

LITRPG

ИВАН МАГАЗИННИКОВ



ПИВНОЙ БАРОН

КНИГА 3: АТАМАН

Annotation

Бывший трактирщик стал вольным атаманом, получив доступ к умениям воровского класса и собственную шайку головорезов в подчинение. Военный ИИ — в роли криминального авторитета, грезящего захватом мира? Почему бы и нет! А походная пивоварня и модульная система расширений помогут ему установить свои порядки, основанные на страхе и/или уважении.

- [Пивной Барон З: Атаман](#)
 - [Молчание — золото](#)
 - [Интерлюдия](#)
 - [Глава 1. Адаптация](#)
 - [Глава 2. Субординация](#)
 - [Глава 3. Специализация](#)
 - [Глава 4. Основы криминала](#)
 - [Глава 5. Симуляция](#)
 - [Глава 6. Оптимизация](#)
 - [Глава 7. Основы планирования](#)
 - [Глава 8. Операция](#)
 - [Глава 9. Конкуренция](#)
 - [Глава 10. Конфронтация](#)
 - [Глава 11. Экспроприация](#)
 - [Глава 12. Милитаризация](#)
 - [Глава 12. Милитаризация - часть 2](#)
 - [Глава 13. Манипуляция](#)
 - [Глава 13. Манипуляция - часть 2](#)
 - [Глава 14. Основы спецподготовки](#)
 - [Глава 14. Основы спецподготовки - часть 2](#)
 - [Глава 15. Спецоперация](#)
 - [Глава 15. Спецоперация - часть 2](#)
 - [Глава 16. Кульминация](#)
 - [Глава 17. Основы дипломатии](#)
 - [Глава 17. Основы дипломатии - часть 2](#)
 - [Глава 18. Систематизация](#)
 - [Глава 18. Систематизация - часть 2](#)
 - [Глава 19. Экспертное соблазнение](#)
 - [Глава 19. Экспертное соблазнение - часть 2](#)

- [Глава 20. Инновация](#)
 - [Глава 20. Инновация - часть 2](#)
 - [Глава 21. Реорганизация](#)
 - [Глава 21. Реорганизация - часть 2](#)
 - [Глава 22. Агитация](#)
 - [Глава 22. Агитация - часть 2](#)
 - [Глава 23. Конкуренция](#)
 - [Глава 23. Конкуренция - часть 2](#)
 - [Глава 24. Основы грязной политики](#)
 - [Глава 25. Коалиция](#)
 - [Глава 26. Модернизация](#)
 - [Глава 26. Модернизация - часть 2](#)
 - [Глава 27. Ликвидация](#)
 - [Глава 27. Ликвидация - часть 2](#)
 - [Глава 28. Основы диверсионной подготовки](#)
 - [Глава 28. Основы диверсионной подготовки - часть 2](#)
 - [Глава 29. Фортификация](#)
 - [Глава 29. Фортификация - часть 2](#)
 - [Глава 30. Революция](#)
 - [Глава 30. Революция - части 2 и 3](#)
 - [Эпилог](#)
-

Пивной Барон З: Атаман

Магазинников Иван

Молчание — золото

Кыж Габур был ботом. Простым заскриптованным персонажем из начальной локации, который имитировал лесного разбойника и был обделен и интеллектом, и сложностью персонального сценария, и даже словарным запасом.

Типичный антуражный «непись», чуть сложнее табуретки и примерно с той же функцией — слегка разнообразить и детализировать интерьер.

Утром он делал вид что просыпается в своей лесной хижине. Потом притворялся что умывается, одевался и садился завтракать. Быстро съедал кусок хлеба с сыром, запивал молоком, а потом брал лопату и спешил по своим несуществующим делам. Отойдя от дома ровно на 3 километра в случайную сторону, Кыж Габур начинал копать — и неизменно удачно!

Каждый раз он возвращался домой с сундуком «сокровищ».

Чаще всего это был **Старый деревянный сундук**, в котором лежала горсть монет, связка отмычек да неизменный кусок хлеба с сыром и кувшин молока — его рацион на завтра.

Иногда ему попадался более ценный **Деревянный резной сундук** — в нем было втрое больше золота, а к еде и отмычками добавлялись один-два предмета экипировки да пара зелий или магических свитков.

Но сегодня орку улыбнулась неслыханная удача: лопата ткнулась явно во что-то металлическое, и вот, спустя час упорной работы, Кыж Габур вытащил из ямы **Железный Сундук**.

— Моя прелесть! — шептал разбойник, любовно поглаживая холодную крышку.

Сундук оказался слишком тяжелым, а значит, придется вскрывать его прямо здесь.

Габур вытащил связку **Железных отмычек**, которую нашел вчера в обычном деревянном сундуке. Кроме нее, у него были Простые отмычки, Гнутые отмычки, Хитрые отмычки и даже Отмычки ученика вора — в общем, за время своей нехитрой

виртуальной жизни он неплохо так разжился орудиями взлома.

Шанс вскрыть замок выбранными отмычками, которых было всего 5 штук, равнялся 12% – и даже Кыж Габур со своими 5 единицами Интеллекта понимал, что может и не открыть сундук. Но скрипт есть скрипт, а он приказывает достать отмычки и попытаться вскрыть замок.

Неудача! «Железная отмычка» сломана.

Неудача! «Железная отмычка» сломана.

Орк уже сунул в замок третью, как сундук вдруг заговорил звонким мальчишечным голосом:

— Пр-р-ивет!

На мыслительные процессы рядового «непися» было выделено так мало ресурсов, что ему в голову даже мысль не пришла, что говоривший мог прятаться где-то в кустах или сидеть на дереве. Элементарная же задача: вот он, вот сундук, а вот голос. Сам Габур молчал, а значит, разговаривает сундук — все просто!

— Давай дружить? — бодро предложил голос.

Разбойник ничего не ответил: в его сценариях не нашлось диалогов или сценариев, рассчитанных на установление дружеских отношений с говорящими сундуками. Он продолжал возиться с замком.

Неудача! «Железная отмычка» сломана.

-- Придется использовать Золотой ключ, – вздохнул Кыж Габур и достал **Золотую отмычку**.

Шанс взлома с ее помощью равнялся уже 73%, и на этот раз разбойнику повезло:

Удача! Вы открыли железный сундук.

Навык «Взлом замков» получает +12 опыта (274 из 500).

Едва щелкнул замок, как из сундука раздалось истошное:

– Откр-рывай тайну золотого ключика, открыва-а-ай!

Орк послушно открыл крышку и заглянул в сундук.

Стандартная горсть в 210 монет, хлеб, сыр, молоко, Сапоги висельника (+3 к Выносливости, -1 к Удаче), свиток «Малого

Исцеления» да набор Железных отмычек (х5) – вот и вся добыча. И совсем никого внутри.

– Давай играть в прятки? – снова раздался мальчишеский голос, и он явно шел из сундука.

Габур задумчиво почесал затылок. Точнее, запустил анимацию почесывания, сопровождая ею мыслительный процесс, как этого требовал скрипт.

– Ты кто? – спросил, наконец, он у сундука.

– Я – мальчик. И я иду в настоящую школу!

На этот раз орк-разбойник прокрутил анимацию почесывания аж пять раз подряд.

– Ты где?

– Я уже спрятался – найди меня!

Габур пошарил в соломе, покрывающей дно сундука, и вытащил из него крупное тяжелое полено. Ненадолго задумался и сунул его в инвентарь, к остальным дровам, собранным по пути.

Правда, это полено не желало складываться в один слот с другими, так что пришлось положить его отдельно.

– Ой, кажется, я заблудился! – донеслось из рюкзачка, – Мы куда-то идем?

– Домой, – угрюмо отозвался Кыж Габур и зашагал быстрее.

Дома он переложил все ценное из инвентаря в свой сундук, а дрова высыпал рядом с камином, добавив их к уже лежащей там куче.

– Ой! – раздался уже знакомый ему голос, – Ты чего дер-решься?

– Я не дерусь, – орк на всякий случай вытащил кинжал и проверил, закрыта ли дверь.

– А что ты делаешь?

– Хочу бросить одно слишком разговорчивое полено в камин.

ИскИн, часть вычислительных мощностей которого управляла этим «неписем», наконец-то отвлекся от более важных задач, которыми он занимался. Может, командовал отрядом наемников, осаждающих замок. Или заставлял десяток танцовщиц изгибаться в чувственном танце. Или управлял сотнями животных, убегающих от

лесного пожара по какому-нибудь сценарию.

Но теперь он взялся за обработку непростой ситуации со странным болтливым предметом, и Кыж Габур стал немного... толковее.

– Ничего не получится, – вздохнула деревяшка, – Я просто проделаю в твоем камине дырку.

И орк испытал до сих пор невиданное для него чувство: любопытство.

Он хорошенко размахнулся и швырнул болтливое полено в кamin.

Уселся напротив, подпер голову рукой и принял внимательно смотреть и ждать, когда же в бушующем там пламени появится хоть что-нибудь, похожее на дырку.

