



ВСЕЛЕННАЯ ИКС

КНИГА 3



СЕРГЕЙ ЗАЙЦЕВ

ИСКАТЕЛЬ

Сергей Зайцев

Искатель. Вселенная ИКС

«Издательские решения»

Зайцев С.

Искатель. Вселенная ИКС / С. Зайцев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-833817-5

Небесный Архипелаг — мир из бесчисленных летающих островов, парящих над облачной бездной. Здесь нашли пристанище разные цивилизации, необычные расы, причудливые государства и своеобразные клановые союзы. Зубоскалу вновь предстоит непростая задача: отыскать свой клан «Охотники за удачей» в этом мире все равно, что найти иголку в стоге сена. Но отступить некуда, а значит, придется снова запастись терпением и задействовать смекалку для достижения цели.

ISBN 978-5-44-833817-5

© Зайцев С.
© Издательские решения

Содержание

Глава 1. Осколок реальности	6
Глава 2. Попытка выжить	13
Глава 3. Томительное ожидание	20
Глава 4. Шаг в неизвестность	32
Глава 5. Нечаянная жертва	43
Глава 6. Ночевка	51
Глава 7. Воздушный корабль	59
Конец ознакомительного фрагмента.	62

Искатель Вселенная ИКС

Сергей Зайцев

Дизайнер обложки Сергей Зайцев

Иллюстратор Михаил Паламарчук

© Сергей Зайцев, 2019

© Сергей Зайцев, дизайн обложки, 2019

© Михаил Паламарчук, иллюстрации, 2019

ISBN 978-5-4483-3817-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Все книги серии «Вселенная ИКС» (ВИКС):

1. Душелов.
2. Ключник.
- 3. Искатель.**
4. Палач

Глава 1. Осколок реальности

Резервное восстановление аватара завершено.

Все-таки разбился.

Не хотелось ни открывать глаза, ни шевелиться. Мысли текли лениво, апатично, как бы сами по себе, словно за меня думает кто-то другой, а я как бы и ни при чем. Несомненно, вскоре придется снова окунаться в насущные заботы и выяснять, где я оказался и что делать дальше. А пока я просто сидел в позе медитации, как и возродился, среди окутавшей меня плотным облаком звенящей тишины. Надеюсь, минутка покоя еще имеется в запасе, прежде чем закончатся все необходимые процедуры и эта благостная нирвана, в которой я возник заново телом и душой, вытолкнет меня прочь, в беспокойный и суетной мир.

Итак, я все-таки разбился. Насмерть. И не только я. Моих питомцев тоже должно было размазать в кровавую кашу о каменный пол... Судя по тому, что я не чувствую рядом ни Фурии, ни Крохи, так и произошло. От этой мысли в груди словно засела ноющая заноза. Даже не заноза, а скорее деревянный кол, которым пробивают сердце вампирам. Питомцы давно стали со мной одним целым, без них я чувствовал себя уязвимым. Не самодостаточным. Уязвимым. «Духовная связь» – тот еще наркотик, а я, получается, закоренелый наркоман... Пето-ман? Духоман? Как-то так, в общем...

Воскрешение... Это было не так, как в прошлый раз в Репликаторе песочницы. Что-то разительно изменилось. То ли я столкнулся с пост-эффектом разных технологий, то ли новичок в Репликаторе песочницы должен гарантированно просыпаться в муках, чтобы в сознании закрепилась необходимость в осмотрительности и в осторожном обращении со своей жизнью. Сейчас же я чувствовал себя несколько иначе.

Наверное, судьба у меня такая – время от времени умирать при падении с высоты. Примерно также я разбился в песочнице, когда прикончил предавшего нашу группу клирика и рухнул в пропасть, сцепившись с ним в смертельных объятиях. Правда, момента удара о скалы при прошлом возрождении я не помнил, память оказалась щадяще купирована. Но только не в этот раз. Боль меня не терзала, нет, но вот память о ней...

Нагоняя приятную истому, Колыбель старалась бережно вымыть из памяти этот трагичный эпизод и зябкая дрожь пережитого ужаса отпускала медленно, нехотя.

Вот уж действительно – воспоминания из прошлой жизни. Буквально. Ведь теперь у меня их несколько этих жизней, успел накопить... Еще один сейв потрачен, но в запасе еще аж шесть. Третья смерть. Двадцать четыре часа меня не существовало. Целых двадцать четыре часа длилось небытие и мир вполне обходился без меня. Ничтожная мошка на деснице господиней, до которой никому нет дела, кроме нее самой. И с каждой смертью этот срок будет увеличиваться на шесть часов, пока не достигнет бесконечных величин. Раньше я всерьез об этом как-то не задумывался, не до того было. Но ведь и правда – даже с прорвой сейвов запросто можно остаться в забвении. Если погибнуть крайне неудачно. К примеру, как игроки вместе с Лунной Радугой при ее разрушении. Они ведь так и остались в копилке душ сгинувшего мира, даже не подозревая о своей черной судьбе. Остались там навечно. Подумаешь, и вздрогнешь.

Стоп. Негатив ни к чему хорошему не приведет. Таких неприятных моментов будет немало, сомневаться в этом не приходится. Так что нечего падать духом всякий раз, когда это случается. Кстати, по укладу ВИКСа чудесное спасение должно как-то компенсироваться, причем в худшую сторону. Хотя и так несладко – питомцы погибли, клан сгинул и сам я неизвестно где...

И снова стоп. Придержу эмоции. Загоню панику поглубже в темные уголки души, где ей и место. Побиться головой о стенку всегда успею, это занятие нехитрое.

Глубоко вздохнув, как перед прыжком в воду, я, наконец, открыл глаза и медленно повел головой, осматриваясь. И озадаченно хмыкнул. Напряженное ожидание грядущих неприятностей слегка отпустило.

Вид цилиндрического зала диаметром и высотой около десяти метров, светящиеся стены, потолок и пол облицованы медово-желтым янтарем, вызвал чувство узнавания. Конечно, зал был другим, не тем, где я впервые узрел статую богини Дживы, впоследствии вдребезги разбитую суккубой против своей воли. Собственно, вся схожесть на форме зала и материале облицовки и заканчивалась. Резные барельефы танцующих крылатых фей на стенах замещал более примитивный на вид вариант, представлявший собой цепочку из натяканных по окружности зала выпуклых дисков. А вместо статуи на постаменте из светящегося желтого янтаря восседал я собственной персоной.

Было еще кое-что, отличающее этот зал от зала Дживы: узкая без перил лестница, вьющаяся вдоль стены и выводящая через проем в потолке на следующий этаж. Отлично. Не придется ломать голову, как отсюда выбраться.

Совершенно справедливое ожидание, что на мне будет новичковая одежда, в которой я попал в Лунную Радугу и засеивился в Колыбели разрушенного города, к моему удивлению не подтвердилось. Оказалось, что восстановился мой предыдущий прикид, в котором я впервые появился в Цитадели Крика. Кожаные штаны, сапоги, пояс и куртка от кутюрье Лаиля, панцирь, поножи и наручи моего собственного изготовления из металлизированной кожи крикуна, причем все доспехи весьма покоцанные после схваток в тоннеле. Как запомнилось системой, так и воссоздалось без малейших потуг на ремонт. Из остального имущества рядом на постаменте я нашел только три вещи: меч, курительную трубку и серьгу:

«Пламень» (27 уровень, полуторный меч). Тип предмета – уникальный. Материал – зачарованная сталь. Прочность 135/135, базовый урон 330—345. Слоты для модификации: 1. Предмет привязан к душе игрока Зубоскал.

«Молчаливая подруга» (курительная трубка). Тип предмета – артефакт. Материал – магическая древесина Морта. Прочность 10/10. Встроена способность: «Божественное покровительство». Эффекты: «Умиротворение» – носитель ауры воспринимается нейтрально для враждебно настроенных разумных существ в течение 4 часов; «Прикосновение божественной силы»: физический и магический урон увеличивается на 5% в течение 4 часов. Предмет привязан к душе игрока Зубоскал.

«Слеза Дживы» (27 уровень, серьга). Тип предмета – уникальный. Материал – серебро, инкрустация – хризолит. Прочность 108/108. Разум +27, выносливость +27. Встроена способность «Живая броня»: защита игрока автоматически возрастает на 30% на одну минуту, если его здоровье опускается ниже 50%. Затраты энергии: нет. Заряд: 5/5. Откат – 1 час. Предмет привязан к душе игрока Зубоскал.

Проверив предназначенный для усилителей слот в рукоятке меча и убедившись, что он пуст, как и предполагалось, я отправил оружие за спину. «Энергетический закреп» цепко подхватил клинок невидимой рукой и стабилизировал в походном положении за счет энергетики тела. При текущей регенерации затрата единицы энергии в секунду – незначительный ущерб, который с лихвой компенсировался привычным комфортом ношения. Я удовлетворенно улыбнулся, чувствуя, что важная часть моего «я» вернулась на место. Так, серьгу возвращаем в мочку левого уха, а трубку за пояс. Увы, закурить, чтобы задействовать полезные баффы, не выйдет: кисет с табаком, как и выпавший из рукояти при репликации меча кристалл «Мгла Бездны» остались там же, где и остальное имущество – на месте моей смерти. Зато

восстановилась прочность предметов. Причем у серьги прочность почему-то еще и выросла, если меня не подводит память. И восстановились заряды «Живой брони». Само собой, гораздо комфортнее восстанавливать заряды встроенных в уникальные предметы способностей вместе с повышением уровня. Но и смерть с последующим возрождением, как выяснилось, тоже их восстанавливает.

Вообще, своеобразная избирательность у этой Колыбели.

Что я нахожусь именно в Колыбели, это несомненно. Больше просто негде. Возрождение – сложный технологический процесс. В начальных локациях возрождение для простоты осуществлялось в специально отведенных для этого помещениях – Репликаторах. В Лунной Радуге технологии шагнули дальше и игрок распечатывался по молекулам прямо на совмещенной с порталом точке возрождения. Такое совмещение вполне логично для столь сложной технологической начинки – ведь энергии как для переноса, так и для возрождения требуется много. Думаю, выглядит этот процесс приблизительно так же, как и при использовании жертвенника. Разве что для Колыбели материальная основа-жертва не нужна, а потому мощь ее внутренних резервов должна быть весьма высокой, чтобы возродить игроков в любое время без постороннего вмешательства. Поэтому Колыбель – явление редкое и на каждом шагу не встречается.

Но вернемся к немаловажному вопросу об избирательности.

Одежду и привязанные к душе уникальные вещи я закономерно получил обратно. Их Колыбель собрала по молекулам вместе со мной. А все остальное барахло, которое в момент общей привязки к новой точке возрождения было тогда на мне – фигушки. То есть фляга с зельем здоровья, подсумки с кучей добытых в бою кристаллов, серьга от охтанов – все это прошло мимо кассы. Не говоря уже о новых вещичках, полученных после боя с демонами. В том числе отсутствовал и перстень, виновник моего чуть было не состоявшегося спасения – «Стезя стойкости». Встроенная в него способность «Абсолют» оказалась невероятно своевременной и толковой. Развернувшаяся при активации вокруг нас радужная сфера защитила не только меня, но и моих питомцев. Пяти секунд полной неуязвимости к урону любого типа, пока длился эффект, вполне хватило, чтобы прорваться сквозь громяющий поток рушащихся вместе с нами скал. Дважды за эти пять секунд у меня чуть сердце не остановилось. Первый раз – когда один из булыжников размером с дом столкнулся с неощутимой на вид радужной пленкой защиты, с бездушной жестокостью пытаясь раздавить нас в лепешку. Но в результате под воздействием неумолимых законов игровой механики разлетелся в щебень сам. Второй раз в нас ударила одна из бушующих в разломе молний, по мощи способная испепелить армию. Но мы прорвались. Крича и рыча в три горла, влетели всем скопом в радужное пятно входа и оказались в уже знакомой башне на этаже, где находился центр управления и где я, по наитию, так удачно развернул перед уходом расходник «дверь в измерение».

Увы, на это наше везение закончилось, так как момент приземления пришелся на последнее мгновение пузыря «Абсолюта». И того, что нам досталось после исчезновения защиты, хватило с избытком, чтобы нас буквально размазало по гранитному полу, ведь скорость падения никуда не делась. И хорошо, черт побери, что это произошло так быстро и вспышка ошеломляющей боли длилась лишь краткое мгновение. Каково было бы мое самочувствие, если бы я все-таки выжил, превратившись в месиво из костей и плоти... И сколько бы на это потребовалось часов, или дней мучительного восстановления. И что после этого стало бы с психикой. Лучше уж так – раз, и труп...

Фурия, подруга боевая...

На месте гибели ее тело уже наверняка исчезло, ведь тела погибших растворяются уже через час. И раз она не воскресла тут же, где и я, то логично предположить, что эта Колыбель предназначена только для людей. Точнее, существ разумных, так как представителей человеческой расы в этой Вселенной ИКС крайне мало. Выходит, специально приготовленный на случай

гибели питомца «фиал реанимации сущности», который у меня был с собой перед смертью, уже бесполезен, а расходника для питомцев посложнее я не изготавливал. Не было ни времени, ни возможности. В тот момент от меня и моих действий зависело будущее нескольких сотен разумных существ – дионисситов, ракшасов, коби, охтанов, низуши и далроктов, и мне было не до отвлеченных экспериментов. Судьба фейри тоже пока не ясна. Ведь этому магическому созданию Репликатор не требовался. Учитывая, что Кроха погибала лишь дважды, она должна была воскреснуть на шесть часов раньше меня. Но я ее не видел и не чувствовал. Иконки питомцев отсутствовали обе. Что-то пошло не так... Может быть проблема кроется в точке привязки? Могло ли такое случиться, что ее прежняя точка привязки осталась в Колыбели Лунной Радуги, навсегда исчезнув в хаосе разрушения?

Лишиться фейри – это форменная катастрофа.

Ее способности, как магические, так и ремесленные, значительно повышали мои шансы выживания в этом мире. Стоп. Шансы. Выживание. Способности. Как-то сухо и бездушно. Все это конечно важно, но важнее для меня сейчас почувствовать малышку рядом, без нее так же тоскливо, как и без Фурии. Без нее я какой-то сам не свой... Тревожащая, если задуматься, зависимость. Но с другой стороны, страшнее одиночества, как говорится, только атомная война. Ведь сейчас наша троица – Кроха, Фурия и я – это что-то вроде семьи, в которой все друг на друга железно могут рассчитывать. Всегда, в любой ситуации. Питомцы не в состоянии предать, и такая связь укрепляет веру в свои силы и возможности.

Итак, мое воскрешение. Чудо неожиданное. Почему воскрешение вообще состоялось, я догадывался. По всему выходит, что, надев «Связующую диадему» Феникса Крика для запуска квеста с печатями, я тем самым привязался к новой Колыбели в самой цитадели, о существовании которой и не подозревал. А так как при обыске правой башни я ничего подобного не видел, то это означает, что сейчас я нахожусь в левой, той самой, куда доступ в прошлой жизни получить не смог. Скорее всего, сыграло роль то, что от мира Лунной Радуги остался лишь его осколок, и этот осколок перешел в мое личное распоряжение, поэтому доступ в башню и открылся. А может, банально сработала сама близость Колыбели и больше возродиться было просто негде, вот система и сочла...

Да плевать на причину разблокирования и привязки! Учитывая, что Колыбель – это еще и портал в другие миры, если, конечно, аналогия с функциональностью Колыбели из Алмазной Короны справедлива и здесь, то...

В охватившем волнении не заметил, как оказался на ногах. По всему получается, что теперь у меня есть личный портал! И этот вопрос требовал немедленного изучения. В первую очередь необходимо выяснить, как его активировать и куда он может привести. Я пристально оглядел двухметровый янтарный диск, на котором возродился, ожидая хоть какого-нибудь системного сообщения. И после небольшой паузы оно таки появилось, хотя и не то, что ожидалось:

Осколку реальности «Цитадель Крика» грозит коллапс. Запас энергии автономного источника на исходе. Необходимо подтвердить полномочия владельца.

Резкий вдох сквозь стиснутые зубы, кулаки сжались сами собой.

Твою же... Чудом выжив в одной катастрофе, я тут же рискую погибнуть в следующей?! Это что получается, что мое воскрешение, вытянув энергию из оказавшихся весьма скудными запасов цитадели, чуть не угробило этот осколок реальности?! Нужно срочно выяснить в чем тут дело и перво-наперво необходимо добраться до центра управления и вернуть диадему...

Додумывал эту мысль я уже на бегу. Машинально накинув на себя боевые ауры и взлетев по винтовой лестнице из подвала на первый этаж, я оказался в квадратном помещении, которое, видимо, когда-то служило арсеналом. На расстоянии двух метров от стен сплошь шли

решетки с встроенными дверцами, за которыми располагались всевозможные стойки и крючки для размещения оружия всех видов и конфигураций. Жаль, что самого оружия и близко не было – лишь пыль и пустота.

Дальше!

Еще один быстрый виток лестницы и я выскочил на второй этаж.

Многочисленные столы, верстаки и опять – пыль, забвение, пустота. Бывшие мастерские, причем очень бывшие. Вот бы сюда всю мою ораву работяг-кобольдов – это ж рай для них, а не мастерская. Коби неприхотливы, привыкли к стесненным условиям работы, а здесь для них есть где разгуляться.

Ведущий на третий этаж лестничный пролет был наглухо завален каменными обломками. Прodelки проклятого демонического змея, который разнес верхушку башни, пока эту тварь ценой собственной жизни сдерживала Марана (еще одна головная боль) ... Удивительно, что эта лестница так и не обрушилась от такой жуткой тяжести, учитывая что на вид она деревянная, в отличие от каменных лестниц, ведущих из подвала. У ее подножия тоже валялось немало разнокалиберных каменных глыб, изрядно захламляя немалую часть мастерских. Хорошо, что наверх мне пока и не требовалась, так что неприятно, но не смертельно.

Хрустя подошвами по каменному крошеву, я устремился к двери, ведущей на мост между башнями. Рывком откинул массивный засов (чтоб вас, почему заперто изнутри, как же сюда попадал бывший владелец?!), распахнул дверь, издавшую прямо-таки оглушительный скрежет проржавевших петель, и...

И едва не кувыркнулся вниз со второго этажа, в спешке запямятовав, что мост наполовину разрушен тем же змеем, причем разрушен именно с моей стороны. В последний момент успел ухватиться за дверной проем обеими руками. После чего крепко выматерился, восстанавливая равновесие. И отступил на шаг, глядя вниз и прикидывая, как спуститься без кувыркания вниз головой на брусчатку внутреннего двора. На самом деле не так уж и высоко, приземление с восьми метров вполне выдержу без существенных потерь, физические кондиции аватара весьма достойные. И все же я подумал об этом с опаской. Только что состоявшееся воскрешение вносило некий диссонанс в самую необходимость к риску. Любому риску. Да еще и нараставший в воздухе некий гул настораживал...

Сдерживая тревогу, я осмотрелся внимательнее.

Вот как, значит, это выглядит на деле – «осколок реальности».

Вид с моей точки обзора открывался совершенно сюрреалистический. Настолько, что невольно дух захватывало. Или это просто воздух такой, что дыхание спирает – сухой, застывший, пронизанный рассеянным светом и наполненный мелкой невесомой пылью от раздробленных камней. Осколок реальности окружала оболочка светящегося и переливающегося всеми цветами радуги кокона астрального барьера – системная надпись сопровождала взгляд, куда бы я ни посмотрел. Здесь не было ни ночи, ни дня. Мягкое свечение оболочки создавало причудливый танец из пятен тьмы и света, позволяя довольно сносно ориентироваться без дополнительных источников освещения. Верхняя граница простиралась в трех-четыре десятках метров от острых шпилей уцелевшей башни, заменяя собой небеса, затем сияющие стенки кокона округло спускались вниз и исчезали за крепостной стеной. Видимо, оболочка замыкалась где-то внизу, под залом с порталной установкой, захватив солидный кусок скальных пород до самого подножия кургана, на котором располагалась цитадель раньше. А все вместе взятое... Кстати да, очень хотелось бы знать, что находится за этим астральным барьером.

Двор цитадели остался без изменений.

Подножие башни, из которой я выглядывал, подпирала груда обломков. Россыпь разбитых блоков разрушенного мостового пролета неряшливым пунктиром тянулась по земле до центральной опоры, поддерживающей уцелевшую половинку. Измочаленные в жестокой битве крепостные ворота восстановлению не подлежали, только замене. Также двор усеивали

обломки и щепки от дротиков, которые бесы метали в защитников цитадели. Все более-менее целое имущество перед массовым исходом из Лунной Радуги успели собрать коби, и сейчас этими дротиками должен быть забит первый этаж правой башни.

Я снова перевел ошеломленный взгляд на светящуюся границу кокона. Мысль о том, что за этой границей наверняка ничего нет и осколок со мной в качестве пассажира болтается как потерпевший крушение космический корабль среди бесконечной черноты космического пространства, прорвала до печенок. Возможно, мое предположение не так уж далеко от истины, и от осознания этого вдвойне не по себе.

Вот же попал. Ну а вдруг мигнет... Что-то я сильно сомневаюсь, что смогу долго дышать вакуумом, несмотря на возможности аватары. Вайп будет гарантированный и беспощадный. И хватит ли энергии на еще одно возрождение, когда цитадель и так на грани коллапса? Да и будет ли где возрождаться? Если вокруг воцарится космос, то я так и буду возрождаться и умирать, пока не закончатся сейвы.

Коллапс!

Хрена ли я изображаю глазеющего на достопримечательности туриста?! Дело надо делать, пока все медным тазом не накрылось! Так, спокойно. Поспешать тоже нужно с умом, то есть осмотрительно, чтобы дров не наломать. Припоминаю, что в системных сообщениях перед тем, как Лунная Радуга окончательно разошлась по швам, мелькнуло нечто особенное...

Я открыл нужный блок инфы и внимательно пробежал взглядом, выискивая изменения. После чего озадаченно нахмурился. Способности хоть и остались те же, но их трактовка, а также отображение прогресса развития – все это где незначительно, а где и существенно поменялось. Увы, времени на тщательное изучение сейчас нет. Я предельно остро чувствовал, как уходят в никуда драгоценные секунды. Поэтому просто отыскал взглядом то, что получил последним от своего божественного покровителя:

«Теневой прокол», ранг 1 (текущий прогресс – 0%). Умение от покровителя. Мгновенное перемещение в любую точку возле цели на расстояние, не превышающее 20-ти метров, и нанесение удвоенного урона любой изученной способностью. Расстояние для применения способности зависит от ранга умения и от репутации с покровителем. Цель должна быть предварительно помечена «Меткой еретика». Затраты: 1000 ед. энергии. Восстановление умения – 1 час. Каждое применение умения дает +25 к репутации с вашим покровителем и усиливает его влияние на вашу душу.

Не совсем то, что мне показалось, но все равно отличнейшая способность, несмотря на большой откат. По моему глубочайшему убеждению лишних умений вообще не бывает. А возможность нанести удвоенный урон любой способностью, подчеркиваю – вообще любой, очень даже в тему. Так что спасибо Алану Темному за подарок. Жаль, что именно сейчас на той стороне нет цели для «Метки еретика», так что применить новый скилл пока не получится и спускаться вниз все же придется своим ходом...

Рука сама собой медленно, чтобы не сбить направление взгляда, потянула меч из-за спины. Вроде бы мне почудилось какое-то движение на уцелевшей половинке моста – то ли порыв ветра что-то шевельнул, то ли... Порыв ветра?! Здесь стоячий воздух, это же замкнутый пузырь. Присмотревшись, я вдруг понял, что ведущая с недобитого моста на второй этаж правой башни дверь приоткрыта. И насторожился всерьез. А вот такого не припомню, перед уходом эту дверь я не открывал. Откуда здесь может взяться кто-то еще, кроме меня и моих петов?! Значит, полезнее для здоровья думать, что движение не показалось. У меня тут между прочим, коллапс по темечку стучит в такт учащенному сердечному ритму. Так что не до выяс-

нений, враг это, потенциальный друг, или так, мимо проходил. Впрочем, раз затаился, значит, враг...

