист на приглашение НПС уровня Император? На фиг, на фиг! Успокойся, это была глупая шутка. Займись домовыми – нужно поставить им задачу и контролировать ее выполнение.

Обескураженный Вилтрас растворился в воздухе, а я несколько мгновений соображал, что делать дальше – разбирать почту или почтить Злобного Гнума своим визитом? Интерфейс управления замком показывал, что гном находится в мастерской, поэтому было бы правильно сходить и посмотреть, что он там ваяет. Но победила лень: прямо сейчас куда-то прыгать и что-то после этого говорить – очень не хотелось. Я еще не отошел от встречи с управляющим и новости о двух сотнях миллионов золотых за турнир. Открыв Почтовый ящик, я горько вздохнул – опять заоблачные цифры непрочитанных сообщений.

Прощайте, несколько часов моей жизни. Нет, так дело не пойдет, нужно с этим что-то делать! Как вариант – нанять себе секретаря.

*Привет, Махан, именуемый в народе скряга! Десять тысяч за уникальную карту – даже не смешно. Это глупо. Согласен с твоими аргументами – мое первое письмо было немного наивным. Так вот! В свете последних событий, связанных с Гробницей, стоимость карты возрастает до миллиона золотых и 10 % добычи, которую вы получите в походе. Я иду вместе с вами вагоном и получаю причитающийся мне Опыт. Что касается цели, на которую указывает карта, – это одна небольшая пещера в Свободных землях, скрытая специальной завесой. Чтобы тебе стало еще интересней – именно в этой пещере Кармадонт обрел свое величие. В пещере проживают 350+ призраки, поэтому самостоятельно пройти ее я не могу, но что-то мне подсказывает, что тебя очень заинтересует локация, связанная с Кармадонтом. Ведь именно ты создаешь его Шахматы! С уважением и надеждой на достижение договоренности, Охотник Сабантул.*

От волнения у меня перехватило дыхание, поэтому я вскочил с трона и начал ходить по залу из угла в угол. Эргрейс! Кристалл, который принес Лаит из другого мира и который сейчас находится в Гробнице Создателя! Призраки, о которых писал Сабантул, – это же великие Маги прошлого, умершие при активации кристалла. Наверняка у них можно будет узнать, что такое Эргрейс и как с ним бороться. Откуда у Сабантула карта? Где он ее получил?! Стоп! У меня же Рептиль старается найти эту пещеру!

– Слушаю, – в амулете раздался протяжный голос кобольда.

– Рептиль, это Махан. Скажи, пожалуйста, как твои успехи в поиске крастила?

– Я же тебе письмо написал с отчетом. Ты что, его не получил?

– Еще почту не разбирал, только в игру вошел после перезапуска.

– Я не нашел пещеры, о которой ты говорил. Облазил всю территорию у истока Эльмы, но ничего... Махан, ты обещал мне подвеску, независимо от результата.

– Я помню, завтра начну их делать. Мне необходимо твое официальное разрешение на использование образа твоей второй половины и ее привязку к предмету. Желательно письменно мне в почту.

– Сделаю. Что будешь делать с крастилами?

– Ничего, необходимость в них уже отпала, спасибо за помощь. Пиши письмо, завтра начну делать подвески, ты будешь в первых рядах.

Я положил амулет обратно в мешок и продолжил хождение по залу. Рептиль потерпел неудачу, значит, на пещеру действительно просто так не наткнуться. Желание заплатить Сабантулу миллион золотых было настолько огромным, что пришлось взять себя в руки, открыть почту и продолжить ее разбор, справедливо полагая, что это погасит мое стремление расстаться с деньгами. Прежде чем это делать, нужно взвесить все за и против, собрать об Охотнике Сабантуле Счастливом информацию и только потом принимать какие-то решения. Мне хватило Безпоники выше крыши!

– *Насть, нужна твоя помощь. Хочу разузнать об игроке под именем Сабантул все, что только возможно. Кто, что, куда, сколько, как? Вплоть до того, кто этот человек в реальности. Он предлагает одну уникальную штуку, причем предлагает ее в очень подходящий момент. Паранойя кричит, что нужна проверка.*

– Сделаю. Что за штука?

– Карта с координатами пещеры, в которой были найдены крастилы и Эргрейс. Помнишь рассказ Верховного Мага? Сабантул написал мне письмо с предложением купить ее за миллион золотых и 10 % добычи, я еще ничего не отвечал, хочу понять, откуда у неизвестного мне игрока появилась такая вещь? Не фальшивка ли это? Не подстава ли это?

– Ты моя умничка! – резюмировала Анастасия. – Попрошу отца, он вытащит об этом Сабантуле все, что только можно. Ты скоро?

– Разгребаю почту и лечу.

Переложив заботы об Охотнике на хрупкие плечи Насти, я сделал в Почтовом ящике отдельную папку, в которую поместил все запросы на создание подвески влюбленных. К огромному удивлению, среди желающих получить такую вещь были не только представители нашего материка, но также и несколько десятков тысяч игроков других локаций. Эти-то откуда узнали? Вроде третьего фильма о Легендах и их злоключениях не было. Неужели Артем Сергеевич так разрекламировал этот предмет, что ради него игроки из других материков согласятся работать на благо моего клана 6 часов в день в течение недели? С этой стороны – ситуация идеальна, но с другой – восемьдесят семь тысяч заявок на создание подвески вгоняли в уныние. При четырех минутах, уходящих на создание одной подвески, мне потребуется 348 тысяч минут, чтобы выполнить все заказы. Что составляет 241 день с 24-часовым рабочим днем. Я сдохну!

*Главе клана Легенды Барлионы Шаману Махану!*

*Приветствуем тебя, создатель! Хотим выразить свое восхищение твоим творчеством, стремлением насытить этот игровой мир красками и чувствами, глубиной и непревзойденной красотой. Нам известно, что ты явил этому миру Шахматы Кармадонта, открыл доступ в Гробницу Создателя и получил изначальный ключ для ее прохождения. Мы заинтересованы в том, чтобы первыми Гробницу прошли наши воины, посему желаем сделать тебе предложение. Ты получишь один миллиард золотых, если пройдеши Гробницу с нами. Ты получишь Опыт, Первое убийство, звание одного из самых богатых игроков твоего материка. Подумай над нашим предложением, жду ответа в течение недели. Никто, кроме наших воинов, не пройдет Гробницу. Стань уникальным игроком на своем материке – присоединись к нам! Глава клана «Небесный Дракон» Конфуций Первый.*

Пару минут я смотрел в стену и видел только пустоту. Что же это делается?! Едва я отво-  
евал Гробницу у Феникса, как появляется третья сила, желающая прибрать к рукам мое Под-

земелье! Не бывать этому! Если представитель другого материка со скромным именем «Конфуций» наивно полагает, что я брошусь к нему в объятия, едва увидев сумму с девятью нулями, то он жестоко ошибается. Раньше надо было думать...

– Вот такие дела, – закончил я свой рассказ, вводя Анастарию и Эхкиллера в курс произошедшего. – Аналогичное письмо, только с другими суммами, было получено от представителей всех игровых материков. Пять писем, пять миллиардов и всем нужна Гробница со статусом «изначальный». Как-то меня это напрягает немного.

– У нас ситуация не лучше, – задумчиво протянул Эхкиллер, смотря на горящий в камине колдовской огонь. – На последних межклановых соревнованиях мы заняли последнее место, поэтому с игроками Кальрагона не принято считаться. Для всего игрового мира мы являемся слабаками, которых можно и нужно прогибать. Феникс получил три ультимативных письма – если мы не сообщим координаты Гробницы и не обеспечим к ней безопасную дорогу, на нас и наше имущество начнется целенаправленная охота в рамках игровой механики. Причем начнется она на нашей же территории.

– Координаты? Разве их еще не слили? – Я не смог сдержать удивленного возгласа.

– Нет, но это временно. Слишком много людей знают, где находится вход, и слишком тяжело их всех контролировать. Кому-то обязательно понравится идея получить живые деньги за пару цифр. Те же Поднебесная и Аструм молчат, скорее всего, координаты у них уже есть, поэтому предлагаю исходить из предположения, что местоположение Гробницы известно всем.

– В таком случае мы имеем пять высокоуровневых рейдовых групп численностью до 100 игроков, – «обрадовала» Анастария, прикинув варианты развития событий. – Во время Катаклизма портал между материками закрылся, сейчас он еще не активен. У нас есть неделя, максимум две, чтобы подготовиться к встрече.

– Я не думаю, что они пойдут порталом. Какой смысл рисковать игроками? – печально усмехнулся Эхкиллер. – Вдруг мы прыгнем выше головы и отразим атаку?

– Что-то логика разговора от меня совсем ушла, – признался я. – При чем здесь риск? Убьем мы их, что с того? Возродятся и вновь попрут к Гробнице.

– У игроков с других материков нет точки привязки на Кальрагоне, – пояснила Анастария после небольшой паузы. – Если бы они пришли к нам ради Подземелья, то игра возрождала бы их на ближайшем кладбище. Но они идут сюда воевать и резать игроков. В этом случае вступает в силу правило привязки – решил заняться ПвП на чужом материке, будь готов возродиться на точке привязки. При этом потерять уровень.

– Стоп! Как уровень? Это же противоречит правилам игры!

– Если бы не существовало риска потерять уровень, материки давным-давно были бы захвачены либо Аструмом, либо Поднебесной. Самые прокачанные игроки находятся там. За исключением сценариев, ПвП на чужом материке – единственная вещь, которая может понизить уровень игрока. Если только нет привязки к этому матерiku. Ее можно получить двумя способами – основать замок или притащить штандарт. Я проверила – заявок на постройку замка ни Малабар, ни Картос не получали. Гераника замки не раздает, следовательно, этот вариант отпадает. Остается штандарт.

– Чем больше я с вами общаюсь, тем больше понимаю, что совершенно не знаю Барлиону, – не смог сдержать я печальной усмешки. – Что такое штандарт?

– Его называют по-разному: символ клана, переносная точка возрождения, место привязки силы. Если убрать эпитеты – это огромная десятиметровая статуя, тяжелая и катастрофически нетранспортабельная. Ее получают при достижении двадцать пятого уровня клана. Штандарт порталом не перекинешь – это крайне хрупкая вещь, хотя полностью иммунная к магии. Стоимость варьируется от тридцати до сорока миллионов золотых, и в любой момент времени у одного клана может быть только один штандарт. Если к нам будут его тащить, то я перестаю что-либо понимать. Для чего все это? Неужели ради Гробницы?

– Не только, хотя она послужила триггером для активизации, – печально вздохнул Эхкиллер. – Пока вы оба отдыхали, враг качался. У отделов Корпорации, ответственных за развитие других материков, не было глобальных запусков новых Империй, проблем с берущими на лапу сотрудниками, им не нужно было создавать Врага в лице Гераники. Они спокойно и неторопливо развивали свою давнюю мечту – покорение океанов Барлионы. К слову сказать, Махан даже умудрился побывать в одном из таких мест, когда охотился на кальмародельфина, – в Бездне. Сейчас океан превращается в огромную игровую локацию со своими монстрами, Подземельями, островами, сценариями и событиями. Корпорация решила, что глупо терять такое шикарное игровое пространство. Как думаете, отчего у нас активизировались пираты? Пять лет мы не могли найти к ним подход, а тут внезапно вы с Маханом стали капитанами. Защитниками нашего материка от нашествия. Я уточнил, на текущий момент сорок два игрока пошли по вашим стопам, и это только начало. У нас впереди не только битва за Гробницу, но и за владычество над водой. Если границы между материками будут стерты, высокоуровневые игроки других локаций нас сметут.

– Море, – медленно протянула Анастасия. – Они потащат штандарты морем, закрепятся на нашем материке и после этого начнут двигаться к Гробнице. Но откуда у них уверенность, что Гробница останется непройденной?

Повисла пауза, и я с удивлением осознал, что Анастасия и Эхкиллер внимательно смотрят на меня, дожидаясь ответа.

– Нечего на меня так смотреть! – пришлось мне возмутиться. – Я никому ничего не продавал и... Твою же налево! – на меня снизошло озарение, потребовавшее выхода эмоций. Я вспомнил об обновлении заданий! Глаза Насти тут же подозрительно сузились, поэтому пришлось пояснять свою реакцию: – Максимальный уровень игрока на текущий момент 433, верно?

Дождавшись утвердительного кивка, я продолжил:

– У меня прошло обновление задания, связанного с Гробницей. Отныне уровень этого Подземелья равен уровню самого максимального игрока материка. Если ты права и Поднебесная притащит штандарт на Кальрагон, то уровень Гробницы улетит в космос.

– В таком случае финальный босс Гробницы будет 483-го уровня, – растерянно пробормотала Настя, осознав мои слова. – Нам нечем его проходить. Нужно остановить транспортники. Штандарт формируется раз в месяц. Уничтожим корабли, и у нас появится шанс пройти Гробницу первыми.

– Нужно, – вновь горько усмехнулся Эхкиллер. – Только как это сделать? Где их всех ловить? Где будет находиться точка высадки? Какой флот нужен для того, чтобы уничтожить один-единственный корабль? И один ли он? Это Поднебесная может похвастаться единством игроков. С других материков к нам могут плыть несколько кланов со своими штандартами. Как их всех переловишь? Как проконтролировать точку высадки? У меня нет ответов. Не забывайте – это для нас море является новой областью, для других материков – это практически знакомая и родная локация.

– Нам нужен флот, – начала генерировать идеи Анастасия. – Север находится под защитой, там игроки давно являются мореплавателями. Юг прикроют пираты, если с ними заключить правильное соглашение. Задание у меня и Димы есть. Остается запад и восток.

– На западе Гераника со своим Мраком, туда не сунутся. Закрытые локации типа Скай-фола или мест обитания сильвари тоже обойдут стороной – Корпорация не позволит вторгнуться на их территорию. К слову сказать, север неудобен – наш материк территориально расположен так, что подплыть можно либо с юга, либо с востока. Настя, нам нужны корабли севера. Нужно встречаться с капитанами и договариваться о защите берегов. Подумай, что можно предложить, чтобы они ввязались в морской бой под нашим флагом.



– По-хорошему, никакого боя не нужно, – вставил я реплику. – Если уничтожить только транспортник со статуей, то остальной флот месяц безопасен. Пускай плавает.

– Транспортник пойдет в центре мощной армады, просто так к нему никого не пустят. Можно было бы, конечно, подплыть к кораблю под водой, но таких кораблей в Барлионе нет. Вернее, уже нет, ибо мне пришлось приказать Насте уничтожить твоего кальмародедьфина.

– Так это была ваша идея? – удивленно переспросил я. – Зачем?

– Затем, что развитие корабля требует времени, которого у тебя не было, – пояснил Эхкиллер. – Если бы ты не открыл Гробницу, Безпоники пришлось бы тебя «закрывать». Поэтому я принял решение уничтожить кальмародедьфина, а Настя выполнила мое прямое указание. Да, сейчас он нам мог бы пригодиться, но тогда такое действие было наиболее правильным. Поздно горевать об упущенных возможностях – кальмародедьфина не вернуть.

– Ну... – протянул я, принимая политически важное решение – говорить или не говорить о зародыше гигантского корабля? С одной стороны, мы с Фениксом теперь находимся на одной стороне. С другой – на душе еще свежи рубцы от слов и действий верхушки этого клана в прошлом.

– Дим? – Настя подалась вперед, с интересом уставившись на меня. – Только не говори, что у тебя есть еще один малый кальмародедьфин.

– К сожалению, – я покачал головой, сделал честные глаза и посмотрел на мгновенно погрузневшую девушку. Она откинулась на спинку кресла, погрузившись в раздумья о том, как жить дальше, поэтому не обратила внимания на то, как я достал Почтовый ящик, нашел нужное письмо, вытащил вложенный в него предмет и положил его прямо на огромный деревянный стол, массивности которого мог бы позавидовать даже императорский. Все же хорошо Феникс поживает. – У меня нет малого кальмародедьфина. У меня есть зародыш гигантского...

По залу главного замка Феникса разнесся залихватистый смех Анастории.

– Это и был твой подарок? – отсмеявшись, спросила Настя. – О котором ты говорил перед открытием Гробницы?

– Вроде да.

– Дим, ты такой замечательный... – продолжая веселиться, протянула Анастория, однако даже стороннему наблюдателю в ее словах почувствовалась бы недосказанность. Что говорить о человеке, умеющем читать мысли этой девушки?

– Однако есть «но», верно?

– Если принцип развития кальмародедьфина аналогичен развитию, скажем, грифона, – пояснил Эхкиллер, – то задействовать его в боевых действиях мы сможем не ранее чем через полгода усиленной прокачки. Вспомни свой прежний корабль. На первом уровне его уничтожили за считанные секунды. Для того чтобы у этого зародыша был шанс сражаться против армады, его нужно поднимать до 10–12-го уровня. Это полгода.

– Тогда я не очень понимаю ваши слова о том, что вам жаль уничтожение малого кальмародедьфина.

– Если бы он остался целым, к этому моменту ты его смог бы прокачать до 5–6 – го уровня. В таком случае можно было бы планировать диверсию. Можно и сейчас, но я заранее знаю результат – кальмародедьфин будет уничтожен. Корабли же, как тебе известно, в Барлионе не возрождаются. Поэтому вернемся к изначальному плану – нам нужны корабли севера. Настя, этим займешься ты. Я отправлюсь к пиратам и буду...