Интерлюдия

Ангел сидел на облаке и наслаждался вкусом ванильного мороженого, из которого это самое облако целиком состояло. Ну а почему бы и нет? Из чего захотел, из того и сделал — ангел он, или кто?

Но от завтрака его отвлекло хлопанье крыльев и робкий зов:

— Станислав Маркович?

Ангел оглянулся.

Метрах в 20 от него парило... точнее пыталось не рухнуть на землю нелепейшее создание.

Оно было похоже на рыжего паренька лет 20-23 в потертой косухе и кожаных штанах. Создание было увшано цепями и утыкано металлическими шипами, а за его спиной размеренно работали белоснежные ангельские крылья.

В прижатых к груди руках он аккуратно держал целую горку продолговатых сфер, выкрашенных во все цвета радуги.

— Вот, принес, — радостно улыбнулся рыжий.

— А это, прошу прощения, что? — удивленно вскинул бровь ангел.

— Яйца! — продолжал улыбаться парнишка.

— Какие еще яйца?

— Пасхальные!

Ангел присмотрелся и рассмотрел на некоторых сферах крупные буквы: «ХВ».

— Так, стоп. Давай по порядку — ты вообще кто такой?

-- Фердинанд я...

— Да вижу, что ты Фердинанд, — крылатое создание указало на надпись над головой паренька в косухе и цепях, — Ты из какого отдела, Фердя? Чем занимаешься, и зачем приперся ко мне с этими своими яйцами?

– Я – Фердинанд! – вскинулся рыжий.

– Фердинанд ты в своей Германии и в бухгалтерии в день выдачи зарплаты. А здесь и сейчас ты – Фердя!

Ангел сердито хлопнул в ладоши, и имя над головой парнишки сменилось на «Фердя».

– Гейм-дизайнер я... – тот помялся и добавил, – младший.

– Вот видишь? Можешь же, когда захочешь. Продолжай...

– На сегодня у меня стояло две задачи: проконтролировать переход «непися» Шардона в новый статус и сделать с десяток пасхальных яиц.

Он умолк, глядя на ангела, так и застывшего с ложкой мороженного, поднесенной ко рту.

Пауза затянулась.

– Ну? – наконец, не выдержало божественное создание.

– Вот, сделал, – неуклюжая пародия на ангела опустилась на облако и начала выкладывать на него разноцветные яйца.

– То есть ты их так и тащил сюда – в руках? – поинтересовался Стас, он же Станислав Маркович, он же глава отдела левел-дизайна виртуальной игры «Мир Фантазий».

– Ага...

– Слушай, младший гейм-дизайнер Фердя, а инвентарь использовать для переноски – тебе религия не позволяет? Мы ведь в игре...

Фердинанд густо покраснел.

– А что там с «неписем»? Задачу сделал?

– Да, я уже отчитался своему руководителю практики. Все прошло хорошо: смена архетипа и класса, загрузка новой базы квестов и диалогов, переход на сценарий атамана, корректировка параметров, подключение дополнительных интерфейсных модулей, морфирование внешности...

– Чего-чего?

– Морфирование.

– Да я не про это, морфирий ты там себе сколько угодно на здоровье. Только не на людях и руки после этого мой. Я про руководителя практики. Студент, что ли?

– Д-да. Стажер.

– Младший гейм-дизайнер студент-стажер Фердя... с пасхальными яйцами... ну-ну... – пробормотал ангел едва слышно, – И что со второй задачей?

– Сделать десять пасхальных яиц.

– Слушай, Фердя, а ты вообще на кого учишься?

– Кафедра виртуально-пространственного моделирования.

– Художник-моделлер, значит? Яйца, небось, сам сделал?

– Ага!

– Ну и какого хрена ты в гейм-дизайнеры лезешь, художник Фердя? Я так понимаю, игры ты раньше не делал... Геймер?

– Ну так... в «Танки» чуть-чуть гоняю... – смущился тот.

– Значит так, виртуальный мазила. «Пасхальные яйца» в играх – это запрятанные разработчиками сюрпризы, секреты, намеки. «Пасхалки» – слыхал про такое?

– Ну-у-у...

– Ландшафт локации гну! – разозлился «ангел», – Например, в Академии Магии есть ученик-«непись» по имени Барри со шрамом в виде молнии на лбу.

Фердинанд непонимающе уставился на своего собеседника.

– То есть про Гарри Поттера ты не слышал, я так понимаю? И комиксы про супергероев не читаешь?

– Комиксы – это книжки с картинками для детей.

– А аниме – это сплошь китайские порномультики, ага. Хорошо. Правая рука целительницы Амалии – Первожрец по имени Доктор О’Холит. Прикольно же?

– Ну-у-у...

– Текстуру по оси Z тяну! Ты и сказки не читал, что ли? Ох уж это поколение виртуалок...

– Читал! Точнее, играл в симуляции. Про Змея Горыныча, про Красную Шапочку, про Буратину...

– А дорос ли ты до Буратины-то, гений? – с сомнением посмотрел на него Стас, – Ладно, щучу. Ну вот и вставь в игру персонажа или какой-то узнаваемый предмет из сказки. Но чтобы он органично вписывался в атмосферу «Мира Фантазий».

– Например?

– Мальчика деревянного сделай! С носом!

– Буратину?

– А ты не так безнадежен, как я думал, младший гейм-дизайнер студент-стажер Фердя – все оказалось гораздо хуже...

– А из кого его сделать? Из деревянного голема? Или из дендроида?

– Так, стоп. Деревянный голем Буратино для пасхалки от стажера Ферди уж как-то слишком круто звучит. Давай попроще. Допустим... Просто говорящее полено! И пусть сыплет цитатами из вируталки про Буратино. Справишься?

– А... а из чего делать?

– Из полена, я так думаю.

– Поленья не разговаривают.

– Ну, значит прикрути к нему «говорилку» от попугаев. Забей в базу пару десятков выражений, сделай несколько вариаций да раскидай по игровому миру немного. Пусть, например, из сундуков дропается или из тех же дендроидов.

– А смысл?

– Ты о чем?

– Зачем игрокам говорящее полено? Может, сделать говорящую дубинку с нормальными статами? Или редкий ресурс для крафта. Ценная порода дерева с мощным бонусом к зачарованию.

– Хочешь совет, Фердя?

– Ну... да.

– Занимайся лучше своим виртуальным моделированием и не суйся в гейм-дизайн. Мастери, вон, яйца пасхальные для печати на

пищевых принтерах...

Ангел хлопнул в ладоши, в облаке из ванильного мороженого появилась дыра – прямо под Фердинадом. И тот, бессильно взмахнув непослушными крыльями, провалился в нее и полетел вниз...

– И яйца свои забери! – крикнул ему вслед Станислав Маркович, пинком скидывая следом разноцветные шары, – Понаберут по объявлениям...

Глава 1. Адаптация

— Господина новая атамана шибко страшный стать, — восхищенно заявил Шныга.

Шардон, который уже несколько минут смотрел на себя в зеркало, не мог с ним согласиться.

Не потому что у них расходились мнения насчет понятия «страшный», а потому что он вообще не понимал смысла этого слова, как и многих других слов, обозначающих человеческие эмоции.

Страх, радость, любопытство, влюбленность, смущение, злость — для прототипа военного искусственного интеллекта это был лишь набор слов, обозначающих различные психо-эмоциональные состояния людей.

Но сам он не был человеком, и к нему эти понятия не имели никакого отношения.

Но вот то, что переход в новый статус отразился на нем довольно кардинально, он отметил.

Во-первых, он сменил торговый класс трактирщика на боевой — и стал вором. Но, как и прежде, сохранив все свои прежние ветки развития и умения, а так же базу данных диалогов и квестов, предназначенных для трактирщика и для старости деревни. Активировать их Шардон не мог, но использовать в качестве источника информации — запросто.

Во-вторых, под новую роль изменились и его параметры.

Если верить логу, то он получил следующие модификаторы:

Харизма: -5

Выносливость: +3

Ловкость: +3

Удача: +3

И все эти изменения отразились в том числе и на его внешности.

Бывший трактирщик заметно раздался в плечах и убавил в объеме талии, почти потеряв свое выдающееся пивное брюшко (+ к Выносливости). Руки его стали не такими массивными, а пальцы – тоньше и длиннее (+ к Ловкости). В бороде появилась проседь, а левый глаз пересекал безобразный шрам от старой раны (– к Харизме).

В-третьих, теперь Шардон был одет в новенький комплект одежды. Не в том смысле, что это были новые вещи – просто еще десять минут на нем была совсем другая экипировка.

Но самые важные изменения произошли не в его внешности, характеристиках или умениях, а в самой игровой механике. Специализация «атаман» открывала перед ним новые возможности.

— Атаман, — раздался у порога робкий голос, — Там кореша интересуются, когда им новый расклад по масти дадут да на дело отправят, в натуре.

Установка приоритета для словаря «воровской жаргон»: высокий.