В этот момент меня вдруг словно обожгло – я почувствовал Кроху! Моя малышка была жива и пребывала в дикой панике. Ей было больно, она звала меня и предупреждала... Всплеск эмоций длился не дольше секунды, но послужил толчком для действия.

На каждую хитрую задницу, как говорится, найдется болт с резьбой.

Из центра левой ладони вырвалось сияющее насыщенным голубым светом «Копье ветра» – что-то вроде энергетического стержня длиной около полутора метров и толщиной с запястье. С шипением и потрескиванием электрических разрядов заклинание устремилось к двери башни на той стороне. А так как целил я точно вдоль оси моста, то при его ширине всего в метр промахнуться было невозможно. Так и вышло. Притаившаяся на той стороне в двух шагах от двери тварь не успела ни увернуться, ни спрыгнуть вниз, хотя и попыталась. Искрящийся короткими молниями удар (любопытно, визуальные эффекты привычного скилла изменились, став более внушительными) тараном вбил вражину в дверь, сорвав с нее покров невидимости.

Да уж, это точно не друг:

Пустотник (27): жизнь 10200. Тварь Хаоса.

Глава 2. Попытка выжить

Вырвав из фрейма пустотника пять сотен единиц здоровья и оставив на его груди дымящееся, почерневшее пятно выжженной плоти, «Копье ветра» гарантированно оглушило тварь на три секунды. Глазам предстало нечто крупное и лохмато-полупрозрачное, причудливая помесь призрачной обезьяны с крокодилом. Тварь судорожно дергала жилистыми конечностями, не в силах предпринять более активные действия. Из широкой раззявленной пасти, усеянной полупрозрачными, но весьма острыми на вид клыками, вырвалось громкое шипение.

Ну и здоровый же гад, фрейм жизни толще, чем у некоторых элиток в Лунной Радуге. Или я прорвусь сквозь эту образину, причем немедленно, или башня взорвется ко всем чертям. Остро пожалев, что для «Душелова» нет кристаллов, я первым делом активировал «Теневое преимущество», на двадцать секунд разогнав свои скорость и реакцию на 50%. Фактура окружающего пространства мгновенно изменилась: резко обострился взгляд, выхватывая мельчайшие детали. Каждая трещинка на мостовой, каждый камешек вдруг обрели особое значение. Общая протяженность моста около тридцати метров, тварь находилась в самом конце. Прежде чем пустить в ход «Теневой прокол», придется сперва любым способом перепрыгнуть пятнадцатиметровый разрушенный участок. Ну что ж, проверим свои возможности, все равно ничего другого не остается – пан или пропал.

Отступив назад, насколько позволяло захламленное пространство этажа, я разогнался и сиганул что есть сил в воздух, на лету ударив «Копьем пламени».

Крит!

Такого видеть еще не доводилось – «Копье пламени», сформированное в такую же пику, как и предыдущее заклинание, но из желто-алого огня, пробило грудную клетку монстра, как самое настоящее копьё. И расплескалось языками огня, воспламенив плоть и шерсть вокруг сквозной раны. Отброшенную тварь с грохотом вмазало спиной в захлопнувшуюся дверь башни. Пустотник заревел от боли, но тут же поперхнулся, захрипел, его тело выгнулось дугой. Еще бы – «Плеть боли» хлестнула по мохнатой туше, навесив на цель «Метку еретика» и перекрыв монстру букет пренеприятных ощущений еще более жгучим.

А я все еще летел над разрушенным пролетом, крепко сжимая рукоять меча...

Есть контакт! Иконка «Теневого прокола» мигнула, сообщая о готовности к использованию, когда до обрыва моста оставалось преодолеть пару метров. И я тут же пустил новую способность в ход.

Поразительный эффект и удивительное ощущение.

«Теневой прокол» – это не прыжок, это именно перемещение из одной точки в другую. Мир перед глазами на долю секунды мигнул, и вот я уже там. Подошвы сапог врезались в вековой камень моста, взметнув облако пыли. Стремительный взмах Пламенем и сталь меча, заряженная «Обжигающей вспышкой», вспорола твари горло, нанеся благодаря проколу удвоенный урон.

И неожиданно легко обезглавив.

Зубастая голова улетела вниз, на пористом по структуре обручке шеи, словно на влажном поролоне, проступила маслянистая жидкость. Тело моба обмякло и сдулось, как проколотый воздушный шар, уменьшившись в объеме минимум втрое.

Пустотник (27) уничтожен! Получен опыт: 20400. Текущее значение опыта: 58080/852910.

Добавлена запись в bestiary: «Пустотник».

Доступно одноразовое территориальное задание «Контроль популяции: пустотники». Прогресс: 1/100. Награда: 10% опыта от текущего уровня, 1 очко умений. Принять: да/нет? 30 сек... 29... 28...

Весь бой, начиная с момента, когда я ударил «Копьем ветра», длился не больше трех секунд. Нанесенный за эти секунды урон вышел невероятным. Но логи боя гляну позже, сейчас меня волновало лишь состояние Крохи. Отпихнув тяжелый труп твари в сторонку, чтобы освободить дверь, я схватился за дверную ручку...

И в последний момент остановился. А ведь пустотник может быть не один. Крохе придется еще немного потерпеть. Мысленная команда системе развеять труп, затем ожидание на пределе нервов, пока закончится процесс. Рыская вокруг взглядом в поисках опасности и не выпуская рукояти меча из пальцев, я вслушивался в малейшие звуки за дверью. Увы, там стояла мертвая тишина. Сигналов от Крохи больше не поступало и все же я чувствовал, что она жива. Будь она свободна, смогла бы выбраться через незапертую дверь первого этажа, а крылья легко вознесли бы ее ко мне. Но фейри что-то удерживает. Или кто-то.

Воспользовавшись паузой, заглянул в bestiary и выяснил, что пустотник владеет лишь двумя способностями – «Тень пустоты» и «Звездная пыль». Первую я в действии видел – вариант инвиза, неограниченного по времени. Со второй пока неясно, так как тварь применить эту способность не успела и ее описание отсутствовало. Я ведь не только ради кристалла сидел под дверью, так что сейчас все способности, кроме «Теневого прокола» и «Теневого преимущества», откатились и готовы к использованию. Пришлось выбирать – влететь на последних секундах «Теневого преимущества» с разряженным арсеналом, или подождать и действовать в обычном режиме, но с почти полной копилкой. Плюс «Душелов». Возможно, я ошибся с этой перестраховкой и очков атаки, накопленных для завершающего удара, под влиянием ускорения вполне хватило бы для уверенной победы. Но если пустотников там несколько, то одним завершающим ударом, как говорится, сыт не будешь.

Наконец-то!

Подхватив блеснувший среди праха шестигранник кристалла сущности – единственное, что осталось от пустотника, я рванул на себя дверь. И едва успел отпрянуть: взмах прозрачных когтей чиркнул прямо перед лицом, едва не располосовав переносицу. Брызнула крошечком каменная стена, задетая когтями.

Я рыбкой нырнул вперед в сумрак зала, мимо смутного силуэта, чтобы обеспечить себе простор для маневра. Вскочил на ноги после переката и почти не глядя полоснул мечом воздух там, где должен был находиться пустотник. Простой интуитивный выпад заставил врага отскочить, а я получил лишнее мгновение оценить ситуацию.

Пустотник (29): жизнь 15500. Тварь Хаоса.

Мы замерли в трех метрах друг от друга, обменявшись яростными взглядами. Такой же лохматый и полупрозрачный, как и первый, только крупнее, выше меня на голову. Эффект внезапности утрачен и пустотник не торопился, изучая меня, как противника. Уже сообразил, что его сородичу я оказался не по зубам. Да и я не торопился пороть горячку, тоже оценивал обстановку, раз представилась такая возможность.

Не выпуская врага из поля зрения, я осторожно стрельнул взглядом по сторонам.

Вроде никакого движения. Вот же болван, надо было врываться в башню сразу, под ускорением «Теневого преимущества». Нашинковал бы этого монстра простыми ударами меча...

Да где же Кроха? Внутри прямо-таки звенит натянутая струна, сигнализируя, что питомец совсем рядом. Но не вижу, как ни стараюсь...

Вид второго этажа башни ничуть не изменился. Катаклизм, разрушивший целый мир снаружи, на цитадель не повлиял. В забранные мутными стеклами узкие окна-бойницы уже не просачивался свет двух лун, как раньше, но освещения хватало в избытке, даже приходилось

щуриться, привыкая. Сумрак пыльного, полупустого зала, окаймленного ветхими стеллажами с рассыпавшимися в труху свитками, рьяно разгоняло сияние миниатюрного радужного солнца размером с крупный апельсин. Оно реяло в метре над полом в нескольких шагах от меня. «Дверь в измерение». Через него я сюда и попал, когда обломки Лунной Радуги пытались стереть меня в порошок...

А вон и мое имущество греется под этим светилом, что неудивительно – ведь я погиб прямо на точке выхода. Одежда, превращенная при ударе в лохмотья, и два основательно помятых с виду подсумка с кучей расходников внутри. Надеюсь, они не разлетелись в пыль.

И тут я увидел Кроху.

Крошечная золотоволосая фигурка фейри парила рядом с порталом, залитая его сиянием, что и помешало разглядеть ее сразу. Парила? Нет, она просто висела в воздухе: поникшая фигурка, обмякшие крылышки, пышное облако волос, медленно дрейфующее вокруг тела, словно водоросли на дне реки в потоках воды. Почувствовав мой взгляд, Кроха с заметным трудом приподняла голову и распахнула васильковые глаза, в которых стояли слезы муки. Да что с ней творится! Что-то невидимое удерживало ее в пространстве, обрывая любые связи и глуша эмоции, поэтому я ее практически и не чувствовал! И это «что-то» явно связано с присутствующей здесь тварью.

Мы с пустотником одновременно пришли к мысли, что паузу пора заканчивать. Как только я вскинул руку для удара «Душеловом», враг тоже атаковал. Вот только бросаться вперед он не стал, а просто звучно хлопнул костлявыми ладонями.

Движение рукой, как при броске кинжала. Кристалл сущности негромко хлопнул, превратившись в туманное облачко, и рванулся из пальцев к твари, формируясь призрачным клинком. Но еще до того, как он вонзился пустотнику в грудь, я прочувствовал на своей шкуре действие второй способности твари Хаоса:

Наведено негативное воздействие «Звездной пыли»: снижение всех физических параметров на 5% каждую секунду. Сопутствующие эффекты: «Дезориентация», «Безвоздушное пространство», «Невесомость».

Подошвы сапог вдруг оторвались от пола и я медленно взмыл в воздух сантиметров на двадцать, гравитация вдруг исчезла. Дернувшись и взмахнув руками, я понял, что своим телом в пространстве больше не управляю. Попытавшись вдохнуть, обнаружил, что и воздух тоже пропал, так как легкие мгновенно скрутило жесточайшим спазмом жгучей боли. Секунда дезориентация и паники, а затем Знак Алана запульсировал, яростно обжег плечо, напомнив о божественном внимании. Новая боль перекрыла прежнюю, привычно очистив сознание от всего лишнего и позволив сконцентрировать внимание на том, что имело значение для выживания.

Я попал в ту же ловушку, что и моя фейри, но и сам не промахнулся.

Пораженный «Душеловом» пустотник содрогался от боли как паралитик и, скрежеща когтями по каменному полу, медленно, но упорно подбирался ко мне, чтобы закончить начатое. Горбатая фигура в блуждающих по телу пятнах света и тени, сквозь которую пробивались лучи от портала. Связавшая нас полупрозрачная серая нить толщиной с палец пульсировала, как кровоток в такт сердцебиению, перекачивая энергию и жизнь от врага в мое тело. Яростный взмах мечом лишь беспомощно провернул меня в пустоте вокруг оси, сделав только хуже. Пустотник не преминул воспользоваться такой оказией: в отличие от жертвы, он не испытывал затруднений в безвоздушном пузыре. Спину ниже лопаток рвануло болью. Фрейм здоровья резко просел. В отчаянии я попытался извернуться снова, чтобы достать тварь сталью. Но опять неудачно. Пустотник тоже сместился, стараясь оставаться за спиной. Когти

в отместку тут же вспороли мне левое бедро. Брызнувшая из раны кровь поплыла в пустоте красным бисером.

Любишь прятаться за спиной, паскуда...

По скрежету когтей и колеблющейся в лучах портала тени, которую отбрасывал пустотник, я точно знал, где он находится. Перехватив рукоять меча обеими руками обратным хватом и вложив в выпад «Ледяной шквал» завершающего удара, я ударил острием клинка вдоль левого бока за спину, едва не пропоров собственную подмышку. И молясь, чтобы длины клинка хватило...

Попал!

Дебафф тут же слетел и пятки ударились об пол. Контроль восстановился. Я резко развернулся, собираясь вклепить врагу простым физическим ударом, но оказалось, что это уже не нужно. Пламень разрубил мобу плечо и часть шеи, вогнав и без того тающий от «Душелова» фрейм жизни глубоко в красный сектор. Забрызгав пол маслянистой жидкостью, монстр сдулся, как и его собрат, рухнул на пол продырявленной резиновой куклой. Урон прошел просто ошеломляющий и с причиной такого урона нужно обязательно разобраться, как только выпадет минутка спокойствия.

Не глядя на сообщение системы о победе, я закинул меч за спину. Действие дебаффа для фейри тоже прервалось и ее фигурка обессиленно опустилась на ворох моей одежды возле портала. Прямо от сердца отлегло, но расслабляться еще рано. «Душелов» хоть и не залечил повреждения полностью, но вытянул энергии из врага в достаточной мере, чтобы хотя бы остановить кровотечение и позволить более-менее сносно двигаться. Плотнее ранами займусь позже. Сейчас этот осколок реальности сам по себе и его существование зависит всецело от моей расторопности, о чем говорил и пронизывающий все пространство гул.

Превозмогая остаточную слабость после «Звездной пыли», я в два прыжка оказался возле ведущий на мост двери, захлопнув ее и запер на два засова. Прихрамывая на левую ногу, вернулся к portalу и к заждавшимся хозяина вещам. Все, что способно меня усилить, должно быть немедленно надето, так как неизвестно, с кем или чем я могу столкнуться в следующую секунду: верхний и нижний этажи башни еще не проверены. Состояние фейри вызывало тревогу. Жизнь чуть больше тридцати процентов, еще немного, и дебафф пустотника прикончил бы ее, не окажись я рядом. Но ее здоровьем тоже придется заняться позже.

Огорченно чертыхнулся. Обе фляги с настойкой здоровья и водой в момент моей прошлой гибели пришли в полную негодность, так как их раздавило в лепешку. Скорее всего своим весом и приложил сверху. Ну, большая часть имущества все-таки уцелела, и то хорошо. Так, первым делом пора вернуть бижутерию на свои законные места:

«Серьга двух лун» (13 уровень, серьга). Тип предмета – обычный. Материал – олово. Прочность 13/25, сила +3, выносливость +3;

«Иллюзия совершенства» (без ограничения по уровню, перстень). Тип – редкий, материал – серебро. Прочность: 80/120. Встроена способность «Иллюзия совершенства»: по выбору игрока поднимает ранг любой способности на +1. Затраты энергии: нет. Время действия: 1 час. Заряд 8/12. Применение способности возможно раз в три часа;

«Стезя стойкости» (без ограничения по уровню, перстень). Тип – редкий, материал – серебро. Прочность: 90/100. Встроена способность «Абсолют»: 5 секунд полной неуязвимости к любому урону. Применение способностей во время действия «Абсолюта» невозможно. Затраты энергии: нет. Заряд 9/10. Откат – 5 минут.

«Моя прелесть» (без ограничения по уровню, перстень). Тип – редкий, материал – серебро. Прочность: 30/100. Встроена способность

«Привязка»: возможность привязать любой предмет снаряжения или оружия к своей душе сроком на 30 игровых суток. Затраты энергии: нет. Заряд: 3/10. Откат – сутки.

Подхватил один из подсумков, торопливо привязал его к поясу... Поймав затуманенный болью взгляд Крохи, вжавшейся в мою потрепанную меховую накидку, виновато обронил:

– Прости, малая, на нежности сейчас нет времени. Вот, держи.

Достав из подсумка и оставив рядом с тельцем питомца кристалл сущности для подпитки, прицепил к поясу оружие:

«Коготь Змея» (20 уровень, кинжал). Тип предмета – редкий. Материал – зачарованная демоническая кость, прочность 109/130, урон 130—170. Слот для усиления – 1. Встроена способность «Открытая рана»: любой критический удар имеет высокий шанс вызвать длительное кровотечение, действие способности длится в зависимости от тяжести нанесенного повреждения.

Кисет с табаком и второй подсумок привязывал уже на бегу, бросив на труп пустотника команду развеяться и устремившись по лестнице на первый этаж. Пробежав по узкому коридору среди наваленных штабелями дротиков, куда их собрали коби после битвы, захлопнул дверь и заблокировал засовами. Надеюсь, теперь прием нежеланных гостей закончен, есть более важные заботы.

Пронизывающий воздух гул тем временем с каждой секундой становился сильнее. Гул приближающейся катастрофы.

Так же бегом я вернулся обратно на второй этаж и плюхнулся в деревянное кресло с высокой спинкой, стоявшее возле массивного каменного стола, затем торопливо натянул на макушку выуженную из подсумка диадему. Система против опасения откликнулась живо, выдав сообщение в системный чат:

Полномочия владельца для игрока Зубоскал подтверждены.

Над каменным столом возникла голограмма цитадели. Мигающие точки на схеме обозначили места, где должны находиться энергоисточники. Вот же зараза... так и думал! Один из этих чертовых энергоисточников располагался на верхней площадке левой башни, которая после нападения Змея Хаоса превратилась в груды обломков и восстановлению не подлежала, по крайней мере, моими силами и прямо сейчас. Но второй источник был еще жив, хотя и дышал на ладан, так как его заряд показывал меньше процента от необходимой емкости.

[Новое задание] «Перезарядка». Тип задания: сервисное обслуживание. Описание: необходима срочная замена энергоэлементов в «Источнике-1» для дальнейшего функционирования осколка реальности «Цитадель Крика». Штраф в случае провала: полное забвение.

Внимание! Игрок Зубоскал, судьба этого осколка зависит от тебя!

Начат отсчет до необратимого разрушения осколка: 2 минуты 59 секунд...

Да чтоб вам пусто было... судьба осколка?! Моя судьба зависит от этого осколка, моя, а не наоборот! И раз о награде ни слова, то наградой является сам шанс остаться в живых. Жестко. Даже в Лунной Радуге, несмотря на суровый прием, было время на адаптацию, а здесь с места в карьер.

Энергоэлемент, значит... Задача-то не сложная, универсальными энергоэлементами в этом мире являются кристаллы сущностей или кристаллы душ. К счастью, и то и другое

у меня имеется... Оставалось выяснить, как попасть на... крышу? Верхнюю площадку? Чердак? Пусть будет чердак для краткости.

Додумывал мысль уже на бегу, торопливо стуча подошвами по ступенькам скрипучей винтовой лестницы. Порывом ветра взлетел наверх, резко затормозил, лихорадочно изучая внутреннее устройство третьего этажа. Ничего нового не обнаружил: узкая кровать, небольшой столик рядом, деревянный сундук чуть в стороне, «очаг силы» в центре, превращенный фейри в ремесленный алтарь. Взгляд метнулся к потолку, но ничего не обнаружил. Купол как купол, никаких следов люка. Да как же попасть на чертов чердак, снаружи, что ли?!

К счастью, самой мысли оказалось достаточно, чтобы привести механизм в действие. Я резко повернул голову, услышав стаккато каменных щелчков. От пола до свода по стене, с шагом в полметра, выдвинулись узкие, в ладонь шириной, выступы. А в своде проступило круглое отверстие метрового диаметра. Гул нарастал, с пронизываемых вибрацией стен сыпалась пыль и каменное крошево, кое-где даже пошли трещины, пока еще незначительные, но...

Наверное, отчаяние придало сил, я даже не заметил, как вскарабкался и оказался наверху, лихорадочно оглядываясь вокруг.

Ровная каменная площадка, присыпанная пылью веков и окруженная девятью острыми шпильями с меня ростом. Оболочка защитного периметра с этой верхотуры, казалось, была на расстоянии вытянутой руки – колыхалась над головой полупрозрачным покрывалом, словно гигантская медуза, наполненная космической пустотой. Жуткое ощущение абсолютной незащищенности. Напротив каждого шпиля стояла массивная каменная чаша высотой мне по пояс, в них характерно светились кристаллы...

Ошибочка – излучали лишь пять из девяти, да и то едва-едва, явно на последнем издыхании... Тьфу, уже четыре! И гул все сильнее. Башню ощутимо потряхивало, того и гляди развалится.

Раскрыв подсумок, я бросился к деактивированным чашам. Кристаллы подходили не все – угадал с третьей попытки, перебирая один за другим. Бросился к следующей. На замену пяти расходников ушло не более двадцати секунд, а гул стоял уже вокруг такой, что впору оглохнуть.

Целостность вторичных источников подтверждена. Необходима замена управляющего кристалла.

Сообщение заставило на миг растеряться. Какой еще управляющий кристалл, где я его возьму?! Взгляд рванулся вдоль каменных приемников, бегло изучая информацию. Ага, вот она – самая большая чаша, кристалл в ней все еще функционировал, но доживал последние секунды – прямо на глазах трескался и разбрызгивался на мелкие осколки. Пол дрожал, пронизывая подошвы сапог нарастающей вибрацией и заставляя поторапливаться.

Помолившись на благополучный исход, я дрожащей рукой выдернул останки управляющего кристалла, очистил выемку от осколков. Увы, попытка решить проблему методом тыка на этот раз успехом не увенчалась. Ничто из того, что находилось в подсумках, чаша упорно не принимала – ни кристаллы сущности, ни кристаллы душ. Даже элитный не подошел. В отчаянии попытался запихнуть «фиал реанимации сущности» – чем не кристалл? Но и его чаша отторгла:

Ошибка системы. Кристалл не отвечает требованиям энергоемкости.

Напряжение такое, что впору волосы на голове рвать. Что же еще у меня есть...

И тут сердце екнуло. «Мгла бездны!» Я только сейчас сообразил, что в спешке забыл этот кристалл внизу, среди вороха тряпья возле портала. Если он вообще там есть и не рассыпался прахом в момент моей гибели, так как, попадись он мне на глаза, то обязательно прихватил бы с собой.

Я кинулся к проему, собираясь сигануть в него без всякой лестницы, но затормозил в последний момент на самом краю. Прыгать не пришлось. Из проема, беззвучно мельтеша крыльшками (нарастающий гул заглушил жужжание), всплыло нечто светящееся и пытящее от чрезмерных усилий. А именно, Кроха собственной персоной. Обхватив ручонками кристалл, который был с нее самой размером, феяри изо всех силенок тянула его вверх.

Дальнейшее было делом нескольких секунд.

Кристалл встал в выемку как влитой, сразу налившись ровным янтарным светом.

Стабильность Источника-1 восстановлена, энергосистема функционирует в рабочем режиме на 50% мощности.

Гул оборвался. Дрожь прекратилась. Наступила оглушающая тишина. Система что-то вякнула про выполнение задания, но мне сейчас было на это начхать. Где стоял, там и сел, расслабленно откинувшись спиной на каменный шпиль и рассеянно уставившись в колышущееся небо астрального барьера. Дикое напряжение, в котором находился последние минуты, отпускало медленно. И только теперь наружу вырвался глубоко загнанный страх.