– Вы сказали, что магия на штандарт не влияет, – бесцеремонно прервал я Эхкиллера. – Как насчет чистой физики? Если высокоуровневый боец попадет на корабль, сколько времени ему будет нужно на уничтожение штандарта?

– Минуты три, – ответила Настя, стараясь не смотреть на умолкшего и впившегося в меня взглядом отца. Кому-то явно не понравилось, что я открыл рот.

– Тогда как вариант можно использовать грифонов...

– Использование летающих средств, мой юный друг, – в свою очередь Эхкиллер не преминул прервать меня, – невозможно по нескольким причинам. Со стороны противника выйдут проверенные не одним боем игроки, и глупо думать, что вокруг армады не будут развешаны блокираторы полетов. Представь огромную армию кораблей, вокруг которой на несколько сотен метров висит запретная территория для полетов. Каким образом ты планируешь пролететь внутрь?

– Пап!

– Постой, Настя. – Я впервые за долгие месяцы знакомства увидел не доброго дядюшку Эхкиллера, а настоящего главу лидирующего клана, и что-то меня зацепило. Взгляд, тон, кривая насмешка – не могу дать четкого ответа, что конкретно меня возмутило, но хотелось спорить и доказывать свою точку зрения, даже если она заведомо проигрышная. Ибо это мое мнение, и я его буду защищать! Мне словно вожжа под хвост попала. Предложение летать над морем глупо? Ладно, подойду к вопросу с другой стороны:

– В форме Дракона я могу летать над закрытыми для полета областями. Грузоподъемность – два человека. Могу взять бойца и, скажем, танка. Сам выступлю лекарем. Три минуты, пока ломается штандарт, мы с танком сможем обеспечить.

– Понятно. Дмитрий, – Эхкиллер перешел на полуофициальный язык, – попробуй взлететь к потолку.

– Пап! – вновь возмутилась Анастасия, однако Эхкиллер был непреклонен.

– Постой, Настя. Ну же, Махан! Превратись в Дракона и взлети к потолку. Если ты это сделаешь, я вручу тебе корону Владетеля этого замка! Прямо сейчас, клянусь Императором!

Эхкиллер на мгновение утонул в светлом облаке, подтверждающем его слова, поэтому мне ничего не оставалось, как перекидываться в Дракона и взлетать. Вернее, попробовать взлететь, ибо у меня ничего не вышло.

– Неужели закрыли полеты внутри помещений? – спросил я, превращаясь обратно в человека.

– Если бы кто-то читал внимательно обновление, он бы увидел, что полеты всех существ, даже если они способны летать без специальных средств, отныне закрыты там, где это запрещено всем остальным. Над городом или замками этот кто-то больше не полетает. И все это написано в мануале.

– Блокираторы должны работать только на внешний периметр. – У меня едва руки не опустились от устроенной Эхкиллером демонстрационной порки, однако в самый последний момент шальная мысль залетела в голову: – Внутри армады должна остаться доступная для полетов территория. Это же игроки!

– Согласна, полеты между кораблями запретить не смогут, – поддержала меня Настя. – Игроки возмутятся. Часть пространства будет открыта, но как это нам поможет? Радиус внешнего кольца будет составлять пару сотен метров. Тебе не хватит инерции, чтобы преодолеть это расстояние. Не забывай – внутри зоны с запретом полета система начнет активно гасить скорость и будет стараться уронить тебя как можно раньше. С какой бы ты скоростью ни летел, шансов у тебя нет.

– С одной стороны, ты права, – я продолжил развивать свою мысль, наткнувшись на поддержку, пускай и такую странную. – Мне не хватит ни скорости, ни высоты, чтобы перелететь закрытое пространство. Поэтому потребуется ваша помощь. Настя, у тебя же быстроходный корабль?

– Не очень, – Анастасия непонимающе сузила глаза. Обожаю ее такой взгляд – когда она понимает, что чего-то не понимает и это ее бесит! – Если нужно, можно у пиратов взять. Только зачем?

– Раз вариант с полетом не годится, у меня родилась следующая идея – берем быстроходный корабль. Одну штуку. Ставим на него катапульту. Тоже одну штуку. Подплываем к враже-

ской армаде, желательно под каким-нибудь прикрытием, но можно и без него. Так вот. Подплываем как можно ближе, но так, чтобы нам сильно по голове не настучали. Сажаем в катапульту меня, танка и бойца. Дальше рассказывать или у вас хорошее воображение?

– Хм... – многозначительно ответил Эхкиллер, задумчиво склонив голову и наконец перестав сверлить меня взглядом.

– *Ты чудо! С меня сегодня ужин и не только!* – в голове раздалась радостная мысль Анастасии, а сама девушка с довольным видом, словно объевшийся сметаны кот, откинулась на спинку кресла.

– Тамерлан Чудесный будет танком, лучше его никто не справится, – через некоторое время задумчиво произнес Эхкиллер скорее себе, чем нам. – Бойцом может быть либо Плинто, либо... Другого либо я не вижу. Только он сможет справиться со статуей в разумные сроки. Решено! – Эхкиллер встрепенулся, приняв какое-то решение, и как-то незаметно вновь превратился в доброго дядечку. Словно по щелчку пальцев – раз, и перед тобой другой человек. Не хотелось бы мне иметь Эхкиллера в списке настоящих врагов.

– Завтра я получу информацию о передвижении наших противников, выясню маршрут, по которому они будут к нам плыть. Настя, с тебя корабль. Махан, тебе нужно сделать несколько тестовых полетов. Потренироваться превращаться в Дракона в полете и ловить в воздухе остальных игроков. Отработай этот элемент. Что еще? Вроде все. Тогда за работу!

– У меня по-прежнему есть вопрос, на который я так и не получил ответа. – Несмотря на то что Эхкиллер и Настя вскочили с кресел, желая скорее приступить к выполнению только что придуманного плана, я остался сидеть. – Почему нам нельзя пройти Гробницу за эти две недели? Никого же не будет в этот период, а уровень Подземелья будет сопоставим с Плинто. Мы его вынесем за две недели как пить дать!

– Эргрейс, – просто ответила Анастасия. – Все дело в нем.

– Не понимаю, – честно покачал я головой. – При чем здесь кристалл из другого мира?

– В том-то и дело, что пока я не выясню это, соваться в Гробницу категорически не рекомендуется. Представляешь, что будет, если этот кристалл действует по аналогии со Слезам Харрашесса? Никто же не знает, какой сценарий заложен в этот кристалл и почему при упоминании о нем всегда упоминается другой мир? Очень не хочется рисковать. Поэтому вначале нужна информация, для сбора которой необходимо время. Которого у нас не будет, если мы начнем проходить Гробницу прямо сейчас.

– Если наш план с полетами выгорит, – по всей видимости, сегодня был мой день, так как идеи сыпались из меня, как из рога изобилия. – Представители других материков не будут ждать месяц и покупать новый штандарт – зачем? Проще и быстрее будет взять какой-нибудь замок. Что-то мне подсказывает, что нужно настроить Императора и Властелина против такой затеи.

– Предположим, мы попадем на аудиенцию... – Эхкиллер уселся обратно в кресло, при этом режим дядюшки оставил включенным. – Что-то мне не кажется, что Император будет рад услышать просьбу не выдавать кому-то замок. Мы не сможем ограничить желание других игроков потратить на нашем материке деньги.

– Почему же, можем, – меня словно током ударило от очередной идеи. – Все зависит от обстоятельств, в рамках которых эта просьба будет сформулирована. Как ни крути, очень скоро будут открыты межконтинентальные клановые состязания. Если мне память не изменяет, через два или три месяца. Не важно. Если действительно есть желание оградить себя от замков чужестранцев, нужно устроить турнир кланов Кальрагона. Нам нужен представитель на соревнованиях верхнего уровня, почему всегда Феникс там участвует? Пусть это будет сборная солянка из всех кланов. И когда мы организуем и проведем такой турнир, ни у Императора, ни у Властелина не будет оснований отказать нам в небольшой просьбе. Буквально пару месяцев не давать никому замков. Ибо мы сплотились. Ибо мы единое целое. Корпорация же

любит единство? Мы дадим им его, попросив взамен самую малость – шанс на прохождение Гробницы. Если мы за три месяца ничего не добьемся, то Гробницу придется сдавать – нам она будет не по зубам.

– Турнир... – протянул Эхкиллер. – Нужно провести турнир...

– С участием Картоса и Мрака, – согласно кивнул я.

– Мрак-то зачем?

– Для антуража и единства материка. Они нам монстров поставят, которых нужно будет уничтожать. Как вариант.

– Шадран! – негромко произнес Эхкиллер, и в нескольких шагах от него воплотился призрак. Дворецкий главного замка Феникса был орком-призраком. – Рассчитай оценочную стоимость проведения турнира с участием трех императоров. Разработай турнирную сетку по аналогии с континентальными соревнованиями прошлого года, состав участников ограничивай десятью миллионами.

– Строительство площадок учитывать? – деловито спросил призрак. В отличие от моего Вилтраса этот дворецкий четко выполнял приказания, не выказывая лишних эмоций. Может, нужно поковыряться в настройках гоблина? Хотя он мне и таким нравится. – Большое значение будет иметь место проведения турнира. Если вы планируете пригласить всех трех императоров, то нам необходим замок в Свободных землях. Территория любой империи в этом случае невозможна.

– Альтамеда находится в Свободных землях, – вставил я. – Портал всем желающим обеспечу.

– Принимается, – подтвердил Эхкиллер. – Что с оценкой?

– По полученным вводным, стоимость проведения турнира оценивается от трехсот до четырехсот двадцати миллионов золотых. Награды и призы в расчет стоимости не входят.

– Что нужно для того, чтобы подать заявку на такой турнир? – по уверенному голосу главы Феникса совершенно не было видно, что ему жалко расставаться с такой астрономической суммой.

– Заявка оформлена. Прошу ее подтвердить.

– Что дальше? – сделав несколько пассов руками, Эхкиллер посмотрел вначале на меня, затем на Анастарию, устроившуюся в кресле и с любопытством наблюдающую за тратой огромной суммы денег. Настя успела пожать плечами, как рядом с нами открылся мерцающий портал. Даже домовые не могли ограничить приход Вестника.

– Император желает вас видеть!

## Глава 2

### Новые неприятности

**Жители Кальрагона! Через три недели состоится турнир, на котором будут определены лучшие игроки нашего материка. Они будут защищать честь Кальрагона на межклановых соревнованиях. На время подготовки турнира и до момента его завершения убийства Свободных жителей становятся невозможными! Место проведения турнира – Свободные земли, транспортировка за счет кланов-организаторов: Феникс и Легенды Барлионы! Стань лучшим! Приди на турнир и заяви о себе! Информация по конкурсам и направлениям будет вывешена на официальном сайте Барлионы через четыре дня. Следите за новостями!**

Огромное системное сообщение загородило весь обзор, мешая смотреть на задумчивое лицо Эхкиллера.

– Отказаться, как я понял, уже нельзя? – на всякий случай спросил он у Императора, величаво смотрящего на нас со своего трона. В кои-то веки прием осуществлялся не за круглым столом кабинета, а в главном зале дворца. Даже не знаю, честь это или нет. Едва мы появились перед очами Императора, он уточнил, твердо ли наше решение, после чего на весь материк, если судить по надписи, сформировалось глобальное оповещение. При этом никто ни слова не сказал о том, что PvP режим будет заблокирован. Для нас это стало сюрпризом, при этом нельзя сказать, что приятным.

– Отказаться можно всегда, – ответил Наатхи. – Даже несмотря на то что жители материка уже оповещены о грядущем событии. Судя по вашим ошеломленным лицам, вас что-то смущает. Что?

– Гробница Создателя, – осторожно ответила Анастасия, тщательно подбирая слова. – К нам плывут представители других материков. Цель у этих чуждых Свободных проста – отобрать у нас право первыми пройти Гробницу и разгадать тайну Эргрейса. Возможность защитить Гробницу от других Свободных только что была закрыта, поэтому Эхкиллер и уточнил о возможности отмены турнира. Мы были к этому не готовы.

– Мое слово сказано, и оно не подлежит изменению, – безапелляционно отчеканил Император. – Бои между Свободными жителями до окончания турнира закрыты. Рано или поздно тайна Эргрейс будет раскрыта, и не важно, кто это сделает – вы или чужаки. Сила Эргрейс такова, что к ней нельзя отправлять любимчиков или неугодных созданий. Только по-настоящему сильным Свободным будет подвластна тайна кристалла, остальных же он уничтожит. Как и всю Барлиону, независимо от материка. Я могу отменить турнир, для этого нужно лишь ваше слово. Вы действительно желаете этого?

Игрок и НПС встретились взглядами и замерли. Пространство между Эхкиллером и Императором настолько наэлектризовалось, что возникло стойкое ощущение – попади между ними живое существо, вмиг бы отправилось на перерождение. Причем не важно, кто это – игрок или НПС. Тяжелые взгляды двух уверенных в себе руководителей уничтожили бы его в мгновение ока.

– Мы с радостью организуем турнир! – через вечность, длившуюся целую минуту, Эхкиллер сдал позиции. Взгляд Императора утратил свой ледяной блеск, и глава Малабара добавил:

– Я знал, что могу на вас рассчитывать. Что касается Гробницы – подумайте, как ее можно защитить без применения силы. Не мне вам говорить, что любую проблему можно решить несколькими путями и силовой метод не всегда является лучшим выходом из положения. Запрет на бои будет действовать на всех Свободных, независимо от их территориальной

принадлежности. Но хватит о Гробнице. Раз мы окончательно определились с тем, что турниру быть, хотелось бы обсудить предпочтения, которые получит клан Феникс за оказание такой огромной услуги Империи.

– Не только Феникс, – поправил Эхкиллер. – Турнир будут организовывать два клана...

Через тридцать минут торгов я понял, что моя голова перестала что-либо соображать. Эхкиллер спорил и торговался с Императором, как базарная бабка, при этом Наатхи не оставался в долгу, заламывая руки и причитая, что Феникс собирается пустить его империю по миру. Буквально несколько десятков минут назад они были готовы испепелить друг друга взглядами, играли роль царевны-недотроги, с гордой физиономией посматривая на этот жалкий мир, но как только речь зашла о предпочтениях, Эхкиллера и Наатхи словно подменили.

– У меня возникла одна интересная мысль, – внезапно произнес Эхкиллер, с усмешкой уставившись на мое скучающее лицо. Что я мог поделаться, если мне действительно не очень интересно слушать, какие Провинции помогут нам ресурсами, в какой пропорции, как наладить логистику, о каких бонусах лучше всего договариваться с Картосом, какие села и даже города отойдут под управление кланов, какие проценты с продаж атрибутики отойдут в нашу казну... Это не мое! – Для того чтобы наше обсуждение было более продуктивным, предлагаю привлечь Серарта – финансового управляющего клана Легенды Барлионы и кого-нибудь из Картоса. Уверен, представители Властелина или он сам с удовольствием обсудят организацию турнира. Что касается Анастасии и Махана, предлагаю их отпустить. Торговля не их конек.

– Поддерживаю, – согласился Император, и через несколько мгновений Вестники доставили в главный зал Артема Сергеевича, а из открывшегося золотого портала величаво вышел Мастер Картоса. Подготовка к турниру закипела с новой силой.

– Что будем делать с Гробницей? – задумчиво спросила Анастасия, как только Вестники доставили нас обратно в замок Феникса. – Не НПСами же ее защищать? Есть предложения?

– Ну... – протянул я, – к сожалению, в голову ничего не лезет, кроме самого простого и очевидного варианта.

– Что за вариант?

– Раз всем закрыли ПвП, значит, проскользнуть сквозь плотный строй игроков другому игроку будет невозможно. Это тот случай, когда толпа первых уровней сможет сдержать толпу 400-х. Главное – держать строй и запретить полеты. Вход в гробницу небольшой, можно взять мелких на работу, выставить их в несколько цепочек и организовать посменное дежурство. Из минусов – организация 24-часового несения караула. К тому же необходимо устройство, запрещающее полеты. Которое могут сломать. Также нужно будет...

– Дима, ты гений! – обрадованно прервала меня Анастасия, с нескрываемым нетерпением начав ходить по залу. – Детали я проработаю, людей найдем либо у себя, либо у отца. Сегодня же поговорю с Серартом. Блин! Это действительно самый простой вариант и, что самое удивительное, самый действенный! Даже Император делал на него намеки! Вот что значит привыкнуть играть на высоких уровнях. Так, с этим вопросом мы решим, охрану организуем уже сегодня. Кидай мне приглашение. Нехорошо, когда муж с женой сидят в разных кланах.

**Игрок Анастасия присоединилась к клану «Легенды Барлионы». Текущий ранг: Заместитель главы клана.**

*– С возвращением! – в клановом чате тут же появилось сообщение от Плинто. – Ты к нам надолго или так, поматросить и бросить?*

– Малыш, я сейчас планирую пробежаться по тренерам и учителям, затем нужно добраться до Нашлазар, – продолжила Анастасия, оставив реплику Разбойника без внимания.

Поправив и так идеально уложенные волосы, Настя обняла меня, положила голову на грудь, закрыла от удовольствия глаза и вынудила таким образом обнять и ее.