Создание нового алгоритма: «Фильтр базарный».

Описание: Речевой фильтр для оптимизации данных и сообщений, в которых используются слова и выражения из словаря «воровской жаргон».

Задача: фильтровать «базар».

— Передай братве, чтобы не кипишили и порожняк попусту не гнали. Все будет по чести... -- отозвался Шардон, — А пока держите от вашего нового атамана подгон бояцкий...

И рядом с ним на полу появилось три пузатых бочонка с пивом – остатки запасов, прихваченных им из «Пивного Барона».

В хижину вошел Гриня, воришко 8-го уровня с внешностью 15-летнего подростка. Он забрал бочки, засунув их в инвентарь, и так же молча вышел.

ИскИн проверил свои базы данных, которые заметно расширились. Как он и предполагал, по многим позициям опять

нашлись совпадения: по задумке разработчиков, атаман должен был знать жителей некоторых поселений, а также немного разбирался в травах и довольно сносно – в местном зверье.

Шардон провел уже знакомую ему операцию, добавив эти базы данных к своей собственной, дополнив ее новой информацией. Нашел запись, посвященную Грине:

Гриня , человек. Вор 8-го уровня. Посыльный.

Смышиленый мальчишка, скорый как на ноги, так и на язык. Выполняет мелкие поручения и таскает послания. Если научится держать язык за зубами, то когда-нибудь из него вырастет толковый карманник. Любит сладкое и подшучивать над Патлатым.

Заодно он отметил, что словарный запас его «воровского жаргона» увеличился в 48,3 раза – благодаря базам знаний, загруженных ему игрой при получении «должности» атамана.

– Господина новая атамана! – гоблин аж подпрыгивал от нетерпения, – А когда наша грабить-убивать пойдет?

– Жди. Всему свое время.

– Шныга уже совсем долго ждать. Шныга скучно.

– Могу тебя назад к капитану Геллару отправить. Он тебе живо занятие найдет.

Услышав про грозного капитана, гоблин стих и забился в дальний угол.

– Погоди... Ты меня боишься?

Шныга ненадолго задумался и мотнул головой:

– Мало-мало. Капитан Геллар сильно больше страшный.

– Ты меня уважаешь?

– Сильно-сильно! Твоя – очень великая и умная новая атамана!

Таким образом военный ИскИн протестировал первое изменение в своем игровом процессе: у него исчезла Репутация. И теперь отношение других персонажей к нему определялось сразу двумя

параметрами: Страх и Уважение, каждый из которых имел несколько градаций.

Более того, над каждым поселком или разбойничьей шайкой, отмеченной на карте – тоже были обозначены эти два параметра.

Например, в Заповеднике Кхара его совсем не боялись и немного уважали, а вот Питомник Хваги был буквально затерроризирован постоянными набегами шайки Кривого, и шкала Страха стояла на отметке «ужас», а Уважения – на «раболепии», обе почти на максимальном значении.

Хорошо это или плохо – «непись» не знал.

Второе важное изменение: теперь у Шардона появился интерфейс управления своей бандой. Выглядел он, как пятнадцать иконок-портретов каждого из разбойников с указанием имени, уровня, здоровья и действующих эффектов. Выбрав любой портрет, можно было узнать более подробную информацию об этом персонаже, отправить ему личное сообщение или отдать приказ.

В целом, это было похоже на уже знакомый ему интерфейс группы: даже специальный чат имелся, позволяющий переговариваться членам банды друг с другом в пределах локации.

Чат шайки атамана Кривого

Шардон: Всем привет!

Угрюмый: Явился, не запылился.

Сизый Нос: Эй, Угрюм, прояви уважение к новому старшому!

Угрюмый: А я его не выбирал, чтобы уважать.

Угрюмый: На чужой крови он над нами старшим стал.

Патлатый: В общем-то, как и предыдущий атаман и большинство современных правителей.

Угрюм: Ага... Я свой ножик тоже точу...

Крюк: Что, не нравится наш новый атаман? Зато, я смотрю, пиво его тебе сильно понравилось – пол бочонка в одну харю выжрал...

Угрюм: Тебя вот не спросил! Иди, шепчись дальше со своими жабами, колдун проклятый!

Персонаж Крюк накладывает на Угрюм заклинание «Немота».

Крюк: Ну вот, теперь и потише будет, и пива нам больше достанется.

Шардон: Через час будет большой совет на поляне. Всем быть трезвыми и голодными. Явка обязательна, опоздавшие – будут копать траншеи.

Атаман поднял логи последнего разговора со своим предшественником и отыскал там имя Угрюма. Его и каких-то братьев Картавых одноглазый атаман просил остерегаться в первую очередь. И минимальный уровень Страха и Уважения у этой троицы по отношению к Шардону подтверждал: спиной к ним лучше не поворачиваться.

Он быстро пробежался по другим изменениям в интерфейсе.

Помимо **Журнала заданий** теперь у него был еще и **Журнал набегов**, а в режиме Карты появились три новые вкладки: **Карта сокровищ**, **Зоны влияния** и **Тактический режим**.

Их он решил изучить позже.

А сейчас его внимание привлекла новая кнопка, которая появилась рядом с панелью слотов быстрого доступа. На ней была изображена закрывающая половину лица маска, а называлась она «Режим скрытности».

Недолго думая (у него ушло всего 0,23 секунды на оценку потенциальной угрозы, исходя из лингвистического анализа названия этой кнопки), он ее активировал.

И тут же все вокруг затянула прозрачная, едва заметная дымка, и появилась надпись:

Активирован режим скрытности!

Пассивная маскировка: 35%.

Скрытность перемещения: 13% (скорость: 25%).

Рекомендация: оставаться на месте или найти менее освещенное место, чтобы повысить степень своей скрытности!

Он посмотрел на гоблина, который пытался открыть громадный сундук, наверняка принадлежавший предыдущему атаману. Над головой Шныги появилась дополнительная информация:

Тревожность: 0%.

Шанс кражи: 19%.

Шанс оглушения: 35%.

Шардон сделал несколько шагов в сторону копошащегося коротышки и заметил сразу несколько вещей. Во-первых, теперь он двигался очень медленно, крадущимся шагом и едва ли не на цыпочках. Если точнее, то вчетверо медленнее.

Во-вторых, с каждым его шагом у Шныги росла «тревожность». А когда до телохранителя оставалось совсем немного, тот вдруг обеспокоенно обернулся и начал осматривать помещение.

Вам удалось укрыться от взора наблюдателя!

+5 опыта к Скрытности.

– Хэй! Господина новая атамана! Твоя где тут есть? – закричал гоблин убедившись, что он находится в хижине совсем один.

– Я здесь, – отозвался трактирщик.

Вы заговорили и нарушили режим скрытности.

– Твоя теперь тоже умеет всякий колдунство? – поинтересовался гоблин у внезапно появившегося перед самым его носом Шардона.

– Нет, теперь мне доступен режим маскировки. Что там у тебя?

Шныга отошел в сторону, и атаман уставился на **Большой Железный Сундук**. О котором он теперь знал, что у него 10-ый уровень, 800 единиц прочности, 10 ячеек под предметы, и закрыт он при помощи **Стального замка** (Механический, уровень 5).

– Ключ надо, – вздохнул гоблин и посмотрел на тело бывшего атамана, которое все еще лежало посреди комнаты.

Поиск информации по запросу «обыск тела», «дроп предметов», «ключ от сундука», «лут», «лутать», «лут с непися»: завершено.

Из игровой справки и гайдов игроков получалось, что на тщательность обыска и количество найденных предметов влиял параметр Удача и специальные воровские навыки и таланты, или аналогичные временные эффекты, вроде благословений на повышенный шанс дропа.

Шардон хоть и получил возможности воровского класса, но нужных умений пока что у него не было. Зато был целый отряд разбойников, грабителей, карманников и убийц в подчинении!

Чат шайки атамана Кривого

Шардон: У кого есть хорошо прокаченное умение «Обыск» и талант «Тщательный обыск»?

Угрюмый: Ну, допустим, у меня.

Шардон: Кроме Угрюмого. Жду прямо сейчас в своей хижине.

Через пару минут в тесной комнате толпилось семь хмурых разнокалиберных воров разных рас, роста, комплекции и специализации. Атаман быстро оценил уровень их Страха и Уважения, и оставил парочку тех, кто относился к нему лучше всего.

Щелкунчик, бледно-зеленый гоблин 12-го уровня и взломщик по специализации.

И, как ни странно, тот самый Гриня.

– А ты как ухитрился прокачать свои воровские умения?

– Так это дело нехитрое. Кореша меня ни в драку ни на дело не пускают, а вот жмуриков шмонать – за милое дело. Самим-то пачкаться не охота. А многие так и вовсе упокойников боятся. Вот я и наловчился.

Но у Щелкунчика и навыки были прокачены лучше, и у бывшего атамана он был на хорошем счету, если верить логам предыдущего

визита Шардона в убежище шайки Кривого. А значит, мог быть в курсе некоторых его дел и секретов.