Выжил в который раз в этой проклятой вселенной.

Усилить защитные функции астрального барьера встроенной в кристалл сущности способностью «Мгла бездны»?

Да делай что хочешь...

Астральный барьер усилен эффектом «Мгла бездны».

[Новое задание] «Капитальный ремонт». Тип задания: сервисное обслуживание. Описание: 1. Восстановить первоначальную целостность Цитадели Крика. 2. Активировать Источник-2.

Теперь уже ясно, что за «сервисное обслуживание» наград не полагается. Эта цепочка заданий предназначена для элементарного выживания. Спасибо и на том: подсказки системы и в таком виде весьма ценны, помогают не терять время на домыслы о дальнейших действиях.

Стремительная тень спикировала сверху и почти невесомое тельце феяри плюхнулось мне на плечо. Кроха тут же кинулась мне на шею. Фигурально, конечно. Обхват ручонки у Крохи такой же, как и ее рост – пятнадцать сантиметров. Вот эти пятнадцать сантиметров у меня на шее она и обняла. Да крепко так, на удивление. Я бы ее тоже обнял, да уж больно мала, ухватить не за что, да и как бы не навредить малышке. А на душе-то как потеплело, хорошо так стало, спокойно...

Наобнимавшись, феяри спикировала мне на колено, перед светлы очи хозяина, и встала в позу награждаемого – подбородок гордо задран, плечи отведены назад, грудь колесом. А ведь заслужила, егоза. Я слабо улыбнулся.

– И чтобы я без тебя делал, Кроха...

– Ага, – согласилась феяри тонким, как комариный писк голоском, карикатурным жестом утирая крохотной ладошкой несуществующий пот со лба. – С тебя причитается.

– Что?! – От изумления я буквально остолбенел. Впервые на моей памяти феяри заговорила.

– С тебя причитается, говорю. – Кроха с деланно-возмущенным видом уперла кулачки в бока и сварливым тоном типичной домохозяйки добавила: – Вот что я сейчас непонятного сказала, а?!

Глава 3. Томительное ожидание

– Бо-осс?

– Не называй меня так. Мы же договорились.

– Не, это ты договаривался, а я так, рядом летала. Не могу понять, чего ты так над собой измываешься. Уже трое суток глаз не смыкаешь!

Я лишь хмыкнул в ответ, не прекращая отжиматься от пола в зале центра управления. Полезное занятие, поддерживает тонус в мышцах, ясность ума и медленно, но верно, качает выносливость с силой. Плюс хороший способ заполнить свободное время и заглушить беспокойство о своем ближайшем будущем. А хроническая легкая усталость – сущие мелочи на фоне главных проблем.

– Слушай, сколько раз уже повторять, что расходники и без тебя доделаю! – Кроха подлетела ближе и возмущенно зажужжала прямоком в правое ухо, чтобы точно донести свою мысль адресату. – И о пустотниках беспокоиться незачем! Цитадель отлично с ними справится сама без твоего драгоценного участия. Может, все-таки поспишь, а?

Сбылась мечта идиота – фейри заговорила. Да еще как. Причем использовала все словечки и обороты, которыми грешил я сам, что совсем неудивительно – с кем поведешься...

По итогам наводящих вопросов память фейри не выходила за рамки моих воспоминаний о Лунной Радуге. Свое детство в песочнице она практически не помнила, и осознала себя, как самодостаточное разумное существо одновременно с возможностью общаться голосом. Теперь моя Кроха – полноценная личность со всеми вытекающими. Конечно, с ней стало куда сложнее, чем раньше, когда она была бессловесным и послушным помощником, зато теперь есть с кем посоветоваться и обсудить самые разные вопросы. И пусть во многих вещах она не разбирается – выше параметров разума не прыгнешь, но озвучивать проблемы вслух бывает полезно. Именно таким способом подходящее решение частенько находится быстрее. К тому же неизвестно, сколько времени я проторчу в этом осколке, а фейри точно не позволит свихнуться от одиночества. Наоборот, как бы найти способ заткнуть фонтан ее бесконечного красноречия.

Но это я так, ворчу по инерции, а на самом деле действительно рад. Заботиться обо мне – святая обязанность фейри и ворчать на нее за это, по меньшей мере, некрасиво. И неблагоприятно.

Скосил взгляд на табло: зеленые циферки тикали на расстоянии вытянутой руки в правом верхнем углу воображаемого рабочего экрана, методично отсчитывая время. Насчет трех суток Кроха самую малость приукрасила. Так как в цитадели нет смены дня и ночи, то для собственного удобства пришлось задать времени привычный ритм. И если быть точным, то на ногах я двое суток и двадцать часов с хвостиком.

– Если не поспишь, то усталость может подвести именно в тот момент, когда понадобятся силы! Ну, скажи, что я не права!

Вот надоеда. И ведь она действительно права. Вот только ничего не могу с собой поделать. Сон сейчас кажется преступлением. Меня преследует страх. Неотступный страх, что этот чертов осколок вдруг схлопнется, когда я сомкну веки, и не хватит какой-нибудь пары секунд найти способ для спасения.

Закончив еще одну сотню отжиманий, я молча сбежал по лестнице из центра управления вниз. И захлопнул дверь перед носом возмущенно пискнувшей Крохи. Нет уж, бегать я люблю в тишине, без нотаций и сетований, а открывать двери самостоятельно, слава Алану Темному, фейри еще не научилась: силенок не хватало...

Шучу, конечно. На самом деле, у нас молчаливая договоренность – как только я за порог, то у фейри рот на замок. Если бы действительно хотела достать, то прислала бы визуальные картинки, как раньше, или третиговала бы через клан-чат. В конце концов, могла последовать

за мной через разбитые окна-бойницы в ЦУ, но и тут Кроха выкрутилась – сделала вид, что близость защитного поля, нависающего над башней темным пульсирующим покрывалом, ее пугает. Наверное, этой малютке тоже время от времени хочется побыть в одиночестве, как и мне, чтобы спокойно подумать о нашей дальнейшей жизни непростой.

Трусцой преодолев захламленный двор (навести порядок – в ближайших планах), я выбрался из разбитых вдрызг ворот (где взять новые – все еще ума не приложу) и отправился по уже проверенному маршруту вокруг крепостных стен двора.

Лента из сухой каменистой земли шириной всего метра полтора тянулась между шершавой стеной из красного гранита и пульсирующей, словно живое существо, пленкой астрального барьера. Если честно, жутковато двигаться в таком тесном коридоре, но выбирать не приходится, да и подарки иначе не собрать. Заодно, пока нарежу кругов этак пятьдесят при прокачке бега, глядишь, и мысли в порядок приведу. Совмещу приятное с полезным. Снова.

Трофейный кристалл попался шагов через тридцать. От трупа пустотника ни следа. Знает, смерть наступила больше часа назад, успел развеяться. Не прерывая бега, я подхватил кристалл и бросил в подсумок.

Самый большой наплыв тварей случился в первые несколько часов после восстановления источника. Вероятно, смерть двух уродцев-первопроходцев здорово разъярила «родственников», тех, кто находился поблизости от осколка, вот и хлынули толпой. Весь периметр цитадели превратился в жутковатый «праздничный салют»: вспышки проникновения шли плотным потоком, заставив нас с Крохой пережить немало неприятных минут в ожидании худшего. Но встроенная в защиту «Мгла» справилась. Агонизирующий после ее воздействия боец – уже не боец. После этой волны прием гостей стабилизировался – один пустотник за пару часов, реже – два. То ли цитадель полностью поубивала всех, кто находился поблизости и теперь твари возвращались напрямиком с респы, то ли они подтягивались из совсем уж далеких космических просторов. Любопытно, как выглядит пространство за пределами астрального барьера? Но пока заглянуть туда мне не дано. Может быть, смогу позже, с развитием осколка.

К слову говоря, трофейная «Мгла бездны» – это невероятная удача. С ее помощью удалось решить сразу две важные задачи. Во-первых, оборона. Возможно, с таким наплывом нежеланных посетителей я бы справился и без «мглы», но... Но, скорее всего, враги разнесли бы цитадель по кусочку, прихлопнув меня с фейри, как мух. Никакого тонуса не хватит на бесконечные сражения, а пустотники твари опасные, особенно, в большом количестве. Во-вторых, уничтожая пустотников, цитадель тоже прокачивалась. Дело в том, что когда Лунная Радуга разрушилась и от нее остался лишь осколок, то все параметры цитадели обнулились и механизмы защиты вернулись в зачаточное состояние. Поэтому для запуска необходимого для обороны и общей жизнедеятельности сервиса требовались не только энергия и материалы, нужен был и опыт. Много опыта. Опыт, конечно, и мне необходим, но сейчас жадничать глупо. Ведь и кроме пустотников могут какие-нибудь твари пожаловать, намного опаснее, на которых моих возможностей может не хватить. Так что в первую очередь разумнее привести в порядок функционал самой цитадели.

Ага, легко на помине.

Я притормозил, чтобы понаблюдать процесс уничтожения врага охранной системой. Наверное, уже сказываются издержки влияния Алана Темного: нравится мне это развлечение, сколько ни смотрю, не надоедает. И вообще, месть дело благородное. Напали первыми – получите по самое не балуй. Откликаясь на мысленное желание, меч прыгнул в руку и его лезвие красновато загорелось изнутри: эффект усиления от вставленного в слот рукояти расходника на +18 к силе (да-да, все изменилось, в том числе и параметры расходников). Лучше заранее быть при оружии, чем хвататься за него задним числом. Но вряд ли меч понадобится.

Пятно двухметрового диаметра пошло радужными всполохами, оболочка кокона выгнулась пузырем, уступая натиску твари. Костлявая лапа с длинными узловатыми пальцами просу-

нулась внутрь периметра, затем еще одна, раздвигая образовавшийся разрыв в стороны. Затем в действие вступила «Мгла бездны», навесив тик «Тлена» и «Пламени хаоса», от которых плоть горела и гнила одновременно, причем с устрашающей скоростью. Тварь вывалилась в трех метрах от меня на дорожку, воя и корчась от боли. Все тело пустотника охватил ореол темной плазмы. Упертые сволочи. Мрут, как мухи, но все равно лезут. При первом столкновении мне показалось, что твари не глупы и инстинкт самосохранения им не чужд, но сейчас их поведение это опровергало. Либо я чего-то о них еще не знаю.

Глядя на то, как в муках тает враг, я невольно вспоминал печальную участь Мараны. Скорее всего, у нее имелось частичное естественное сопротивление к этому заклинанию, поэтому после битвы за цитадель оно приканчивало суккубу так долго и мучительно. У пустотника, твари рядовой и примитивной, необходимого сопротивления не было и смерть забрала его гораздо быстрее. Ждать пришлось всего секунд пятнадцать.

**Выполнено задание «Контроль популяции: пустотники».
Награда: 10% опыта от текущего уровня (85290), 1 очко умений.**

Наконец-то! Опыт за мобов отошел цитадели, но счет по головам исправно дублировался мне для квеста и опыт за квест, соответственно, тоже достался мне. Кстати, задание «Тотальный контроль популяции: Логовища Хаоса» сбросилось после разрушения Лунной Радуги, иначе мой опыт сейчас упал бы на 50% от текущего уровня. Ни разу с такими последствиями не сталкивался, поэтому интересно – штраф съел бы накопленный опыт сверх 27 уровня, или я просел бы аж до 26? Совсем не праздный вопрос, между прочим.

Однако, сотня тварей за неполные трое суток! Это два миллиона опыта с хвостиком. Гарантированно взял бы полтора уровня, если бы все захапал себе. Как только цитадель сравняется со мной в уровнях, можно будет попробовать перевести стрелку опыта на себя. Стоп, стоп. Осколок реальности – это мой оплот. Чем он сильнее, тем больше шансов уцелеть и мне. Так что пусть развивается. Но как трудно удержаться от такого соблазна!

Вообще, проведенное в цитадели время я использовал с максимальной отдачей. Облазил и изучил каждый уголок крепости, разобрался с интерфейсом управления. Выяснив досконально текущие и будущие возможности осколка, выработал план дальнейших действий и сейчас претворял их в жизнь.

Отправив за спину меч и скомандовав системе развеять останки, я подобрал кристалл сущности и неторопливо побежал дальше, весьма удовлетворенный пополнением копилки очками умений. С характеристиками я ведь разобрался еще перед уходом из Лунной Радуги, а вот очков умений мне насыпало за достижения в тот момент, когда распределять их уже было некогда. Реальность рушилась и нужно было уносить ноги. И теперь я находился в раздумье, не решаясь потратить все. На это были причины. Механика и баланс параметров после возрождения в осколке довольно сильно изменились, заставив переосмысливать свое развитие заново.

Моя база сейчас выглядела так:

Жизнь: 12600
энергия: 10000
Сила: 160
Ловкость: 96
Разум: 86
Мудрость/маг. защита: 100/810
Выносливость/физ. защита: 126/1020 (без учета вещей)
Физический/магический урон: 785/560 (с учетом 11% бонуса от умения «Двуручное оружие» и 39,5% прибавки от специализации «Воин стихий»).

Регенерация здоровья: 6,3 ед./сек (вдвое порезано достижением «Губитель»)
Регенерация энергии: 10 ед./сек
Количество сейвов: 6,05
Харизма: 15
Смекалка: 12

Да, именно так. Теперь каждая единица выносливости и мудрости давали не по десять, а по сто единиц жизни и энергии. Так что жизнь обычных мобов казалась столь внушительной лишь на первый взгляд. На самом деле они просто соответствовали моим новым возможностям и отвечали условиям нынешней реальности.

Параметры физической и магической защиты тоже подросли – появился новый коэффициент, напрямую привязанный к уровню и составляющий от него десятую часть. То есть все, что получаем от выносливости и мудрости, на моем 27 уровне умножаем еще и на 2,7. Вот поэтому пустотник и не прикончил меня сразу, когда поймал в ловушку «Звездной пыли»: повышенная защита плюс регенерация от «Душелова» позволили держать удар куда увереннее, чем раньше.

Изменилась также статистика прогресса и формула расчета привычных способностей:

«Душелов», ранг 4 (1,23%: 1/100 ОУ) Уникальное умение. Единоновременно наносит астральный урон, равный четырехкратному ФУ, и такой же урон в течение 30 секунд, восстанавливая хозяину 130% здоровья и энергии от нанесенного урона. Игнорирует любую защиту сил Хаоса. Активируется при наличии кристалла сущности. Восстановление: 1 минута.

Сопряженные умения:

1. «Месть камикадзе»: умение наносит усиленный удар за счет сейва (имеется 20% шанс не потратить сейв при использовании). Восстановление: сутки.

2. «Хватка лича»: умение «Душелов» по окончании действия, если жертва еще жива, имеет 20% шанс изъять кристалл сущности или 10% шанс изъять кристалл души. Восстановление 20 минут.

Примечание: если ранг используемого кристалла выше или ниже текущего ранга умения, то урон соответственно возрастает или снижается на 10% за каждый отличающийся ранг. Эффективность не может быть выше 200%.

То есть, прогресс развития способности теперь отображался в процентах, а рядом указывалось, как эти проценты соответствуют очкам умений. И сколько придется их потратить, если вложить вместо прокачки, чтобы закрыть ранг и перейти на следующий. Это нововведение мне пришлось по нраву, так стало гораздо нагляднее. Причем показатель процентов или очков умений на 4 ранге можно было отключить, оставив что-то одно, так как 1% = 1 очку умений. Для наглядности оставил проценты.

Но вот дальше не все так радужно. Судя по новому описанию остальных способностей, куда более выраженной стала магическая составляющая. Да, еще у «Душелова» появились дополнительные настройки: раньше по умолчанию автоматически использовались сильнейшие крисы из моих запасов, а теперь стало возможным исключить из расходников элитные кристаллы, ведь редкие ингредиенты куда важнее сохранить для создания астральных расходников.

Теперь разберемся с очками умений. По описанию выше уже понятно, что двадцать пять я без малейших колебаний вложил в «Душелова», чтобы получить постоянный, а не временный

4 ранг, как это удавалось делать с помощью «Иллюзии совершенства» – способности, встроенной в кольцо. От щедрот прошлых достижений после этой операции оставалось еще аж 41 очко. Накопить до сотни для достижения пятого ранга «Душелова»? Сомнительная перспектива. В первых, очки умений в таком сногшибательном количестве вряд ли еще свалятся на голову вот так запросто. Уникальные достижения на каждом шагу не валятся на маковку. А значит, очки будут капать обычным методом – один на четном, два на нечетном. Плюс еще чуток за какие-нибудь одноразовые квесты, вроде «контроля популяции». И все это время, пока я их буду копить, вот вся эта уйма уже имеющихся очков будет висеть мёртвым грузом. На мой взгляд, куда перспективнее добить несколько умений до третьего ранга и получить бонусные характеристики, тем самым значительно усилившись в общем плане. Не единым умением, пусть и накрученным, жив игрок, должен быть баланс всех умений.

Ну а пятый ранг, когда приспичит, подниму «Иллюзией совершенства»: хоть гляну, что он там интересного дает, может и надрываться не из-за чего. Жаль, число зарядов в кольце ограничено. А как заряжать не привязанные к душе вещи – пока не выяснил. Так что пока со своим любопытством повременю. Собственно, как заряжать привязанные к душе тоже пока неясно. Проще всего с предметами типа «уникальный». Они масштабируются с каждым уровнем и с неизбежным обновлением параметров происходит как восстановление прочности вещи, так и перезарядка встроенных в нее способностей.

В общем, хотя и пришел к определенным выводам, но оставшиеся очки умений пока не трогал.

Кстати, теперь ранги общих навыков, таких как «бой без оружия», «владение мечом» (одноручный, двуручный), «владение щитом», «бегун», «собиратель» и так далее, очками умений больше не поднимались. Их прогресс достигался только прокачкой и еще раз прокачкой, но это, пожалуй, к лучшему. Меньше соблазнов потратиться, куда не следует. И еще выяснилось, что сверх тридцати вложенных очков умений бонус специализации режется вдвое, поэтому получил не 49%, а 39,5% повышенного урона. Я и не думал огорчаться. Все равно пошло в плюс. Баланс игровой механики неизбежно построен на подобных ограничениях, чтобы не допустить чрезмерного усиления игрока раньше положенного времени. Пределы развития наверняка существуют для всех умений и навыков, просто я до них еще не добрался.

Вообще, поначалу от всех этих изменений голова идет кругом, но постепенно привыкаешь. Как привыкаешь и к мысли, что магическим уроном уже нельзя пренебрегать, как раньше. Это уже не просто довесок к физическому урону, а вполне полноценная характеристика. И базируется она на «разуме». Причем именно магический урон благодаря «Точности стихий» игнорирует 10% сопротивления цели, а это весьма неплохое преимущество.

С другой стороны, хотя все обычные способности теперь намертво привязались к магическому урону, «Душелов» остался верен физике, и, соответственно, «силе». И «Ледяной шквал», мощнейший из моих ударов при полностью накопленных очках атаки, тоже. Хоть разорвись, раздумывая, какая характеристика теперь важнее – сила или разум. Впрочем, в «Душелове» главное не урон, а его исцеление. Плюс дополнительные способности – «Месть камикадзе» и «Хватка лича», – любая из которых в критической ситуации может вырвать победу из казалось бы безнадежного сражения.

Чуть не забыл – все способности от Алана Темного тоже остались завязаны на силу.

Мда...

Встряхнув гудящей от расчетов головой, я пошел на следующий заход вокруг цитадели. Однако, лишь три кристалла за несколько часов? Похоже, проблема с пустотниками постепенно решается сама собой...

В отличие от проблемы со жратвой. Пару кусков вяленого мяса, которые прихватил с собой из Лунной Радуги, давно схрумкал, а больше ничего съедобного в осколке не нашлось. Пустотники точно в пищу не годились. Мерзость. Вонючая, осклизлая, несъедобная. Даже

смотреть на их плоть с души воротит. А еще во всей цитадели не оказалось ни глотка воды. Ведь все природные источники остались за барьером, исчезнув вместе с миром, которых их создавал.

Казалось бы, нужно экономить силы и двигаться как можно меньше, пока не найду новый источник пополнения пищи и воды, но на месте не сиделось. Мы часто действуем вопреки кажущейся целесообразности, такова человеческая натура. Кроме того бездействие лишь способствует нагнетанию психологического напряжения.

Признаться, я чертовски скучал по своим соклановцам и друзьям. По добродушно-философскому настрою Дара, по молчаливой поддержке обстоятельного, но скорого на действия Жальника, по неизменной преданности раکشаса Рырка, по преисполненному невысказанных тайн взгляду суккубы Мараны... Черт, сейчас я не против поболтать даже с Маштой. Хотя, конечно, с низуши придется что-то делать, в клане оставлять их не стоит, тень предательства всегда будет стоять между нами, как заноза в заднице. Но это потом. А сейчас желание выбраться из осколка и найти тех, кто еще жив, крепло с каждым часом, каждой минутой, превращаясь прямо-таки в маниакальное. Уже ни о чем другом и думать не хотелось. Приходилось к делам внутри осколка возвращаться усилием воли. Подозреваю коварное влияние моего покровителя – видимо, не должен я здесь задерживаться надолго.

«Духовная связь» запустилась заново без проблем, но пока только на двоих. Понятия не имею, как воскресить Фурию, в осколке такой возможности нет, по крайней мере, ее нет на данном этапе развития осколка. А воскресить Фурию хотелось нестерпимо. Была мысль поймать одного из пустотников покрупнее, думаю, вдвоем с Крохой мы осилили бы эту задачку, но...

Во-первых, закон сохранения массы никто не отменял. Даже самый крупный пустотник по массе вдвое уступает Фурии, которая успела набрать внушительные кондиции перед смертью. Тут одно из двух: либо жертвенник не сработает, либо я получу ущербного питомца, которого придется долго и упорно откармливать и прокачивать заново, а мне и самому тут грызть нечего. Во-вторых, сама мысль использовать для жертвенного воскрешения такую мерзкую тварь, как пустотник, меня коробила. Хотелось найти моба попримечнее, как-то поблагороднее, что ли. Интуитивно чую, что это важно. Вспоминалось, как воскрешал Дара. До самого разрушения локации он оставался без сознания, хотя с виду все получилось отлично. Подозреваю, что суккуба была не самым подходящим донором для этой непростой операции, и очень надеюсь, что негативные последствия этого воскрешения не аукнутся в будущем.

Короче, пока не выберусь из осколка, не будет ни пищи, ни питомца, ни полноценной «Духовной связи».

А выбраться отсюда будет весьма непросто.

Стационарный портал бесполезен до тех пор, пока нет привязки к новому миру после разрушения прежнего. Он никуда не вел и выполнял пока только одну функцию – Колыбели. И, как я уже говорил, Колыбель только для игроков, не для питомцев. По элементарной логике, чтобы создать новую привязку, нужно посетить новый мир. Замкнутый круг? Не совсем. Благодаря способностям фейри надежда на решение этой проблемы все-таки была. У Крохи к ее 23-му уровню накопилось восемь свободных очков умений и четыре из них пришлось вложить в специализацию «Артефактор измерений», чтобы добить до 3 ранга, так как именно эта специализация – залог нашего освобождения из осколка. Названия способностей специализации изменились, но суть осталась прежней. В результате мы сейчас имеем следующее:

«Артефактор измерений», ранг 3 (2%: 0/25 ОУ): создание расходников для работы с изолированными осколками реальности.

1: «Малый астральный ключ», артефакт. Ингредиенты: 1 элитный кристалл сущности 1—5 ранга, 5 обычных кристаллов сущности 1—5 ранга. Время изготовления: 6 часов за ранг. Создает

допуск на вход в астральный портал изолированного осколка реальности. Количество зарядов (попыток использования) ключа напрямую зависит от ранга использованных для его создания кристаллов: 1 ранг = 6 зарядов.