– Как думаешь, учителя и прочие могут подождать полчаса? – сдавленным голосом спросил я. Несмотря на проведенное вместе время, как в игре, так и в реальности, когда Настя находилась так близко ко мне, у меня предательски спирало дыхание, в голове начинало шуметь, по груди разливалось тепло и нежность, заполняя все мое естество.

**Задание «Крепкая семья. Шаг 1» выполнено! Обратитесь к Верховной Жрице Элуну для получения награды и доступа к следующему шагу цепочки!**

– Дим, давай вечером? – Настя лукаво посмотрела мне в глаза и игриво выскользнула из рук. – Так и знала, что нет необходимости ждать все тридцать дней! Достаточно доказать, что мы опять вместе. Сходим вечером к Елизавете?

– Так это ради задания? – от возмущения я чуть не задохнулся, однако в моих руках вновь оказалась Анастасия, карие глаза которой светились торжеством от очередной победы.

– Я тоже тебя люблю, солнышко, – промурлыкала она мне на ухо, умудряясь при этом его слегка покусывать. – Добросишь до тренировочной площадки Паладинов? Вечером обещаю понести заслуженное наказание!

Нехотя выполнив просьбу Насти, все еще дуясь на ее выходку, я решил выполнить ряд обязательных дел. Раз меня так резво подняло по уровням, имеет смысл ознакомиться с тем, что это дает. Настала пора превращаться в настоящего Шамана.

– Флейта, привет! Что творишь? – прежде всего я решил связаться с ученицей и выяснить ее прогресс. Что-то мне подсказывало – если я появлюсь перед Корником или Пронто без этого знания, получу по шее.

**Вы не можете общаться с ученицей по мыслеречи без формирования внутренней привязки.**

ЧТО?! Я раз за разом отправлял запрос Флейте, однако получал один и тот же ответ – мысленные разговоры запрещены. Система не говорила, что ученицы нет в игре, она говорила, что я недостоин разговаривать с ней без амулета! Как такое вообще возможно? Осознав тщетность дальнейших попыток связаться с Шаманкой, я решил выяснить у Корника причины блокировки. Наверняка старый гоблин в курсе того, что случилось.

**Вы не можете общаться с учителем по мыслеречи без формирования внутренней привязки.**

**Хорошо, что рядом оказалась стена здания, о которую я смог опереться. Уверен, зрелище падающего на землю Шамана-Предвестника, на лице которого нарисовано неподдельное изумление, обошло бы все форумы Барлионы. Мне блокировали мысленное общение!**

– Настя! – в панике я отправил мысль Анастасии.

– Что случилось? – пришел ответ и одновременно с ним ушло напряжение. Только сейчас до меня дошло, что в ожидании ответа я весь сжался, как тугая пружина. Несмотря на то что утром все прекрасно работало, с Корпорации станет закрыт и этот тип общения.

– Хм... Ничего, мне показалось, что все способности Шамана блокировали!

– Не все. Возникает стойкое ощущение, что все недокументированные штуки, которыми мы пользовались до обновления, сейчас закрыты. К примеру, я уже не могу обратиться



к Элуе, для этого мне нужно получить разрешение Жриц, а еще лучше воспользоваться их услугами. Несмотря на статус, воину богини не положено общаться с ней напрямую. Сижусь, разбираюсь. У тебя что?

– Пока обнаружил, что закрыли общение с учителем и ученицей. Буду все тестировать.

– Расскажешь вечером, что выяснил, – попросила Анастасия и отключилась. Причем процесс отключения стал настолько ощутим, что я невольно стиснул зубы – если до обновления Анастасия неожиданно появлялась в моих мыслях и так же неожиданно из них уходила, то сейчас все происходило едва ли не по запросу: «Вы желаете поговорить со своей второй половинкой?», «Ваша вторая половинка завершила разговор, оцените качество связи...». Что же Корпорация накрутила со своим обновлением?

Переместившись на тренировочную площадку Шаманов, я открыл панель работы с Духами и уже не смог сдержать эмоций – она была пуста. Совсем! Все восемь слотов быстрого вызова оказались девственно пусты, словно я ими ни разу не пользовался! Призывно замигала пиктограмма книги заклинаний, привлекая к себе внимание. Предчувствуя неприятности, я открыл книгу и в очередной раз выругался – на текущий момент мне было доступно два Малых Духа: исцеления и молнии. Все! Несмотря на то что я обучался еще огромному количеству вызовов, в книге заклинаний больше ничего не было.

– Нерадивый ученик решил посетить нашу обитель? – рядом со мной раздался ехидный голос Корника, заставляя меня вернуться к игре. – Неужели его Предвестническому что-то понадобилось?

– Учитель! – Я почтительно склонил голову, напуская на себя маску ученика. – Поясните, что случилось с моими способностями?

– А что с ними? – наигранно-удивленно спросил гоблин. Причем настолько наигранно, что не осталось сомнений – он в теме.

– Я не могу связаться со своей ученицей, не могу связаться с вами, у меня отсутствует... – я начал терпеливо и методично перечислять все обнаруженные к текущему моменту «баги». Или «фичи», тут смотря с какой стороны посмотреть.

– Конечно не можешь связаться, – усмехнулся Корник. – Ты внутреннюю привязку со мной или ученицей делал? Нет. Ты Духов, которым тебя обучали, записывал в книгу заклинаний? Нет. Ты вообще что-либо как обычный Шаман делал? Угадай ответ. Не удивлюсь, если ты понятия не имеешь, что сейчас твоя ученица делает! «Ай-яй-яй! Я не могу с ней общаться!» Позвонить не судьба? Тоже мне, у-учитель... Скажи спасибо, что ты уже научился прыгать, как блоха, по всему Кальрагону. Я бы и это закрыл. Как можно работать с Духами, совершенно забыв о проводнике? Верховный Дух Воды уже забыл, как ты выглядишь! Так дальше дело не пойдет. Тебе, нерадивый ученик, придется учиться быть настоящим Шаманом, а не тем недо-разумением, которым ты был до Катаклизма. Это же полная несуразица – вызывать Духа 50-го ранга, имея при этом всего лишь первый!

– Если бы я делал все, как обычный Шаман, – я не собирался позволять НПС нападать на себя, – то никогда бы не стал Предвестником! Вы говорите, что я работаю не как обычный Шаман? Так отлично! У каждого Шамана должен быть свой Путь, и я прошел свой до самого конца! Говорите, что меня забыл Верховный Дух Воды? Разве у Шаманов есть правила, по которым им нужно работать? Или где-то есть эталонный Шаман, с которым нужно постоянно сравниваться? Тот Шаман, которым я был до Катаклизма – настоящий! Если его хотят каким-то образом уничтожить, то мне хотелось бы знать правду, а не снимать с ушей очередную лапшу. За последние месяцы ее там побывало достаточно.

– Ух, какой грозный! – продолжил ехидничать Корник. – Лапшу ему, видите ли, не нравится носить! Ты – мой ученик! Если я сказал, что тебе нужно переучиваться, значит, надо! Нечего проявлять вольности и пытаться искать где-нибудь в Свободных землях возможность исправить ситуацию. Нужно быть как все и работать по правилам!

– Гераника предложил обмен, – раздался за спиной голос Пронто. Я развернулся и с почтением склонил голову перед главой Совета Шаманов. Очевидно, что сегодня какой-то праздник – не каждый день можно увидеть главу Совета вне его кабинета. – Он уничтожает Сердце Хаоса, а Элуна и Тартар приводят способности всех Свободных жителей к стандартам их класса, к своеобразному единому классовому знаменателю. Битва у Армарда показала Геранике всю непредсказуемость Свободных, поэтому он пошел на этот шаг.

– Боги согласились? – удивленно спросил я. Насколько я помню, Сердце Хаоса должен был уничтожить Ренокс, принеся себя в жертву. Неужели Корпорация скорректировала сценарий? Почему им не понравились нестандартные игроки? На них же вся игра строится. Все самое интересное умудряются вытащить как раз нестандартные способности и решения. Или вечная корректировка сюжета под такие нестандартные ходы разработчиков совсем достала?

– Разве ты не видишь результат? – вопросительно поднял бровь Пронто, умудряясь такой минимальной мимикой показать все свое неудовольствие моим вопросом, на который ответ очевиден.

– Но почему? – выдохнул я, стараясь не думать о реакции орка. – Зачем богам стандартные Свободные?

Пронто не удостоил меня ответом. Величаво развернувшись, утратив ко мне интерес, глава Совета Шаманов двинулся в сторону единственного здания тренировочной площадки. Аудиенция закончилась.

– Корник? – понимая, что от орка мне больше ждать нечего, я начал терроризировать гоблина.

– Что Корник? Чуть что, сразу Корник, – собезьянничал учитель. – Ты узнал достаточно! Причем гораздо больше, чем все остальные. Повторю – тебе нужно быть как все и даже не пытаться это изменить. Вряд ли Элуна или Тартар оставили лазейки для своих любимцев. Зачем им это? Жду тебя завтра, буду учить вызывать Духов! Дожили! Предвестник, который понятия не имеет, что значит быть Шаманом! Жуть!

Продолжая бубнить под нос, Корник отошел на пару шагов в сторону, еще раз посмотрел на меня, ухмыльнулся и исчез. Окружающее пространство наполнилось гулом Шаманов-игроков, многие из которых первый раз в своей игровой карьере видели живого Пронто, однако я старался абстрагироваться от всего этого. Корник едва ли не открытым текстом рассказал о возможности возвращения привычной схемы работы с Духами, поэтому мне нужно в обязательном порядке проработать этот вопрос. Становиться стандартизированным Шаманом я не собираюсь.

– Махан, как же давно я тебя не видел! – Фаваз, гном-учитель Ювелирного дела, занявший почетное место среди Мастеров Анхурса, встретил меня с искренним радушием. Разрушенная во время создания Инь-Ян мастерская была восстановлена, к ней добавили несколько дополнительных этажей, из которых в настоящее время доносился стук и скрежет работающих творцов. За последние полгода Ювелирное дело получило вторую жизнь, популярность этой специальности стала вровень с Кузнечным и Кожевенным делом, что не могло не сказаться на стоимости материалов и готовых изделий. Еще до Катаклизма Артем Сергеевич печально вздыхал о былых временах, когда простое Золотое кольцо на +5 к какой-либо характеристике стоило под сотню золотых. Сейчас стоимость готового кольца ниже, чем стоимость ингредиентов, из которых оно делается, поэтому производство низкоуровневых предметов становится в Барлионе крайне невыгодным занятием. Зато начала активно процветать добыча – игроки скупают руду тысячами пачек, желая поскорее превратиться в уникального ювелира и поразить Барлиону своим творчеством.

– Учитель, – я привычно склонил голову, приветствуя старшего по званию. В Барлионе НПС очень любят субординацию, поэтому лишний раз склонить голову не помешает. – Приятно видеть процветание вашей мастерской.

– Это все благодаря тебе! – В порыве положительных эмоций гном положил мне руку на плечо, продолжая лить масло в огонь моему тщеславию. Если бы оно у меня было. – Шутка ли сказать – я вырастил ювелира, который сумел обработать Инь-Ян! Каждый новый Свободный, что приходит ко мне на обучение, первым делом спрашивает, здесь ли обучался некий Шаман Махан. Пускай начальное обучение осуществлял не я, зато шлифовка и огранка твоего мастерства – моих рук дело!

Гном позвал одного из подмастерьев, что-то быстро ему приказал и пригласил меня в соседнюю с мастерской комнату. В комнату для гостей.

– Видел твой рецепт, – продолжил Фаваз, предлагая мне чай. – Очень интересное решение – дать возможность влюбленным общаться друг с другом. Ты уже делал его?

– Только один экземпляр, – ответил я, пригубив чай и отметив временное усиление Ювелирного дела. Пускай на +10 и всего на 60 минут, но важен сам факт – в Барлионе появились напитки для увеличения специальностей. Забавная борьба с игроками, посвятившими себя творчеству. – Мне нужно создать несколько тысяч экземпляров подвесок и когда это все делать, я понятия не имею. Три-четыре минуты на один предмет – это много. Непозволительно много. Вот и пришел к вам, может, посоветуете что-нибудь дельное.

– Да что я могу посоветовать-то тебе, – гном виновато развел руки в стороны. – Только одно – садиться и делать. Передать рецепт ты не можешь. Не делать – тоже. Выход один – работать, работать и еще раз работать. Работать, даже когда отдыхаешь. Другого совета дать тебе невозможно.

Внезапно над нами раздался звук разбившегося стекла.

– Вот безрукие создания! – в сердцах выкрикнул Фаваз, с извинением посмотрел на меня, потом на потолок, вновь на меня и, стараясь говорить спокойно, добавил: – Махан, подожди меня, пожалуйста, здесь. Можешь книги почитать, чай попить, поделаться что-нибудь. Я быстро. Поручил одному охламону окна вымыть, так он их, скорее всего, разбил! Вот почему одни Свободные могут творить невероятные вещи, а другие умудряются цельнометаллический шар сломать? Голыми руками. Как у вас получается быть такими разными?

Ювелир, несмотря на свой небольшой возраст, с кряхтением поднялся и нехотя пошел к лестнице – выдавать нагоняй незадачливому игроку. Мне даже стало интересно, кто так опростоволосился, но, раз гном просил подождать его в комнате, значит нужно выполнять. Не верится, что у Фаваза нет нужной мне информации о производстве подвесок, поэтому рисковать потерей Привлекательности нельзя.

Сверху послышалась ругань, смешанная с девичьими всхлипами – охламоном оказалась девушка. Желание сходить посмотреть на представление выросло настолько, что я даже встал из-за стола и подошел к лестнице. Буквально в самый последний момент невероятным усилием воли я сменил курс и остановился у небольшой полки с книгами. Если Фаваз разрешил их почитать, значит, ничего ценного и полезного там не будет, но, в надежде побороть желание взлететь вверх и поржать вместе с другими игроками над незадачливой девушкой, я взял первую попавшуюся книгу с полки и углубился в чтение. *«Легенды и мифы Ювелирного дела»*. Разработчики не стали идти на поводу у игроков и механизм чтения литературы с обновлением не изменили – до того момента, пока книга не прочтена целиком, она всегда будет открываться на первой странице и перевернуть на следующую можно только в одном случае – прочитав весь текст. Имитаторы за этим следили с особой тщательностью.

К огромному удивлению, книга мне понравилась. Либо Фаваз очень тщательно подбирал свою небольшую коллекцию, либо эта литература нашла отклик в моем текущем состоянии, но было очень увлекательно читать о великих ювелирах прошлого, хитростью или искусством создававших настоящие шедевры. Чего только не было создано, но, к сожалению, утрачено – аналог перстня Борджиа, подаренный угнетенными гномами главе орков, заслужив, таким образом, себе свободу. Цепь желаний, созданная эльфами и преподнесенная в подарок королю

дворфов. К слову сказать, цепь исполняла желания одних эльфов и бедные дворфы несколько лет выполняли приказы длинноухого народа. Сейчас дворфы всячески отрицают сей исторический факт, но легенды врать не будут.

У меня перехватило дыхание, когда на очередной картинке я увидел изображение замысловатого кольца с зеленым камнем. Турмеллорн – турмалиновое кольцо с символом меллорна. Кольцо, созданное Кармадонтом для владыки эльфов, так до конца и не признавших владычество людей. Это сейчас королевство светлых и темных эльфов находится на севере материка, в былые времена этот народ проживал по всему Кальрагону, превосходя людей не только по численности, но и по развитию искусства. Не желая завоевывать эльфов, Кармадонт создал Турмеллорн, в надежде показать, что люди умеют не только воевать, но и творить, причем на недоступном эльфам уровне... Эльфы так и не получили свое кольцо – на караван, который должен был доставить артефакт, было совершено нападение. Турмеллорн был украден, навсегда исчезнув из реальности Барлионы, став одним из красивых мифов.

Как режим Конструктора поглотил меня, я не помню. Просто в один прекрасный момент осознал, что нахожусь в огромной светлой комнате, заполненной стеллажами, рабочими столами, всевозможными ювелирными инструментами, двумя плавильными печами, копиями уже созданных мной предметов и многим другим, что делает процесс создания вещей в Барлионе гораздо более приятным и эффективным.

Вместе с редактированием персонажа мне подарили официальный режим Конструктора... Ибо цепочку заданий на его получение я не проходил...

Хрен всем!

Накатившее желание создать Турмеллорн здесь и сейчас кануло в Лету. Не знаю почему, но именно сейчас меня очень сильно задел подход Корпорации по стандартизации игроков. Я настолько привык работать в темном Конструкторе, что сейчас в этой светлой комнате чувствовал себя крайне неудобно. Словно голый на сцене перед толпой зрителей. Уверен, кому-то нравится выставлять свое тело напоказ, тем более если есть что выставлять, но я к таким людям не отношусь. В этом светлом помещении было все, что нужно для эффективного творчества, даже отдельная панель для рисования эскизов, но мне всего этого было не нужно. Открыв Почтовый ящик, даже не выходя из обновленного Конструктора, я начал писать письмо. Пускай думают, что со мной делать – я хочу вернуть свой темный режим!