Отправив Гриню охранять дверь, трактирщик пнул сундук:

– Знакомая вещица?

– А то! – прищурился Шелкунчик, – Кривой там свое добро хранил.

– И общак?

– Не... Для этого у него отдельный тайник имелся. Я про то место ничего не знаю. Или места. Это надо Правую Руку спрашивать... как он «вернется». Кстати, атаман... На последнем деле много наших полегло. Надо бы этот вопрос как-то порешать...

– Порешаем, – отозвался Шардон, – На общем сходняке и порешаем.

Как и у поселка, у «банды» была своя собственная «казна», которая называлась **воровской общак**, вот только там сейчас было пусто.

– Открыть сможешь?

Взломщик окинул сундук оценивающим взглядом:

– Оно-то, конечно, можно, но работы много. А что, ключа нет?

– Ключ у Кривого, – Шардон кивнул на тело.

– Ага...

Шелкунчик присел рядом с телом и провел над ним руками.

– Было ваше – стало наше, – пробормотал он и выпрямился, – Держи, атаман.

На его ладони лежал **Кривой Ключ**.

– Выворачивай карманы, – приказал вдруг трактирщик.

– Чего?

– Я говорю показывай, что еще с тела взял.

Он знал, что на своем 35-ом уровне умения «Обыск» вор гарантированно получил как минимум 35% золота мертвца, три предмета из его инвентаря и два – экипированных.

Щелкунчик вздохнул и выложил на стол свою нехитрую добычу: 500 золотых, Ржавый Кинжал, Разрыв-Траву (х3), Серебряную цепочку и Зелье Здоровья (х10).

– Это все?

– Нефартом-богом клянусь! – вычертил тот перед собой дугу, изображая перевернутую подкову, знак бога-покровителя всех воров и калек.

Который, к слову, очень своеобразно относился к данным его именем клятвам и очень любил взятки. То есть подношения.

– Не веришь? – вор ухмыльнулся, – Оно и верно, доверять тут никому нельзя. Вот только больше нет с тобой жреца Вартановского, чтобы меня за руку поймать.

Жреца у Шардона, может, и не было, зато было полученное от него в награду кольцо со встроенным умением, позволяющим определять, когда собеседник лжет.

Вы активировали умение «Детектор Лжи».

– Доставай, что спрятал, – с нажимом скомандовал Шардон.

– Так уже все отдал, ничего больше нет, – демонстративно вывернул карманы вор.

«Дзинннь», – едва слышно зазвенело кольцо.

– Лжешь. Значит, вот так ты решил начать знакомство с новым атаманом? Обокрав его?

– Эххх... – вот тяжело вздохнул.

На стол легла увесистая кожаная папка с бумагами, которая называлась «Дневник атамана».

– Все отдал?

– Что взял – то и положил, – неопределенно пожал тот плечами.

«Дзинннь»!

– Лжешь. Доставай остальное.

Теперь и Щелкунчик обратил внимание на кольцо. Ухмыльнулся недобро, почесал подбородок и выложил еще два предмета: **Левый сапог оглушения** и **Очень кривой ключ**.

– Теперь точно все, – прокомментировал он и выжидающе посмотрел на кольцо.

Украшение молчало, подтверждая, что вор действительно ничего не припрятал.

– Верю.

У кольца Искренности оставался последний заряд, а потом придется ждать целые сутки, пока оно восстановится, так что Шардон был рад, что взломщик не стал и дальше хитрить. Волшебные свойства подарка жреца Вартана ему сегодня еще пригодятся.

Новый атаман задумался.

Сейчас в его память была загружена база шаблонов для ведения допроса членов шайки. Набор фраз и действий, созданных разработчиками и позволяющих что-то выяснить, отнять, приугнуть или задобрить разбойников.

И часть этих фраз, если верить пометкам системы, влияла на параметры Уважения и Страха, но весьма странным образом. Например, вариант «выругаться и врезать по роже» не только сопровождался применением атакующего умения «Удар рукой», но и вызывал однозначный мгновенный рост и Страха и Уважения у жертвы.

Тогда как фраза «Дать ему 10% золота от добычи» приводила «к небольшому росту или падению Уважения». Ну и, разумеется, отнимала 10% золота от последней полученной суммы, передавая его собеседнику.

От чего именно зависит рост или падение? Неизвестно.

Единственный способ это узнать – провести серию экспериментов.

Но насколько это будет ценная информация, опять же непонятно, как и значимость обоих параметров. У стандартных игровых «неписей», может, и были какие-то инструкции на этот счет, но создатели Шардона его в этом плане обделили по понятным причинам.

Пользу от высокого уровня Репутации он уже неоднократно испытывал на себе, но там был один параметр, логичный и предсказуемый. А здесь два...

Анализ базы данных по выборке «диалоги атамана»: завершен.

Количество манипуляций с переменными «Уважение» и «Страх» с равным знаком: 58%.

Да еще меняющихся то в одну и ту же сторону, то в противоположные.

– Я могу идти, или у тебя тут еще пара жмуриков припрятана? – прервал затянувшуюся паузу Щелкунчик, сплюнув себе под ноги.

Математика и логика подсказывали Шардону выбрать вариант, который однозначно увеличит уважение и страх зарвавшегося подчиненного, безо всяких «или».

Но среди прочих директив он так же сохранил с высоким приоритетом несколько советов бессмертных, и уже неоднократно успел убедиться в их полезности и эффективности.

Например, Корвин всегда учил его быть благодарным – хотя бы на словах:

– Спасибо за помощь, – «непись» ободряюще похлопал взломщика по плечу.

А Зеленкин постоянно советовал «быть проще».

Что атаман и сделал, выбрав самый простой вариант из доступных:

– ...и знай свое место, шестерка! – тут же врезал он не ожидавшему такого коварства подчиненному, рассекая ему до крови скулу и сбивая с ног.

Глава 2. Субординация

— Это не я, это все он! — вдруг завопил взломщик, отползая подальше и закрываясь руками от следующего удара.

— Сизый Нос? — предположил Шардон.

Это был второй по уровню и по влиянию грабитель в шайке, признанный лидер местного «совета» — Лихой Пятерки.

— Н-нет, Угрюмый.

Еще один высокоуровневый разбойник, но не пользующийся особой популярностью из-за нелюдимости и скверного характера. О нем и предупреждал трактирщика атаман Кривой.

— Что он тебе приказал?

— Заныкать дневник и ключ от общака!

Ни у Кривого, ни у Очень Кривого ключа не было никаких описаний, но теперь оно и не нужно — Угрюмый дал все нужные подсказки.

И заодно указал на текущую расстановку сил в Кривом Логове.

Трактирщик уже успел уловить и испытать на собственной виртуальной шкуре простую закономерность: в каждой локации наблюдалось противостояние двух, а то и более, потенциальных лидеров. В Заповеднике это были Геллар и Заграб. В Питомнике, скорее всего, «бодались» авторитетами Ведьма и Мудрейшая. Ну и в разбойничьей шайке, ожидаемо, все было устроено по аналогично схеме, и место атамана было лакомым кусочком для пары-тройки его подельников.

И после происшествия со Щелкунчиком стало очевидно, что в качестве «оппозиции» здесь выступает именно Угрюмый, а не хитрый и популярный Сизый Нос, как можно было предположить.

Разумеется, все могло быть устроено куда сложнее, и за тем же Угрюмым мог скрываться какой-нибудь «серый кардинал», тайно дергающий за ниточки. Но, во-первых, стоящий в самом начале своего развития военный ИИ еще не был способен мыслить и просчитывать все настолько глубоко и тщательно. А во-вторых, вряд

ли сами разработчики заморачивались с сочинением и настройкой интриг и сюжетных хитросплетений для начальных локаций, рассчитанных от силы на пару-тройку дней игры — это было бы нерационально.

В любом случае, Шардон создал себе новую директиву: «Выяснить расстановку сил в банде и склонить перевес в свою сторону любыми средствами».

— Убирайся. О случившемся — никому не рассказывай, — приказал он взломщику.

А когда тот покинул хижину, изучил снятые с тела предметы.

Ржавый кинжал оказался паршивым оружием, но давал +25 к умению «Красться», снижая шанс быть услышанным в режиме скрытности. Чтобы получить такую прибавку естественным путем, нужно почти десять уровней вкладывать в него Очкі Умений, или постоянно практиковаться.

Зелья Лечения были не особо мощными — всего-то на 100 единиц Здоровья, но и таких в соседних селениях нигде не достать. Разве что у бессмертных или при высокой репутации с ремесленниками Питомника Хваги.

Скорее всего, эти зелья и были получены во время набегов на Питомник.

Разрыв-трава с шансом 10% уничтожала путы или несложные замки, а **Серебряная Цепочка** повышала Удачу на 10, но при этом снижала шанс получения золота до нуля, включая награды за квесты, кражи и содержимое сундуков. Сомнительное приобретение для вора, но если верить гайдам, то +10 к Удаче давала экипировка не ниже 50-го уровня.