2. «Малый астральный портал», артефакт. Ингредиенты: 3 элитных кристалла сущности 1—5 ранга, 3 обычных кристалла сущности 1—5 ранга. Время изготовления: 6 часов за ранг. Создает астральный портал (независимую точку входа/выхода в осколке реальности). Время действия портала напрямую зависит от ранга использованных для его создания кристаллов: 1 ранг = 6 суток.

3. «Малый астральный маяк», артефакт. Создает привязку между «малым астральным порталом» и выбранной точкой пространства. Для активации пространственного канала необходим малый астральный ключ. Ингредиенты: 1 элитный кристалл сущности 1—5 ранга, 5 универсальных модификаторов предметов 1—5 ранга. Время изготовления: 6 часов за ранг. Время действия маяка напрямую зависит от ранга используемых для его создания кристаллов: 1 ранг = 6 суток.

Именно этим «малый астральный портал» (тот самый, что был раньше «дверью в измерение») сейчас и занимался – поиском нового мира. Конкретнее, Лазурных Водопадов, куда якобы отправился мой клан. Надеюсь, я получу обнадеживающий результат раньше, чем загнусь здесь от истощения. Потому что уже почти трое суток по нулям.

Повышение характеристики «выносливость»: +1

Не зря бегаю. Еще сотня хитпоинтов в копилку моей жизни. Кстати, жизнь с энергией подтянулись и у Крохи. Представляю, какие параметры будут у Фурии, как только я ее верну в мир живых. Прямо весь в предвкушении. Будь дикоша со мной с самого возрождения, то вполне вероятно, что отбиться от пустотников удалось бы и без «Мглы».

Да уж, уникальный кристалл вывалился из тушки эпической твари. По прогнозам системы в качестве управляющего кристалла он протянет не менее 1000 часов. Немало. А вот обычные трехранговые крысы приходилось менять ежедневно для поддержки энергосистемы в рабочем состоянии: развиваясь, цитадель жрала энергию исправно. Да и ремесленный алтарь вносил лепту в текущие расходы. Вообще, здорово, что Крохе не пришлось начинать с нуля. Процесс создания алтаря ее очень выматывает, да и времени на это уходит много. И замечательно, что благодаря безжалостной жатве «Мглы» недостатка в простых кристаллах сущности пока нет. Зато элитных кристаллов и кристаллов душ я прихватил из Лунной Радуги немного и пришлось тщательно продумывать, на что их пустить в первую очередь. После того, как редкие компоненты закончились, Кроха на алтаре ради опыта взялась штамповать простые расходники и, если сам не успею использовать, так соклановцам пригодятся. Всегда нужно думать о будущем, даже если настоящее весьма туманно.

С кланом тоже многое изменилось. Блокировка по 5 уровню снялась и с настройками удалось продвинуться гораздо дальше, чем в Лунной Радуге...

– Бо-осс!

Так, придется прерваться для более важных дел. Я обернулся на знакомый писк, пряча улыбку и натягивая на физиономию строгое выражение.

Подлетев, фейри привычно шмякнулась попой мне на плечо и кокетливо поправила ладошками золотистые пряди волос, прихорашиваясь. На пару секунд взгляд Крохи упал на пленку защитного кокона, пульсирующую радужными разводами энергетических всплесков на рассто-

янии вытянутой руки, и сразу стал напряженным. Но она сумела справиться с испугом, после чего повернула мордашку и многообещающе улыбнулась.

– А чего я сказать хочу, босс...

– Просил же так не называть.

– Ай, да ладно, – с деланно-беспечным видом отмахнулась Кроха. – Что в этом такого?

– Боссы в подземельях сидят, – проворчал я. – А я Зубоскал. Зуб. Ну, Алекс, на худой конец. И вообще, заканчивай со мной общаться с плеча, а то я так шею скоро вывихну, на тебя оглядываясь. Летать умеешь – вот и летай.

– Хорошо, хозяин, – Кроха потупила взгляд, прикидываясь смирной овечкой, но и не думая приподнимать попу со «взлетной площадки». – Как скажешь, хозяин. Вот как скажешь, хозяин, так и будет. А будет, ясен пень, именно так, как...

– Да хватит тебе. Выкладывай уже, в чем дело.

– О, так мы действительно не знаем, – Кроха ухмыльнулась до ушей, прямо-таки сверкая васильковыми глазницами от предвкушения, что сейчас сообщит мне что-то ну очень страшно важное.

– Кроха!

– Да, босс! Слушаюсь, босс!

– Выпорю.

Как ни странно, угроза подействовала. Хотя не представляю, как бы смог провести данную экзекуцию, если бы захотел взяться всерьез.

– Портал закончил поиск целую минуту назад! – бодро отрапортовала фейри. – А я там, значит, сижу и жду, когда ты отреагируешь. Дай, думаю, сама тебе сообщу. Новость, как ни крути, радостная...

Дальнейшее я не расслышал: сорвался с места так, что фейри снесло с плеча будто ураганом. Несколько секунд спустя я уже стоял на втором этаже башни перед астральным порталом – сияющей над полом хреновиной размером с апельсин, изучая поступившую информацию.

Найден мир, наиболее соответствующий поступившему запросу.

Название: Небесный Архипелаг. При установлении контакта с миром время действия привязки к точке выхода – двенадцать часов. Для более длительной привязки необходим малый астральный маяк. После установки привязки портал не может быть использован для поиска другого мира. Установить привязку: да/нет?

Ага, шас, разбежался. Да что за ерунда происходит? Вообще-то я просил найти «Лазурные водопады». На кой мне сдался Небесный Архипелаг?!

Но я не стал торопиться жать ни «да», ни «нет».

Наверное, упоминание про «наиболее соответствующий» дано не просто так. Может быть, Лазурные Водопады находятся где-то рядом с Небесным Архипелагом и по каким-то причинам портал до него просто не дотягивается? Черт. Новый поиск может вылиться еще в трое суток, а успех точно так же не гарантирован. Да и время действия портала выйдет, а на новый расходников нет. Пожалуй, стоит глянуть хоть одним глазком, что собой представляет этот мир. Хотя бы поискать жертву для возрождения Фурии. И жратву. И воду. Вдруг повезет.

В общем, нужно что-то решать.

Ладно, что еще я здесь не доделал?

Вернувшись к столу и натянув диадему на голову, я пробежался взглядом по последней информации о развитии цитадели. Немного досадно, но опыт цитадели поднимался тяжелее, чем клановый. Все эти два с лишним миллиона, полученные от пустотников, ушли на то, чтобы добраться только до десятого уровня. Зато теперь наконец можно было задействовать «зал стражи»: функцию, которая уже была у цитадели до обнуления. Бывший страж, вплавленный

в центр столешницы и ставший частью системы управления, для этой цели уже не годился, а охрана мне здесь точно не помешает, особенно если придется часто и надолго отлучаться. А еще появилась возможность создать магический водный накопитель. Но все сразу не получится: одна из башен все еще разрушена, а энергии на оба процесса одновременно не хватало. Пришлось выбирать и я решил, что защита сейчас важнее. К тому же у стража цитадели имелась функция ремонтника, а ремонт построек более чем актуален.

Запустить синтез «стража»?

Прочитав примечание, что цитадель может создать максимум девять стражей и на каждого уйдет не меньше двенадцати часов, причем вылупятся они первого уровня, я и не думал унывать – без раздумий ответил согласием. Ведь главное – сама возможность создать защитников силами цитадели! И чем раньше начнем, тем раньше получим. Ну а потом придется его воспитывать, дело привычное.

Для начала синтеза необходима замена расходников в Источнике-1.

Кто бы сомневался.

Пришлось сгонять на «чердак» и вставить в чаши энергоприемников новые кристаллы. Третий ранг расходников для цитадели все-таки слабоват. Нужно добывать уже помощнее. Хотя раньше хватало и таких, пока цитадель находилась в полноценной локации, а не в осколке со всеми вытекающими. Было время поразмыслить над этим. До этого за поддержанием Цитадели Крика в рабочем состоянии следили стражи – больше некому. Про регулярные рейды по захвату цитадели не забыли? Так вот, кристаллы душ по энергоемкости гораздо выше, чем кристаллы сущности, которые я использовал сейчас. И по всему выходило так, что игроки, сами того не ведая, своей смертью на подступах к цитадели обеспечивали ей гарантированную энергетическую подпитку.

Вернувшись, я занялся сборами. Кроха крутилась в воздухе рядом, но на ее писклявую болтовню я пока не обращал внимания. Важнее было ничего не упустить перед вылазкой, чтобы потом в досаде не рвать волосы на голове. Еще раз проверив в подсумках необходимые для запланированных операций расходники и убедившись, что все на месте, на минутку задумался...

А, гулять, так гулять, в конце-то концов!

На фоне имеющихся запасов потребовалось не так уж и много очков умений, чтобы добить все свои боевые способности и защитные ауры до 3 ранга – всего-навсего 13 единичек:

«Клинок бури», ранг 3 (прогресс – 0%: 0/25 ОУ). Аура. Удары оружием с вероятностью 35% наносят дополнительный урон силой Воздуха, равный базовому МУ (магическому урону). Затраты: 1000 ед. энергии на активацию и 300 ед. энергии за каждое срабатывание. Время действия: 1 час.

«Дыхание ветра», ранг 3 (0%: 0/25 ОУ). Аура. Увеличивает параметр уклонения на 10% и скорость передвижения на 15%. Затраты на активацию: 1000 ед. энергии. Время действия: 1 час.

«Обжигающая вспышка», ранг 3 (0%: 0/25 ОУ). Боевое умение. При атаке оружием наносит дополнительный урон силой Огня, равный 130% МУ. Дает 1 очко атаки. Ближний бой. Затраты: 300 ед. энергии. Имеется 10% шанс наложить на цель «Горение» – урон силой Огня в течение 5 секунд, равный удвоенному МУ, способность срабатывает не чаще, чем раз в 20 секунд. Восстановление – 30 секунд.

«Копье пламени», ранг 3 (0%: 0/25 ОУ). Дистанционное боевое умение. Наносит урон силой Огня в течение 15 секунд, равный шестикратному МУ. Дает 1 очко атаки. Затраты: 500 ед. энергии. Восстановление – 30 секунд.

«Копье ветра», ранг 3 (0%: 0/25 ОУ). Дистанционное боевое умение. Наносит урон, равный МУ, прерывает текущее действие врага и оглушает его на 3 секунды. Дает 1 очко атаки. Затраты: 300 ед. энергии. Восстановление – 30 секунд.

«Ледяной шквал», ранг 3 (0%: 0/25 ОУ). Боевое умение (завершающий удар). Наносит урон в зависимости от количества накопленных очков атаки: 1 очко = 110% ФУ, 2 очка = 230% ФУ, 3 очка = 350% ФУ. Затраты: 500 ед. энергии. Восстановление – 30 сек. Умение имеет 25% шанс нанести урон холодом, равный МУ, и 10% шанс обездвигнуть противника «Заморозкой», не потратив энергии.

За все семь апгрейдов (включая и 4-й ранг «Душелова») взял бонусную награду параметрами, в сумме получив 250 дополнительных единиц.

Практика прошлых боев доказала, что у «Душелова» не всегда будет 30 секунд, чтобы тянуть с цели жизнь с энергией. Каст может прерваться со смертью цели или его могут сбить. А энергии мои способности стали кушать куда больше, поэтому сразу сотню отправляем в мудрость. Да и в разум, учитывая возросший приоритет магического урона, еще полтинник не помешает. Но и про базовую живучесть забывать не стоит. Она понадобится, чтобы на обычных атаках продержаться в бою время, достаточное для отката активных абилки, так что в силу с выносливостью тоже по пятьдесят.

Ну, теперь резервы рангов исчерпаны окончательно. До четвертого ранга все способности будут развиваться крайне неторопливо, своим ходом, а оставшиеся 28 очков умений уже придержу для «Душелова». Кстати, пора узнать, что за сюрприз скрывает 5 ранг моей топ-абилки.

Заряд «Иллюзии совершенства» сработал, как и положено, а вот результат отчасти разочаровал. Я ведь с полной уверенностью ожидал прироста, но величина урона у «Душелова» ничуть не изменилась. Хотя утешительный приз все-таки имелся: на ближайший час я получил новое дополнительное свойство:

«Цепная смерть» (пассив): «Душелов», «Хватка лича» или «Жатва душ» могут дополнительно поразить до трех врагов рядом с первоначальной целью (объекты с «Меткой еретика» получают на 50% урона больше).

Непонятно, что за «Жатва душ». Звучит внушительно, но такой способности у меня нет. Вероятно, это подсказка, что такая штука появится на следующем ранге? Поживем – увидим, а пока нет смысла гадать.

Усевшись на пол прямо там, где стоял, я помедитировал с полчаса, закрепляя прибавку и чувствуя, как тело наливается новой мощью, впрыск характеристик произошел весьма значительный. И голод, собака такая, стал куда заметнее, что вполне предсказуемо: перестройка сама по себе съела часть внутренних ресурсов организма. Еще раз прикинул, стоит ли использовать «Привязку», встроенную в «Мою прелесть»? Если погибну в незнакомом месте без возможности вернуться, то хоть не потеряю... Не потеряю что? Что самое ценное из имеющихся предметов? Кинжал? Да, неплохая вещичка, но это не основное оружие и потеря не будет катастрофической, а Пламень уже привязан.

Зарядов-то всего три. И прочность перстня подозрительно соответствует количеству оставшихся зарядов: 30/100 против 3/10. Что произойдет, если заряды закончатся, обнулив

прочность? Вопрос не праздный, так как есть нехорошее подозрение, что перстень разрушится. Пока не найду способ зарядить перстень заново, разумно экономить...

И все же, если потеряю сам перстень, то потом локти буду кусать, что пожалел заряда... Но можно просто оставить его здесь в цитадели – чем не решение? И кинжал тоже. И диадему Феникса Крика. Не хватало еще посеять ключ к управлению цитаделью неизвестно где. Таскать его с собой нет ни малейшего смысла. А вот «Стезю стойкости» со встроенным «Абсолютом» оставлять никак нельзя, потому что эта способность может спасти мне жизнь. А значит, один заряд все-таки придется потратить.

**Предмет «Стезя стойкости» привязан к душе сроком на 30 суток.
Повторное применение способности «Привязка» возможно через
24 часа. Заряды: 2/10.**

Поднявшись, я выложил на столешницу то, что решил оставить.

Ну вот, дело сделано и на душе стало спокойнее.

Затем, стоически игнорируя сосущую пустоту в желудке, задумчиво уставился на Кроху, с обеспокоенным жужжанием нарезающую вокруг меня круги. Перехватив взгляд, она истолковала колебания безошибочно, недаром эмпатка.

– Бо-осс? Ты ведь не собираешься оставить меня здесь? Даже и не думай!

Лучше бы ее действительно оставить здесь. И сама целее будет, и за цитаделью присмотрит. Но, черт побери, с Крохой шансы поймать кандидата для воскрешения Фурии гораздо выше. Ее «Чаровница» обездвиживает противника гораздо дольше, чем «Копье ветра» или «Плеть боли», причем делает это без ущерба для здоровья жертвы.

– Да куда уж я без тебя. Собирай манатки.

– Собирай... что? – удивленно расширила глазницы фейри, столкнувшись с незнакомым для своего лексикона словечком.

Хмыкнув, я придиричиво оглядел себя в последний раз – снаряжение более-менее приличное, все равно ни на что другое материала нет, для «Изобретателя» работы ведь так и не нашлось. Оружие на месте. Расходники учтены...

Ах да, вот еще что. Сцапав со столешницы меховой мешок, я нацепил его на шею.

– Кроха, брысь на свое место.

– Не люблю я там сидеть! – возмутилась фейри, умудряясь топнуть ножкой прямо в воздухе. – И что это за брысь такое?! Я кто, по-твоему, девушка, или пень колодный?!

– Раньше не жаловалась.

– Еще и издевается! Раньше я не могла пожаловаться! И в этом мешке темно, дурно пахнет, и вообще...

– Хочешь остаться здесь? Или сгинуть в астрале во время перемещения?

– Тьфу на тебя, Зуб. Вот обижусь, и не буду с тобой разговаривать!

Ну, слава Алану.

Кроха с сердитым жужжанием спикировала на мешок и, нарочито громко пыхтя, полезла в горловину. Причем – головой вперед. И еще несколько секунд сверкала голой попой, дрыгая ногами.

Мысленно прикидывая, не забыл ли чего, я понял, что сделал в цитадели все возможное и просто тяну время. Да что тут может случиться за час или два? «Мгла бездны» еще не пропустила ни одной живой твари. А разведка мне необходима, как воздух. И жажда уже основательно достала, как бы я не пытался себе внушить, что все в порядке, а губы уже трескаются от обезвоживания, предел выносливости имеется и у аватары.

**Устанавливается связь с Небесным Архипелагом...
Связь установлена.**

Сияющий «апельсин» упал на пол и с тихим хлопком развернулся двухметровой плоскостью портала: словно причудливое зеркало без отражений, источающее мягкое радужное сияние, от которого блики заплясали по всему этажу.

Красиво. И страшно до дрожи.

Загнав страх неизвестности поглубже, я крепко сжал рукоять Пламени и решительно шагнул навстречу приключениям.

Глава 4. Шаг в неизвестность

Всего шаг в неизвестность и мир распахнулся навстречу.

И это, черт побери, не образное выражение. Сразу за зеркалом портала нога провалилась в пустоту, в лицо дохнуло свежестью и прохладой, а в ушах засвистел ветер...

Я падал на облака с многих сотен метров. Из груди вырвался злой и отчаянный вопль такой силы, что ему позавидовал бы коренной индеец, вышедший на тропу войны – слишком уж неожиданно все случилось.

А феяри, чувствуя мою панику, вторила мне пронзительным писком.

Несмотря на вопли, после десятка судорожных телодвижений как-то все же удалось принять горизонтальное положение, расставить руки и ноги пошире, чтобы увеличить площадь сопротивления воздушному потоку и обрести хоть какую-то устойчивость вместо суматошного вращения, когда небо и земля с тошнотворной методичностью каждую секунду меняются местами.

Земля?!!

Взгляд зарыскал по плотному облачному покрову, накрывшему весь мир внизу от горизонта до горизонта. Точно! Вон что-то темнеет среди серо-белых массивов! Что-то крупное и вроде уже просматривается какая-то растительность, тянет мне навстречу ветки из туманных испарений...

Я снова зло матюгнулся. Никакие способности мне в такой ситуации не помогут, кроме «Абсолюта». Но для приземления нужна твердь! А эта суша явно пронесется мимо, причем на приличном отдалении! А что под этими облаками – понятия не имею, но вряд ли там ждет мягкая перина. Не везет что-то с экстримом в последнее время, никак не предполагал настолько скорого возвращения в Колыбель цитадели!

– Босс, есть идея! – закричала мне в ухо Кроха. – Босс? Слышишь меня?

Завороженный созерцанием летящей навстречу погибели, я не заметил как феяри выбралась из мешка. И теперь отчаянно за этот мешок цеплялась обеими ручонками, сопротивляясь бешеному потоку воздуха, который полоскал ее тельце, как собака Баскервилей тряпку. Увидев эту картинку, я инстинктивно попытался схватить Кроху и запихнуть в мешок обратно, словно это как-то могло ее спасти, но она ловко прошмыгнула между пальцев. Так, без паники! Мешок для нее – это западня, ее спасут крылья, поэтому сейчас нужно думать только о себе.

– Не цапай меня! – возмутилась Кроха. – И вообще, используй «Теневой прокол»!

– Нет цели!

– Я! Я буду целью! – закричала Кроха. – Я умею летать, забыл, что ли?! Когда будем рядом с землей, рвану в ее сторону, и ты ударишь меня «Плетью боли»! Да не спорь, это лучше, чем умереть! Я потерплю, правда, соглашайся, это единственный шанс!

Пререкаться было некогда, все и так решали секунды. План Крохи был понятен – она переместится к земле, я помечу ее «Меткой еретика», прыгну к ней, а затем использую «Абсолют». На этот раз все нужно рассчитать предельно четко и врубить защиту не рано и не поздно. Если Кроха стартует раньше времени, ее просто унесет воздухом – с такой массой тела она по сравнению со мной пушинка. А если раньше времени врублю «Абсолют», то снова разобьюсь как в цитадели. Нужно выждать до последнего...

Сумасшедший план, продиктованный отчаянными обстоятельствами, но другого нет! Черт, «Плеть боли» может убить Кроху. Ее жизнь хоть и подросла, но и умение от Алана Темного теперь бьет весьма чувствительно, не только парализуя, но и вырывая значительный кусок жизни...

– Пора! – крикнула Кроха и сорвалась с насеста.

Золотистое тельце будто выстрелило в сторону утонувшего в облаках острова, оставляя светящийся янтарный росчерк.

«Бей! – донеслось уже по чату. – Я над землей!»

Чувствуя себя последней сволочью, я прожал «Плеть боли»...

Абилка мигнула, но ничего не произошло.

**«Духовная связь»: воздействие «Плети боли» нейтрализовано.
Невозможно использовать наносящие урон способности
по родственному объекту.**

Сообщение системы выжало нервный смешок. Вот так и рушатся наспех придуманные планы.

– Кроха, спасайся! Я тебя найду! В следующей жизни!

– Босс, я тебя не брошу! Слева!!!

Наполненный ужасом пронзительный писк фейри заставил резко, до хруста шейных позвонков, повернуть голову. Суматошная болтанка в воздухе и лихорадочная попытка придумать план спасения лишили нас всякой бдительности и враг сумел подобраться очень близко на расстояние полета стрелы. Почему враг? Да любой моб, который собирается тебя сожрать – это враг.

Напоминающая тощего дракона крылатая серо-зеленая тварь без опознавательных знаков системы вынырнула из облаков снизу, мощно работая широченными кожистыми крыльями. И уже распахнула зубастую пасть, без ложной скромности собираясь проглотить меня целиком. Наверняка засекала жертву с самого момента выпадения из портала и теперь торопилась не упустить дармовой завтрак.

Новый план созрел в долю секунды. «Душелов» применять нельзя, лишенная маневренности надолго тварь просто рухнет в облака, повторив мою участь. И «Плеть боли» тоже не годится...

А потом думать стало некогда, я врубил «Теневое преимущество», и замер в ожидании нужного момента.

Совершенно жуткое ощущение – когда прямо на твоём теле как в замедленной съемке смыкаются громадные зубастые челюсти, способные легко перекусить пополам. Но это было необходимо, чтобы войти с монстром в непосредственный контакт и нервы пришлось сжать в кулак.

«Копье ветра» голубой вспышкой вонзилось в глотку виверны или как там эту зверюгу звать. Сработало! А значит уровень твари оказался не намного больше моего и не пришлось пускать в ход тяжелую артиллерию. Тварь оцепенела, так и не сомкнув челюсти до конца. С треском рвущихся доспехов я вывернулся из клыков и, цепляясь за шершавые, как напильник, костяные выступы на чешуйчатой морде, в три приема забрался гадине на башку. Виверна пронзительно заревела от ярости, приходя в себя. Покрепче обхватив ногами толстую шею и не обращая внимания на впившиеся в плоть до крови костяные шипы, которые усеивали ее шкуру (боль – мой друг), я выхватил Пламень и вонзил лезвие в шею монстру. Удар не получился бы смертельным, как бы я не старался, и даже не повредил здоровье монстру всерьез, но этого и не требовалось. Надавив на меч как на рычаг для управления, я своего добился – зверь заревел от боли, заработал крыльями и повернул башку в нужную сторону, соответственно, изменив направления полета.