*«Уважаемые представители Корпорации! Обращаю ваше внимание, что я обнаружил у своего персонажа ранее отсутствовавший режим Конструктора. Прекрасно понимая, что реализовывать свое творчество в таком режиме очень приятно, я тем не менее прошу вернуть мне прежний темный Конструктор. Мне крайне неприятно осознавать, что меня лишили возможности пройти цепочку становления творцом самостоятельно. Спасибо!»*

Перечитав сообщение, я со злобной ухмылкой отправил его администраторам. Теперь у тех, кто ответственен за изменения, есть только один выход – вернуть все как было. Не отреагировать на письмо в Корпорации не могут, – благодаря им же самим я из простого игрока превратился в «некоего Шамана Махана». Если начну открыто возмущаться, могут полететь чьи-то головы. Оно им надо? Нет. Точно так же мне не могут закрыть Конструктор, заставляя меня проходить цепочку. Кто знает, когда я соберусь ее проходить? Может, через год или два. Когда время будет. При этом я как Ювелир обладаю единственным на всю Барлиону рецептом для организации ментальной связи влюбленных. Тут необходимо либо убирать рецепт и информировать об этом всех игроков, либо соглашаться на мои условия. Причем оба варианта для меня идеальны. Как ни крути, особого выбора у Корпорации нет – начальный Конструктор мне должны вернуть. Ибо я собираюсь за него бороться до последнего!

– Хорошая книга, – раздался голос Фаваза, возвращая меня обратно в игру. Удивленно осмотревшись, я понял, что во время размышлений успел выйти из Конструктора и сейчас стоял у книжной полки, сжимая в руках томик с ювелирными сказками. – Очень жаль, что описываемые здесь предметы всего лишь миф. Я бы с удовольствием изучил структуру некоторых изделий и попробовал создать рецепт.

– Учитель, в книге рассказывается о такой вещи, как Турмеллорн. Где еще можно прочесть об этом кольце?

– Турмеллорн? – удивленно переспросил гном. – Зачем тебе он? Для людей, ой, извини, тем более Драконов, кольцо бесполезно. К тому же это миф, красивая сказка о великом ювелире прошлого.

– Как показывает практика, все, что касается Кармадонта, может оказаться реальностью. Мне интересен этот разумный. И как личность, сумевшая из Охотника превратиться в Императора, и как Творец, создавший Шахматы, Альтарианского ястреба, Турмеллорн, трон Императора. Что еще вышло из-под рук Кармадонта?

– Альтарианский ястреб? – Фаваз нахмурил лоб, пытаясь что-то вспомнить, однако пожал плечами и пробурчал: – Даже не слышал никогда... Махан, мне понятно твое стремление, но вынужден тебя огорчить – требуемого тебе знания у меня нет. Возможно, какие-то ответы знает Отшельник, о котором тебе рассказывал один из наших Мастеров. Ты уже был у него?

Точно! Как же я забыл об этом существе! По моей предварительной версии, Отшельником может быть сам Кармадонт, ибо где находится могила Императора, не знает никто. Как и то, существует ли она вообще! Оставляем рабочую версию, что Отшельник – Кармадонт, и продолжаем раскручивать Фаваза по поводу подвески.

– К сожалению, ни до, ни после Катаклизма мне не удалось его посетить, но спасибо за напоминание. Учитель, возвращаясь к своему главному вопросу – можно ли ускорить производство подвесок? Вдруг существуют эликсиры, такие, как ваш чай, увеличивающие не только мастерство, но и скорость создания?

– Эликсиры? – Гном задумчиво потер подбородок, уставившись в потолок. – Эликсиры... Этот не подойдет, это глупость какая-то, это сказка... Нет, думаю, что тебе ничего не поможет.

– Прошу прощения за наглость, но я услышал о какой-то сказке. Что вы имели в виду?

– Самую обычную сказку. Алхимики несколько тысяч лет бьются над воссозданием эликсира Мерлина, но все тщетно. Согласно так любимым тобой легендам, этот эликсир способен творить чудеса с творцами. Что конкретно он делает – неизвестно, но единственный документированный случай применения эликсира Мерлина позволил создать нынешний дворец Императора. Одним человеком. За один день. Уже никто не помнит, как звали этого творца, но все знают, что он использовал эликсир Мерлина, переданный ему Кармадонтом.

– Опять Кармадонт? – вырвалось у меня.

– И то верно, – задумался гном. – Человек был Архитектором, поэтому Ювелиры особо не разбирали тот случай, но... Знаешь, становится интересно. Ни до этого случая, ни после него упоминания об эликсире Мерлина не было нигде. Откуда у первого Императора он взялся?

Гном задумался, уйдя в нирвану. Я попробовал его растормошить, однако Фаваз отвечал односложно, показывая таким образом, что мне пора уходить.

Стараясь не тревожить гнома, я еще раз взял книгу с легендами ювелирного ремесла и открыл страницу с Турмеллорном. Кольцо казалось идеальным. В груди вновь начало просыпаться желание войти в Конструктор и попробовать создать этот шедевр, однако я постарался его отогнать – творить в светлом Конструкторе мне не хотелось. Со вздохом огорчения вернув книгу на полку, я отправился восвояси, однако в мастерской, через которую вынужден был пройти, меня что-то остановило. Игроки кропотливо делали кольца, не обращая никакого внимания на окружающих, практически все столы были заняты творцами, но только почти. Прямо

возле меня, предательски подмигивая и зазывая, словно одинокая нимфоманка, находилось пустое рабочее место.

Прекрасно осознавая, что сейчас нужно лететь к Отшельнику и выяснять, кто он и что, я нерешительно подошел к столу, уселся на деревянную табуретку и положил руки на шершавую поверхность. Турмеллорн? Нет, не сейчас.

Конструктор поглотил мое сознание, превращая окружающее пространство в светлую комнату, однако я попробовал сосредоточиться. Барлиона – крайне интересная игра. Если игрокам разрешено открывать себе начальный Конструктор без прохождения сотен заданий, то и пользоваться им должно быть разрешено в любой момент. Даже несмотря на открывшуюся новую функциональность. Мне просто нужно представить, что вокруг меня находится темнота. Не могли же ее совсем отрубить!

В какой-то момент вместо темного Конструктора перед глазами возникла подвеска. Как я понял, подсознание таким образом напоминало о письме Артема Сергеевича со списком из 50 человек – первой очереди на создание подвесок, – на которое я так до сих пор и не ответил. Он уже успел договориться с ними о работе на мой клан, однако всех останавливало только одно – отсутствие предмета. В почту влез только один Алмаз, остальные Серарт предлагал взять в клановом хранилище, при этом в письме мой управляющий несколько раз напомнил о том, что необходимо в срочном порядке выполнить заказ. Что мне больше всего нравилось – я не получил ни одного звонка на амулет. Серарт прекрасно отдавал себе отчет, что если я чего-то сейчас не хочу делать, то заставлять меня бесполезно, поэтому вел себя очень корректно. Грамотный подход.

Воспользовавшись преимуществами нового Конструктора, я открыл почтовый ящик и вывесил перед глазами письмо со списком из пятидесяти пар. Первая очередь. Игроки, которые решили стать настолько близкими друг другу, что готовы ради этого поработать на мой клан. Пятьдесят пар – это порядка ста пятидесяти минут кропотливой работы. Блин! Долго! Реально долго!

Я еще раз открыл почту, немного поковырялся с настройками почтового Имитатора и перед глазами появилась уходящая в бесконечность простыня, состоящая из 87 тысяч строк – полный список всех заявившихся на подвеску. Объем бедствия поражал. Первая очередь была каплей в море по сравнению с основным потоком, поэтому нужно что-то делать. Но что?

Создание подвески – вполне стандартный процесс. Активируется рецепт, создается проекция имеющегося Алмаза, система самостоятельно его обрабатывает, разламывает на две части, шлифует и в возникающем окне предлагает ввести имена игроков. После ввода происходит привязка подвесок к игрокам, далее вся эта виртуальная составляющая нанизывается на реальный Алмаз и на этом процесс создания завершен. Никаких хитростей или трудностей – просто кропотливый и длительный процесс отработки привязки, занимающий три минуты. При этом сам творец является обычным зрителем – все делает система. Но как же она это долго делает!

Вздыхнув и постаравшись успокоиться, я решил устроить мозговой штурм по выработке вариантов решения проблемы. Самый простой – нужно ускорить привязку. Для этого нужен эликсир Мерлина, который непонятно где взять. Что можно сделать еще? Начать один процесс и как-нибудь запустить второй. Параллельно. Очень интересный вопрос – как это сделать? И можно ли вообще? Нужно спросить у Фаваза. Вроде все. Больше ничего придумать нельзя – последовательность создания подвески слишком типовая и... Стоять!

Типовая!

У меня перехватило дыхание от волнения, когда я отринул в сторону все висящие перед глазами проекции, стараясь поскорее воплотить свою задумку в жизнь.

Кто сказал, что вначале нужно формировать камни, а затем накручивать на них образы? Почему бы не попробовать сделать с точностью до наоборот? Например, сформировать огром-

ный пул виртуальных имен, через который затем пропустить образ камня. Понятия не имею, как это сделать, но задумка мне нравится. Нужно пробовать.

Трудности начались с первых же секунд. Возник вопрос, на который у меня не было разумного ответа – каким образом можно визуализировать имя? Простое имя, без привязки к полу, классу, внешности, расе, которое ассоциируется с игроком только по той простой причине, что постоянно висит над головой. Каким образом дать понять системе, что этот игрок должен быть тесно связан с другим, о котором мне известно тоже только имя, пускай и уникальное в пределах Барлионы. И Барлионы ли целиком? Нет ли такого, что имена уникальны в рамках одного материка? Хороший вопрос, нужно будет детальней его проработать. Однако сейчас важно другое – как?

Хм... Может, я задаю неправильный вопрос? Мне нужно спрашивать не «как?», а «почему?». Почему люди принимают решение быть вместе? Почему люди готовы отдать неделю своей игры ради того, чтобы общаться с другим человеком? Любовь? Красивый ответ, возможно, даже правильный, но его нельзя воплотить в каком-либо предмете. Для одних людей любовь – это постоянно быть рядом, для других – минутная встреча раз в неделю, мимолетный взгляд двух проходящих друг возле друга людей, которые могут даже не общаться, для третьих – некое общее дело, общие мысли, общие интересы. Люди, которые хотят получить подвеску, абсолютно разные, и невозможно придумать универсальную вещь, которая ассоциировалась бы у каждого с понятием «любовь». Тогда возвращаемся к изначальному вопросу – в любви ли дело? Из-за нее ли одной игроки желают общаться друг с другом посредством ментальной связи? Возможность быть ближе друг к другу? Наличие еще одного канала связи, который невозможно отследить окружающим? Желание делиться с человеком не только словами, но и эмоциями?

Даже несмотря на окружающий меня Конструктор и Барлиону, по всему телу пробежали мурашки. Физиологически у игровой куклы нет такого понятия, как «мурашки», однако психологию реального человека никто не отменял – я внезапно понял, что объединяет людей, которые хотят получить амулет! Моя первая мысль была верна – любовь, но это лишь вершина айсберга. Если бы у меня не было Анастории, докопаться до сути было бы крайне тяжело.

Список из пятидесяти игроков первой очереди улетел в мусорный бак. Сейчас меня даже не смущал свет Конструктора, я просто не обращал на него внимания – если творить, то только с полным списком! Какая разница, одной паре нужно создать подвеску или восьмидесяти семи тысячам? Для текущей постановки задачи количество заявок не играет абсолютно никакой роли.

Важно другое – единство!

Возьмем за аксиому, что два человека любят друг друга. Что это значит? Проявления любви, как я уже понял, могут быть абсолютно разные. Настя, даже несмотря на то что меня любит, до Катаклизма творила совершенно непотребные вещи. Но это тоже была любовь, какой бы странной она ни казалась. Зачем она это делала? Потому что обладает мазохистскими наклонностями? Чушь! Она делала все, чтобы обезопасить меня от внешней угрозы. Делала так, как понимала сама, но делала. Возникает очередной вопрос «зачем?», но на него у меня уже был ответ – потому что любящий человек не представляет себя единым без второй половинки. Само выражение «вторая половина» намекает на то, что только вместе образуется новое, единое целое. Его называют по-разному – пара, семья, партнеры, но суть от этого не меняется. В определенный момент времени любящие люди чувствуют себя единым целым. Почему в определенный момент? – потому что нельзя исключать тот факт, что люди могут полюбить другого. Возможно все, но на творческий процесс это никак не влияет.

Мне не нужно разбивать Алмаз на составляющие, шлифовать их, объединять с именами... Такой подход тоже имеет место, но это неправильно. Мне нужно научиться работать с именами! Нужно взять любые два имени – словно читая мысли, перед глазами появились



два имени, желающие создать себе подвеску – и составить из них единое целое. Переплести их таким образом, что только Верховная Жрица смогла бы распутать мой клубок и своей властью разорвать связь между игроками. Они хотят быть вместе? Так пусть будут!

Сам не понимая, каким образом, я ассоциировал Росгарда Всехдостающего с правой рукой, Кирею Защитницу с левой, а затем объединил ладони, сомкнув пальцы в замок. Отныне и навек нарекаю вас парой! Два парящих перед глазами имени врезались друг в друга, смешались, образуя непередаваемую мешанину букв и цветов, после чего превратились в сверкающий шар. Заготовка для одной пары готова.

Подняв глаза на список, я уже знал, что делать. Вновь ассоциация с правой рукой, с левой, замок, мешанина, сверкающий шар и...

– МАХАН! – Истеричный вопль Фаваза добрался до меня даже в Конструкторе. – СКОЛЬКО МОЖНО?!

Наверно, я совершил что-то страшное, но посмотреть на содеянное у меня не было возможности – дебаф «Ослепление» на 48 часов всячески этому препятствовал. При этом я осознал, что валяюсь на чем-то холодном и ужасно неровном, словно кто-то насыпал гору камней и опрокинул меня на нее.

– Шаман Махан! Вы арестованы за уничтожение ювелирной мастерской и отправление пятидесяти двух Свободных жителей в Серые земли! – к истеричному голосу гнома присоединился грозный рык стражников.

– *Настя, спасай!* – успел я подумать до того, как холодная пластина обернулась вокруг шеи. В тюрьму меня собрались конвоировать в цепях. – *Стражники замели, дело шьют...*

Тюрьма Барлионы – очень веселое место. С одной стороны, ничего, кроме темноты, я не видел – дебаф не позволял. С другой – Охотником мне приходилось здесь бывать, поэтому я мог вполне точно представить, что окружает меня в данный момент. Каменные стены, блокирующие не только все чаты и возможность призыва магами, но даже и ментальную связь с Анастасией. Небольшое окно с поржавевшей решеткой, способной выдержать не один удар тарана. Деревянная дверь, отделяющая игрока от остального мира. Все как обычно, поэтому я даже благодарен был дебафу, что не вижу эту унылую картину.

Конструктор в тюрьме не работал, как я ни старался его вызвать, поэтому мне оставалось сидеть и ждать Настю. Если через полчаса она не заплатит за меня выкуп, выйду в реальность, отключу ее от игры и мягко поинтересуюсь – какого черта?

– Махан, на выход! – через двадцать минут дверь отошла в сторону. Дородный стражник угрюмо уставился на меня сверху вниз, едва ли не с ненавистью добавив: – В этот раз ты откупился, убийца! Радуйся, что в нашей Империи такие мягкие законы!

Две единицы Привлекательности говорили о том, что стражник едва сдерживает себя, чтобы не отправить меня в Серые земли. Чем же я его так задел? Неужели во время взрыва мастерской умер кто-то из НПС? Быть такого не может – меня в таком случае никто бы не отпустил. Убийца НПС в городе карается по всей строгости закона. На этом стоит Барлиона. Хотя... Какие смерти? Это запрещено!

– Преступник! – пророкотал стражник, доставив меня в кабинет начальника тюрьмы. В этот же момент ко мне вернулось зрение – судя по сообщениям системы, Анастасия сняла дебаф. Меня доставили в уютный кабинет, за небольшим столиком в котором сидел седовласый НПС, черные усы которого выделялись на лице, словно мишень на белом фоне. Настя стояла чуть поодаль, наблюдая за мной с ехидным выражением лица. Мне была знакома эта ухмылка – она не обещала мне ничего хорошего. По всей видимости, я действительно натворил что-то из ряда вон выходящее.

– Сколько можно повторять, сержант, – устало произнес НПС, оказавшийся начальником тюрьмы, – преступники сидят в камерах. Как только разумное существо выходит на свободу, оно перестает быть преступником. Свободен!

– Шаман Махан, – начал старик, как только стражник покинул помещение, – от лица Империи приношу извинения за вашу задержку. Мы не имели права помещать вас под стражу, Вестники и Анастария уже все разъяснили. Вы можете быть свободны.

– Ничего не понимаю, – удивленно пробормотал я. – Почему тогда меня задержали?

– Ты, солнце мое, умудрился мастерскую уничтожить. Опять, – пояснила Настя.

– Я ее и раньше уничтожал, такого наказания не было!

– В прошлый раз ты не уничтожал пятьдесят два Свободных.

– У нас запрещены убийства. Я физически им не мог ничего сделать! Сама Барлиона это должна была запретить!

– И в то же время ты это сделал. На тебе красная метка. Была, во всяком случае, когда ты вошел в кабинет. Но как такового штрафа за убийство у тебя нет. Видимо, Император и сам не понял, как тебе это удалось. Тебя хотели посадить за другое.