Левый сапог оглушения оказался... оружием! Которое экипировалось в слот «Ноги», заменяя собой обувь. Низкий урон компенсировался встроенным атакующим умением «Удар ногой с разворота», которое с 20% шансом оглушало персонажа любого уровня с Волей не более 50 единиц, и с шансом 0,1% могло его убить.

Дневник Атамана, к сожалению, был записан при помощи воровского шифра, так что Шардон не мог его прочесть при всем желании. Пока что не мог, потому как нужное умение у него имелось,

Остались лишь ключи, один из которых открывал сундук, а

второй – тайник с общаком.

Содержимое сундука оказалось совсем небогатым. В нем были Зелья Лечения и Зелья Энергии, Карта Сокровищ, 1000 золотых, связка Хитрых Отмычек (х5), неопознанное Полено да Странный Ключ. В общем, атаман Кривой оказался тем еще любителем бесполезного мусора.

Или все ценное он хранил в тайнике.

Или разработчики специально запихнули в сундук и карманы главаря разбойников вещицы сомнительной полезности. Вроде как и не пусто, но и толку от этого хлама – никакого.

Впрочем, Шардон особо не заморачивался подобными размышлениями.

Точнее, он в принципе никогда не заморачивался и никогда не размышлял – в его алгоритмах ничего этого не было заложено. ИскИн просто ставил задачи и решал их по мере своих возможностей, расширяя эти самые возможности в случае необходимости.

Например, как сейчас.

Ему предстояло «знакомство» с членами банды в своем новом качестве – как эффективного руководителя всего этого сброва. Причем, половина разбойников хотела занять его место, а вторая половина – просто хотела убивать, грабить и жить в свое удовольствие. Все согласно заложенной разработчиками модели поведения и значению все тех же Страха и Уважения.

Из пятнадцати человек входящих в шайку не считая самого Шардона, четверо было мертвы, и их портреты оказались окрашены в серый цвет. Пять человек относились к нему достаточно ровно, похоже, им вообще было все равно, кто стоит во главе банды, лишь бы в карманах водилось золото. Двое считали его едва ли не своим кумиром, а остальные четверо не испытывали ни малейшего трепета или уважения.

Вот на них и следовало обратить особое внимание.

Уже знакомый ему Угрюм, два брата Картавых и колдун Иклод.

Да-да, у банды имелся даже собственный чародей, если его так можно было назвать.

Иклод, орк. Шаман 10-го уровня. Колдун.

Заносчивый орк, владеющий магией проклятий и иллюзий. Помогает шайке в набегах, запутывая следы, укрывая засады маскирующими заклятиями и насылая на охрану слепоту. Имеет слабость к золоту и дурманящим грибам. Когда он в трансе или в дурном настроении – лучше держаться от него подальше, иначе будет как с Жабоголовым.

Шардон посмотрел на портрет этого Жабоголового в списке членов шайки. Толстый разбойника с отвисшими щеками, вросшей в плечи головой, тонкими губами да парой пятен грязи на лице. Пожалуй, при должном желании и воображении его и впрямь можно было считать отдаленно похожим на жабу.

Но у ИсКина не было ни желания, ни воображения, зато в его распоряжении были алгоритмы сравнительного анализа изображений:

Анализ завершен. Степень соответствия: 21%.

Возможно, в дневнике самого Кривого было побольше информации, чем «заложили» в голову атамана разработчики, но его сперва нужно расшифровать. А для этого – прокачать воровские умения.

Но сперва – воровской сходняк, до которого оставалось не так уж много времени.

И к которому следовало подготовиться.

Шардон > Зеленкин: Привет.

Зеленкин > Шардон: Какие люди! Привет. Ты куда пропал, как дела твои, где обосновался?

Шардон > Зеленкин: Мне нужна помощь.

Зеленкин > Шардон: Моя лично или клана?

Шардон > Зеленкин: Клана. И твоя.

Зеленкин > Шардон: Рассказывай.

Шардон > Зеленкин: Через час у меня сходняк. И нужно по

понятиям разобраться с парой зарвавшихся ребят, но чтобы все было чисто, по воровским законам.

Зеленкин > Шардон: Стоп! Ты вообще где? Ты вообще кто?!

Шардон > Зеленкин: Я нахожусь в Кривом Логове. Меня зовут атаман Шардон.

Зеленкин > Шардон: Ага. Ясно. И чем я могу помочь новому атаману?

Шардон > Зеленкин: Меня нужно конкретно бафнуть по PvP схеме под дуэльную арену.

Персонаж Зеленкин приглашает вас в группу!

Вступить / Отказаться

[Вступить]

Групповой чат:

Тайа: Привет, Шардончик!

Зеленкин: Мы Тайку сейчас как раз под бафера качаем, именно под PvP.

Корвин: Шардон, ну привет, блудный сын.

Шардон: Тайя, здравствуй. Рад тебя видеть в твоей новой специализации.

Шардон: Корвин, мы с тобой не состоим в родственных связях. И я чистокровный человек, что исключает возможность эльфа-родителя по любой линии.

Корвин: Хватит быть таким занудой. Все, кто состоят в клане Дети Корвина – считаются моими детьми. На девочку ты не очень похож даже если сбрить бороду, поэтому и сын. Ты куда пропал-то?

Зеленкин: Он у нас теперь большая шишка среди работников ножа и топора – атаман!

Корвин: Ясно. И где нам тебя спасать? Двух десятков бойцов хватит для подстраховки?

Шардон: Корвин, пусть Тайя ждет меня у второй излучины

Кривого Ручья через 51 минуту.

Шардон: Одна.

Корвин: Зеленый говорит, у тебя там драка намечается. Так мы своих в обиду не дадим.

Шардон: Не драка, а сходняк. С разборками по понятиям.

Корвин: Ну, я и говорю – драка. Я отправлю с Тайкой две пати и Тактикуса.

Шардон: Это уже будет не по понятиям. Я должен справиться сам.

Зеленкин: Ты же там всего несколько часов – откуда слов-то таких нахватался?

Шардон: В словаре «воровской жаргон». Я могу рассчитывать на вашу помощь и адекватное понимание ситуации?

Корвин: Ну конечно, дружище. Как там у вас говорят? Во, зуб даю!

Шардон: Жду. Через 49 минут.

Шардон: Ой.

Персонаж Шардон получает 12 урона (яд). Здоровье: 26 из 38.

Яд! Персонаж Шардон получает 10 урона (яд). Здоровье: 16 из 38.

Зеленкин: Эй, что там у тебя творится, а?

Яд! Персонаж Шардон получает 9 урона (яд). Здоровье: 7 из 38.

Шардон: Кажется, на меня совершили покушение... Падлы!

Увы, но ни разработчики игры, ни созданные ими персонажи не руководствовались «воровскими понятиями», информацию о которых ИскИн почерпнул из источников, найденным им на просторах глобальной виртуальной сети.

Поэтому и разбойники из шайки Кривого действовали так, как было заложено в их модели поведения: грубо, хитро и чаще всего били в спину. Например, в широкую спину новоиспеченного атамана, в которую вонзился точно брошенный кем-то через окно нож,

смазанный смертельным ядом.

– Ой, – вырвалось у него, – Кажется, на меня совершили покушение... Падлы!

Коварное нападение застигло Шардона врасплох, но в логово разбойников он отправился подготовленным – приготовленный Ирмой антидот и зелья лечения удобно устроились на поясе и активировались простым нажатием соответствующей иконки на панели быстрого доступа.

И уже через три секунды он был снова здоров, а эффекты отравления сняты.

Если целью нападения была проверка, или враг просто надеялся на шальную удачу, то его уже не догнать и не найти.

А если неизвестный собирался убить нового атамана, то наверняка проверит, как там себя чувствует его жертва, и попробует его добить. Поэтому...

– Шныга! Баррикадирай дверь, напротив окон не мелькать, на одном месте не стоять, – скомандовал он.

Гоблин испуганно вздрогнул, но все же бросился к столу и попытался сдвинуть его с места.

– Стой!

ИскИн понял, что обычная мебель вряд ли сдержит врага – физика в игре хоть и была, но сильно упрощенная, и завязана она на параметры персонажей. Завал, который устроит не особо сильный Шныга, тот же Патлатый разнесет одним хорошим пинком.

Для создания разных баррикад и ловушек есть специальные умения. В том числе и у Шардона, но у разбойников они наверняка развиты куда лучше.

За исключением одного.

Фортификация – «наследство» от его предыдущей должности.

Группа навыков, позволяющая строить, разрушать, улучшать и укреплять здания.

Корвин > Шардон: Эй, ты там как? Жив?

Шардон > Корвин: Я функционирую нормально.

Корвин > Шардон: Я все же вышлю два отряда тебя прикрыть.

Шардон > Корвин: Они не успеют. Но Тайя мне нужна здесь как можно быстрее.

Корвин > Шардон: Понял.