Если бы ничего не получилось, то на этом мое приключение пришло бы к логическому концу. Слава Алану, везение еще не покинуло меня полностью.

Остров внизу надвигался очень быстро, и вскоре наступил момент, когда виверна стала не нужна. Более того, с такой скоростью, с какой она неслась, я мог пролететь мимо тверди, а прикончить за столько короткое время ее невозможно – тварь слишком крупная и запас жиз-

ненной силы у нее велик. К тому же если сообразит и крутанется вокруг оси, то я не удержусь на ее спине. Но оставлять дееспособного врага позади тоже небезопасно.

Я вскочил мобу на могучую шею, сбежал на шипастую спину, разогнался по ней как по взлетной площадке и ласточкой сиганул как можно дальше. Не забыв напоследок приласкать врага «Плетью боли». Воздушная стихия снова приняла в свои прохладные объятия. Несколько секунд вверна кувыркалась рядом метрах в тридцати, мельтеша всеми конечностями. Потом очухалась, широко распахнула крылья, резво развернулась и устремилась ко мне, продемонстрировав отличную аэродинамику и неослабевающий гастрономический интерес. Жадно сверкнули глубоко утопленные глаза в бугристом черепе. Я этого ждал, так что прицелился заранее. «Душелов» добивал за пятьдесят метров и призрачный кинжал с абсолютной точностью вонзился твари промеж глаз. Ревущая от обиды и окончательно дезориентированная вверна пронеслась мимо, кувыркаясь и тая в устремившихся навстречу туманных струях.

Мне было уже не до нее. Кроха давно потерялась где-то в воздушных потоках. Я ее чувствовал, и знал, что с ней все в порядке, поэтому пора приступить к завершающей фазе сумасшедшего падения.

Поток воздуха бил в лицо, заставляя щуриться до рези в глазах, но нельзя ни отвернуться, ни сомкнуть веки. Я отсчитывал секунды, глядя на приближающуюся землю. Не могу утверждать, что нервы у меня действительно крепкие, но не сплюхвал и «Абсолют» запустил вовремя. Совершенно круглый прозрачный шар возник вокруг меня, мгновенно отрезав шум и напор ветра. Секунда благословенной абсолютной тишины и мы, беззвучно проломив пышную темно-зеленую крону местного дерева, врезались в твердь. Следующего эффекта я не ожидал, так как в прошлый раз «Абсолюта» не хватило и он исчез в момент столкновения с гранитным полом цитадели. Удара я не почувствовал, как и обещало описание способности – весь входящий урон просто превратился в краткую вспышку и радужные разводы, разрисовавшие поверхность щита. Затем шар отскочил как мяч, пролетел с десятков метров, ударился еще раз, взлетел... и исчез. Время «Абсолюта» вышло.

И я обнаружил, что снова лечу в пропасть за край тверди.

Даже испугаться не успел – что-то хлестнуло по ногам и груди, руки машинально вцепились в какие-то узловатые и твердые веревки. Несколько секунд я просто качался над пропастью как на качелях, переводя дух и осматриваясь. Видимо, это что-то вроде корневой системы острова – когда-то видел нечто подобное на картинках в своем далеком прошлом. Корни, где толщиной с палец, а где и с мою руку, многометровыми извивающимися хлыстами усеивали отвесный срез края острова, словно шерсть на шкуре гигантского мамонта. И взбираться до этого края было всего несколько метров.

Облегченно чертыхаясь и дико радуясь, что уцелел, полез вверх.

Вот уже и край. Протянув руку, я вцепился в свисающий с обрыва очередной корень, но неожиданно он хрустнул в пальцах и развалился надвое...

Я даже испугаться не успел, что упаду в бездну, как черная мохнатая рука метнулась сверху и с недюжинной силой перехватила мою кисть. С горловым рычанием спаситель рывком вытащил меня наверх и поставил на ноги, причем проделал это с такой легкостью, словно я весил не больше котенка.

И оказалось, что незнакомец тут не один, их трое.

Все в черно-серых кожаных доспехах, на поясах короткие клинки. И двое их них, судя по звериным головам и по специфическому строению тел, не были людьми, скорее – собаки-переростки, научившиеся ходить на задних лапах. Ни перчаток, ни обуви они не носили, демонстрируя четырехпалые, заросшие черной шерстью конечности, штанины заканчивались на мохнатых голених. Так и просилось на язык подходящее словечко – гноллы. Смотрели они на меня как-то недружелюбно. А вот третий, стоявший позади мохнатой парочки, по телосложению определенно смахивал на человека. Но сказать точнее было сложно – его лицо полно-

стью закрывала кожаная маска с узкими прорезями для глаз, а голову венчала черная шляпа с широкими полями и белой шелковой ленточкой вокруг тульи. Прямо Зорро собственной персоной. Мирными путешественниками, которые пришли на помощь в трудную минуту, этих троих язык не поворачивался назвать. Но приличия нужно соблюдать.

– Благодарю, парни, – осторожно начал я. – Вы спасли мне жизнь...

– Мы спасли твое имущество! – визгливым взлаивающим голосом ответил мой «спаситель» и, выхватив кривые клинки, попытался всадить их мне в грудь.

Хотя и ошеломленный «теплым» приемом, я подсознательно ожидал чего-то подобного и успел уклониться. В следующий момент в руках вспыхнул Пламень, отражая новый выпад. Троица грабителей шустро окружила меня, прижав к обрыву, чтобы не дать возможности сбегать. На их месте я бы поостерегся так делать. Интересно, почему они так уверены, что я снова не прыгну в пропасть из облаков, чтобы лишиться их добычи? У меня же на лбу не написано, что я страшно не хочу этого делать?

Звонко скрестилась сталь, звуки боя далеко разнеслись в тишине острова. Длина моего меча для них оказалась неприятным сюрпризом и заставила увеличить дистанцию, но они были чертовски подвижны, я едва успевал парировать и уклоняться. Черт, все-таки их многовато. Непрерывно рыча и наседая, они заставляли меня постоянно отражать удары мечом, не позволяя самому применить что-нибудь посущественнее. К тому же «Душелов» и «Плеть боли» пока в откате.

Улучив момент, я припал на колено, уходя от удара справа, отнял левую ладонь от рукояти меча и вцепил «Копьем пламени» в кожаный нагрудник типу слева. Языки пламени заплясали, растекаясь по доспеху, повалил дым и запахло паленой шерстью. Гнолл отскочил, рыча от ярости и боли. На несколько секунд сократив число противников, я постарался не упустить момент и нарастить преимущество. Резкий выпад из низкой позиции достиг цели. Лезвие перечеркнуло ничем не защищенную мохнатую голень следующего противника, а «Обжигающая вспышка» усилила удар и рассадил врагу плоть до костей, заставив его упасть. Магия теперь реально рулила.

Заняться гноллом вплотную не позволил третий грабитель.

«Зорро» до этого момента в схватке не участвовал, он просто стоял в кольце, пресекая возможность прорыва и предоставив сражаться своим мохматым друзьям. Но когда они спасовали, вмешался мгновенно. И сразу стало ясно, что основной игрок здесь именно он, а его приятели просто пешки, мясо для битвы. Неуловимое движение рукой, быстрый и ядовитый как укус кобры бросок. Я почти уклонился...

Сила удара отбросила на спину – лезвие ножа пробило левое плечо сквозь доспех, погрузившись по рукоять и быстро распространяя онемение вокруг раны. Рывком поднялся на колени, поднимая меч правой рукой. И тут же получил следующим метательным ножом в живот, навесившим такой же парализующий дог. Внутренности сковало ледяным комком. Дыхание прервалось, в глазах от нестерпимой боли заплясали багровые чертенята. Фрейм здоровья просел на треть. Где же фейри...

Но шутки кончились, они меня здорово взбесили. Больше нельзя выждать, когда откажется «Душелов». Выдернув из ран и отбросив оба ножа, выхватываю из подсумка крис, швыряю его под ноги. Коротко и ярко вспыхивает земля в месте попадания, клановое «Знамя защиты» мгновенно растекается в стороны, подсвечивая двадцатиметровый участок и усиливая на 30 секунд мою защиту на 15%.

Как же хорошо, что мне не удалось опробовать «Теневой прокол» на Крохе!

Грабитель-человек слишком ловок, чтобы прикончить его одним ударом, поэтому выбираю гнолла с подрезанными лапами – тот как раз пытается подняться и уже встал на четвереньки. Откатившаяся «Плеть боли» вытягивает его тело болезненной дугой, гнолл откидывает голову, крайне удобно подставив горло для удара. Прыжок – словно прохладное дуновение

смерти. Почти все навыки в откате и накопленные для «Ледяного шквала» очки атаки приходятся в самый раз. Фонтан крови упругой струей вырывается на пару метров – клинок вспорол горло и перерубил позвоночник, хотя и не снес башку гноллу, как я рассчитывал. Убийство врага запускает клановую «Жажду крови», вешая исцеляющий дот на 10 секунд, и я чувствую живительную силу, растекающуюся по венам и изгоняющую оцепенение и боль из ран.

Стремительно оборачиваюсь, рассекая воздух мечом и оставляя за ним в воздухе светящийся шлейф.

И обнаруживаю, что враги исчезли. Какого черта!

Выпрямившись, быстро оглядываюсь по сторонам, и замечаю что-то вроде летающей лодки, которая рассекает воздушные течения метрах в десяти от края острова. Вертикально и горизонтально расположенные по бокам паруса наполнены ветром, толкая суденышко вперед. Сухо хлопает выстрел, но целью являюсь уже не я. Гарпун вонзается в тело мертвеца, и рывком утягивает его в сторону судна. После чего кораблик быстро растворяется в плавающей вокруг острова туманной дымке.

Оставили без трофеев, задницы. Даже метательные ножи успели подобрать. Ловко, ничего не скажешь. Ладно, хотя бы сам остался жив. Что это было вообще? Почему сбежали? Преимущество было на их стороне. У меня ведь даже до «Душелова» дело не дошло, пустил в ход обычные способности. Так чего испугались?

– А он умеет держать удар.

– Ты проспорил. И будешь должен.

– Знаю.

Ярость еще плескалась в крови кипящим адреналином, и я повернулся, чтобы ударить, а уже потом разбираться, кто там еще пожаловал по мою душу. Прервал выпад в последний момент, поняв, что эти двое мне не угрожают.

Так вот оно что, враги решили, что численное преимущество не на их стороне, потому и ретировались.

Нелюди. Опять нелюди. Представители моей расы страшно редки в этой проклятой вселенной и так досадно, что первый же встреченный мной человек оказался врагом. Хотя, человек ли тот тип – это еще надо проверить.

Они стояли в двадцати шагах с таким видом, словно смотрели представление с самого начала, предварительно заплатив за билеты. Никакого опасения. Никакой угрозы. Просто зрители. Человек-ящер и девушка... Вот, нужное слово наконец попало на язык – дриада. Любая манекенщица с подиума удавилась бы от зависти при виде ее фигуры. Стройная и тонкая, как юное деревце. И при этом ей явно не приходилось голодать до позеленения, чтобы добиться такого эффекта – всего лишь расовая особенность и нежно-салатовый цвет кожи. Талия – как горлышко кувшина, руки – тростинки, одяние – курточка и бриджи, словно скроены из темно-зеленой листвы, да так, скорее всего, и есть. Живописно обрамляющие голову и спадающие на плечи волосы, словно тонкие веточки ивы с вплетенными в пряди серебристыми листочками. И лук, который девушка держала в тонких, как соломинки, пальцах, тоже был такой же ажурный и изящный, как она сама. Но игрушкой совсем не казался. О чем говорил и выглядывавший из-за бедра колчан, набитый стрелами. И внимательный, оценивающий взгляд ее зеленых, как у моей Фурии, глаз тоже предупреждал, что с этой дамой шутки плохи.

«Парень» физически выглядел солиднее. Тоже стройный и худощавый, но крупнее девушки раза в три, хотя и не выше ее ростом. Физиономия, покрытая мелкими рыбьими чешуйками и обладающая характерными чертами ящера, не позволила бы ему сойти за мужского представителя дриад, хотя челюсти выдавались вперед не больше, чем у человека. Плотные облегающие тело и конечности доспехи чужака смотрелись не менее причудливо, чем лиственный прикид у дриады. Панцирь, поножи и наручи были словно склеены из искусно вырезанных кусочков от разных ракушек, образуя пеструю мозаику, причем все подогнано

так тщательно, что не видно швов. Вооружен этот тип был странного вида полутораметровым копьем, выглядящим, как поделка из кости. Заметное шарообразное утолщение посередине «древка», сразу за хватом для руки, видимо, служило своеобразным эфесом, а широкий и длинный листовидный наконечник переливался перламутром, словно внутренняя поверхность морской раковины.

Не успел я их толком рассмотреть, как появилось новое действующее лицо.

– Жалкое отребье! Это просто невысказано – позволить вот так запросто ограбить себя каким-то ничтожным пиратам! Какой смысл давать вам задания, если вы не в состоянии их выполнить?

В край острова с тугим звуком якорем вонзился полутораметровый стальной гарпун, тянущий за собой трос – к острову причалило еще одно судно, вдвое крупнее пиратского. Тоже с горизонтальными и вертикальными парусами, но за собой его тащила буро-зеленая виверна вроде той, с которой я схлестнулся в самом начале, только размером меньше раза в четыре, и не такая опасная на первый взгляд. Наверное, специально одомашненный вид. Свобода крылатой твари была ограничена двадцатиметровой длиной прочного каната, который тянулся от ее шеи к металлическому кольцу на носу кораблика.

Блин, не остров, а какой-то проходной двор.

Не торопясь сходить на берег, с борта судна разорвался еще один гнолл, весьма паскудной наружности. Потрясая кулаками, разевая узкую зубастую пасть и брызгая слюной, этот тип в замызанной кожаной жилетке неопределенного цвета и таких же обшарпанных шортах изрыгал проклятия и стонал по упущенной прибыли. Пока его с невозмутимым видом не заткнула дриада:

– А с чего ты взял, что нас ограбили, Хондрик?

– Что? А? – острые кончики ушей гнолла потешно задергались, выдавая краткую растерянность. – Я видел пиратов, Тамина! И видел, как они отчалили прямо отсюда! Вы же не хотите сказать, что...

– Да. Нас никто не грабил. – Дриада с вполне земным именем Тамина плавным движением руки указала в мою сторону. – Вот этот новичок задал пиратам жару. Им пришлось унести ноги.

– Ах, какая жа... – Бросив на меня быстрый неприязненный взгляд, гнолл запнулся и живо поправился: – Ну, это другое дело! Значит, я смогу сегодня выполнить план поставок. Так чего тогда ждете?! Мое время дорого! Пошевеливайтесь!

– Мы тебя давно знаем, Хондрик, – со спокойной иронией обронил рептилоид, многозначительно поигрывая копьем. Его отливающие синевой глаза с вертикальным зрачком взирали на торговца с безмятежностью океана. – Пока не сойдешь на берег, ничего не получишь.

– Откуда такое недоверие, Зик! – Гнолл укоризненно покачал собачьей башкой, нервным быстрым движением облизнул длинным языком острые зубы, а затем, сдавшись обстоятельствам, проскочил по мачте горизонтального паруса на берег. Здесь он подхватил небольшие дорожные мешки, которые ему вручил Зик, закинул на борт лодки и совершил какую-то таинственную манипуляцию сперва с рукой рептилоида, а потом с тонкой лапкой дриады. После чего его внимание переключилось на меня.

– Что-то я не видел тебя здесь раньше, чужак.

Я уже сообразил, что этот гнолл по всей видимости является торговцем, а с торговцами лучше сразу налаживать хорошие отношения.

– Вполне объяснимо, уважаемый Хондрик. Я здесь недавно и...

– И сумки у тебя плохонькие, чужак, – бесцеремонно перебил гнолл, с жадным любопытством осматривая мое снаряжение, и даже обнюхивая – впрочем, опасно держась на дистанции. Трусоватый и хамоватый тип и рыло у него явно в пушку, какие-то темные делишки у него с пиратами. И откуда я появился, его явно не интересовало. – Одно название, а не сумки. Что

хорошего можно в таких носить? Непорядок. Впрочем, ценность вещи не всегда определяется ее размером. Может, у тебя как раз имеется что-нибудь ценное для меня?

– Что-то хочешь купить? – дипломатично уточнил я.

– Я о тебе, бесхвостый, беспокоюсь, – Хондрик презрительно искривил пасть, наморщив черный пяточок носа, выглядывавший из свалывшейся шерсти. – Без первого взноса работы не получишь, без работы не будет стимулов и защиты, а без того и другого ты долго на островах не протянешь, быстро сдуешься. Два-три дня, ну пять от силы, и нет тебя. Не пираты, так острова доконают, или заберет Белая мгла, души высосет и обратно ни капли жизни не отдаст. Какой у тебя уровень, бесхвостый? Класс, специализация? Что умеешь руками делать? Пока не пропишешься в системе, и не понять, что ты собой представляешь. Может, ты совсем бесполезный и я зря на тебя трачу время?

– Не ведись, – донесся сзади едва слышный шепот дриады. – Этот проныра просто выколочивает мзду, но тебе это никак не поможет, даже если отдашь все, что есть. Хондрик – мелкая сошка и в поселке отвечает только за перевозки.

– Не зря, уважаемый. Я всегда рад новым знакомствам. Ты Хондрик? А меня зовут Зуб. Думаю, мы теперь часто будем видеться, судя по тому, что я успел увидеть и понять...

– Бесполезен, как кошачья моча, – буркнул Хондрик, вдруг теряя ко мне интерес и отворачиваясь. Выдернув из земли гарпун и закинув его на борт, гнолл в два ловких прыжка вернулся на лодку, заставив ее заметно качнуться под его весом, и дернул за упряжь. Полусонно парящая в воздушных потоках в режиме ожидания виверна встрепенулась и заработала крыльями шустрее. Плавно ускоряясь, лодка устремилась в туманную даль, по длинной дуге огибая остров.

Глядя, как она удаляется, я невольно усмехнулся.

Чем хороши игровые миры – приучают к мысли о видовом многообразии. Если бы я в реале встретил такое существо при походе в супермаркет, челюсть бы отвалилась, да и испугался бы, скорее всего, до предынфарктного состояния, а здесь... Здесь это норма – встретить существо, абсолютно не похожее на все, что видел в прошлой жизни. И отреагировать лишь живым любопытством. Так как с этим существом теперь жить бок о бок и не помешало бы узнать о его привычках и предпочтениях побольше, чтобы ненароком не нажать врага вместо союзника.

Руки все еще немного подрагивали после пережитого и я достал из подсумка трубку, повернувшись к новым знакомым боком уже без опаски. Эти не нападут. Не буду больше экономить на табаке. Пусть заканчивается. Это лучше, чем умереть, не использовав все возможности. К тому же табак наверняка можно найти на острове. Вернее – островах, как обмолвился торговец. Мир ведь недаром называется Небесный Архипелаг. Жутко любопытно, каким образом эти острова держатся в воздухе. И что находится внизу, в этом непроглядном облачном покрове. Не его ли торговец окрестил Белой мглой? Как-то неприятно из его пасти прозвучало о том, что «Белая мгла высосет души». Может, поэтому пираты и не боялись, что я туда сигану? А то очень похоже на окончательную смерть без шанса возрождения. Надо будет хорошенько запомнить, что мне туда ни в коем случае не надо. Да уж, хочется задать целую кучу вопросов, чтобы прояснить новые знания. Какой именно работой они тут занимаются, что было в тех мешках и что такое стимулы? Торговец обмолвился об этом не просто так, выделив слово интонацией. Это не фигура речи, а что-то вполне конкретное. И где, черт побери, находится пункт прописки?

– Мы видели, как ты кувырчался в высоте, – обронил Зик, перехватив мой взгляд, когда я набивал трубку табаком. – Неплохо справился.

– Неплохо справился?

Я начал закипать. Пусть они мне ничего не должны, но я в подобной ситуации наверняка пришел бы на помощь. Ведь получается, что они видели все с самого начала, и все равно остались не причастными зрителями.

– Если бы я не убил этого двуногого пса, то тип в маске...

– Не факт, что ты его убил, – вставила дриада. Губки у нее, хоть и зеленые, обладали изящной формой, но сдается мне, их редко посещала улыбка. Вот и сейчас уголки губ едва заметно дрогнули, лишь обозначая улыбку. – Сам подумай. Сообщение о смерти было?

Манера речи этих двоих, скупая и почти безэмоциональная, все время сбивала с толку, внося в мысли разлад и усиливая ощущение чужеродности этих созданий.

– Нет, – с усилием кивнул я, решив, что злиться на них бессмысленно. Более того – себе дороже. Чужая ментальность, ничего не попишешь. Нельзя относиться к ним, как к людям. Тогда и ожидания не будут срываться. И пока они здесь единственные, кто не настроен ко мне враждебно. И еще: а ведь они все-таки пришли на помощь. Просто драться им не пришлось, пираты ретировались сами. Так что напрасно на них злюсь.

Погоди-ка... А почему тогда сработала «Жажда крови»? Она ведь активируется только в случае смерти врага. Или не только? Очередная загадка. Мне еще многое предстоит выяснить в игровой механике этого мира. Наконец я затыкнулся, присосавшись к мундштуку трубки:

Наложен эффект «Умиротворение»: носитель ауры воспринимается нейтрально для враждебно настроенных разумных существ в течение 4 часов.

Наложен эффект «Прикосновение божественной силы»: физический и магический урон увеличивается на 5% в течение 4 часов.

Ароматный дымок поплыл в прохладном воздухе заоблачного острова, вытесняя терпкий запах незнакомой зелени и влажной почвы. Совсем другое дело: напряжение ослабло, сознание прояснилось... И стало легче смотреть на флаги на поясах новых знакомцев. Пить хотелось почти нестерпимо, но решил оставаться стойким оловянным солдатиком и не клянчить, чтобы не портить о себе первое впечатление, надеюсь, положительное. Надо было закурить еще в цитадели перед выходом. Экономист хренов. Может, и с торговцем разговор прошел бы иначе.

Судя по безразличным взглядам дриады и рептилоида, трубка не заинтересовала их ни в малейшей степени, поэтому предлагать не стал.

– Все верно, я здесь новичок, – продолжил я разговор. – И как правильно заметил Хондрик, пока не пропишусь на ближайшей точке возрождения, система не заработает, как надо. Я не вижу ни логов, ни ваших имен, ни названия расы, ни... Да ни черта не вижу. Я и так рад тому, что понимаю ваш язык, в прошлый раз было хуже.

Я немного лукавил – некоторые сообщения были, хотя бы взять ауры, но не стал углубляться.

– В прошлый раз? – полюбопытствовала дриада. – А откуда ты, человек?

– Не сейчас, Ина. – Зик останавливающим жестом вскинул ладонь. – Скоро начнет темнеть. А до Рваного Уха еще долго добираться.

– Рваное Ухо? – живо переспросил я. Мне сейчас сгодятся координаты любого населенного пункта, даже если у него такое неприглядное название.

– Поселок, где можно безопасно заночевать, – пояснил Зик. – Хочешь, чтобы мы тебе помогли?

– Не помешало бы. Думаю, что эти пираты поджидали здесь вас, а меня угораздило случайно попасть им на глаза. Так что элементарная благодарность с вашей стороны...

– Смелое заявление, – бесстрастно оборвал меня Зик, – полагаешь, мы не справились бы самостоятельно?

– Понятия не имею, – честно признался я. – Но задачу с пиратами я вам точно упростил.

– Отчасти он прав, – улыбка дриады стала чуть выразительнее. – Отведем его?

– Да, у него есть потенциал, – скупой кивнул Зик. – Давай, следуй за нами. И постарайся делать это молча, скоро стемнеет, а звуки с наступлением вечера далеко разносятся вокруг и привлекают ненужное внимание. Нам же сейчас не до схваток.