– За уничтожение двух отрядов городских стражников, – подал голос начальник, вмешавшись в разговор. – Двенадцать славных воинов в мгновение ока были отправлены в Серые земли и только у половины из них стояли метки смерти. Шестеро новобранцев еще не обзавелись ими и уже больше никогда не получат. Вот за это тебя и хотели наказать.

– Два отряда? – удивленно прошептал я. – Но как?

– Один из новобранцев был родным братом моего сержанта, – продолжил начальник тюрьмы, игнорируя мой вопрос. – Они выросли без отца, мать попросила старшего сына присмотреть за братом, его определили в стражники Анхурса – одного из самых безопасных мест несения службы, однако пришел Шаман Махан и доказал обратное. Гордись – твое имя войдет в историю Анхурса.

– *Настя, что происходит? С чего такая мозгомойка?*

– *Потому что все в шоке. Еще никогда игроку не удавалось уничтожить стражника. Обычно они падают на землю с единицей Жизни, но в твоем случае, впрочем, как всегда, стандартный алгоритм не сработал. Сбрось мне логи – хочу посмотреть, что ты такого натворил.*

– Возможно, я чем-то смогу помочь? – осторожно спросил я начальника тюрьмы, отправляя Насте логи создания заготовок. Когда буду соединять их с камнем, нужно улететь подальше от цивилизации.

– Чем? Золото будет причислено вдове, она ни в чем не будет знать недостатка, но это не вернет ей сына. Вы, Свободные, умеете только одно – убивать. Обладателям меток смерти не понять глубину горя матери, потерявшей сына.

– *Настя, глобальный вопрос, поражающий своей новизной – в Барлионе есть ад или рай? Место, куда якобы попадают погибшие НПС? Серые земли – это же для игроков?*

– *Эм... У каждого бога по-разному. Этот стражник наверняка относился к Элуне, поэтому после смерти должен был попасть в Небытие. Так называется место, где души смешиваются и растворяются друг в друге, прекращая являться цельным образованием.*

– *Этот процесс мгновенен? Души сразу растворяются или проходит какой-то временной период?*

– *Дим, только не говори, что ты задумал вернуть стражника. Это невозможно.*

– *Одна удивительная женищина однажды мне сказала: «Нет невозможных вещей. Есть только цепи твоего сознания, запрещающие тебе что-либо делать».*

– *Я не говорила такого!*

– *При чем тут ты? Я, вообще-то, о своей матери говорю. Мы когда будем проходить Гробницу?*

– *Завтра начинаем.*

– *У меня есть сутки. Отлично!*

Я глубоко вдохнул, набираясь решимости, после чего выпалил:

– Смерть младшего брата вашего сержанта – моя вина. Не буду просить прощения, не буду делать вид, что ничего не произошло, не буду обещать невозможного. Могу сказать только одно – я сделаю все, что в моих силах, чтобы вернуть его и других погибших стражников из Небытия. Слово Шамана!

Настя покачала головой, словно решая, в какую из клиник для душевнобольных меня отдать, когда перед глазами появилось сообщение:

**Получено задание: Возвращение погибших стражников. Описание:... Время выполнения: 24 часа. Класс задания: «Я знал, что ты выберешь этот вариант (Игорь)». Награда и штраф: Вариативно.**

## Глава 3

### Небытие

– Махан, Анастасия! – удивительно холодным голосом произнесла Елизавета, едва мы предстали пред ее очами. Наличие выполненного задания помогло избежать длительного ожидания, и мы практически мгновенно попали к Верховной Жрице Элуны. – Чем обязана чести лицезреть Предвестника и Генерала Паладинов?

**Получена награда: +2000 Репутации со Жрицами Элуны, +1000 Репутации с Богиней Элуной.**

– Верховная, – синхронно произнесли мы с Настей, как только перед глазами появилось сообщение о получении награды, одновременно поклонились, словно репетировали поклон не один год, удивленно посмотрели друг на друга и прыснули от смеха.

– Смотрю, совместное времяпрепровождение пошло вам на пользу, – все тем же холодным голосом заметила Лиза, не обращая внимания на наше веселье. Что удивительно – раньше за Елизаветой такого льда заметно не было. Я честно пытался прекратить смеяться, но ничего не выходило – эмоции от пребывания за стенами тюрьмы рвались наружу.

– Верховная, мы к вам по делу, – Анастасия первой пришла в себя и, несколько раз глубоко вздохнув, прогоняя смех, обратилась к Елизавете. – Мы выполнили первую часть вашего поручения и доказали, что наша семья крепка.

– Настолько крепка, что ты бросила обучение у моих послушниц и отправилась вызволять Махана из тюрьмы? – красноречиво подняла бровь Елизавета. – Для тебя пара часов была настолько критичной, что ты решила игнорировать порядки?

– *Дима, срочно уходим! Привлекательность упала до 50 единиц. Верховная не в себе*, – в голове пронеслась тревожная мысль Анастасии.

– Елизавета, это моя вина, что... – начал было я, однако Верховная меня оборвала:

– Конечно твоя, кто бы спорил, – Елизавета обернулась ко мне. Я с удивлением заметил, что из 100 единиц Привлекательности, которыми я гордился, осталось всего 70. Достаточно большое значение для среднестатистического игрока, но совершенно неприемлемое для меня. Смех сняло как рукой. Что случилось?! – Что меня больше всего расстраивает, так это стабильность. Если есть какие-либо неприятности, то в центре их с большой долей вероятности оказывается Шаман Махан.

– Верховная, – упрямо продолжил я, несмотря на то что Анастасия старалась вытащить меня из кабинета. – Вместе нам довелось пройти многое, как хорошее, так и плохое. Не раз мы прикрывали друг другу спины, поэтому объясни, чем вызвано твое недовольство?

– Объяснить? – на лице НПС появилось наигранно-удивленное выражение. – С чего вдруг тебя интересуют объяснения? Тем более не твои собственные? Разве это не твой девиз «Вперед и только вперед!»? Не оглядываясь назад?

– Наверное ты меня с кем-то спутала, – Анастасии не удалось сдвинуть меня с места, поэтому она что-то пробурчала, но осталась стоять рядом. – За все время нашего общения я не совершил ни одного необоснованного поступка. В этом меня никто не может обвинить.

– Неужели? Буквально пару часов назад один Шаман отправил на вечный покой шестерых будущих стражников. Молодых, неопытных, необученных! Конечно, это было сделано с полным осознанием действий, особенно их безнаказанности. Шестеро, Махан! Мимоходом, даже не заметив этого! И ты будешь рассказывать мне о том, что совершаешь обоснованные действия?

– Именно поэтому я здесь, – начал я оправдываться, однако Лиза вновь меня прервала:  
– Надеешься на мое хорошее отношение? Хочешь избежать заслуженного наказания? Не бывает тому, чтобы...

– Да мне плевать на то, кто и как меня накажет! – То, что я умею кричать, не ожидал никто. Особенно я сам. Лиза умолкла с удивленной миной на лице, позволяя мне продолжить: – Я готов хоть сейчас понести любую кару! Однако прежде чем ты примешь хоть какое-то решение, скажи, как попасть в Небытие?

Елизавета рухнула в кресло, словно подкошенная, и кабинет погрузился в тишину.

– Нельзя возвращать мертвых, Шаман, – печальный голос Элуны известил о том, что в кабинете Жрицы на одного присутствующего стало больше. – Даже скорбящая мать, коей является Елизавета, не может позволить этого.

– ЧТО?! – мы с Настей синхронно прокричали и недоуменно начали переводить взгляд с Элуны на Елизавету и обратно. Елизавета – скорбящая мать? Что-то случилось с Оглоблей?

– Автандил не успел получить метку смерти, – продолжила Элуна, а Елизавета угрюмо уставилась на пустой лист на столе, не поднимая на нас взгляд. – Он так жаждал принести пользу Империи, что записался в помощники стражей. Взрыв, невольным создателем которого ты являешься, прогремел ровно в тот момент, когда отряд с Автандилом проходил мимо мастерской. Шестеро погибших. Шестеро юных и неопытных жителей Империи. И среди них – сын моей Верховной Жрицы. Я ничего не могу сделать, Махан. Как и ты.

– У меня есть двадцать четыре часа, чтобы вернуть их, – упрямо произнес я. Авторитет Элуны давил огромной каменной плитой, заставляя отказаться от этого мероприятия, убежать в дальний край Барлионы, удалить Шамана и вообще забыть, как выглядит капсула. Если богиня говорит, что вернуть мертвых невозможно, значит, смысла соваться в это нет никакого. Однако наличие задания заставляло идти наперекор одному из самых могущественных существ Барлионы и, сжимая кулаки, упрямо стоять на своем. Оглоблю нужно возвращать в этот мир.

– Небытие закрыто для живых, – продолжила Элуна.

– Значит, я пойду туда мертвым, – не унимался я. – Чем дольше вы меня останавливаете, тем меньше времени остается.

– Махан, это невозможно, – Елизавета оторвала взгляд от пустого листа и посмотрела на меня глазами, полными слез. Убил бы разработчиков! Смотря в глаза матери, потерявшей ребенка по моей вине, осознание нереальности происходящего улетучилось. На душе стало погано, как никогда. Хотелось одного – помочь женщине вернуть дитя. Для меня Барлиона вновь стала реальной, а НПС с кодовым именем «Верховная Жрица Элуны» – потерявшей ребенка матерью. Не программой.

– Лиза, в этом мире есть такая вещь, как надежда. До тех пор, пока она есть, Оглобля жив. Как и пятеро других стражников. Элуна, что нужно сделать, чтобы попасть в Небытие?

– Умереть, – коротко бросила богиня после небольшой паузы. – Умереть и отринуть Серые земли. Учти, Махан, ты можешь не вернуться.

– В таком случае считай меня демократом, – успел произнести я до того, как голова взорвалась сотней маленьких кусочков. Элуна лично отправила меня на перерождение.

**Осуществляется загрузка. Подтвердите, что вы желаете войти в локацию «Небытие».**

**Просим ознакомиться с правилами.**

**Мне пришлось прочитать огромную простыню с текстом, от которого в обычной жизни у меня по всему телу пробежали бы мурашки. Оказывается, Небытие – одна из замкнутых локаций и, если я провалю выполнение задания, Шаман может**

**остаться в ней навсегда. Вернее, не навсегда, а до момента принятия Корпорацией решения о возвращении попаданца обратно в игру. Ухмыльнувшись, я вдавил кнопку «Принять», появившуюся только после прочтения всего текста, и окружающее пространство пришло в движение.**

Вокруг меня возник туман, плавно переходящий во тьму буквально в нескольких метрах. Складывалось ощущение, что я превратился в лампочку, старающуюся разогнать унылость этого мира, но не обладающую достаточной для этого мощностью. Сверкаю, но тускло и как-то неубедительно. Тем не менее света оказалось достаточно, чтобы увидеть вымощенную плиткой дорогу, уходящую в туман и тонущий в том же тумане обрыв. Ноги сами собой подкосились, заставляя меня сесть на корточки. Кто знает, какая в том обрыве высота – может, полметра, а может, и вся бесконечность. При ширине дорожки в пятьдесят сантиметров сделать неудачный шаг и свалиться за край – раз плюнуть.

Заставить себя встать опять на ноги и сделать первый шаг оказалось довольно нетривиальной задачей. Умом я понимал, что вокруг игра, но дикий страх неизведанности и высоты сковывал движения, превращал ноги в вату и заставлял улесться на дорожку, чтобы гарантированно не упасть. С самим собой пришлось бороться несколько минут, даже пару раз в реальность выйти, доказывая подсознанию, что вокруг меня нарисованный мир. Вроде помогло и я смог двинуться вдоль дорожки.

Связь с внешним миром, как я и прогнозировал, не работала – ни клановый чат, ни почта, ни амулеты, ни ментальная связь с Анастарией. Вообще ничего. Единственной радостной новостью было то, что таймер задания, повисший перед глазами, едва я попал в эту закрытую локацию, на время моего пребывания в реальности останавливался. Задание нужно было выполнить за 24 игровых часа, а не реальных. Что не может не радовать, так как Анастасия выдернет меня в конце дня из игры и заставит рассказывать обо всем, что я увижу. Кстати, об увижу... Черт! Запись видео тоже не работает.

– ЧУЖАК! – внезапно тишину разорвал зловеющий тянущийся шепот, словно огромная змея внезапно разучилась шепелявить, научившись при этом говорить и вводить в ужас непуганых Шаманов. – ЧТО ЗАБЫЛ ТЫ В МИРЕ МЕРТВЫХ?

– Приветствую! – на всякий случай прокричал я, отмечая мелькнувшие и тут же исчезнувшие дебафы, снявшие мне 10 % Жизни. Голос не просто пугал, голос еще и уничтожал. – Меня зовут Махан и я пришел с миром!

– ТЫ НЕ ОТВЕТИЛ, – прошелестело неведомое существо, после чего меня в буквальном смысле накрыло. Мной был потерян контроль над персонажем, руки и ноги начали выкручиваться, угрожающе треща в суставах, уровень Жизни наперегонки с Бодростью ринулся к нулевой отметке, однако я смотрел на эту вакханалию над Шаманом со стороны и внезапно понял – боли нет! У моего персонажа полностью отключены неприятные ощущения! Если бы я проходил Небытие буквально пару недель назад, сейчас бы представлял собой воющий комок порванных мышц и разорванных нервов без намека на сознание. Ибо я помню, какое «удовольствие» возникает, когда трещат суставы. Сейчас же:

– Я пришел забрать шестерых стражников Анхурса, погибших несколько часов назад! Им не место в Небытии!

Голос, под стать антуражу, получился надломленным, визгливым, с нотками паники и шока, однако главного я смог добиться – меня перестало выворачивать наизнанку.

– МЕРТВЫМ МЕРТВОЕ, ЖИВЫМ ЖИВОЕ! – прошептал голос на уровне кухонного философа, опрокинувшего в себя несколько стаканов огненной воды, после чего умолк, оставив меня один на один с узкой тропкой и 5 % Жизни.

*У Шамана три руки...*

На выработанных за год рефлексх я вызвал Духа полного исцеления, совершенно позабыв о том, что мне заблокировали все неизученные вызовы, поэтому особо не удивился, когда не получил требуемого результата и увидел сообщение перед глазами. Меня тронуло другое – пускай сообщение было стандартным, но совершенно непоследовательным:

**Вы не можете воспользоваться призывом Духов в Небытии.**

Если мне запретили призывать Духов, чему я еще не обучался, то система должна вначале проверять, могу ли я вообще вызвать Духа, а уже потом отслеживать, в каком месте я это делаю. Ведь я мог просто спеть песню о жизни Шаман-мутанта без единого намека на вызов. Для чего тратить системные ресурсы, отслеживая каждое мое слово и проверяя, является оно вызовом или нет? Очень глупо и непрофессионально, от таких вещей отучивают в первые годы программирования. Вывод напрашивается сам собой – ограничение на вызов «нелицензированных» Духов является навязанным и в основном игровом мире вызывать их сложно, но можно. Главное – разобраться, как это делается.

Радовало то, что в Небытии эликсиры восстановления Жизни действовали так же эффективно, как и везде. Выпив четыре бутылки, делая заметку на будущее обновить свой стеклянный арсенал, собранный под игрока 160-го уровня, я осторожно двинулся вдоль тропы. Таймер неумолимо двигался к нулю.

Тропинка казалась бесконечной. Я уже не обращал внимания на пропасть по краям, двигаясь вперед довольно быстрым шагом, как внезапно увидел ответвление. Вернее, вторую тропинку, под острым углом соединяющуюся с моей, и медленно бредущего по ней полупрозрачного орка с кислой мордой. Одетый в мешкообразный серый балахон, орк двигался неспешно, нехотя переставляя ноги, словно его что-то подталкивало вперед. Тропинки выровнялись, позволяя детальней осмотреть орка. Ни единой эмоции, ни единого взгляда в сторону – на лице идущего рядом со мной существа была нарисована безразличность, смешанная с усталостью и принятием своей судьбы. Судя по мускулам, орк был воином, возможно, хорошим, однако это не спасло его от Небытия. Нашелся кто-то более сильный. Я не смог удержаться и дотронулся до плеча плетущегося существа. Вернее, хотел дотронуться, так как моя рука прошла сквозь орка, словно он был проекцией. Призраком. При этом призрак никоим образом не отреагировал на такую бестактность, медленно приближаясь к точке объединения тропинок. Меня для него не существовало.

Щаз!

Система вновь радостно сообщила мне, что Духам не место в Небытии, я проходил сквозь призрака, как шикарная топ-модель среди толпы ботаников – не встретив никакого сопротивления. Орк не реагировал ни на один мой жест, ни на размахивания руками перед мордой, ни на крики, ни на нелитературные выражения. Имитатору вообще было наплевать, что я верчусь ужом, стараясь его хоть как-то растормошить. Он шел к одной, ему ведомой цели где-то далеко впереди, сводя все мои старания на нет.

Щаз в квадрате!

Конструктор встретил меня светом и радостью предстоящей работы. Унылый и попсовый функционал. Найдя среди рецептов «Благословенный лик Элуны», я объединил его со слитком Императорской стали, так как Мрамора ни в мешке, ни в почте не было. Моя идея была проста, как медная монета Барлионы – создать Амулет Младшей послушницы и нацепить его на призрак. Других вариантов, как можно хотя бы поговорить с орком, у меня не было.