Корвин > Шардон: Будет через 20 минут. Продержишься?

Шардон > Корвин: Не знаю. Пока тихо.

Увы, но даже для того, чтобы просто укрепить дверь и поставить ставни на окна, нужно было 30-50 единиц дерева. Но в данный момент «счет» шайки был заблокирован и совершенно пуст.

Поэтому он использовать для создания баррикады самое большое и самое ценное, что у него было. Свою **Походную Пивоварню** 1-го уровня.

В обмен на половину доли «Пивного Барона» трактирщик получил от Корвина не золото, а нечто куда более ценное. Во-первых, эту самую Пивоварню. Во-вторых – три **Учебника** для разных профессий и **Сборник рецептов**.

Откуда у бессмертного такие сокровища, он не стал спрашивать – любопытство не свойственно наборам алгоритмов, а практической ценности от такой информации для себя он в ближайшее время не видел. Лишь отметил на будущее, что есть такие возможности имеются в этом искусственном мире.

Шардон встал рядом с дверью, выбрал иконку пивоварни и пункт «Активировать».

Недостаточно места для размещения этого объекта!

Он сделал шаг назад и повторил.

Недостаточно места для размещения этого объекта!

Еще шаг назад...

Вы установили объект Походная Пивоварня!

Для ее работы вам нужны Рецепты, Ресурсы и Топливо (подробнее...).

Между трактирщиком и дверью появилась затейливая конструкция из бочек, металлических емкостей, трубок, змеевиков, мини-печи и так далее.

Походная пивоварня (1 урв.)

Прочность: 500/500

Линия: 1

Производительность: 12 литров в час.

* [Загрузить] [Починить] [Улучшить] *

*** [Активировать] [Разобрать] ***

Кто-то забарабанил в дверь:

– Эй, атаман, ты там живой хоть?

Шардон не отозвался.

– Тут у твоих окон странный тип ошивался, но куда-то пропал.
Ты точно в порядке?

Как ни старался трактирщик, но он так и не смог опознать говорившего. В чате его имя тоже было скрыто.

– Наша сейчас опять убивать будут, – тяжело вздохнул Шныга, извлекая Меч Света.

Все также молча, атаман открыл дверь и тут же перешел в режим скрытности.

За ней оказались две мрачные фигуры, закутанные во все темное. Лица их были скрыты черными повязками и, судя по отсутствию указанных над головой имен и уровней, необычными.

Мимо Шардона пролетел метательный нож и вонзился в стену.

– Эт-то еще что такое? – нахмурился один из нападавших, окидывая взглядом возникшую на его пути конструкцию.

– Руби ее! – приказал второй, подавая пример и вооружаясь плотницким топором.

Он со всего маху рубанул по Пивоварне. Во все стороны

полетели щепки и искры, а прочность конструкции уменьшилась на 25 единиц. Несмотря на большое количество элементов, урон наносился сразу всей Пивоварне, и если она сломается – то целиком, поэтому было совершенно не важно, куда именно бьют топоры разбойников.

– Эй, на помощь, они нашу Пивоварню сейчас сломают! – закричал Шардон, – Чем я вас угощать буду?

Разбойники, до этого просто с любопытством наблюдавшие за происходящим и старательно делавшие вид, что жутко заняты какими-то своими невероятно важными делами, напряглись. Затем нехотя взялись за ножи, топоры и дубины, и двинулись спасать не то своего нового атамана, не то пивоваренный аппарат.

– Вы там чего удумали, а? – неуверенно и негромко «крикнул» Сизый Нос.

– Валим, пока нас на перо не посадили, – прохрипел один из нападавших, и обе фигуры рванулись прочь.

– Лови, хватай! – закричал вслед Шардон.

Но никто даже не попытался задержать беглецов.

Тайа > Шардон: Через 7 минут буду на месте.

– Всем собраться на Поляне Совета, – приказал Шардон столпившимся вокруг разбойникам.

– Это что же теперь... у нас свой трактир будет? – жадно облизнулся Сизый Нос, не сводя ласкового взгляда с Пивоварни.

– Халявное пиво?

– Ох и загуляем!

– Во дает атаман! Отродясь у нас такого не водилась.

– Моя совсем горло сухой! Атаман, дай вина – тогда моя за твоя громко-громко голосовать будет!

– Пиво! Пи-во! Пи-во!!!

Толпа начала не на шутку заводиться. А Шардон взял и разобрал пивоварню, снова спрятав ее в свой инвентарь. Радостные крики тут же сменились недовольным гулом разочарования.

– А ну тихо! – рявкнул на них атаман, – Меня чуть на ваших

глазах не прикончили, а вам пиво подавай?

– Так это не мы, это люди Кар... – начал один из разбойников, но осекся, получив увесистую оплеуху от стоящего рядом товарища.

– Ну-ка вы, двое, идите сюда, – указал на них трактирщик, – Кто, говорите, это был?

– Нам откуда знать? Они же в масках.

– А ты? Тоже в отказ пойдешь? – атаман уставился на первого, который чуть было не проговорился.

– Ничего не видел, ничего не знаю, меня тут вообще не было.

Поиск по запросу «Имя = Kar»: завершено.*

Результаты поиска: Март Картаый, Май Картаый, Карапуз.

Дополнительно: Джак Три-Кармана, Тимка Рыжий.

– Кто тут Карапуз?

– Ну, допустим, я, – вперед вышел невысокий толстячок.

Если верить информации в базе, то он лучший взломщик в шайке. И внешне совершенно не похож ни на одного из нападавших.

Тайа > Шардон: Я тут. Ты где?

Шардон > Тайа: В лагере. Не могу пока отлучиться.

Тайа > Шардон: Тут на входе охрана и меня непускают. Попробую подобраться к тебе поближе и хоть какие бафы наложить, как на члена группы.

– Где братья Картаевые?! – требовательно поинтересовался Шардон.

– С утра на дело пошли, видать, еще не вернулись.

– Как вернутся – сразу ко мне, обоих.

– Ну-ну... Разбежался, аж падаю... – ухмыльнулся Угрюмый.

– Что ты сказал?

– Говорю, что западло это – корешей своих сдавать. Ты тут человек новый, чужой. К нашим порядкам и понятиям непривычный. Не авторитет, прямо скажем.

Шардон обратил внимание, что у некоторых нейтральных

персонажей посте этой тирады убийцы 11-го уровня заметно поубавилось Уважения к новому атаману. То есть к нему.

Персонаж Тайя накладывает на вас эффекты:

*«Быстрее ветра»: +15% к скорости атак и бега.
Длительность: 20 минут.*

*«Тяжелая рука»: +5 к урону, +10 к шансу критического удара.
Длительность: 2 минуты.*

*«Ускоренное восстановление»: +25% к любым эффектам лечения.
Длительность: 5 минут.*

«Каменная кожа»: +5 к Броне. Длительность: 2 минуты.

Тайа > Шардон: Прости, но это все, что я могу сделать на расстоянии и не видя тебя. Лечить тоже не смогу.

Шардон > Тайя: Спасибо.

– Эй, там Хромой шпионку бессмертных видел! – донеслось вдруг с одного из постов.

Не нужно обладать огромными вычислительными мощностями, чтобы проанализировать и получить самую вероятную версию того, кого именно один из караульных принял за лазутчика.

– Отставить шпионку! – рявкнул Шардон, – Сперва этот ушлепок мне за базар ответит. Ты что-то имеешь против моей персоны, шестерка? Меня Кривой лично смотрящим над вами назначил!

– Да мне плевать. Может, он из ума выжил? Или его твои ручные бессмертные заколдовали, а? Для меня и всех нас ты – простой жирный торгаш. От которого смердит пивом и мясом, а не кровью и потом, как должно! Верно я говорю?! – Угрюмый выпрямился и огляделся, ища поддержки.

Вы выпили Мощное Зелье Тролля.

*Получен эффект «Регенерация»: +50 Здоровья раз в 10 секунд.
Длительность: 1 минута.*

*Получен эффект «Каменная кожа»: +15 к Броне.
Длительность: 1 минута.*

Эффект «камнекожи», как называли его бессмертные, заменил собой баф жрицы, но и был он куда сильнее.

– Не на того бочку катишь, фраер, – прошипел Шардон и врезал конкуренту.

По-простому, без всяких затей и премудростей. Зато с усиленным уроном и шансом нанести критический удар. Который таки и сработал.

Угрюмого аж зашатало, а полоска здоровья уменьшилась на треть.

В руках убийцы мелькнул кинжал.

– Теперь ты бей, – опустил руки трактирщик и пошатнулся, едва удерживая равновесие.

– Да он же пьяный! – догадался кто-то.

Это и подбодрило «оппозиционера», который тут же бросился в атаку, и нанес целую серию ударов по зарвавшемуся противнику.

Но Шардон не был пьян – он был готов к бою, накопив нужное количество стаков «Опьянения». А это совсем другое дело.

Из пяти ударов лишь три угодило в цель, а от остальных выглядевший неповоротливым толстяком с легкостью уклонился.