После столь многозначительного заявления эта немногословная парочка без дальнейших разговоров растворилась среди деревьев. Была мысль послать их к чертям, остаться и закрепить на местности астральный маяк. У меня все-таки в запасе всего 12 часов, чтобы вернуться, а чертов портал остался где-то в небесах и без «маяка» мне теперь в цитадель не попасть. Но, подумав, решил не спешить. Астральный маяк лишь позволит вернуться в цитадель, а мне важнее настоящая прописка на местной точке возрождения, причем срочно. Это откроет больше возможностей в Небесном Архипелаге. Кроме того, не хотелось делать привязку при посторонних. Цитадель – это мое тайное убежище, а они – чужаки. И не слишком приветливые. Я ничего о них не знаю, так что рановато светить личной инфой, отвечающей за мою безопасность. Но и терять их из виду тоже преждевременно. Других источников информации рядом все равно пока нет, вот и привередничать не буду.

Морщась от саднящей при каждом шаге боли в животе, я двинулся в том же направлении, что и проводники, время от времени с большим трудом выхватывая взглядом их фигуры, мелькающие среди листвы. Нехилая у них маскировка. Причем по максимуму они ее не использовали, иначе я бы их потерял. Дриада, скорее всего, по классу следопыт или охотник, а рептилоид... да фиг его знает. Тикающая клановая хилка неплохо поправила здоровье, но до конца его не восстановила. Раны зарубцевались, но заживать им полностью еще пару часов. Придется потерпеть эти мелкие неудобства. Да где же Кроха? Я же ее отлично чувствую, она явно где-то неподалеку, жива и здорова, судя по фрейму на ее иконке. Но не отзывается ни мысленно, ни в чат. Не ко времени эта загадка.

Не знаю, как местные определяли время суток: облачный слой располагался под нами и на ясном небесном своде уже сейчас повсюду сияли светлячки далеких звезд. И, скорее всего, сияли они так круглые сутки, иначе я ничего не понимаю в астрономии.

К счастью, дорога оказалась не слишком трудной, так что дискомфорт от ран был вполне терпимым. Деревья здесь росли высоченные, с мощными светло-серыми стволами и широкими горизонтальными кронами, укрывающие землю, как темно-зеленые зонтики. Поэтому подлесок был редкий и не путался под ногами. Землю устилал мягкий слой перегноя из веток и опавших листьев, пружинивший при каждом шаге. А кое-где, куда достигал пробивающийся сквозь кроны свет, виднелись подозрительно круглые островки серовато-зеленой травы от двух до трех метров в диаметре, похожие на ведьмины полянки. Там среди травинки сновали светлячки и клубилась темная дымка, намекая на некие загадочные процессы. Думаю, что путь, который прокладывали проводники, не просто так всегда пролегал на значительном удалении от таких полянок, поэтому решил не проявлять излишнего любопытства. Еще успею выяснить, что это такое. Но сам вид леса мне нравился. Люблю такие места – таинственные и полностью свободные от признаков цивилизации. Здесь и атмосфера всегда особенная, а каждый глоток воздуха, как бальзам, помогает забыть о боли. Даже чувство голода и жажды притупилось. Да и гравитация тут вроде чуток поменьше, чем в Лунной Радуге, потому и шагалось так легко...

И, похоже, именно из-за этой чертовой гравитации или еще из-за каких неизвестных факторов я едва не отправился в пропасть, когда врелся на «Абсолюте» в землю: отскок вышел чересчур сильным.

Примерно через пару часов, когда я уже начал терять терпение и пресытился по горло загадкой с молчанием Крохи – все сильнее хотелось отправиться на ее поиски, — мы вдрут

вышли к краю острова с другой стороны. Поджидая меня, проводники замерли возле обрыва. Я приблизился и остановился рядом, окидывая взглядом открывшуюся панораму. Здесь вид оказался поинтереснее, чем там, куда я попал вначале.

От острова, где я находился, уходила густая цепь мохнатых от зарослей островов поменьше, отстоящих друг от друга где на полсотни, а где и метров на двести. Словно зеленые ступени гигантской лестницы, подвешенной над бело-голубой бездной. А вдалеке, вздымаясь над ними всеми, как айсберг над мелкими льдинками, плавала громада совсем уж гигантского острова, куда больше, чем остров моего приземления. С такого ракурса он выглядел как бутерброд – с массивным темным низом, пронизанным тысячами колышущихся в воздушных течениях корней и тонкой из-за большого расстояния прослойкой зелени сверху. Между некоторыми островами я заметил натянутые канаты и цепи, а кое-где даже были перекинуты подвесные мосты. А вот от моего острова к соседнему ничего не вело, лишь зияла клубящаяся туманными испарениями пустота: океан молочной смеси, разлитой нерадивым молочником.

То ли я кино пересмотрел в прошлой жизни, то ли в игры переиграл с подобным антуражем, но чувство дежавю давило на психику с невероятной силой. Лучше надо чистить память. Лучше, основательнее и тщательнее надо подходить к делу, если уж за это взялись, а то окружающий пейзаж очень сильно напоминает кадры из фильма «Аватар». Впрочем, понимаю проблему. Память – это основа личности и стереть ее сильнее, чем это было сделано, не разрушив личность, невозможно. Вот поэтому хоть что-то, но помню, хотя эти воспоминания так и остались на грани зыбкого сна. Вроде было, а вроде бы и не было. Вроде со мной, а может, и нет. А поэтому черт с ними, воспоминаниями, хватает и более животрепещущих проблем. Например, что делать дальше.

– Дальше мы тебя отвести не сможем, – заявил Зик, глядя на меня довольно равнодушно. – Вон тот большой остров видишь?

– Его трудно не заметить. Там и находится Рваное Ухо?

– Нет. Тот здоровяк носит название Бдительного. Контрольный форт локации. Обратив внимание на него, я лишь хотел указать направление. Рваное Ухо находится на полпути к форту, примерно в десятке островов отсюда.

– И как туда попасть?

– Прояви смекалку, человек. Ты здесь не первый и не последний новичок. Найдешь способ добраться до поселка без наших подсказок, значит, не безнадёжен и с тобой есть смысл вести дела.

– Колыбель находится в поселке?

Тамина и Зик синхронно кивнули.

– Посмотрим, как ты продержишься до утра, – добавил рептилоид. – Дальше будет легче, днем на островах всегда затишье.

– И что же будет ночью?

– Запомни одно – самые неприятные нападения ожидают тех, кто неосмотрительно беспечен, – посоветовала Тамина, глядя на меня блестящими изумрудными глазами и едва заметно улыбаясь. Похоже, хотя бы ей моя судьба не безразлична. По какой-то причине я сумел заинтересовать дриаду больше, чем ее спутника.

– И все? – я не без иронии вздернул левую бровь. – Это вся информация, которой вы готовы со мной поделиться? Бросив новичка на произвол судьбы в незнакомом мире?

– Этого достаточно для того, кто умеет обращаться с оружием, – Зик пожал плечами вполне человеческим жестом. – Тебе еще повезло, что этот остров далеко не самый опасный. Если не делать глупостей, то можно избежать многих проблем.

– А что будете делать вы?

– Уйдем, – рептилоид ловко крутанул в руке копье, явно начиная терять терпение. – Ночевать мы будет уже в поселке.

– То ли я чего-то не понимаю, то ли у вас тут припрятан корабль, как у того торговца. И у вас почему-то нет желания брать меня с собой. Интересно, почему?

– Все гораздо проще, – дриада поправила свой фигурный лук, отодвинула за спину колчан, явно к чему-то готовясь. – У нас, как у каждого прописанного в системе бродяги, есть свисток.

– Хватит разговоров, Тамина. Он – никто, пока не доберется до Колыбели.

– Да, но я поставила на него. И сдается, ты проиграешь опять.

– Может и так.

Больше не говоря ни слова, Зик закинул свое копье за спину, так же, как я это делаю с мечом, разбежался и... прыгнул. Это было невероятно. Немыслимо. Его тело метеором взмыло между островами по крутой дуге, издавая свистящее шипение. Несколько секунд полета и я увидел, как он благополучно приземлился на соседнем острове, преодолев пропасть в сотню метров шириной.

– Не обижайся на него, – Тамина тонко улыбнулась, глядя на мое изумление. – Он другому не умеет. И удачи тебе.

Разбег. Прыжок. Свист, затихающий вдали. Стройная фигурка дриады зеленой стрелкой по точно такой же крутой дуге унеслась прочь. Воссоединившись, они бегом пересекли островок шириной не более пары десятков шагов и снова сиганули в облака. Вскоре я перестал различать их силуэты, скачущие с острова на остров, как кузнечики. Надо срочно выяснить, что это за «свистки», и заполучить такой же. Наверняка какой-то местный дорожный артефакт, приспособленный для перемещения исключительно между островами. Каков мир, таковы и способы коммуникации.

– Какие же вы вежливые, однако, – проворчал я, разворачиваясь и направляясь обратно вглубь острова. – Прямо душки, а не люди. То бишь, существа. Разумные. Но весьма скрытные.

Настало время выяснить, куда подевалась Кроха. Раз ночью здесь неспокойно, значит, резонно на этот период вернуться в цитадель. И надеюсь, я успею это сделать до того, как познакомлюсь с ночными обитателями небесных островов.

Глава 5. Нечаянная жертва

Первый ручеек встретился полчаса спустя.

Он нашелся возле высокого каменистого холма, раздвинувшего величественный лес, будто макушка провалившегося по самые брови великана и сплошь заросшего поверху шевелюрой из непролазного кустарника. Напившись до одури и ломоты в зубах ледяной кристально чистой воды, узкой струйкой журчащей из-под обросших мхом гранитных валунов, и остро жалея, что нет фляги, я двинулся дальше. Настроение заметно приподнялось. Осталось подстрелить что-нибудь съедобное и жить на порядок станет веселее. Но несмотря на голод, ввязываться в случайную драку и терять время пока не хотелось. Вот как только найду Кроху, тогда и займусь охотой, чтобы подкрепить силы не одной «Духовной связью», а чем-нибудь посуше.

И слава Алану, несмотря на предупреждение новых знакомцев о грядущей опасности, на пути пока не встретилось ни единого живого существа. Тем не менее, я не забывал постоянно мониторить пространство вокруг, держа наготове весь свой арсенал боевых способностей, и обновил защитные ауры, когда их действие закончилось.

Когда холм остался позади и вокруг снова сгрудились древесные великаны, начало темнеть. Лесная «крыша» сама по себе отсекала большую часть небесного света. А когда начали угасать и яркие пятна разрывов среди крон, краски мира заметно потускнели и очертания предметов заметно размылись. Сюда бы Кроху сейчас путеводным фонариком. Впрочем, пока жаловаться не на что, ведь тьма для меня не бывает непроглядной. Пассивный навык «Теневой взор», полученный при прохождении логова в Лунной Радуге, еще долго позволит вполне прилично ориентироваться без дополнительных источников освещения. Кстати говоря, раз речь зашла о дополнительных источниках, нельзя не упомянуть о ведьминых полянках. Разбросанные по лесу без видимой системы, с приходом сумерек они озарились неярким, но отчетливо видимым тревожным пунктиром. Предусмотрительно огибая их по широкой дуге, я размышлял о разном.

Например, о том, что прохожу мимо прорвы строительного материала для моей цитадели. Ворота, к примеру, обновить...

Дриада с рептилоидом тоже не выходили из головы. Нет, все-таки эти двое – очень странные личности. Любопытство нулевое. Или у них каждый день новички с небес валяются? Подозреваю, что они вообще со мной разговаривали лишь благодаря неплохо прокачанной харизме. Возможно, без этой харизмы просто развернулись бы и ушли по своим таинственным делам.

Опять же, свистки эти. Ладно, нет у них причин делиться имуществом с незнакомцем, тем более, задаром, но могли хотя бы сообщить, где их можно достать. Что в этом криминального, поделиться элементарной информацией о мире? Да еще заморочили голову своей немногословностью и инностью так, что забыл спросить о главном, ради чего сюда прибыл – слышали они что-нибудь о клане «Охотники за удачей» или нет?

Да и сам я чересчур расслабился, зная, что теоретически в любой момент могу ретироваться в свой ненаглядный осколок реальности. Ключник все-таки, так что врата рая всегда в открытом доступе. Шутка шуткой, но достижение интересное. Все эти три дня между дел я размышлял над довольно лаконичным, но весьма интригующим и многообещающим описанием:

«Ключник», ранг 1 (1,5%): уникальный навык. Время и пространство не властно над тем, кто становится Ключником. Созидание новых миров с помощью осколков реальностей дает могущество, которого лишены иные боги, а возможность в любой

момент перемещаться между привязанными мирами делает его самой непредсказуемой и неуловимой фигурой на игровом поле.

Такие вот делишки. Туманно. Но если хорошенько подумать, весьма перспективно. Поработав ключником по заданию с одноименным названием, я получил способность такой же направленности. Ничто не приходит и не уходит бесследно. За каждое значительное достижение дается не менее значительный пряник. А всего-то требовалось разрушить и без меня загибающийся мир. Ей богу, не собираюсь нести за это моральную ответственность. Условия этого разрушения были заложены в выполнение эпик-квеста. Не я это придумал, не мне и отвечать...

Мда, а все же гложет совесть некий надоедливый червячок сомнений, хотя большую часть существ разумных из этой печальной участи локации мне удалось спасти. Надеюсь, что удалось. В конце концов, без взаимной поддержки мы не вырвались бы из Лунной Радуги, и я по-прежнему чувствовал, что многим крупно задолжал. И как себя не успокаивай тем, что многие обстоятельства не зависят от моих решений и поступков, ничего не изменится, характер и внутренние моральные установки напускной бравадой не переломить. Соклановцев нужно найти. Хотя бы для того, чтобы убедиться в том, что их действительно удалось вырвать из ледяных объятий мертвого мирка, а не лишь в моем воспаленном воображении.

Созидание новых миров с помощью осколков реальностей...

Эта строчка в описании определенно дает понять, что осколок Цитадели Крика будет развиваться. Что он не останется в прежних стесненных обстоятельствах границах. Кто знает, вдруг у меня получится восстановить таким образом «Лунную Радугу» с нуля? Но уже без прежних эпических ограничений? Свой мир в полное и безоговорочное владение. Завораживает. Вдохновляет. И облегчает груз совести. Ату ее, эту совесть, вот же достала!

Думаю, что названия способностей у Крохи в специализации «артефактор измерений» могли измениться именно из-за моего благоприобретенного статуса Ключника, подстраиваясь под новые задачи и потребности. Кто-то явно в этой вселенной имеет на меня свои особенные виды и далеко идущие планы. Не Алан ли? Не потому ли он так загадочно молчалив и безучастен, лишь напоминая о себе в особо тревожные минуты жжением печати, что время для настоящих свершений еще не пришло?

А еще я по дороге думал о том, чего не сделал. Задним умом мы ведь все хороши. Такая, блин, сообразительность просыпается, когда, образно говоря, земля под ногами уже не горит.

Вот какого хрена я не врезал виверне «Хваткой лича»? У меня же четвертый ранг и сейчас эта способность находится в постоянном арсенале! А на тот момент, когда дрался с виверной, ранг и вовсе был пятым благодаря «Иллюзии совершенства»! Глядишь, заработал бы первый крис в этой локации. Конечно, при условии, что прокнет шанс на изъятие и тварь не шваркнется за край острова в облачную пучину, но все-таки... Человеческий, блин, фактор. Будь в башке компьютер, глядишь, и сообразил бы. Но тогда не был бы я собой. То бишь, человеком со всеми достоинствами и недостатками. Несовершенство заложено в нашу природу и именно оно дает стимул к развитию. Мы учимся на своих ошибках, выживаем благодаря приобретенному опыту успешных решений и продолжаем ошибаться каждый божий день, потому что мир не статичен, он всегда в движении и постоянно подкидывает новые задачи. Хотя всегда найдутся умники, утверждающие, что не ошибаются никогда. Таким верить не стоит, они не понимают ни своей сути, ни природы окружающего мира. Да и в зеркале видят не себя, а выдуманное отражение.

Ладно, теперь ничего не поделаешь. К относительно новым возможностям привыкаешь не сразу, ведь в прошлый раз «Хватка лича» была у меня лишь на час, благодаря тому же колечку. Увы, когда кувыркался в воздухе и счет шел на секунды, вообще работал на автопилоте. Кстати, только сейчас сообразил, что можно было попытаться маневрировать в падении, изменяя положение тела движением рук и ног, и совсем не обязательно было лупить Кроху... Делают же это как-то парашютисты, оседлав воздушные потоки до раскрытия парашюта. Увы,

отсутствие опыта сказывалось и здесь. В первую очередь всегда оперируешь наработанными, неоднократно проверенными на практике навыками...

Да и когда мне там было экспериментировать? А если бы не получилось? Пролетел бы мимо острова, как фанера над Парижем, или унесло бы совсем в другую сторону, и времени исправить ошибку просто не осталось бы. Да и «Теневой прокол» профукал бы: у него дистанция жесткая, лишние маневры недопустимы.

В общем, что сделано, то сделано. Раз выжил, значит, все было правильно и сомнения – долой.

Да где же, черт побери, Кроха? По фрейму – жива-здорова...

Я резко остановился, глядя в системные иконки, на фоне наступавших сумерек горевших особенно отчетливо. Нет, не показалось. Е-мое, а с тоном у малышки проблема и серьезная. Катится к нулю. И быстро. Энергия тоже слабеет, но заметно медленнее: все-таки «Духовная связь» между нами не ради красного словца, и энергообмен работает в обе стороны, поэтому сейчас я свою энергию отдавал фейри. Ну точно, вон и у меня полоска энергии начала потихоньку ползти вниз, и вовсе не из-за быстрого шага. И усталость чувствуется сильнее. Накаркала Кроха. Говорила же в цитадели, что стоит выспаться... Угу, поспишь тут, когда в животе голодный марш играет. Да куда ж столько Крохе понадобилось энергии?!

Я ускорился, выбирая направление по ощущениям. Виртуальная карта мира еще не работала, пройденный путь никак не отмечался и метка Крохи на карте, соответственно, скрывалась чернильной тьмой.

Потом побежал, чувствуя, что могу не успеть.

Мысль перепрыгнуть ведьмину полянку, как нарочно перекрывающую путь между двумя древесными великанами, чтобы не огибать, я все же отбросил в последнюю секунду и сделал крюк вокруг деревьев. Не нравились мне эти полянки, ох, не нравились – этот тревожный мерцающий свет, это исходившее от них острое ощущение опасности...

Лес снова расступился, открыв похожую на предыдущую, как две капли воды, гряду холмов. Кроха где-то совсем рядом, рукой подать. И чувство направления на этот раз вело прямо в гущу зарослей на макушке ближайшего холма. Пришлось продирааться сквозь них на бегу, проламывая и отгалкивая ветви разросшегося выше головы кустарника.

А наверху ждал большой и толстый сюрприз: в очередной раз отпихнув от лица зло-вредные ветки, я нос к носу столкнулся... с мордой виверны. Ее серо-зеленая башка возлежала на макушке здоровенного, размером с приличный автомобиль, замшелого валуна, глядя на меня тусклым взглядом. Тело твари скрывалось целиком за этим же валуном. Выглядело так, будто зверь поджидал меня здесь в засаде.

В сгущающихся сумерках эффект неожиданности вышел особенно сильным.

Инстинкт бросил в сторону, вспыхнувший усилением Пламень мгновенно оказался в руках. Но виверна не нападала. Зверь даже не шевельнулся, он умирал. Как только это до меня дошло, я закинул меч за спину и осторожно обогнул валун, чтобы увидеть общую картину и понять, какого черта ощущаю Кроху именно здесь.

Чувства не подвели.

«Душелов» виверну все-таки доконал, пусть и косвенно. Лишившись координации, зверюга так и не смогла вовремя выправить полет и рухнула в лес. Пожалуй, она бы оклема-лась даже после удара о землю, тварь оказалась невероятно живучая, но на свою беду упала катастрофически неудачно. Не знаю, какой высоты было это злополучное деревце до того, как виверна обломала ему крону своей массивной тушей и насадилась брюхом на ствол, но из хребта твари торчал двухметровый окровавленный кол толщиной с мою ногу, расщеп-ленный на верхнем конце.

Кроха сидела в позе медитации у зверюги на спине, возле основания шеи, закрыв глаза и прижав миниатюрные ладошки к бугристой шкуре. Укутанное в золотистые пряди собствен-

ных волос тельце фейри излучало мягкое янтарное свечение и в наступившей темноте она выглядела словно волшебный фонарик, заключенный в ажурную проволочную решетку. Она едва заметно покачивалась из стороны в сторону и что-то едва слышно напевала под курносый носик.

Вот тут до меня дошло, что происходит.

До сих пор я и не догадывался, что моя Кроха умеет делать такие вещи. Все это время, пока я больше трех часов шлялся по лесу туда и обратно, она поддерживала жизнь виверны. Не позволяя ей угаснуть лишь для одной цели. Но виверна была огромной, а фейри крошечной. И на эту непосильную задачу все ее небольшие силенки уходили до последней капли – ни на мысленное, ни на голосовое общение ничего не оставалось, любой отвлекающий фактор разрушил бы хрупкую от невероятного напряжения концентрацию. А тонус уже почти замер на нуле. Еще немного, и малышка просто потеряет сознание.

Ощувив мое присутствие, Кроха распахнула глаза, ярко сверкнув синевой. Глянула на меня предельно устало и вытянула перед собой ручонки. Поняв, что ей требуется, я не стал мешкать. Объект для жертвенного воскрешения был просто идеален. Выхватив из под сумки фиал, я поставил его острым концом на шкуру виверны, так, чтобы фейри смогла обхватить его ладошками. Веки фейри тут же снова смежились: она из последних сил старалась не утратить концентрацию, чтобы запустить процесс.

Активировать «фиал жертвенного размена сущности»?

Да! И побыстрее!

Необходимо выбрать сущность из «Списка Забвения»:

Обжора (черепут)

Фурия (дикоша)

К моему величайшему изумлению, в новом списке оказалось два имени, а не одно, как я ожидал. Так я могу воскресить черепута?! Потрясающая новость. Но так подставлять Дара мне не по душе, да и Фурия лично мне куда милее. Да уж, способности Крохи – это поистине кладезь необыкновенных возможностей, позволяющие оперировать даже с чужими питомцами. Запомним на будущее.

Сущность выбрана: Фурия (дикоша).

Необходимо выбрать донора.

Да чего тут думать, вон виверна, прямо перед тобой...

Мысли оказались достаточно для подтверждения.

Донор принят. Излишек необходимой для синтеза массы 57%.

Внимание! Процесс жертвенного размена сущности разрушителен для донора! Активировать процесс?

Выходит, зря боялся использовать фиал на пустотнике в цитадели. Меню стало более продуманным и предупредительным, процесс можно прервать в любой момент, отказавшись от операции и сохранив тем самым уникальный расходник. Другое дело, что не нравилась сама идея с пустотником. Но виверна – самое то. Гроза небес, хищное воплощение крылатой смерти – чем не подходящая основа для обновленной Фурии?

Помня прошлый опыт, я предусмотрительно выбрал местечко среди камней поровнее и уселся, чтобы в относительном комфорте наблюдать за уже знакомым действием.

Воскрешение питомца на первый взгляд не отличалось от воскрешения игрока. Сквозь граненые поверхности кристалла пробилось неяркое свечение, он как бы подернулся туманной дымкой. Меня немного встревожило, что дымка сперва окутала тельце Крохи и только потом

растеклась тонким слоем по шкуре виверны. Надеюсь, фейри знает, что делает, и для нее это не опасно, а то как бы не пришлось потом дожидаться и ее воскрешения.