**Недостаточно ресурсов для создания «Благословенного лика Элуны». Убедитесь, что в вашем личном мешке есть 1 единица Мрамора.**

Вот теперь я действительно разозлился... Нет ресурсов?! Как можно творить, если Корпорация закрыла любую попытку нестандартного действия? На все искать рецепты? Щаз в кубе!

Я не могу создать подвеску, так как у меня нет Мрамора и, забегая вперед, Медных слитков. Я не могу создать новый лик Элуны из, положим, Императорской стали, так как у меня на это физически не хватит времени. Зато я могу другое!

Догнав успешного отойти от меня призрака, я вновь открыл Конструктор и со злорадной ухмылкой создал проекцию орка. Если меня заставляют работать по правилам, значит, так тому и быть – буду по ним работать. Только правила будут моими!

С помощью «Изменения сути» я вживил в грудь орка лик Элуны, немного подумал, открыл рецепты Кузнечного дела, нашел в них самый простенький меч, добавил его проекцию орку в руки, посчитав, что негоже воину умирать без меча, после чего закрыл глаза и представил, как вся эта конструкция воплощается в реальность. Находясь я в обычном игровом мире, такие действия создали бы мне простую статую, хрупкую и недолговечную, так как в ее производстве не были задействованы способности Скульптора. Но в Небытии должны быть свои законы...

– Не-е-ет! – дикий вопль орущего существа разорвал окружающую тишину в клочья. Я открыл глаза и увидел обретшего плоть орка, стоящего на коленях, закрывшего глаза, орущего, как огромная армия слонов, и при этом сверкающего, словно сверхновая звезда. Исходящий от орка свет не слепил, поэтому я видел, как окружающее пространство на несколько мгновений избавилось от тумана. Внутри все похолодело – сотни, нет, тысячи тропинок объединялись и переплетались, устремляясь к огромной скале у самого горизонта. По тропинкам плелись животные, монстры, двуногие существа, рыбы... Огромная армия тех, чей век в Барлионе подошел к концу, и кто направляется к последней своей остановке – точке полного покоя.

Свет иссяк, возвращая туман. И одновременно с этим прекратил орать орк. С металлическим лязгом на камни упал взявшийся из ниоткуда меч. Орк быстрым движением схватил его, резко встал, обернувшись в мою сторону.

– Свободный! – с ненавистью выплюнул он, и карие глаза стали медленно наливаться кровью. – Боги сжалились надо мной и подарили возможность отомстить!

Не позволяя мне хоть что-то ответить, орк ринулся вперед, занося меч над головой и желая раскроить меня на два маленьких симметричных Шамана. С одной стороны, 120-й уровень был мне не особо страшен, с другой – свирепое лицо орка вгоняло в дрожь.

– Тьфу ты – призрак! – горько выплюнул обретший плоть орк, когда его меч прошел сквозь мою руку, рефлекторно выставленную для защиты, не причинив никакого вреда. Желая убедиться, что я проекция, орк толкнул меня рукой, ногой, однако результат был аналогичным – мы находились в разных пластах реальности. Зато могли говорить!

– Ты, вообще, кто? – задал я, казалось, простой вопрос, приведший к неожиданным результатам.

– Говорящий призрак! – На грозном лице орка появилась непередаваемая гамма чувств, начиная от шока, заканчивая испугом, после чего он высоко подпрыгнул, на мгновение скрывшись в тумане. Вернувшись обратно, орк грузно рухнул на тропу и испуганно начал ползти от меня, пробуксовывая на камнях, с каждым мгновением приближаясь к краю.

– Отставить ползать! – проорал я грозным голосом, руководствуясь тем, что орк наверняка является воином, привыкшим выполнять приказы. – Равняйся! Смирно! Доклад по форме: кто, откуда, куда, зачем?! Выполнять!

Мелькнуло сообщение о повышении шкалы Харизмы на несколько процентов, однако особой радости это мне не принесло:

– ЧТО?! – взревел орк, вскакивая на ноги. – Не бывать тому, чтобы Свободная собака отдавала мне приказы!

– Спокойно, воин, – примирительно выставил я вперед открытые ладони, выключая режим командира. – Никто тебе отдавать приказы не собирается. Если бы ты продолжил ползти, то свалился бы за край. Ты вообще кто?

– Лживые речи Свободного не найдут почвы в моей душе! – Никого не слушая, орк еще раз попробовал проткнуть меня мечом, однако вновь убедился – мы являлись призраками друг для друга.

– Ладно, делай что хочешь! – Когда до меня дошло, что нормально поговорить с этим существом не удастся, я махнул рукой и отправился дальше по тропе. Мне нужно найти стражников.

– Стой! – Мне удалось отойти всего на несколько десятков метров, как послышался грузный топот орка и он, пробежав сквозь меня на несколько шагов вперед, остановился и развернулся ко мне лицом. – Где я? И что это за существо?

– Вообще-то, этот вопрос мне хотелось задать тебе самому, – удивленно отреагировал я на слова и жест воина, указывающего на скрывающуюся в тумане соседнюю тропинку, по которой полз круглый, весь изъеденный язвами монстр. Я полагал, что пришедший в себя воин поможет мне разобраться с устройством Небытия и его правилами, однако орк сам ничего не знал. – Расскажи, что ты помнишь из последнего?

– Огонь, – выдавил из себя орк. Лицо воина превратилось в плащдарм внутренней битвы между ненавистью ко всем Свободным и жадой общения, пускай и с непонятым существом, которая поможет погасить пламя страха перед неизведанным. Победила жажда. – Свободный огненный Маг мимоходом сжег мое подразделение, стоявшее на защите деревни. Затем появился ты, этот туман и тропа. Где я?

О! Так мне попался не простой воин, а командир какого-то подразделения? В таком случае его Имитатор должен быть достаточно продвинут, чтобы начать бороться за выживание. Если это вообще разрешено местными алгоритмами.

– Мы в Небытии, – после моих слов на лице орка вновь появилось выражение полной безысходности и принятия судьбы, поэтому пришлось его хоть как-то взбодрить. – Я пришел сюда для того, чтобы забрать шесть погибших душ и вернуть их обратно в Барлиону. Если есть желание, могу забрать тебя с собой. Сможешь утихомирить свою ненависть к Свободным?

Вообще не знаю, зачем мне сдалось это существо. Орк, не любит игроков, всего лишь 120-й уровень, таких, как он, в любой деревне можно нанять дюжину за пару золотых, еще и сдачу требовать. Однако я стоял перед орком и ждал его ответа. Как говорил один писатель древности: «Мы в ответе за тех, кого приручили». В моем случае – создали. Или воплотили. Не важно.

– Ты не похож на Свободных, – после длительного раздумья изрек орк. – Ты другой.

– Это можно расценивать как «да»? – уточнил я. Орк не ответил, но по тому, что его глаза приняли карий цвет, решение было принято. Кому-то важно было сохранить свою гордость.

Для того чтобы обезопасить себя в будущем, я выделил орка и предложил ему вступить в группу. Вдруг нам придется сражаться? Войдет это чудо в состояние берсеркера, круша врагов направо и налево, еще и меня ненароком зацепит. Это сейчас мы находимся в разных плоскостях реальности, кто знает, что нас ждет у скалы?

– Дракон?! – по Небытию раздался удивленный возглас орка, вызывая у меня ухмылку. Да, я такой, бойтесь меня. Едва ли не впервые мне пришлось пожалеть, что особенностями локации запрещена съемка – красочное выражение удивленной темно-зеленой морды смотре-

лось забавно. Лицевые мышцы орка вытворяли такое, что становилось даже страшно – как бы у него не заклинило челюсть.

– Все существа, – я указал рукой на тропу, по которой когда-то полз круглый монстр. Пускай там сейчас никого не было, орк должен понять, о ком идет речь, – как и ты раньше, двигаются прямо по тропе. Впереди находится огромная скала, которая может быть даже не скалой – огромным насосом, притягивающим к себе души умерших. Нам туда.

– В таком случае, если пойти обратно по тропе, то можно выйти в Барлиону? – орк подтвердил, что его Имитатор относится к довольно продвинутой версии. Он хотел выжить.

– Возможно, только проверить это я не могу – вначале поиски. Как отсюда выбираться, решим после того, как отыщем всех, кто мне нужен. Ты со мной? Или отправишься назад?

– Гердом Стальная секира не предаст союзников, кем бы они ни были! – горделиво выпятил грудь орк, устремив взор в сторону скрытой туманом скалы. Если я правильно понял посыл НПС – мы идем вдвоем.

Само путешествие к скале запомнится мне надолго. Не столько от страшного вида обгоняемых нами монстров и существ, сколько от безысходности, написанной на их лицах или мордах. Призраки уныло брели к неведомой цели, и чем ближе мы подходили к скале, тем больше я переживал за Гердома. Что, если его засосет в скалу? Получится, что зря его оживлял. Мне, как автору, обидно, когда созданный предмет уничтожается.

– Махан?! – удивленный возглас знакомого голоса разнесся по всему Небытию, заставив орка принять боевую стойку. Я на автомате попробовал положить Гердому руку на плечо, предлагая успокоиться, вновь встретив на своем пути лишь воздух. Мы по-прежнему были в разных пластах реальности.

– Кондратий? – осторожно спросил я, не веря собственным ушам. Через несколько мгновений в тумане показалась тень, постепенно обретая форму медведя.

– Ты же стал человеком? – вырвалось у меня, когда я понял, что огромный медведь и Принц Малабара – одно и то же лицо. Причем на несколько голов выше застывшего с мечом орка.

– Все правильно, – подтвердил медведь, запустив обратную трансформацию. Волосистой покров втянулся внутрь туловища, явив свету абсолютно голого и сморщенного медведя, после чего тело начало сжиматься само в себя, заставляя суставы оборотня выкручиваться неестественным образом. Не очень приятное зрелище, особенно для неподготовленного существа, поэтому я не удивился, когда услышал воинственный крик Гердома, прыгнувшего на превращающегося оборотня с занесенным мечом. От удара меча по камням разлетелись искры, орка по инерции развернуло, и он едва устоял на самом краю тропинки, «войдя» половиной туловища в Принца Малабара. Эти двое были тоже в разных пластах реальности.

– Какой нервный у тебя друг, – заметил Кондратий, окончательно приняв человеческий облик. Не обращая внимания на мелькающий перед глазами и проходящий сквозь туловище меч никак не успокаивающегося Гердома, оборотень подошел ко мне и приветливо протянул руку в знак приветствия. Жест был настолько естественным, что я на автомате ответил на рукопожатие.

– Ты не принадлежишь Небытию, – заметил супруг Тиши, улыбаясь от вида моего ошарашенного лица. Для меня Кондратий был реальным!

– Какого...? – блеснул я красноречием.

– В Серых землях нельзя долго задерживаться, – начал пояснять бывший оборотень, правильно поняв мой вопрос. – Все, на ком стоит метка смерти, через месяц попадают в Небытие. Оставшееся время мы проводим здесь, причем в той форме, в которой погибли. Человеком я стану, когда вернусь обратно в Барлиону, мне осталось недолго. Как там Тиша?

– Вроде нормально, – пробормотал я, все еще не придя в себя. Слишком все было неожиданным. – Гераника вернул ее мать, поэтому сейчас Тиша наверстывает упущенное время, общаясь с ней и заново привыкая к наличию двух родителей.

– Ее мать была жива? – удивился Кондратий, из-за чего мне пришлось пересказать события недавнего прошлого.

– Смотрю, ты по-прежнему не сидишь на месте, – усмехнулся Принц, как только я завершил свой рассказ. – В таком случае, пора приступать к делу. Меня послали к тебе на переговоры.

– На переговоры? – удивленно переспросил я. – Кто?

– Начальник всего этого безобразия, – Кондратий жестом указал на окружающий нас туман. – Тот, кто поглощает души всех умерших существ. Тот, у кого ты хочешь урвать часть его заслуженного лакомства. Сын Верховной Жрицы Элуну – очень вкусная добыча. Даже боюсь спросить, как тебя угораздило ввязаться в это дело. Меня послал к тебе Прислужник Хаоса.

Судя по тому, что Кондратий не смог сдержать смеха, глядя на мое лицо, выражение на нем было красноречивым. Если я слово в слово не перескажу Анастасии все, о чем здесь будет сказано, она меня живьем съест! Почему камеры не работают?!

– Как ты знаешь, Барлиона не уникальна. Это всего лишь один из многих миров, крутящихся в бесконечности. У каждого мира есть свой Создатель, зачастую у нескольких миров он един, но разве ты никогда не задавался вопросом – кто создал Создателей? Кто явился отправной точкой всего сущего? Теперь ты знаешь ответ – Хаос. Самодостаточный, единый, включающий в себя все, существовавший всегда, Хаос решил поиграть, структурировав часть себя и сковав эту часть созданными собой же законами. Существо с абсолютной властью сотворило Создателей, имеющих право создавать миры, после чего стало терпеливо ждать, когда эти миры вернутся к нему обратно. Каждое погибшее существо, на котором не стоит метка смерти, возвращается обратно к нему, принося с собой удовольствие и радость воссоединения.

– Откуда ты все это знаешь? – удивленно спросил я. Ранее мне не доводилось настолько глубоко погружаться в историю Барлионы, и теперь вся информация впитывалась моим мозгом, как вода губкой.

– В нескольких километрах отсюда находится портал поглощения. Частичка Хаоса, в которую попадают погибшие. Портал забирает всех существ, кроме отмеченных метками. Нам и остается, что бродить, общаться и делиться информацией. Пять месяцев ничегонеделанья сводят с ума, если не разговаривать. Но есть счастливчики, у которых срок возрождения короткий. Недавно познакомился с одним таким – босс Подземелья, Гигантский Богомол. Попадает сюда каждую неделю, он рассказал, что после возрождения мы не помним ничего о Небытии. Смерть, тьма и новая жизнь – это все, что останется в памяти. Зато вернувшись сюда, мы вновь обретаем память целиком. Такой вот жизненный круговорот информации.

– Что хотел от меня Прислужник? И почему переговоры, а не требования? Кстати, глупый вопрос, наверно, почему ты? Это существо возникло у тебя на пути и сказала – иди к Шаману, начни переговоры?

– Я... Нет, все было... – Кондратий замешкался, захлопал глазами, стараясь понять, отчего он предстал передо мной, даже отступил на пару шагов назад, словно я мог наброситься на него.

– ТЫ НЕ МОЖЕШЬ ДОЛГО РАЗГОВАРИВАТЬ СО МНОЙ! – прозвучал ответ, уронивший меня на колени. Все параметры и характеристики устремились к нулю, застыв на отметке 10 %, и я едва ли не впервые с момента игры в Барлиону пожелал мира и удачи неизвестному технику, настроившему мою капсулу на игру без боли.

– Я понял, – прохрипел я, вливая в себя стремительно уменьшающийся запас зелий на Жизнь.

– Прислужник Хаоса знает, что тебе нужно. Шестеро призраков медленно, но уверенно двигаются к своему последнему пристанищу. Времени практически не осталось. Тебе предлагают сделку – ты выполняешь два поручения и забираешь призраков с собой.

– ?..

– Махан, пойми, это не я придумал. Мало того, я ничего не буду помнить, когда вернусь в Барлиону, поэтому решай сам. Первое, что тебе нужно сделать, – принести в жертву это существо. – Кондратий указал на Гердома. Орк напрягся. – Просто столкни его с тропинки. Он вернется туда, откуда ты его вырвал. Если ты примешь форму Дракона, то сможешь его коснуться.

– Понятно, – протянул я. – Что со вторым заданием?

Кондратий вздохнул, набираясь сил, после чего выпалил:

– Тебе нужно возместить каждую похищенную душу. Принести жертву. По тысяче смертей за каждого.

– Что?!

– Для того чтобы тебе было легче выполнить это задание, – продолжил Кондратий, закрыв глаза, сжав кулаки и нехотя выплевывая слова. – Прислужник передает тебе координаты Ликвидатора. Тебе нужно настроить его и уничтожить необходимое количество городов. Маги не ждут атаки еще два года, поэтому проблем у тебя не будет.

Маги, два года, города... словно по щелчку мозаика сложилась в четкий рисунок. Ликвидатор – это устройство, раз в пятьдесят лет создающее темный туман, о котором говорил Верховный Маг Анхурса. Устройство для уничтожения городов. Веселая перспектива – прослыть Разрушителем на всю Барлиону.

– Что скажешь? – открыв глаза, спросил Кондратий. – Достойная цена за возвращение шестерых разумных из мира мертвых?

– Нужно торговаться. Десять за одного, – съязвил я, прекрасно понимая, что у меня не получится отправить в Небытие даже одного разумного. Иначе можно сразу же удалять Шамана – Элуна, Император и Властелин такого не простят. Возможно, только Гераника обрадуется моим действиям. Хм... Гераника...

– ТЫСЯЧА! – безапелляционно прогремел громогласный голос, приняв мои слова за чистую монету. Наверно, нужно сделать себе табличку «Сарказм» и доставать ее в правильных моментах.

– Махан! – гневно воскликнул Кондратий, но меня понесло:

– Пятьдесят! Я не прошу вернуть Кармадонта – только он стоит тысячу душ. Все остальные – мелочовка. Тем более стражники! Пятьдесят – это максимальная стоимость.