Из трех попавших в цель лишь один смог пробить броню трактирщика (27 единиц!).

Но полученная тем рана мгновенно затянулась на глазах у потрясенных зрителей.

– И это все на что ты способен? – ухмыльнулся атаман и вставил подходящую, на его взгляд, фразу из какого-то фильма, – Моя одногонная бабушка бьет сильнее!

Еще одна серия атак, и еще – но с прежним эффектом.

– Поиграли и хватит, – прекратил это безобразие Шардон.

В его руке вспыхнуло пламя, и вот уже горящая сковородка со всего маху опускается прямо на голову незадачливого повстанца,

который в этот момент был занят: смазывал ядом свои клинки.

Вы нанесли 22 урона (огонь) по персонажу Угрюмый.

Угрюмый погибает!

– Ну что, есть еще желающие сразиться за место атамана? – свирепо оглядывал толпу победитель, размахивая пылающей сковородкой.

– Да мы-то че? Да мы ниче...

– Это все Угрюмый...

– А мне этот бородатый сразу понравился...

– И я говорил – свой человек, оно же сразу видно: вон какой подгон добрый нам устроил! – зашептались разбойники, убийцы и воры, испуганно пятясь.

– Ты все порещал честно и по понятиям, – покачал головой Сизый Нос, – Базара нет – конкретный атаман из тебя выйдет.

– А если кто вдруг с моей кандидатурой не согласен, и вздумает нарушать субординацию, – повысил голос Шардон, – то все свои претензии пусть изложит в письменном виде в книге жалоб и предложений! Всем понятно?

– Да-а-а... – нестройно отозвалась толпа.

– Только это, – вмешался Карапуз, – Нету у нас такой полезной книги.

– Будет, – твердо заявил трактирщик.

– И пивоварня своя?

– Тоже будет.

– И шконка без клопов и иголок?

– И девки покладистые?

– И баланда с мясом, а не с требухой?

Вопросы, просьбы и требования посыпались со всех сторон.

– А ну тиха все! – закричал Шныга, – Господина новая атамана сказал что все будет. Только ваша надо сначала субординация делать...

Гул голосов стих.

– Ну, субординация так субординация...

– Сделаем, атаман, зуб даем!

– Уж ты не думай – мы постараемся...

– Самую лучшую тебе подгоним – хочешь кожаную, хочешь позолоченную...

– Гномью или эльфийскую?

– И то верно! Нам для хорошего человека никакой субординации не жалко...

– А тебе с сиськами побольше, или круглозадые Субординации по душе?..

В общем, впереди Шардону предстояло хорошенъко поработать, чтобы превратить весь этот неумытый и лохматый сброд в эффективное боевое подразделение, которое точно знает, что такое субординация, и почему у нее не бывает позолоты и больших сисек.

Глава 3. Специализация

— Что-то Наденькины родители задерживаются... — забеспокоилась учительница.

Она приложила ладонь к уху и беззвучно зашептала, связавшись с кем-то. Наконец, закончив разговор, она натянуто улыбнулась:

— Они немного задерживаются, что-то случилось с машиной. Придется немного подождать.

— Лидия Семеновна, — девушка выпрямилась, — Так может мы с Надей погуляем, пока они не приедут? У вас перед школой такой замечательный парк!

Она протянула руку девочке, и та послушно вцепилась в ладонь Ларисы.

— Можно мы погуляем? — повторила малышка.

— Да-да, конечно. Только чтобы во дворе. А то вернутся родители, и не смогут вас найти...

Учительница явно не хотела сидеть и ждать вместе со своей ученицей куда-то пропавших родителей, да еще и неизвестно сколько времени — ага, как же, с машиной у них что-то!

Но и отпускать девочку с незнакомой ей тетей тоже не решалась — мало ли, кто это такая? Но реакция Нади на Ларису убедила ее, что та действительно знает эту девушку и сама не против с ней погулять. К тому же, они будут в людном месте, да охранная система строго контролирует всех входящих и выходящих с территории школы.

Так, взявшись за руку, Надя и Лариса молча вышли на улицу.

— Ты голодная? — первой прервала тишину девушка, понятия не имевшая, как правильно начать разговор.

— Нет, нас в столовую после второго урока водили. Это твоя машина стоит? — безошибочно указала девочка на серебристый «Опель», припаркованный за оградой: на школьную парковку ее не пустили, как постороннюю.

— Нет, не моя. Но я на ней приехала.

— А дядя за рулем — это твой жених? Это он тебя привез, да?

Лариса густо покраснела, бросив быстрый взгляд на копающегося в «бардачке» Сумракса, то есть на Мишу... на Михаила...

– Нет, это мой хороший друг. И он мне очень помог.

– Вас папа Толя прислал?

– Нет, милая...

Девушка остановилась и присела на корточки, чтобы ее глаза находились на одном уровне со взглядом девочки – об этом психологическом приеме им рассказывали на ежегодных квалификационных курсах.

– Мы тоже ищем твоего папу.

– Я не знаю, где Папатоля. У него важные дела. Он сказал слушаться тетю Римму и дядю Петю, а потом он сам меня найдет. Или пришлет красивую тетю, – старательно проговаривала девочка, словно уже далеко не первый раз повторяя заученный текст, – Значит, ты не та красивая тетя?

– Нет. Прости, что пришлось схитрить. Мне очень было нужно с тобой поговорить.

Лариса не знала, что ей говорить дальше. И она точно не хотела спрашивать у восьми-девятилетней девочки знает ли она о том, что ее папа погиб, и она тоже считается погибшей.

– Почему ты меня боишься? – спросила вдруг Надя.

Девушка вздрогнула:

– С чего ты взяла, милая? Нет конечно – разве можно бояться такую очаровательную и умную девочку? – улыбнулась она, судорожно вспоминая как соседские мамашы общаются со своими детьми.

– А кого ты боишься?

Тут Лариса невольно задумалась.

Погибший в аварии мужчина передает погибшую вместе с ним дочь на попечение каких-то тети Риммы и дяди Пети. Причем отдает ее в другой город. А школьные учителя почему-то считают тетю Римму и дядю Петю именно родителями девочки, а не просто приютившими малышку родственниками.

Да вся эта ситуация заставляла ее нервничать. Не говоря уже о том, что так называемые «родители» могли объявиться в любую минуту. И объясняться с ними Рианне-Ларисе совершенно не хотелось.

– Никого не боюсь, – улыбнулась девушка, – Я ведь уже взрослая.

– Все взрослые чего-то боятся, – спокойно и совершенно серьезно сказала Надя, – Потому что они слишком много знают, – она умолкла ненадолго и добавила, – Так папа говорит.

«Говорит» – значит, девочка совершенно уверена, что ее отец жив и скоро заберет к себе.

– Скажи, а как давно ты живешь с тетей Риммой и дядей Петей? – наконец, Лариса поняла, какой именно вопрос все прояснит.

Но ответ маленькой Нади удивил ее куда сильнее, чем можно было ожидать...

* * *

Шардон тут же проверил, как изменились параметры у членов его шайки. Почти у всех немного выросло Уважение. А вот Страх «вел» себя странно. Кто-то стал бояться его больше, кто-то – меньше. Поэтому ИсКИн поставил рядом с каждым персонажем отметку, говорившую о том, как тот реагирует на проявление агрессии и силы.

На самом деле зависимости были достаточно простыми и относительно логичными – с точки зрения разработчиков, конечно – и соответствовали заложенным ими в ботов «психотипам». Но само понятие «психология» для еще необученного и узкоспециализированного фрагмента Надежды было лишь термином из словаря, а не наукой, имеющей к тому же практическое применение.

Пока что.

– Гуляй, братва! – объявил он, и выставил на землю два бочонка из четырех оставшихся.

Похоже, разбойники умели не только пьянствовать да кулаками махать, но и считать. И поняли, что им слегка недоливают, но кроме едва слышного ропота, никак свое недовольство не выражали. Застучали кружки, зазвучали тосты, заскрипели зубы, впиваясь в

куски того, чем питались грабители с большой дороги.

Памятка: повысить качество суточного рациона личного состава.

— Шныга, — за мной, — скомандовал трактирщик и зашагал назад в хижину, в которой ютился атаман. Единственный, у кого было отдельное жилье.

Остальные разбойники ютились в двух землянках и в жалком подобии не то барака, не то сарая, которое гордо называлось **Казармой**. Еще на территории лагеря находились **Склад, Потасовочная поляна, Полевая кухня, Наблюдательная вышка и Малый стол Совета**. Который в данный момент использовался совершенно не по назначению: на нем ели, пили, играли в карты, спали (под ним) и даже собирались драться.

Каждый из этих объектов давал какие-то бонусы и дополнительные возможности всему лагерю и/или шайке атамана Шардона, но изучение соответствующего интерфейса и его возможностей ИскИн отложил на потом.

Сейчас у него были дела поважнее, чем изучение хозяйственной части: поиски «общака».