Но вот шкура виверны начала таять, а кристалл, напротив – расти, вбирая в себя плоть жертвы, превращенную в строительный коктейль.

Я все ждал, когда меня привычно скрутит боль, пронизывая каждую клеточку тела, но этого так и не случилось. Вот и первое существенное отличие – процесс воскрешения питомца мягкий, щадящий, в отличие от воскрешения игрока. Он не выворачивал сознание наизнанку, не сплавлял нервы инициатора и донора в единую сеть, и не захлестывал мысли потоком чуждых воспоминаний...

Поторопился.

Знак Алана обжег плечо раскаленным клеймом. Его спровоцировала отнюдь не боль, а ощущение чуждого присутствия, проникшего в сознание. Когда я приручал своих питомцев, то мир вокруг ускорялся, сейчас же все было наоборот, как и при воскрешении Дара. Я видел, как взлетела Кроха с тела виверны, когда ее участие больше не потребовалось – медленно, словно продираясь сквозь невидимый кисель. Каждое движение ее крылышек, обычно размытое для взгляда, сейчас различалось отчетливо. И чувствовал, глядя на зависший в воздухе и растущий кристалл, как преломляется мое сознание от потока чужой памяти. Звериной памяти. Вся жизнь виверны пронеслась перед внутренним взглядом спрессованным потоком. Я чувствовал мощь ее тела, ее неутолимый голод, жажду схваток и воздушных полетов, вкус чужой крови в зубастой пасти...

В какой-то момент все это схлынуло, отступило, и пришло новое ощущение – знакомое, родное. Кристалл, продолжая медленно вращаться вокруг оси и поблескивать гранями в отсветах сияющих с небес звезд, разбух до трех метров в высоту и на два метра в диаметре. От массы тела виверны осталось не меньше половины: крылья, лапы и нижняя часть туловища. Верхняя же стерильно белела костяком ребер и полуметровым отрезком позвоночника. Да и башка так и лежала на валуне, печально взирая на мир потухшим взглядом.

– Теперь твой черед, босс, – шепнула фейри мне в ухо.

Оказывается, Кроха остаток процедуры присидела на моем плече и, как только процесс закончился, забралась в свой мешок на моей шее и мгновенно уснула.

– Спасибо, малышка, – обронил я, подходя к кристаллу, хотя фейри меня уже не слышала.

Аккуратно взявшись за теплые, будто живые бока, я нажал, смещая кристалл в сторону. Он сдвинулся неохотно, с заметным сопротивлением, но все же сдвинулся на пару метров. Не хотелось, чтобы Фурия появилась прямо среди останков виверны. И едва отнял руки, как кристалл, будто дожидаясь этого момента, с тихим звоном осыпался тысячей мелких осколков и на поросшие мхом камни тяжело свалилось на бок тело дикоши, едва не отдавив мне ноги. Падение не потревожило ее глубокого сна. Мой друг Дар тоже долго спал после жертвенного воскрешения. Похоже, процесс доводки сознания без возможностей Колыбели – штука длительная и деликатная.

Посчитав разумным пока не тревожить питомца, я присел рядом на подходящий валун. С возвращением в мир живых, бедолага. Как же я тебе рад, словами не передать. И на вид все такая же: крупный пантероподобный зверь, рост в холке около полутора метров. Глаза, утопленные в глубоких впадинах треугольной кошачьей морды, плотно сомкнуты, по могучему поджарому телу гуляет ветерок, тревожа густую и жесткую пепельно-серую шерсть, кончик хвоста возле ядовитого жала проступает в темноте светлым пятном.

Пошарив в котомке, я достал трубку, закурил, обновляя баффы, да и просто успокаивая нервы. Волшебство неземных технологий, не более, и не менее. Не знаю, как там выйдет с кланом в ближайшем будущем, но сейчас я – счастливый человек. Настроение взлетело до звезд,

ведь одна из насущных задач уже выполнена. А значит, не зря я шагнул в этот портал, коварно бросивший меня в небеса незнакомого мира.

Так, что там у нас с параметрами Фурии?

Текущий уровень: 27 (6730/114485)

Тонус: 100/100

Жизнь: 14200

энергия: 9200

Сила...

Изучение характеристик питомца было бесцеремонно прервано непрошеным вторжением.

– Хей-хо! Нашел-таки тебя, не прошло и года!

Мгновенно оказавшись на ногах, я выставил в сторону появившегося из-за холмов незнакомца засветившийся меч. И радостно встрепенулся – неужели наконец человек?! Ловок, чертяка! Так тихо пробрался сквозь заросли, что я ни звука не услышал!

Но когда незнакомец приблизился и остановился в трех шагах, с любопытством оглядывая меня, питомца и останки виверны, я засомневался в своих скороспелых выводах насчет его принадлежности к человеческой расе.

Затянутый в зеленую кожу легких доспехов худощавый блондин с длинными до плеч волосами и точеными, немного резковатыми чертами лица, чуть выше меня ростом. Фактурная внешность. Да и голос – звучный, хорошо поставленный баритон, легко отгоняющий ночную тишину. Острый взгляд прищуренных, будто от сильного ветра, бледно-голубых глаз, хотя ветерок едва шевелится. Беглая усмешка, тут же скрытая маской напускной приветливости... А может, я просто излишне подозрителен, как обычно. Но до сих пор меня это выручало, и не раз. Из-за плеча незнакомца выглядывал фигурный конец лука, на поясе крепилась обычная амуниция – кинжал, фляга, подсумок, еще какие-то мешочки и... даже не знаю, как называется музыкальный инструмент, похожий на миниатюрную, в две ладони лютю.

– Зуб, да? – блондин улыбнулся, сразу показавшись симпатичнее. – Так ты себя называешь? Непротязательно, на мой взгляд, ну да сойдет и так. А я Михонариум. Уж извини, без прописки в Колыбели приходится знакомиться по-простому. А чем это ты тут занят... Ух ты. Это твой питомец? Или ужин? Я бы пожрал, проголодался зверски, пока тебя искал... да расслабься, никто на тебя не нападает, я пообщаться пришел. Еще поблагодаришь за мои хлопоты.

– Приятно познакомиться, Михонариум.

– Приятно, как же. В первый раз меня видишь и уже приятно. Хитрец. Да убери свой меч, порежешься еще.

Хмыкнув, я закинул меч за спину и уселся обратно на пригретый валун.

– Говорю так ради элементарных приличий, как принято между порядочными людьми...

– Ты на мои уши-то глянь, – блондин небрежным движением откинул волосы слева от головы, продемонстрировав типичное эльфийское ухо с острым кончиком. – Нашел, понимаешь, человека. Или ненароком оскорбить пытаешься? Да шучу я, шучу. Давай-ка костерок сварганим, чтобы атмосферу знакомства поднять на должную высоту, потом и поговорим. Обрисую твою задачу на ближайшее будущее.

– А ты меня ни с кем не спутал, Михонариум? – я вопросительно задрал бровь. – Ведешь себя так, будто мой старый знакомый. Неловко выйдет, если ты что-то напутал, а мне отдуваться. С какой целью ты меня искал?

– Не-не-не, – узкоглазый эльф отмел мои предположения небрежным движением руки. – Ничего я не напутал. Так, я сейчас. Охраняй свою зверюгу, я сам, все сам, всегда сам...

Бормоча под нос, эльф мгновенным ловким движением стащил со спины тощий рюкзак, скинул его на камни и в два шага исчез в темноте. Зашуршало, бренькнула задетая струна,

послышался треск. Понадобилось всего три-четыре затяжки из трубки и блондин, вернувшись с внушительной охапкой хвороста, свалил ее в трех метрах от Фурии, посчитав местечко подходящим для кострища. Ещё немного быстрой деловой суеты и особым образом сложенный костерок весело запылал, отгоняя обиженную таким бесцеремонным обращением тьму отсидеться обратно за камни и кусты.

– Так, на чем я остановился? – Михонариум снял с пояса свою мини-лютню, уселся неподалеку и забренчал незатейливый мотивчик, едва касаясь тонкими длинными пальцами почти невидимых волосяных струн. – А, точно! Добро пожаловать в островную империю гхэллов. Империя эта состоит из сотен мелких родовых союзов, имеющих в составе от одного до десятка островов, и такие союзы гхэллы величают стаями, в полном соответствии со своей природой псоглавых. А сама империя, понятное дело, гордо зовётся Великой Стаей. Псоглавых часто заносит на мании величия, так что не придавай большого значения громким или вычурным названиям. К слову говоря, представители разных союзов друг друга частенько кличут не иначе, как плешивым отребьем, или бесхвостыми вырожденками, хотя, конечно, далеко не все гхэллы таковы, да и сами соседи далеко не лучше: по большей части те же гхэллы, только стать и окрас иные. Преобладающая популяция данного мира, ничего не поделаешь. Если не сгущать краски, то среди псоглавых встречаются весьма достойные личности, с которыми вполне можно иметь дело. Вот такая достойная личность меня и послала, чтобы присмотреть за тобой до утра. Зовут эту личность Хорка Умный, по должности он является командующим Форга Бдительного или Видящим, на местный лад, и я частенько выполняю для него специфические поручения. Вот как с тобой.

– Я так и не услышал, в чем суть поручения, – терпеливо напомнил я, чувствуя, как от непрерывного словесного потока блондина меня начинает клинить – не успеваю следить за его мыслью. Вот же подвешен язык у человека... то бишь, эльфа, или как там его раса здесь называется – заслушаешься. И где же эта горделивая, даже надменная немногословность, приносящая остроухим? Прямо разрыв шаблона.

Михонариум звонко хлопнул в ладоши и коротко хохотнул:

– Браво! Да из тебя, братец, слова клещами нужно тянуть, едва вопроса дождался! Ты случайно не заторможенный по умственному развитию? Да шучу я, шучу! А суть поручения вот в чем. До утра мы общаемся, как старые добрые друзья. Можешь спрашивать меня о чем душа пожелает. На что смогу, отвечу с превеликим удовольствием. Так что пользуйся моментом, сейчас я для тебя все равно что ходячая справочная. Но как закончу с поручением, такой приветливости уже не жди, я разливаюсь соловьем только в особых случаях...

– Ближе к делу. Так для чего ты здесь? Зачем я понадобился твоему Хорке?

– Хей, какой же ты неприветливый, человек! Дашь затянуться из трубки? Я передумал, не надо. Ладно, ладно, не буду тебя злить, ночка долгая, ссориться нам не к чему. Зачем понадобился... Дело в том, что в этом мире у каждого свои причуды и у Хорки причуда особенная – он коллекционирует необычные истории. А необычные истории можно услышать от необычных игроков, вот таких, как ты, которые валяются с небес при куче свидетелей.

– Тамина успела обо мне рассказать или ее приятель Зик? А, торговец, наверное, сообщил. – Действительно куча свидетелей. Оперативно доложили. А может, и пираты по своим каналам настучали. – И что дальше? Хорка Умный желает услышать мою историю? И все? Я-то что с этого буду иметь? Или мне уже стоит начинать опасаться грядущих проблем?

– Да я как раз собирался сказать, когда ты меня перебил. Хорка Умный желает, чтобы первым твою историю услышал именно он и никто другой. Есть мнение, что у нашего Видящего особый квест, привязанный к таким историям, а так как случаются они нечасто, то любого, кто перебежит ему дорогу и раскроет тайну твоего появления, ждет суровое наказание: например, ссылка на леви-рудник. Не удивляйся, Хорка занимается этими историями много лет, а любому терпению может настать конец.

– Так вот оно что, – я кивнул. То-то смотрю, эта парочка искателей приключений была такой неразговорчивой. И торговец ретировался подозрительно быстро. А они всего лишь старались избежать гнева этого Хорки. Сурово. Лучше Видящего форта и впрямь не гневить. – И что же случится утром? Он лично прибудет сюда после того, как хорошенько выспится?

– Лучше, – многообещающе ухмыльнулся эльф, одной рукой подкидывая хворост в костер, а другой продолжая щипать струны. Ловко у него это получалось. – Тебе крупно повезло со способом прибытия. Обычно новичкам, из тех что попроще, сперва приходится добираться до ближайшего поселка ради прописки, а уж потом, чтобы первый раз попасть в форт, нужна целая цепочка довольно сложных и длительных по времени квестов. А ты все это проскочил одним махом. Хорка пришлет личный корабль, чтобы доставить тебя в форт. И только представив тебя перед его пытливые очи, я выполню собственное задание. Так что будь добр, даже не пытайся рассказывать о себе. Мне это интересно, но награда важнее, так как Хорка обещал немалое количество стимулов, а твою историю я и позже послушаю, без штрафных санкций, за кружечкой доброго эля в «Когтях и Зубах». Кстати, очень популярная харчевня в форте, рекомендую посещать ее регулярно, если желаешь получать уникальные задания от уникальных посетителей...

– Ну что ж, спасибо за предложение поработать справочником, я такой возможности не упущу. Для начала скажи – мясо виверны считается съедобным, или лучше поискать чего получше?

– Ты ее из-за этого до сих пор не развеял? – эльф понимающе хмыкнул. – Вообще-то, здесь этот зверь зовется варной. Вполне съедобно. Но жестковато. Впрочем, чтобы не прерывать нашего приятного общения, воспользуемся тем, что случай послал.

Глава 6. Ночевка

Отложив музыкальный инструмент на ближайший камень, Михонариум точными и быстрыми движениями кинжала отхватил от ляжки варны несколько полосок плоти. Не успел я сосчитать до десяти, как они уже жарились над костром, нанизанные на прутики и уложенные в рогатки из тех же прутьев. Ловкость и скорость, с которой он все это проделал, искренне восхищала. Потянуло волшебным запахом жаркого. Я невольно сглотнул, делая вид, что проголодался куда меньше эльфа.

– А скажи-ка, гость ночной, ты слышал что-нибудь о таком клане, как...

– Стоп! Не вздумай произносить название клана! – струна лютни, за которую эльф взялся сразу, как только закончил с приготовлением ужина, жалобно и звонко тренькнула, выдавая его внезапную взволнованность. – Ответив на этот вопрос, я уже коснусь твоей личной истории, так что будь осторожнее – сорвешь мне задание, и узнаешь совсем другого Михонариума — не такого приятного, как сейчас. И мой тебе совет – выходи из клана, как бы он не назывался.

– Да с чего вдруг?!

– Причин множество. Первая – закон звена непросто обойти.

– Никогда не слышал о таком законе.

– Хей, насколько же ты зеленый... Помолчи, сам расскажу. Итак, закон звена: если представители клана разделены более чем одним миром и если их в данном мире не менее пяти в группе, то система автоматически создает филиал клана. Но если основа клана находится больше чем за три мира, то есть, «звена», то все преимущества от клана блокируются, и придется развивать их заново своими силами.

Знакомо, подумал я. Уже проходил эту тему в Лунной Радуге. Только тогда еще не знал, что это аж целый «закон звена».

– А если ты совсем откололся от клана, – продолжал Михонариум, созерцательно уставившись в темноту за моей спиной и машинально пощипывая струны – в воздухе разливалась медленная, тягучая мелодию, под стать ночной атмосфере возле уютно потрескивающего костра, – и попал в новый мир одиночкой, то ничего, кроме названия клана, не остается. Не будет ни филиала, ни достижений, ни возможностей набора новых соклановцев, пока снова не воссоединишься со своими.

Ошибочка. У меня было иначе. Наверное, в закрытых мирах «закон звена» работает по-другому – мне удалось собрать клан заново будучи одиночкой. Хотя... может, это стало возможным лишь потому, что формально я являлся Советником клана? И потому автоматически стал главой нового филиала?

Но свои соображения я оставил при себе, помня о просьбе эльфа не говорить лишнего. Что меня более чем устраивало по многим причинам.

– А вот проблемы будут, – развивал тему Михонариум. – С кланом выжить легче, но налоги в казну форта на право находиться в составе любого клана придется платить совершенно драконовские. Дело в том, что гхэллы страшно не любят любое проявление власти, если эта власть не принадлежит их ненаглядным стаям или родовым союзам. Они терпят чужаков на своих территориях лишь для того, чтобы использовать их как рабочую силу для рутинной, а порой и опасной работы. Усиление чужого клана для них, словно нож в печень, ведь это грозит потерей контроля и, соответственно, утратой интереса к выдаваемым заданиям. Поэтому кланы новичков, прибывающие в Небесный Архипелаг, местные стараются раздробить, ослабить, чтоб легче было управлять и диктовать свои условия, держать в ежовых рукавицах, не допуская усиления, и снимать повышенную прибыль с их услуг. Вообще, гхэллы хитры и изворотливы, всегда себе на уме, и каждый считает своим долгом интриговать против всех остальных при любом намеке на преимущество и прибыль. Здесь у многих сборщиков

тесная связь с пиратами и контрабандистами, они сливают инфу о месте и времени окончания заданий бродяг с целью грабежа и последующего разделения добычи. Квест, естественно, считается не засчитанным и бродягам приходится горбатиться вдвойне, отработывая штраф или отдавая собственную долю добытого. Но чтобы работяги совсем уж не впадали в отчаяние, грабят их по определенному графику, позволяя успокоиться и обрасти «жирком».

– Грабят, говоришь, – я усмехнулся, выбивая из погасшей трубки пепел и борясь с искушением заложить следующую порцию табака – очень уж приятный для нервов процесс. – Пираты, с которыми я столкнулся, едва успев появиться на острове, собирались меня прикончить и только потом уже ограбить.

– Брось, пощипали бы чуток, но оставили бы в живых, – Михонариум пожал худощавыми плечами. – Убивать бродяг им самим не выгодно, ну а раны всегда заживают. Если, конечно, не упадешь в Белую Мглу. Никто не знает нижнего мира досконально, сколько и какие там твари водятся. Общеизвестен лишь следующий факт: упав туда, есть шанс не вернуться вовсе, будь у тебя хоть сотня сейвов. Так что мой тебе дружеский совет: если в следующий раз сцепишься с пиратами при неравном соотношении сил, то не жадничай и поделись имуществом.

– Говоришь так, словно сам у них на окладе.

– Не-не-не, я просто взываю к твоему разуму и рациональности. Вещи дело наживное, даже сейвы дело наживное, а вот окончательная смерть – штука печальная и обратного хода не имеет.

Угу, как же, не имеет. Я лично возвращал с того света игрока в Лунной Радуге. Вот только не собираюсь делиться подобной информацией с незнакомцем, и не только из-за условий чужого квеста. Не хватало еще нездорового ажиотажа аборигенов по этому поводу. Кроме того, мне зубодробительных впечатлений и от одного раза хватило, чтобы не повторять подобное воскрешение в весьма протяженном будущем.

– Ладно. Еще вопросик. Надеюсь, более нейтральный. Местечко с названием Лазурные Водопады тебе о чем-нибудь говорит?

Эльф хохотнул, на секунду оставив струны лютни в покое.

– Ты даже не представляешь, насколько велик этот мир, человек. Я могу сотню лет путешествовать по островам, но так и не встречу твоих Лазурных Водопадов и даже не слышать о них. К тому же острова не вечны, сегодня такого острова нет, а завтра может появиться. И наоборот, вчера он еще был, а сегодня уже сгинул в пучине.

– Так и сказал бы, что не знаешь, – разочарованно проворчал я.

– Такой ответ не дал бы нужного представления о сути проблемы.

– Для меня такой ответ лишь породил еще больше вопросов. Допустим, ты не обладаешь нужной мне информацией. Тогда подскажи, где ее можно получить? У Хорки Умного? Любая централизованная власть обязана вести учет прилегающих территорий и присматривать за территориями соседей на случай войны...

– Тогда тебе нужен не форт, тебе нужно во Всевидящее Око. Это столица территориального сектора Великой Стаи, нейтральная территория, где решаются все спорные вопросы между островными союзами гхэллов. Именно там находится главный информаторий. Вот только тебе эти сведения не помогут. Пропуск на рейсовый корабль, который ходит в столицу из Бдительного, стоит миллион стимулов. Обычно такая сумма зарабатывается за пять-шесть лет при условии, что ты не лодырь и будешь вкалывать как проклятый каждый день.

– Предвижу, что без рейсового корабля на простых лодочках или летающих петах в столицу не попасть?

– Да ты просто красавец, догадливый-то какой, – Михонариум иронично улыбнулся. – Будь все так просто, то половина населения уже рванула бы в столицу. Ладно, подводя итог под тему с кланами, добавлю: если будешь сам по себе, без клановых привилегий и ограничений, сможешь заработать на пропуск на годик-другой раньше. Если выживешь, конечно.

– Минутку, – я в который раз глянул сперва на небо, затем пристально всмотрелся в окружающую тьму. Все время, пока длился наш разговор, меня не покидало подспудное ощущение тревоги. – А ничего, что мы вот так запросто, в полный голос болтаем на этом острове? Ночь все-таки. Зик и Тамина предупреждали, что нужно все время быть начеку, чтобы избежать опасности. Они что-то конкретное имели в виду, или...

– Обычная предосторожность, не более. Хотели повысить тебе шансы дожить до встречи со мной. Да ты чего в небо пялишься? Не беспокойся, варны здесь появляются не часто... Впрочем, этот труп, который валяется рядом с тобой, самым своим присутствием утверждает обратное. Да развеешь ты его или нет? Для моей тонкой душевной организации неприятно так долго находиться рядом с останками. Давай так: я стогняю за хворостом и поищу подольше, а ты развей гада, и припрячь то, что получишь, если так не хочется показывать добычу. Твое право. Все, я ушел.

Прихватив лютню, эльф ретировался. Но не успел скрыться в кустах, как донесся его нетерпеливый вопрос:

- Уже развеял?
- Исчезни минут на десять, тогда развею.
- За мясом присмотри!
- Исчезни, говорю. И выключи маскировку.
- Да исчез уже, исчез... Все сам, всегда сам...

Минутку я вслушивался в демонстративный треск ветвей и треньканье струн, сообщавший, что эльф и в самом деле удаляется от холмов, затем дал команду системе развеять останки виверны. Я не торопился по двум причинам. Во-первых, хотел попробовать снять то, что осталось от шкуры, но вспомнил, что сам же оставил кинжал в цитадели, а орудовать мечом – форменный мазохизм. Да и момент какой-то неподходящий думать о шкурах, когда более важных забот хватает. Не стоит обременять себя сомнительным сырьем, его ведь еще и таскать с собой придется. Вторая причина – дикоша, она наверняка проснется голодной. Но подумалось, что как-то неправильно получится, если Фурия употребит в пищу останки животного, благодаря которому вернулась на этот свет. Попахивает каннибализмом. Лучше пусть моя киска найдет свежую дичь. А в том, что дикоша найдет, я ничуть не сомневался. Так что решил пойти навстречу просьбе ночного гостя.

Как только плоть варны рассыпалась прахом, я подобрал кристалл и радостно улыбнулся – он оказался элитным. Серьезная была зверюга. Вот и пополнение уникальных расходников, чтобы создать новый астральный маяк.

Кстати, о маяке.

Крайне пространная манера изложения Михонариума действовала на меня затормаживающе. То ли он действительно такой разговорчивый, то ли делал это сознательно – тянул время и усыплял внимание. А может, лютня его виновата, и наигрывал он не просто так. Я крепился, не позволяя себе расслабиться ни на минуту, все время держался настороже. Хотя спать хотелось просто нестерпимо. Но кто знает, чего ждать от этого говорливого эльфа? Так что самое время позаботиться о своем возвращении, если вдруг припечет.

Понятия не имею, как это будет выглядеть, но надеюсь, получу не очередной сияющий «апельсин», как вышло в цитадели с порталом. Иначе спалюсь раньше времени. Но другого момента закрепиться может и не представиться, а путь отхода может понадобиться в любой момент. Придется рискнуть.