– ПЯТЬСОТ! – после длительной паузы произнес Прислужник Хаоса. Кондратий и Гердом ненавидяще смотрели на меня, как на последнее существо мира. Но к этому моменту у меня уже был план, и я собирался следовать ему до последнего!

– Только из уважения к представителю создателя всего сущего – сотня. Сотня душ за одного стражника!

Пауза.

– ДВЕСТИ!

– Согласен! Но у меня есть два условия, – с трудом скрывая торжество, прокричал я. – Первое – мне нужно посмотреть на стражников, чтобы убедиться в том, что они еще не развоплотились. Второе – я забираю Гердома.

– НЕТ! – меня вновь уронило на землю. – ОН БУДЕТ УНИЧТОЖЕН!

Прочь улыбка! Торгуемся!

– Не понимаю, для чего ты отправлял Кондратия, если разговариваешь сам, – проворчал я, вливая в себя последние остатки зелий. – Щаз сдохну и все переговоры насмарку. Гердом идет со мной. Тысяча двести душ – вполне разумная цена за семерых. Показывай стражников!

– Ты изменился, – выплюнул Кондратий, пока хозяин Небытия принимал решение. – Махан, которого я знал, никогда бы не сделал этого.

– Даже хорошо, что ты ничего помнить не будешь. Как пользоваться Ликвидатором?

– За Гердома требуют еще двести душ, – проигнорировал Кондратий мой вопрос. Пиктограмма карты призывно мигала, предлагая ознакомиться с обновлением. В сторону. Сейчас не до нее.

– Хорошо, – легко согласился я. – Итак, мы сошлись на цифре тысяча четыреста штук. Где мои стражники?

– Смотри, – в тумане образовался проход, ведущий в бесконечность. На том краю бесконечности показались несколько силуэтов. Расстояние между нами было настолько огромным, что фигуры казались застывшими. – Ты удовлетворен?

– Что это? – удивился я, когда проход исчез. – Это вообще где? Показали какие-то непонятные силуэты, ничего четкого. Это вообще они? Меня что, хотят надурить?

– Думай, что говоришь! – воскликнул Кондратий. – Это Прислужник Хаоса, родоначальника всего сущего!

– В том числе лжи и обмана, – парировал я. – Их ведь тоже он создал?

– Что ты хочешь? – спросил через Кондратия Прислужник.

– Увидеть их на расстоянии вытянутой руки. Убедиться, что они именно те, кого я ищу. Тогда можно разговаривать дальше.

– ТЫ НАГЛ, ШАМАН! – не сдержался хозяин Небытия.

– Я отстаиваю свои интересы.

**Получены улучшения навыков:**

**+2 специальности Торговля. Итого 21.**

**+2 характеристики Харизма. Итого 82.**

**– СМОТРИ! – вокруг меня все завертелось, Кондратий и Гердом исчезли в неизвестном направлении, когда же все успокоилось, на расстоянии вытянутой руки я увидел шестерых уныло бредущих стражников. Включая Оглоблю.**

– Тысяча четыреста душ, Махан. У тебя восемнадцать часов, – произнес появившийся рядом Кондратий. Гердом не отставал от него ни на шаг, вновь пару раз попробовав проткнуть меня мной же созданным мечом. Что же орки за существа такие?

– Как отсюда выбраться? – уточнил я, сдерживая волнение. Игорь прекрасно знает меня, поэтому он никогда бы не пошел на то, чтобы создать такое задание. Нужно думать!

– Если ты пойдешь от портала, – пояснил Кондратий, стараясь не смотреть в мою сторону, – то через десять секунд тебя выкинет в Барлиону.

– Гердом?

– Он чем-то от тебя отличается? – вновь выплюнул Кондратий. – Десять секунд в обратную сторону и он свободен от власти Прислужника Хаоса. Зачем он тебе, убийца?

– Тапочки подносить! – не сдержался я. Меня еще жизни учить будут!

Кондратий умолк, явно выдумывая речь, поэтому я обратился к орку:

– Ты готов выполнять мои приказания?

Широко раздувая ноздри, стараясь сдержать буйный нрав, орк гордо поднял голову и пробасил:

– Гердом Стальная секира никогда не будет подносить тапочки! Я с радостью вернусь в Хаос, не потеряв честь!

Убейте меня кто-нибудь!

– ТЫ. БУДЕШЬ. ВЫПОЛНЯТЬ. МОИ. ПРИКАЗЫ! – Даже не прокричал – прорычал я, с трудом выдавливая из себя слова. Отмахнувшись от очередного сообщения об увеличении Харизмы на 2 единицы, я одним огромным прыжком догнал ушедших от нас стражников, на ходу открыл Конструктор и спроецировал в него всю шестерку. Внешний вид стражников до этого момента был для меня загадкой. Для того чтобы пойти наперекор Прислужнику, мне нужно было их увидеть, в том числе и Оглоблю, – со дня нашего знакомства он сильно подрос и изменился. Нужно действовать быстро, пока Имитатор, отвечающий за Прислужника, не понял, что я задумал.

Все, что мне нужно – где-то найти десять секунд.

– Не-е-ет! – раздался дикий вопль шести глоток, а исходящий свет разорвал туман Небытия в клочья. Не медлить! Я расправил крылья и только сейчас понял, что успел превратиться в Дракона. Фиг с ним! Оторвавшись от тропинки, я спланировал на стражников и сгреб их в охапку. Всех шестерых. Гердом находился в десяти метрах, поэтому я взмахнул крыльями, схватил орка зубами за ноги, прокусив их до кости, а возможно, и вместе с костями, после чего рванул прочь из центра.

Секунда!

– Махан! – крик Кондратия, затихший вдалеке. Плевать!

Третья!

– ЧТО?! – Прислужник Хаоса непозволительно быстро пришел в себя, удивленно взирая на мой побег.

Шестая!

– ШАМАН, ТЫ НАРУШАЕШЬ ДОГОВОР! – Полоса жизни орка и стражников просела наполовину. Они повисли безвольными куклами, не мешая мне стремительно уноситься прочь из центра Небытия. В форме Дракона на меня не действовал голос хозяина Небытия. Хоть какая-то радость.

Девятая!

– СОГЛАШЕНИЕ РАСТОРГНУТО! ТЫ БУДЕШЬ НАКАЗА...

Десятая!

**Вы покинули Небытие против воли его хозяина. Отныне данная локация для вас закрыта.**

Разбрасывая в сторону скамейки, свечи, игроков и прочую мелочь, я грузно рухнул в главном зале храма Элуны. Так и не пришедшие в себя стражники вывалились из лап, показавшись по полу как чурбаны, я выплюнул Гердома и оскалится – уровень Жизни орка был практически на нуле.

– *Настя, помоги!* – проорал я в пространство, отправляя призыв. Мне срочно нужен лекарь, способный восстановить уровень.

– Что делать? – Настя появилась мгновенно, не успев превратиться обратно в человека. Раздались изумленные возгласы игроков, впервые вживую увидевших Сирену и Дракона. Я указал рукой на Гердома, удивительным образом все еще не вернувшегося в Небытие. Орк изо всех сил цеплялся зубами за новую возможность остаться в Барлионе.

– Махан, кто это?! – удивленно воскликнула Анастасия. Ее действия не приносили результата – орк хрипел на полу, уровень Жизни опустился до 3 % и целенаправленно полз вниз, возникающие светлые всполохи ничего не приносили, разве что орк хрипеть начинал более протяжно и надрывисто. – Какого черта! Он Зомби!

ЧТО?!

– Что здесь происходит? – звонкий голос Елизаветы заставил умолкнуть храм. Я тупо смотрел на свойства Гердома и не знал, что делать: Темный Воин-Зомби. 120-й уровень, с каждой секундой сгорающий в свете храма Элуны. Еще и Анастасия ему добавила своим лечением!

– Махан, ты вернулся? – удивилась Елизавета. – Так быстро? У тебя что, не...

– Мама! – раздался едва слышимый протяжный голос Оглобли.

– Сынок! – мгновенно превратившись из Верховной Жрицы в мать, Елизавета ринулась к одному из стражников. Рухнув на колени, она прижала его к себе, но тут же отстранилась.

– Только не это! – набатом прозвучал тихий шепот Лизы. Я оторвал взгляд от хрипящего Гердома, сосредоточился на Оглобле и не сдержался:

– Твою мать!

Свойства сына Верховной Жрицы Элуны были красноречивей любых ругательств: Жрец-Зомби. 250-й уровень.



## Глава 4

### Предвестник

– Дим, что ты наделал? – тихонько спросила Анастария, переводя взгляд с ошарашенной Елизаветы на меня и обратно.

– Вытащил их из Небытия, – пробурчал я, проверив, что все стражники стали Зомби. – На мой взгляд, лучше так, чем совсем никак.

– Хорошо, с ними разберемся чуть позже. Почему орку плохо?

Взгляд перешел на Гердома – он продолжал корчиться на полу. Уровень Жизни скатился до двух процентов, ртом шла пена, глаза закатились, но орк упорно цеплялся за жизнь.

– Я вытаскиваю его, разберись с Елизаветой! Потом все расскажу, – я схватил ноги Гердома, под ошеломленный моей наглостью взгляд Анастарии активировал портал Предвестника и прыгнул прямо в центр столицы Картоса. Если орку плохо от света Элуны, возможно, ему станет лучше от тьмы Тартара?

Что мне понравилось, едва я вступил на каменную брусчатку Безымянного – орк перестал хрипеть и пускать пену, уровень его Жизни застыл, однако на этом хорошие новости закончились. Плохие вышли на первый план – зеленая морда орка пошла серыми полосками и язвами.

– Враг в городе! – рядом с нами вырос отряд стражников Безымянного, направив пики на сереющего орка. Что за черт?! Если стражники-Минотавры не приняли Гердома за своего, значит, со Жрецами Тартара тоже могут возникнуть проблемы...

– Остановитесь! – прокричал я, спасая орка. – Мне нужна помощь!

– Мы не помогаем слугам Мрака и их прислужникам! – гневно пробасил глава стражников, однако пики прекратили угрожающе приближаться к орку.

– Дим, ты где? Елизавета закрылась в кабинете и никого не пускает. Жрицы в шоке.

– Насть, тяни время. Я в Безымянном. Вытащи Флейту, она – Зомби, может, что подскажет.

– Я не слуга Мрака! И не его прислужник! – прокричал я стражникам.

– Речь не о тебе, Шаман! Ты привел в город это существо, – Минотавр указал на Гердома. – Оно должно быть уничтожено! Слугам Мрака не место в Безымянном!

Я чертыхнулся – сегодня явно не мой день! Мало того что стражников превратил в Зомби, так еще и Гердом оказался представителем Мрака! Понятно, почему на него неблагоприятно действует свет Элуны. Удивительно, как орк вообще выжил в главном храме богини!

Понимая, что ждать чуда в Безымянном больше не стоит, я прыгнул в окрестности Альтамеда. Мне нужно попробовать последнее средство по спасению Гердома. Лекари Малабара и Картоса не помогли, не их профиль. Им бы моего орка на костер или дыбу, а не лечить. Остается только один вариант, который мне очень не нравится. Который чреват санкциями со стороны Элуны и Тартара. Который не светит ничем, кроме неприятностей. Но мне удалось вытащить орка из лап смерти, поэтому гордость не позволит разрешить ей наложить свои загребушие лапки на моего подопечного. Тем более через пару минут после спасения.

– Хозяин, враг! – в голове пронеслась мысль Серой Смерти и нас тут же окружила стая волков. Моих волков. Умеющих, что самое удивительное, общаться! Нужно изучить этот вопрос детальнее.

– Охранять, не нападать! – приказал я, оберегая Гердома. Бросил печальный взгляд на Альтамеда, отошел на всякий случай на пару метров от Гердома, пару раз глубоко вздохнул, вентилируя легкие, а по сути – оттягивая момент. Наконец я выпалил:

– Гераника, взываю к тебе! Мне нужна твоя помощь!

Практически ничего не произошло. С небес не посыпались огненные стрелы, земля не разверзлась, лес не перестал быть зеленым, а небо синим. Только волки, поджав хвосты и скуля, словно побитые щенки, ринулись прочь, оставив ошестинившуюся и вздыбившуюся Серую Смерть в гордом одиночестве. Она не бросила своего хозяина! Чувствую, кому-то из ее стаи сегодня достанется!

– ВРАГ! – где-то на границе слышимости проорал местный Хранитель, после чего удаляющиеся тяжелые шаги охарактеризовали его как опытного и мудрого правителя этих земель – кто добровольно будет вступать в битву с заведомо более сильным противником? Тактически грамотным решением является отход на безопасное расстояние и оценка обстановки. Что Хранитель сейчас и делает, улепетывая отсюда со всех ног. Если они у него есть...

– Ты звал меня, мой несостоявшийся ученик? – спросил Гераника вполне обыденным тоном, больше подходящим для общения между друзьями или коллегами, чем между двумя заклятыми врагами. Теми, кем мы были до Катаклизма. Гераника явился ко мне одетым с иголочки – черный бархатный костюм, лакированные туфли, красный галстук, трость, идеальная прическа. Внешность Гераники вызывала симпатию, но никак не страх. Кому сказать, что это он является одним из самых страшных существ Барлионы – засмеют.

– Мне удалось вырвать из Небытия твоего воина, – я указал на Гердома. – Мои знакомые не могут его вылечить – с Мраком никто не работает. Нужна твоя помощь.

– Как интересно, – Гераника обошел вокруг Гердома, не обращая внимания на зарычавшую Серую Смерть. – Зачем тебе мой павший воин?

– Когда я его вытаскивал, то не знал, что он твой. В Небытии все тени серы.

– Я понял – тебе жалко уничтожить существо, которое ты сам же создал? – догадался Гераника. – Спешу тебя огорчить – я не собираюсь его лечить. Он мне не нужен. Зомби, всего 120-й уровень... Пустышка! Но мы можем договориться.

– О чем? – я недоверчиво нахмурил брови.

– Ты можешь вылечить его сам, – усмехнулся Гераника. – Я тебя научу!

– Я не стану слугой Мрака! – отрезал я.

– Пф... Мрак, свет, тьма, – пренебрежительно фыркнул Гераника, – это всего лишь названия. Названия одного и того же. Ты был в Небытии – знаешь, к чему в итоге все приведет. Мы вышли из Хаоса и в него вернемся.

– Я не стану слугой Мрака, – вновь произнес я, хотя мой тон больше походил на рык.

– Да нужен ты мне! Я покажу тебе, каким образом лечить моих подданных, дальше разбейся сам – использовать мой дар или нет. Если ты собираешься спасти этого Зомби – вылечи его. Нет – пустьдохнет! Тоже мне принцесса – тут буду, тут не буду! Прими решение, Шаман! Ты идешь до конца, или останавливаешься сейчас?

**Получена новая способность: Вызов Малой лечебной тени. Вы временно отрицаете Духов Предков и вызываете к теням, разрывая сущность на клочья. Стоимость призыва... Стоимость лечения... Возможно использовать везде, кроме центральных дворцов Империй. Любой вызов Тени уменьшает Репутацию со всеми фракциями материка Кальрагон на 50 единиц. При достижении «Ненависть» с любой фракцией за вами отправится боевой отряд.**

**Открыта фракция «Повелитель Мрака». Текущая Репутация: Ненависть.**

**Первый вызов боевой и лечебной тени является тестовым и не уменьшает Репутацию.**

– Сам разберешься, когда и зачем использовать мой дар, – ухмыльнулся Гераника, с удовольствием отмечая мое вытянутое лицо. По аналогии с лечебной Тенью

**мне выдали малую боевую, и сейчас я не знал, что делать. Для чего это все? Я не просил! Подождав пару секунд, Гераника картинно поднял бровь и спросил:**

– Ты собираешься возвращать моего бойца в нормальное состояние или продолжим играть в молодых и неопытных влюбленных на первом свидании?

Перед глазами появилась книга заклинаний. Толстая красная черта разделяла ее листы на две части: блоки Духов и Теней. В верхней половине страницы была нарисована красочная и искрящаяся пиктограмма Духов, в то время как в нижней располагалась мрачная и унылая пиктограмма Тени, похожая на плевок чего-то неприятного и грязного. Стандартным игровым функционалом книга, включая пустые страницы, была разделена на две части. Что заставляло сделать неутешительный вывод – Корпорация предоставила игрокам возможность играть с Тенями. Что в ближайшем будущем явит Барлионе огромную армию последователей Мрака, собранную из Свободных жителей. Что в свою очередь спровоцирует новую волну ПВП. Игроки начнут резать друг друга, как капусту. Это Тени. Они могут использоваться везде. Даже в городе...

Послышался хрип Гердома и уровень его Жизни скакнул к 1 %. Перед глазами появился таймер: 60... 59... 58...

Минута, чтобы принять решение.

Использование Тени было простым до безобразия – достаточно протянуть руку в сторону потенциального больного, активировать вызов и можно наслаждаться результатом. Никаких плясок с бубном, никаких требований по уровню Интеллекта. Просто рука и вызов.

34... 33... 32...

Гераника со скучающим видом осматривал мой замок, всем своим видом демонстрируя свое отсутствие. Знаков и видений со стороны сильных мира сего не было, ощущения молчали в тряпочку, словно не происходило ничего важного и судьбоносного, поэтому я чертыхнулся, направил руку на Гердома и вжал пиктограмму теневого лечения. Первый вызов безопасен.