Я достал расходник, выбрал в пяти шагах от костра подходящее укромное местечко среди камней и активировал астральный маяк. И облегченно вздохнул: кристалл просто растворился в почве, не оставив после себя никакой видимой отметки. Но эффект превзошел ожидания: вспыхнула виртуальная карта, сразу обозначив все участки местности, где я успел побывать.

И вот на этой карте точка с маяком обозначилась четко, а системное сообщение подтвердило успех операции:

Создан пространственный канал-1 между астральным порталом Цитадели Крика и выбранной точкой пространства. Для использования канала необходим астральный ключ. Период действия маяка: 18 суток.

Производится привязка к местной системе...

Привязка произведена.

Местонахождение: мир – Небесный Архипелаг, сектор – Империя Великой Стаи, локация – Форт Бдительный.

Открыта новая территория: Потерянные Души, остров второго ранга. Награда: +1% опыта от текущего уровня (8530).

О как. Я все-таки получил прописку без посещения местной Колыбели. Недокументированные возможности маяка? Или это уже заслуги Ключника? И даже засчитались последние свершения:

Варна жесткокрылая (41) уничтожена! Получен опыт: 32800. Текущее значение опыта...

Добавлена запись в бестиарий: «Варна жесткокрылая».

Доступно одноразовое территориальное задание «Контроль популяции: варны». Прогресс: 1/50. Награда: 10% опыта от текущего уровня, 1 очко умений. Принять: да/нет? 30 сек... 29... 28...

Приняв задание с чувством глубочайшего удовлетворения, я погладил спящую Фурию по грубому меху. Затем снял с рогаток шматок прожаренного мяса, вернулся на свое место и, вгрызаясь в жесткую плоть в ожидании возвращения эльфа, задумался о клане. Информация от Михонариума заставила грустить. Да уж, большая тема. С кланом у меня вечно одна и та же засада – я его постоянно теряю. То, что список соклановцев весь оставался серым, неактивным, еще ни о чем не говорило. Могло сказываться ограничение по расстоянию для внутриклановой связи. После выхода из Лунной Радуги блокировка по 5 уровню слетела и клановый опыт из запасника ринулся щедрой рекой, сразу взяв планку 16 уровня. Но очки умений, как накопленные за прежние достижения, так и начисленные за новые уровни, я все еще не распределял. Хотя так и подмывало залить сполна очки в дистанционную связь... Кстати, описание и работа клановых умений тоже изменилось. В частности:

«Клан-чат», ранг 3 (0/25 ОУ): общение по внутриклановой связи (рабочая дистанция – 22 километра). Справка: каждый уровень клана и каждое вложенное очко умений прибавляет 1 километр. Шаги открытия рангов: на 1, 2, 5, 10, 20 уровнях клана.

То есть в данный момент, на шестнадцатом, я спокойно мог залить 25 очков и открыть 4 ранг – пока не упрусь в следующее ограничение. Увы, простой расчет говорил, что дистанция, на которую распространится связь после этого повышения, для просторов Небесного Архипелага всего лишь плевков против ветра. Так может лучше залить все очки в более полезные навыки, которые сейчас в зачаточном состоянии? В общем, со своими очками умений можно вытворять все, что захочется, в Цитадели Крика тоже могу рулить, как вздумается – осколок мой, без вариантов. Но клановые очки уже не только моя прерогатива. Стоит учитывать пожелания коллектива, которые могут не совпасть с моим видением развития. Да и хватит уже вести этот воз в одиночку. Пусть и у остальных голова поболит ради общего дела. Иначе не замечу, как увязну с головой в текущей хозяйственной мелочевке. Некогда будет ни развиваться, ни познавать мир в путешествиях. Мне и с цитаделью забот хватит по самое не хочу. Может, дей-

ствительно передать полномочия кланового лидера Жальнику? Как раз удобный момент ввести новые порядки, раз уж мы оказались в новом мире.

Черт... А вдруг я ошибаюсь и мои соклановцы совсем рядом – в том форте, например? Ну и что с того, что Михонариум никогда не слышал о Лазурных Водопадах? Он мог солгать ради неизвестной мне пока выгоды. Вот что сделал бы Жальник, как клан-лидер, на моем месте? Разве первым делом не залил бы очки в дистанционку, все, сколько возможно? Быть по сему!

**«Клан-чат», ранг 4 (0/100 ОУ): общение по внутриклановой связи
(рабочая дистанция – 47 километров).**

И ничего. Список состава клана как был серым, так и остался. От разочарования я со всей дури врезал кулаком по камню, на котором сидел, совершенно не почувствовав боли... Ну и к черту. Раз начал тратить, так чего останавливаться? Жальник, как офицер, тоже мог распределить эти очки. И раз этого не сделал, то получается, что рассчитывает на меня. По сути, рассуждая об ответственности, я от этой ответственности уклоняюсь. И где бы мои парни сейчас ни оказались, надеюсь, им это поможет. Мне – точно поможет.

Но тут вернулся Михонариум, прервав мои намерения. Причем вынырнул из темноты совершенно бесшумно, засранец этакий и, свалив рядом с костром новую охапку хвороста, ухмыльнулся до ушей. Ведь если спрошу прямо, то не признается, что следил. А допрос с пристрастием вряд ли получится – у этого типа, как теперь я видел, оказался 43 уровень. Солидный мальчик, аж уважение просыпается. Класс у него тоже оказался любопытным – «боевой бард», а раса так и называлась – эльф. Тем проще будет привыкнуть. Но больше никакой инфы о нем я не получил, все остальное было скрыто. Осторожный тип. Прямо как я сам – у меня тоже для общего обозрения в настройках были открыты только ник, класс, уровень и раса. Да и то лишь потому, что отключить эти четыре пункта было нельзя, а так бы оставил только ник.

– Красивая зверюга, – Михонариум в который уже раз глянул на Фурию, не скрывая восхищения. – Всего лишь оценка, я не спрашиваю, как она тебе досталась... Вообще, странно, о том, что у тебя питомец, Зик не говорил ни слова, но они с дриадой вообще существа неразговорчивые. Нет, ничего не говори. Это ты не мне будешь рассказывать... – Он запнулся, уставившись на меня. И не совладал с лицом, отразившим крайнюю степень изумления. – А ты, братец, полон неожиданностей, как я посмотрю. Как тебе удалось?! Ты же не был привязан к системе! И класс твой весьма любопытен... Стоп! Это я себе, не обращай внимания. Я спокоен, спокоен, я ничего не видел, мне на все насра... Помни – твоя личная история пока не для моих острых ушей.

Я тоже напрягся на секундочку. Все-таки спалился, пусть и не напрямую. Сейчас ему рот затыкает квест, но позже вопросы все равно возникнут. А потом подумал – ну и что? Чего я переживаю-то заранее? Шила в мешке все равно не утаишь, так что буду решать проблемы по мере поступления, а не выдумывать заранее невесть что.

– Знаешь что, Лютик.. Тьфу, Михонариум. – Интересно, откуда, из каких далей это словечко всплыло в моей памяти прямо сейчас? Эльф напомнил мне кого-то из прошлого своей словоохотливой манерой общения и постоянным терзанием музыкального инструмента? Неважно. – А расскажи-ка мне о местном мироустройстве с самых азов, а то я уже услышал много непонятных для меня терминов. Стимулы, сборщики, бродяги, леви-рудник... Наверное, многое еще и пропустил.

– Стимулы – это просто. Я покажу, так нагляднее. – Окончательно справившись с изумлением и натянув на физиономию прежнюю маску насмешливого дружелюбия, Михонариум деловито шагнул ко мне. Засучив по локоть левый рукав куртки, он продемонстрировал тыльную сторону запястья, на которой бледно-салатовым цветом светилась строчка цифр.

– Триста тысяч шестьсот пятьдесят один, – прочитал я вслух. – Это и есть стимулы?

– Именно, мой немногословный таинственный друг. Превосходные стимулы жизни, сокращенно – престиж, в обиходе просто стимулы, стимы. Являются как денежной, так и репутационной единицей. Каждому новичку при прописке на Архипелаге делается активная наколка, которая в дальнейшем самостоятельно развивается в соответствии с заработанными стимулами. Часть стимулов можно переводить в репутацию, чтобы улучшить отношения с аборигенами. Для этого выбранное количество стимулов «закрепляется» у Хранителей – особой касты у гхэллов. Они же делают и наколку, кстати. Тратить закрепленные стимулы уже нельзя, а снизиться репутация может только в случае серьезных проступков перед местными властями, не слишком значительные проступки наказываются денежным штрафом. Списание и получение стимулов – продажа имущества, плата за услугу или награда за квест – подтверждается ментально.

– Любопытно. А как насчет остального?

– А, тысяча темнозадых демонов! – эльф подскочил к костру и снял с огня оставшееся мясо, которое уже начало обугливаться. Я виновато хмыкнул – тоже прохлопал этот момент, увлекшись разговором. – Сам, все сам, всегда сам, – ворчал Михонариум, раскладывая прутики со спасенным шашлыком прямо на камне, который ему показался почище остальных. Выбрав приглянувшийся кусок, впился в него белоснежными зубами, прожевал, удовлетворенно кивнул. После чего начал рассказ. Долгий рассказ.

Через пару часов, когда мясо давно было прикончено, и выкурена еще одна трубка, если отбросить все отступления и лишние подробности, картинка местного мироустройства в сознании сложилась довольно упорядоченная.

Итак, Небесный Архипелаг – необъятный по просторам мир, состоящий из сотен тысяч, а может и миллионов летающих островов, парящих над гигантской планетой на многокилометровой высоте. Под островами находится так называемая «граница грез», или Белая Мгла – плотный облачный слой, полностью скрывающий поверхность планеты. О ней известны лишь три непреложных факта: именно оттуда появляются новые острова, именно там обитают невиданной мощи и опасности монстры и именно туда не стоит попадать ни в коем случае, если хоть немного ценишь свою жизнь.

Срок жизни любого острова напрямую зависит от размера – чем он меньше, тем быстрее остров умирает и рушится вниз. Каждый остров, словно живое существо, вырастает на поверхности планеты, а затем с приходом зрелости взлетает и прихватывает с собой часть местности. За новые острова идет непрекращающаяся борьба всех со всеми, так как старые истощаются, добычи на них нет, монстры редки, и эти территории частенько обустроены для обитания самих игроков. Инсты на новых островах контролируют кланы, которые застолбили территорию острова с момента его появления, или те кланы, которые получили такое право от властей.

Типичная инфраструктура большинства союзов Небесного Архипелага следующая.

Хутор: селение из 1—3 семей гхэллов (5—15 жителей), сборщики ресурсов из бедного сословия (знахари, зверобои).

Поселок: 10—15 семей (50—100 жителей), примитивный сервис. Торговцы и ремесленники только залетные. Обработка полей, животноводческие фермы, выращивание садов для алхимиков. При нападении врагов защита территории ложится на самих поселян до подлета стражи из форта.

Форт: это уже что-то вроде города. Форты отличаются по рангам развития, в зависимости от численности жителей и воинского состава. К примеру, на Бдительном, форте низшего, первого ранга, которым командовал Хорка Умный, проживало и квартировалось не меньше тысячи разумных существ. Форты содержат флот из летучих кораблей, предназначенный для торговли и охраны границ союза, отражения атак неприятеля и расправы с пиратами. Также к каждому форту приписана региональная выработка, где добывается сырье для летучих кораблей – левитационный металл — и где преступники отбывают наказание. Форт контролирует

огромную зону, в которую входят десятки тысяч островов и сотни тысяч проживающих на них разумных существ.

Столица Великой Стаи – Всевидящее Око, являлась по сути фортом 3 ранга и располагалась на самом грандиозном острове сектора, вернее сказать, на самом настоящем небесном материке площадью в тысячи квадратных километров. Только в столицах находятся комплексы из девяти порталов в другие миры: три для локаций от 50 до 80 уровней, три в локациях от 80 до 100, и три выше ста. Во все эти порталы частенько наведываются торговцы из соседних миров, но местным уходить можно только в порталы для 50—80, так как выше 50 уровня в Небесном Архипелаге подняться невозможно. И чтобы покинуть мир, нужно заработать миллион стимулов – задача, зачастую непосильная многим игрокам или затягивающаяся на многие годы.

Новички, попадающие в Небесный Архипелаг, приписываются к ближайшему из поселков, Хранители которых выдают им ежедневные и многодневные задания: сбор ресурсов, истребление опасного зверья, строительные и ремонтные работы, помощь коренным жителям. Задания по степени сложности и длительности делятся на «звенья», «цепи» и «петли». «Звено» – простейшее задание, ограничивается одним островом и сводится к «сходи, добудь, доставь». «Цепь» – маршрут такого задания охватывает несколько островов и состоит из нескольких этапов. «Петля» – многодневное задание. Маршрут может включать нескольких десятков островов для выполнения самых разных задач: от разведки территорий до охраны границ и обязательно заканчивается в точке старта...

В какой-то момент «просвещения» я все-таки уснул. То ли сыграла роль наводящая дрему лютня Михонариума, то ли сказала собственная усталость и избыток впечатлений последних часов. Итог один – я вырубился. Прямо на камнях, невзирая на неудобства. А очнуться заставили приглушенные расстоянием, но все же хорошо различимые звуки боя – рычащие выкрики и лязг стали.

Вскочив с камней, я ошеломленно оглянулся. Светало. Костер давно погас. Михонариум испарился, будто его и не было. И Фурия исчезла. Осознание этого факта обожгло сильнее огня. Но толком испугаться не успел – над левым плечом послышалось знакомое жужжание и сонный голос Крохи пробормотал в ухо:

– Не беспокойся, босс, мы присматривали за тобой.

Мы? Я развернулся вокруг оси. И лобастая башка Фурии осторожно, чтобы ненароком не сбить с ног, ткнулась мне в грудь, обдав горячим дыханием. Дикоша ласково заурчала, выжидающе глядя на меня горящими изумрудами глаз, и я обнял ее за шею, прижавшись щекой к ее загривку. Ох, подросла же зверюга... прямо глаза на мокром месте от избытка чувств...

Коррекция «Духовной связи»: питомец Фурия включен в постоянный состав родственной группы.

«Духовная связь», ранг 3 (16,4%: 4/25 ОУ): поддержка жизнеспособности хозяина и его союзников, усиление энергетического обмена объединенных душ на 50%. Задействован «Синергетический эффект» (основной режим): автоматический выбор актуальной ауры. Для поддержания ауры питомцу Кроха каждые 12 часов необходим кристалл сущности. В случае гибели игрока или любого из питомцев, а также при недостатке энергии процесс прерывается до восстановления недостающих условий или до новой коррекции состава (активно). Выбрана аура «Боевой позитив»: восстановление энергии +10%.

Настройка завершена.

Звуки боя, казалось, приблизились.

Я выпрямился. Чтобы там не происходило, стоило это выяснить. Вдруг эльф ввязался в какую-то авантюру, или попал в беду, пока я спал? Мне нужен этот Хорка Умный, а Михонариум – мой билет к Видящему.

– Кроха, ты знаешь, что происходит? Куда эльф подевался? Он что-нибудь сказал перед уходом?

– Не-а, – Кроха зевнула, деликатно прикрыв рот ладошкой. – Я старалась не попадаться ему на глаза. На всякий случай. Но бой начался без него. Он как только услышал вопли, так и дунул в ту сторону.

– Умница. Тогда держи, – я протянул фейри кристалл из подсумка, заметив, что ее тонус, несмотря на ночной отдых, все еще оставляет желать лучшего. Похоже, Кроха здорово изголодалась, но терпела и не трогала расходники без моего разрешения. Теперь же сразу обхватила ладошками подношение и вспыхнула звездочкой, поглощая кристалл.

– Фури, готова размяться?

Дикоша утвердительно рыкнула, оскалив внушительные клыки. Больше не медля, я вскочил на ее спину и мы огромными прыжками напролом рванулись сквозь заросли.

Глава 7. Воздушный корабль

Несколько секунд и мы слетели с каменистых холмов, ветром помчавшись по лесу. Фурия выбирала путь не только своим звериным чутьем, взаимная эмпатия позволяла нам действовать сообща, легко избегая встающих на пути препятствий. Здорово было вот так нестись на ней верхом. Крохе на такой скорости на крыльях за нами было не поспеть, а полоскаться флагом, уцепившись за мое плечо, ее тоже не прельстило. Так что пришлось сидеть в самом нелюбимом для себя местечке – шейном мешке, откуда она и выглядывала, пискляво бубня что-то ругательное.

Направление звуков боя сместилось влево и сразу после этого все стихло. Заметив какое-то движение в просвете между деревьев на краю леса, мы скорректировали направление. И вскоре вынеслись на каменистую полосу шириной метров сто, скудно поросшую травой и полностью лишенную деревьев. Эта полоса насколько хватало глаз тянулась вдоль края острова в обе стороны. Дикоша затормозила, впиваясь выпущенными когтями в камни и сухую почву. Нужно было осмотреться и оценить обстановку, прежде чем действовать дальше. В любой момент я готов был отступить при малейших признаках опасности, развернуться и унести прочь, так как не знал, кто победил, и не сочтут ли победители и нас с Фурией достойной внимания добычей. Благодаря скорости дикоши, маневр отступления можно было произвести за считанные секунды.

Но отступать не пришлось.

По всем признакам сражение закончилось, так что все веселье мы пропустили. И я ничуть об этом не жалел. Десятка два здоровенных гхэллов, вооруженных алебардами и облаченных в доспехи из кожи и металла, обдирали трупы жутковатых на вид существ, части тела которых, казалось, состояли из скрепленных друг с другом узловатых деревяшек. Чтобы рассмотреть павших получше, нужно было подойти поближе, но я пока не спешил. И гхэллы и их умерщвленные противники были не ниже сорокового уровня. Мне с моим двадцать седьмым здесь просто нечего было ловить. Но главное, я увидел Михонариума. Эльф был абсолютно цел и сбору трофеев предпочел оживленную беседу с каким-то худошавым воином невысокого роста, облаченном в невзрачные доспехи из кожи с металлическими вставками. Система не подсвечивала ник очередного незнакомца из-за расстояния, а стоял он ко мне спиной, но даже с расстояния в сотню метров мне показалось, что комплекция у него вполне человеческая. По крайней мере – точно не гхэлл, но на этот раз все же не буду спешить с выводами.

Оба собеседника стояли на фоне воздушного судна, которое улеглось плоским дном на каменистую землю почти на самом краю обрыва. Размер корабля впечатлил. Если сложить вместе сотню тех лодочек, что я видел у пиратов, то может быть, и удалось бы скроить из них один такой кораблик. Выкрашенный в небесно-голубой цвет корпус от кормы до носа составлял не меньше тридцати метров, а высота его была не больше четырех. Я уже заметил, что плоскодонность – характерная деталь для местных воздушных судов, которым приходилось бороздить более беспокойную и эфемерную стихию, чем водные просторы. А значит, по элементарным логическим умозаключениям, такая характеристика как «подъемная сила» важна не только в отношении парусов, но и самого корпуса. Кстати, насчет парусов – их ткань, скроенная «зеврой» из бело-голубых полос, трепетала и весьма звучно хлопала на ветру даже с такого расстояния. Развернутые вширь и ввысь они еще больше визуально увеличивали и без того немаленькие размеры воздушного судна.

Но чтобы получить полное представление об увиденном, нельзя не упомянуть о громадном бледно-оранжевом солнце, на фоне которого находился сам корабль. Сияли паруса, горел светящейся окантовкой корабельный корпус и детали такелажа, даже гхэллы, хозяйничающие на палубе, ходили в светящемся ореоле. Осталось приспособить крылья и получатся ангелы...

Не, не получатся, это я погорячился. Ангелы с собачьими головами – это нонсенс. Но красиво до умопомрачения. Да я, оказывается, эстет, ценитель прекрасного. Несмотря на огромные размеры, солнце почти не слепило, приходилось лишь немного щуриться.

То ли Михонариум вспомнил о своих обязанностях, то ли почувствовал мой взгляд – подняв голову, улыбнулся и махнул мне рукой, приглашая подойти. Что ж, не вижу причин заставлять себя ждать...

Стоп. Есть причина. И серьезная.

Уловив смену моего настроения, Кроха зашевелилась, выбралась из спальника и взлетела, со шмелиным гудением зависнув на уровне моего лица.

– Босс? Ты чего? – фейри обеспокоенно заглянула мне в глаза. – Чего так встревожился? Ну да, эти гхэллы – страшноватые типы, но не нападают же. А эльфа мы уже знаем. Трепло, но вполне дружелюбное. Я же чую, что сейчас нам с гхэллами безопасно. И на корабле страсть как хочется побывать? Пойдем, а?

Вот же любопытное создание. Своих крыльев ей уже не хватает – на корабле захотелось покататься.

– А может, он только кажется дружелюбным? – я усмехнулся.

– Обижает, босс. Это меня ты чувствуешь только благодаря духовной связи, но я-то природная эмпатка и ощущаю всех живых существ. Миха, конечно, себе на уме, но это практически со всеми так. Ты ведь тоже не торопился делиться с ним подробностями о личной жизни.

– Он сам об этом просил, – напомнил я.

– Ага, ага, а если бы не попросил, то ты тут же выложил бы всю подноготную, так я тебе и поверила.

Я невольно улыбнулся реплике этой острой на язычок егозы, но тут же снова посерьезнел:

– Вот что, малышка, тебе придется вернуться в цитадель.

– Я тебе не малышка! погоди, что ты сказал?! И не подумаю! – Кроха с негодованием топнула ножкой в воздухе, у нее всегда это получалось очень выразительно.

– Кроха, давай без сцен. Меня эльф ждет. А для тебя есть важная задача.

– И какая же это задача требует оставить тебя одного и лишить меня предстоящих приключений?!

Я молча снял с шеи спальник Крохи, попробовал натянуть петлю на голову недовольно фыркнувшей Фурии, но голова зверюги оказалась великовата. Пришлось развязать концы шнурка и связать петлю уже на мощном загривке дикоши. И вновь Фурия недовольно заворчала – тесноват получился ошейник, но ни дополнительных ремней, ни веревок под рукой не было, а карман нужен позарез. Вот задача на ближайшее будущее – смастерить специальную сумку для маунта. Уверен, что мне это по силам. И изобретателя заодно качну.

– Бо-осс, а бо-осс? – тоненько протянула наблюдавшая за моими манипуляциями Кроха, давя на жалость. – Ты чего творишь? Я же сказала, что...

– погоди, Кроха. – Переложив в мешок элитный кристалл сущности, добытый с варны, а следом – астральный ключ, я тяжело вздохнул. – Думаешь, мне легко с вами расставаться? Так что не нагнетай атмосферу.

– С вами? Так ты и Фурию хочешь прогнать с глаз долой?! Как ты вообще можешь так поступать!

Фурия негромко зарычала, вполне согласная с фейри. Мне только семейного заговора сейчас не хватало.

– А ну, цыц обе. Дайте объяснить, а потом уже рычите, коли желание останется. У нас появился недостающий ингредиент для запасного маяка...

– Ты собираешься натывать по маяку на каждом острове?! Да мы замучаемся выбивать такое количество элитников! Они же не валяются на каждом шагу!

– Кроха! – я немного повысил голос.

– Молчу. – Фейри насупилась, сердито сверкая глазами.

– Конечно, элитки не валяются на каждом шагу, ты абсолютно права. Но запасной маяк нам может понадобиться в любой момент. Это лучший способ исчезнуть и оказаться в безопасности, если возникнет срочная необходимость. Послушай, Кроха. Я не знаю, что может случиться на этом корабле. Я никому не доверяю, пока на это нет оснований. И не хочу потерять Фурию, едва ее воскресив. Она не в форме, ей еще предстоит набраться сил. И летать она в отличие от тебя не умеет. Наш с тобой долг позаботиться о дикоше, верно?

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.