Мир исчез. Перед глазами начали проноситься образы, сменяющие друг друга с невообразимой быстротой. Едва глаз успевал зацепиться за какой-либо предмет, как он тут же исчезал, сменяясь другим. Белоснежный трон. Скалящийся зеленый монстр. Падающий метеорит. Взрыв. Окровавленное и обугленное существо, стоящее на двух ногах и опирающееся на какую-то палку. Туман. Пещера. Кристалл.

Мельтешение закончилось. Перед глазами возник огромный полупрозрачный красный кристалл, висящий в воздухе и источающий удивительный свет. Если бы представители фракции Амуры, занимающиеся проведением праздника «День всех влюбленных», увидели это чудо, их внутренние зоопарки сошли бы с ума от желания его заполучить. Кристалл в форме сердечка, которое так любят рисовать влюбленные девушки. Что может быть милее?

Наваждение исчезло так же внезапно, как и появилось. Я с удивлением уставился на собственную руку, из которой к Гердому потянулась Тень, похожая на толстую змею. Едва она коснулась орка, как окрестности разорвал его дикий крик – Тени достали орка даже в беспмятстве. Крик был настолько ярким, насыщенным эмоциями, мольбой о помощи, что я с трудом заставил себя не отдернуть руку, прерывая вызов. Тень окутывала орка неспешно, словно наслаждаясь агонией. Наконец она добралась до головы и крик захлебнулся. Орк полностью погрузился в Тень, превратившись в уродливый кокон бабочки-однодневки.

– Сегодня нужно ждать очередного метеорита и Катаклизма. Шаман решил призвать Тень, – с удивлением произнес Гераника, подходя к Гердому. Вызов завершился, однако орк не думал оживать. Он вообще ничего не думал. Кокон взлетел на метровую высоту и постоянно изгибался в разные стороны, словно существо внутри продолжало биться в агонии. Только сейчас я заметил, что Серая Смерть продолжает стоять рядом с нами, скалясь на Геранику.

– Давай посмотрим, кого ты вырвал из лап Небытия, – деловито продолжил Гераника, коснувшись кокона. Послышался резкий хлопок и на землю грузно рухнуло тело орка.

**Репутация с Повелителем Мрака изменена. Текущее значение «Все сложно».**

– Махан, даже не знаю, как тебя благодарить за такой подарок! – довольно протянул Гераника, разглядывая неподвижное тело. Я подался вперед. На земле валялось существо, примерно в полтора-два раза массивнее, чем прошлый орк, уровень Жизни был полон, свойства скрыты, в общем, непонятно, что у меня получилось натворить. Нужно смотреть.

– *Хозяин уходит во Мрак?* – мысленный вопрос от Серой Смерти был настолько неожиданным, что я на мгновение замер.

– Нет, – произнес я вслух после нескольких попыток ответить мысленно. Теперь окончательно стало понятно, что волчица разумна.

– *Хозяин оживил воина Мрака.*

– Я знаю. Это не делает меня слугой Мрака.

– Знаешь, Махан, разговор с самим собой – очень характерный симптом одной умственной болезни, – Гераника тут же воспользовался случаем поглумиться, вклиниваясь в наш диалог. – Могу подарить красивую белую рубашку с длинными рукавами.

– Очень смешно. Забирай его и проваливай, – огрызнулся я.

– Как же я уйду, не отблагодарив тебя за нового Генерала? Ты подарил моей армии военачальника, теперь мой черед делать подарки.

После слов Гераники свойства Гердома стали доступны, и я едва сдержал эмоции. Они хотели накрыть меня с головой и заставить материться на весь свет, поминая разработчиков и конкретно Игоря недобрым словом. Игроки меня убьют.

**Генерал армий Мрака. Класс: Теневой орк. Уровень: 750. Создал: Махан.**

– Предметы тебе дарить бесполезно – не возьмешь, – продолжил Гераника. – Титулы, звания, земли... Все это тлен. Я знаю!

– Повелитель, я готов служить! – пробасил орк, обрывая восторженный возглас Гераники. Гердом с трудом поднялся на ноги, качнулся, оперся на огромный двуручный ятаган, в который превратился мой меч, покачнулся, удержал равновесие и тяжело вздохнул. Сил на то, чтобы сделать хоть один шаг, у орка уже не было.

– Послужишь, еще как послужишь. – Гераника сделал несколько пассов руками, и Гердом исчез в портале. – Так, с одним покончено, теперь с тобой.

– Мне ничего от тебя не нужно!

– Даже информация?

– Ты хочешь рассказать, как взять Армард? – не смог сдержать я ухмылки.

– Нет, Шаман. Зачем тебе Армард, если у тебя есть Альтамеда? Все намного интересней. У тебя на руках шесть Зомби, верно?

– Откуда... Да, – я выключил эмоции и старался воспринимать речь Повелителя как старое кино, просмотренное сто раз. Ибо сейчас мне скажут очередную гадость.

– В Картосе проживает существо по имени Кнуклеар. Когда-то он был Монахом-троллем, безумным отшельником, одним из радикальных патриотов Картоса. Но судьба сыграла с ним злую шутку, превратив в Зомби. Кнуклеар не смирился и превратился обратно в тролля. Затем обратно в Зомби. Затем обратно в тролля. Потом ему надоело превращаться туда-сюда, он вновь стал Зомби и сейчас обучает молодых Монахов. Если ты найдешь к нему подход, то сможешь узнать, как превратить шесть новоиспеченных Зомби обратно в живых существ. Это достойная информация за моего Генерала.

**Задание «Возвращение погибших стражников» обновлено.**

– Собственно говоря, на этом все, – закончил Гераника, оставив меня в недоумевающем положении в третий раз. Вся эта история была заранее спланирована Игорем?! Он знал, что я вызову Геранику и приму его условия? – Через пару недель встретимся на турнире. Гердом покажет, на что он способен. До встречи, мой будущий союзник!

– *Дим, Елизавета вышла из кабинета. Она не признает сына*, – промелькнула мысль Анастасии. – *Говорит, что ее сын погиб и то существо, что ты притащил – не Оглобля.*

– *Насть, тащи меня! Есть новая информация.*

– ...изгнать их! Мое решение вступает в силу... О! Махан! Тебя тоже ждет... – Елизавета в образе Снежной королевы взирала на окружающий мир, не замечая, или не желая замечать ничего вокруг. Оглобля сидел на полу и рыдал, закрыв лицо ладонями. Пятеро стражников, вытасненных из Небытия, угрюмо стояли одной кучкой у дальней стены, исподлобья поглядывая на Верховную Жрицу. Порядка пятидесяти игроков набилось в главный зал, не желая упустить зрелище. От них нас отделяла незримая черта, которую игроки не переступали. То ли функциональность не позволяла, то ли боялись нарваться на гнев Верховной Жрицы. Получившаяся площадка вполне подходила для того, чтобы вершить правосудие в том виде, каким его понимала Елизавета – покарать неугодных стражников и одного наглого Шамана. Мешало только одно – Шаман не собирался принимать на себя гнев НПС. У меня были другие планы на вечер.

– Я знаю, как вернуть им жизнь! – прокричал я, прерывая Лизу. – Оглобля вновь станет человеком!

Повисла тишина. Лиза застыла с вытянутой в мою сторону рукой, осмысливая слова. Стражники перевели угрюмый взгляд на меня, даже Оглобля прекратил рыдать, показав из-под ладоней заплаканное лицо. Какой же он стражник? Ребенок!

– Каким образом ты планируешь это сделать? – спросила Анастасия спустя некоторое время. Пауза затягивалась, ни Елизавета, ни ближайшие ее прислужники не собирались начинать диалог, поэтому Настя начала спасать положение.

– В Картосе живет Кнуклеар, учитель Монахов... – Я пересказал историю тролля, не вдаваясь в подробности источника информации. – Те, кого я вырвал из Небытия, смогут вновь стать живыми!

Вновь тишина.

– Оглобля, нам нужно двигаться. Время не ждет. – Я подошел к мальчику и протянул руку, предлагая подняться. Перед глазами продолжал висеть таймер, отсчитывающий время выполнения задания, поэтому нужно торопиться. Осталось каких-то 20 часов.

– Махан, разве такое возможно? – плаксиво спросил Оглобля, утерев рукавом вытекающие из носа сопли.

– Нашел что спросить. В Барлионе нет невозможных вещей. Служивые, а вам личное приглашение нужно? – я повернулся к угрюмым стражникам. – Отделение, становись!

Рефлексы, заложенные в Имитаторов, сработали на отлично – вся шестерка, включая Оглоблю, выстроилась в две шеренги по три человека. Стражники заметно приободрились – взгляд приобрел осмысленное выражение, спина выпрямилась, руки перестали дрожать. Если бы не радикально белый цвет лица, контрастировавший с золотистыми кирасами, опознать Зомби было бы невозможно. При условии, что никто не умеет читать свойства.

– Верховная Жрица! – браво обратился я к Лизе, зарядившись четким поведением стражников. – Разрешите покинуть храм без замечаний!

– Разрешаю. Ой! – вырвалось у Елизаветы, после чего она густо покраснела.

– Отряд, напра-во! За мной шагом марш!

Игроки, толпившиеся у прохода и загораживающие его, исчезли, словно по мановению волшебной палочки, однако мне это было не нужно. Зачем ходить ногами, если есть замечательное устройство под названием замковый телепорт? Я достал амулет связи и скомандовал:

– Вилтрас, строй портал. У нас гости...

Прибыв в замок, я заказал в «Золотой подкове» ужин, рухнул на кресло, закрыл глаза и тяжело вздохнул. Вилтрас взял на себя Зомби, вызвавшись устроить им экскурсию по замку. Глаза стражников загорелись – побывать в Альтамеде не каждому дано. Может, забрать их себе? Рргорд придумает им занятие, они органично впишутся... Нет, все это потом – сейчас мне нужно время, чтобы прийти в себя. Подумать только – я вернулся в Барлиону менее десяти часов назад, а уже произошло столько событий, что другому игроку хватило бы на месяц! Прямо сейчас мне следовало бы поговорить с Артемом Сергеевичем, обозначив направления развития клана после Катаклизма, но он еще сидел во дворце и обсуждал организацию турнира. Черт меня дернул предложить его!

– Дим, мы начали проходить Гробницу, – голос Анастасии вырвал меня из сладкой неги. Кажется, я даже задремал.

– «Мы» – это кто? – недоуменно спросил я, не разобравшись спросонья. Тут до меня дошло – Феникс! – Как успехи? Кстати, вы же хотели начать вечером? Почему передумали?

Нужно относиться к игре спокойней. У меня нет ресурсов, чтобы пройти Гробницу. Боевые отряды есть только у Феникса, поэтому нет ничего удивительного в том, что они начали прохождение.

– Это был тестовый проход, мы никого не собирались убивать. Нужно было посмотреть, что находится внутри.

– Судя по твоему виду, внутри что-то нестандартное. Давай, не томи.

– В Гробнице невозможно пользоваться стандартными средствами освещения. Ни факелы, ни магические светлячки, ни флюоресцирующий мох там не работают. Их никто не видит. В Гробнице стоит абсолютная темнота. Пол каменный, стен мы не нащупали, словно попали на открытую площадку. Один из наших Разбойников на карачках пополз вперед, но был уничтожен. На него сверху упала плита. Второго какой-то маятник столкнул в бездну – судя по всему, пол представляет собой каменный лабиринт. Обе смерти стоили уровня каждому.

– ЧТО?

– При попадании в Гробницу возникает сообщение, что внутри действует хитрая система. Каждая смерть снимает с игрока один уровень. Но только в рамках Гробницы – как только игрок выходит в общий мир, уровень возвращается.

– При этом, когда он возвращается обратно, – уровень вновь уменьшается, – догадался я.

– Поэтому я была в форме Сирены, когда ты меня вытащил. Маятников в Гробнице очень много. Они постоянно норовят кого-то спихнуть. Меня держали за хвост, пока я ползла вперед, нащупывая дорогу. Но и это не самое главное. Рано или поздно мы смогли бы нарисовать карту Подземелья – привлекли бы молодых игроков, которым плевать на уровни. Возместили бы им потерю Опыта. Главное в Гробнице то, что пол постоянно движется. Меняется. Как и маятники или падающие из ниоткуда плиты. Это чудовищный лабиринт, я понятия не имею, как его проходить. Нужно думать.

– Внутри света вообще нет? – уточнил я.

– Вообще. Я перепробовала много источников, даже костер разожгла. Ноль.

– Может, в Гробнице нет света, потому что вы проходили без меня? – предположил я.

– Не влияет это никак, – в сердцах крикнула Настя. – Статус «Изначальный» действует только на добычу. Поверь – ты не первый изначальный, которого я встречаю за все время игры. Третий. С одним нам удалось договориться, с другим нет. Но оба Подземелья были пройдены. Так что дело не в тебе. Что-то я упускаю, что-то очень важное... Вечером мы никуда не пойдем – до тех пор, пока я не придумаю, как пройти эту площадку, смысла соваться в Гробницу нет.

Настя рухнула на трон, покачивая головой и что-то бормоча под нос. Я растерялся. В данный момент передо мной находилась не железная машина или мощный мозговой центр, умеющий выдавать по сотне вариантов действий в минуту, а обычная девушка, у которой что-

то не получалось. Перемена была настолько разительной, что я непроизвольно встал с кресла, подошел к Насте, взял ее ладони в свои, стараясь их обогреть. За всей красотой Барлионы как-то я забыл, что Настя тоже человек. Имеющий право на проигрыш. При этом не привыкший проигрывать.

– Все будет хорошо, – на автомате я начал ее успокаивать, говорить глупости, потом обнял и как-то внезапно мы оба оказались в реальном мире. Крышка кокона ушла в сторону, провода отсоединились, мы вылетели из капсул и... Как же хорошо, что таймер выполнения задания останавливается, когда игрок находится в реальном мире...

Задержались в реальности мы надолго...

– У тебя красивый замок, – возбужденно произнес Оглобля. Печаль, горечь и покорность судьбе выветрились из его разума, словно знания из головы студента, сдавшего экзамен. Оглобля вновь начал походить на парня, с которым мы проводили много времени в Колотовке.

– Есть такое дело, – я потрепал непоседу по голове. Оглобля запустил руки в шерсть Серой Смерти, принявшись ее чесать и гладить, отчего волчица зажмурила глаза и едва не мурчала, как кот. Столь активного и доброжелательного отношения к себе ей не доводилось испытывать ранее.

– Махан, скажи, почему я стал Жрецом? – Оглобля с трудом оторвался от волчицы и поднял вопросительный взгляд на меня. – Мама говорила, что во мне нет ничего божественного, что богиня меня не слышит. Я даже в Воины подался, а тут такое...

– Какое такое? – осторожно спросил я.

– Даже не знаю, как объяснить... В Анхурсе ничего не было, но здесь, когда я с Вилтрасом познакомился, словно откровение нашло. Гоблин стал виден, как на ладони – его терзания, стремления, испытываемое уважение к господину. Еще стало понятно, что Вилтрас очень негативно относится к своему богу. Не знаю, видишь ты или нет, но над головой твоего дворцового сияет негативная линия отношений. Она прямо кричит – перед тобой существо, которого не любит бог. Или которое не любит своего бога, я до конца не разобрался. Понятия не имею, почему я это вижу только у него. Ни у тебя, ни у моих друзей-стражников такой полоски нет.

– Полоска? Как она выглядит? – недоуменно переспросил я. Если НПС начинает видеть полосу Жизни или Репутации, значит, где-то что-то сломалось. И об этом нужно срочно проинформировать администрацию.

– Ну... Полоска – это я ее так назвал, – смутился Оглобля, успокаивая мой возбудившийся разум. Еще на заре появления игр с полным погружением разворачивались целые баталии между учеными мужами, рвавшими на себе и друг на друге бороды в попытке доказать свою точку зрения. Одни говорили, что человечество ждет срыв – полное перемещение сознания в игру. Вторые – что ничего такого не произойдет и потерявшим разум коллегам нужно обратиться в специализированное учреждение. Пикеты, митинги, протесты – чего только не было двадцать лет назад. Я был еще маленьким, несмышленным, поэтому не понимал ничего и просто наслаждался огромным ворохом фантастической литературы, появившейся как отражение тогдашней действительности. Дмитрий Рус, Руслан Михайлов, Андрей Васильев – произведения этих людей прочно засели в моем сознании, зародив любовь к компьютерным играм. Хорошо, что предсказываемое ими будущее так и не наступило. – Просто не могу описать правильно. Она такая... С завитушками, красная, переплетена вся, на ней страшные изображения нарисованы, черепа какие-то, зубы, очень тяжело сконцентрироваться и поймать ее в фокус. Она все время плывет, как мираж. В чем я уверен – она есть только над Вилтрасом.

– Над Рргордом полоска тоже есть? – наугад спросил я. Вилтрас – гоблин. Существо, крайне редко встречающееся на просторах Малабара. Зато в Картосе гоблинов как шишек в лесу. Что, если, превратившись в Зомби, Оглобля стал Жрецом не Элуны, а Тартара?

– Кто это? – смешно нахмурился Оглобля, стараясь казаться взрослее.

## **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.