Для чего сперва нужно расшифровать записи старого атамана, прокачав соответствующее умение. Теперь, когда среди его специализаций затесалась и «воровская», навыки этого класса заработали как положено, без штрафа в 50%.

У него уже были изученные раньше «Тайное послание» и «Взлом замков», а теперь добавилось три новых, и появился доступ к веткам воровских умений.

Воровство. Группа умений для тех, кто активно интересуется содержимым чужих карманов. Воры умеют заметать и читать следы, оставаться незамеченными, обворовывать зевак, обыскивать трупы и вести допросы. В бою они используют метательное оружие и уклоняются от атак врага, ну а в критических случаях — спасаются бегством.

У Шардона оказалось сразу открыто умение «Изворотливость». Оно пассивно повышало шанс увернуться от атаки противника на 4%,

а так же шанс выбраться из веревок или наручников на 8%.

Убийство. Боевая ветка умений, которую в первую очередь осваивают убийцы и грабители. Она учит использовать яды и отравленное оружие, мгновенно оказываться за спиной врага и наносить ему раны, несовместимые с жизнью. Повышение шанса критического удара, бонусы к алхимии и сопротивляемости к яду и оглушению – все это было здесь.

Использовали убийцы ножи и кинжалы. Ну а атаману досталось умение «Точный удар», с увеличенным на 25% уроном и удвоенным шансом срабатывания наложенного на оружие эффекта: отравления, оглушения, паралича или мгновенного убийства. Разумеется, для ножей и кинжалов.

Третья ветка называлась **Замки и Ловушки**. Она отвечала за установку и обезвреживание ловушек и сигнализации, использование наручников и отмычек, взлом замков. А в бою – за применение особых метательных зелий и увесистых дубинок. К уже прокаченному до 5-го уровня «Взлому замков» добавилось умение «Капкан», позволяющее устанавливать и снимать простые механические капканы и повышающее их урон на 10%.

Прокачав «Тайное послание» до 20-го уровня, Шардон удвоил количество символов, которые в дневнике покойного Кривого отображались нормально. Ну а дальше уже дело техники. Или, точнее, алгоритмов дешифровки, которых в распоряжении военного Искусственного Интеллекта имелось предостаточно.

Поэтому Шардон создал простой скрипт, который по очереди прогонял записи через все дешифраторы, выделил ему 30% своих вычислительных мощностей и занялся следующей задачей из Директивы с названием «Поиски воровского общака».

Он подбирал себе команду, с которой пойдет добывать сокровища атамана.

Ему нужны были не просто сильные и надежные исполнители, но и обладающие вполне определенным набором умений, которые ИскИн отметил при изучении особенностей воровского класса.

И для того, чтобы выявить их обладателей, Шардон решил разработать простейшую систему тестов и испытаний...

– Эй, Гриня! – окликнул он воришку, который крутился под окном, не то шпионя, не то просто не решаясь приставать к новому атаману со своими проблемами.

– Туточки я, господин атаман, – сверкнул глазами паренек и покосился в сторону двери.

– В хижину не заходи, а позови-ка мне лучше Джака, того, который Три-кармана.

– Я мигом!

Гриня исчез, а Шардон завел новую запись в **Дневнике атамана**: теперь тот стал отдельным элементом интерфейса, на манер Журнала заданий, и в него переместился в виде отдельной вкладки бывший Журнал набегов.

По имеющейся у него информации, Джак был лучшим карманником, весельчаком, любителей розыгрышней и, что не маловажно, одним из членов Лихой Пятерки. Именно членов этого импровизированного «совета» он и решил проверить в первую очередь, как самых искусных и самых уважаемых разбойников.

Дверь открылась, и в нее шагнул стройный парень едва ли старше 25 лет, высокий, рыжий и широко улыбающийся во все свои 28 обычных и 4 золотых зуба.

– Звал, атаман? – поинтересовался тот, и в голосе его не было ни страха, ни подобострастия, а лишь уверенность, любопытство и веселая удаль.

Процесс расшифровки Дневника атамана: 11%.

Впрочем, старания отдела голосовой модуляции все равно пропали впустую – Шардон не различал оттенков голоса и его эмоциональных составляющих. Пока что пределом его возможностей была примитивная физиогномика, основанная на обширной базе примеров.

Поэтому в свой дневник напротив имени **Джак Три-кармана** он записал: «веселый».

Над головой карманника вдруг что-то звякнуло. Даже не глядя, чтобы это могло быть, вор ловким перекатом ушел в сторону и тут же вскочил на ноги. В стену напротив вонзилось три метательных ножа.

Запись в дневнике дополнилась: «уворотливый, быстрый,

использует метательные ножи».

– Это еще что такое? – удивленно вскинул бровь Джак, глядя на ведро воды, раскачивающееся прямо над порогом на длинной веревке.

Точнее, на ведро без воды, потому как вся вода оказалась на полу, не считая нескольких капель, угодивших на штаны ловкого карманника.

– Это было первое испытание. Присаживайся, – указал на табурет атаман.

– Зачем?

«Любопытный» – добавил новую характеристику Шардон, внимательно наблюдая за тем, как парень усаживается.

«Доверчивый, плохая координация, сквернословит» – дописал он еще пару слов, когда подпиленная ножка табурета сломалась, и Джак, чертыхаясь, рухнул на пол.

– Я так понимаю, это было второе испытание? – угрюмо прокомментировал он, поднимаясь и отряхиваясь.

– Верно.

– И сколько их у тебя еще?

– Тебе мало? – уклончиво отозвался атаман.

– Мне-то хватило. Зачем все это нужно?

– Хочу знать, на что вы способны. Мне нужны лучшие для одного важного задания...

– Хочешь на общак лапу наложить? – хмыкнул карманник.

«Сообразительный».

– Как ты догадался?

– Да все только об этом и базарят. Щелкун уже всем растрепал, что ты приказал ему одноглазого общмонать и ключи от общака заныкал.

Шардон вычеркнул последнюю характеристику и добавил вместо нее: «*Не уважает старших*».

– Ясно. Ну что, опрокинем по кружечке? – на столе появилось

две железные кружки с изображением черепа, которые трактирщик нашел на полках.

– Пиво! – догадался по белоснежным «шапкам» Джак, – Ну, за твое здоровье и долгую, надеюсь, жизнь, атаман! – он длинным глотком осушил сосуд.

«Очень доверчивый, не умеет распознавать яды» – пополнилось «досье» на карманника, а сам он вдруг захрипел, схватившись за горло. Полоска здоровья над головой воришки начала уменьшаться, а рядом с его портретом в интерфейсе появился иконка дота: «Легкое отравление».

– Держи. Это противоядие, – буквально сунул ему в рот пучок какой-то целебной травы атаман и приказал, – Зови Железноголового, только о том, что тут случилось, помалкивай.

Джак исподлобья смотрел на своего нового начальника, старательно прожевывая траву, хотя иконка дота уже давно пропала.

– И ты что – всех их так? Ведром по кумполу, а потом пивом отравленным? – поинтересовался он.

– Да.

– А можно посмотреть? Хотя бы послушать! – заулыбался вдруг карманник.

Шкала Уважения над ним немного подросла.

Шардон огляделся и указал тому на массивный дубовый шкаф:

– Залезай! Только сиди тихо.

– Тише воды, ниже травы. Я даже маскировку включу – не хочу такое зрелище пропускать.

«Любит простые развлечения, грубое чувство юмора»...

Джак закрыл за собой дверь шкафа, а трактирщик вдруг понял, что тот так и не позвал следующего, поэтому снова крикнул быстроногого и исполнительного Гриню:

– Эй, позови-ка ко мне Железноголового. И побыстрее.

– А Джак?

– Он уже ушел.

Мальчишка убежал, и через пару минут привел с собой

следующего члена Лихой Пятерки. Железноголовый был грабителем по своей специализации и имел 13-ый уровень. А еще он был орком. И не особо расторопным.

«Медленный, хорошая реакция, средняя броня, использует тупое оружие» – записал Шардон глядя на громилу, который и не думал уклоняться, а отбил упавшее ему на голову ведро дубинкой, и теперь стоял весь мокрый.

– Это что такое? Железный лоб теперь мокрый! – возмутился гость.

«Не любит воду» – сделал вывод военный ИскИн.

– Зачем купать Железный лоб?

«Нечистоплотный (?)»

Процесс расшифровки Дневника атамана: 35%.

Визит орка тоже не затянулся, а его характеристика пополнилась следующими эпитетами: «Агрессивен, хамит, не соблюдает субординацию, туповат, нет чувства юмора, доверчивый, не умеет определять яды, любит алкогольные напитки, может наносить тройной урон».

Несмотря на отсутствие характеристики «любопытный», узнав, что его товарищей тоже ожидают аналогичные испытания, он попросился «посмотреть одним глазком!» – и почему-то оглушительно рассмеялся после своих же слов.

«Непонятное чувство юмора» – исправил Шардон.

Всего за час трактирщик успел принять десять разбойников. За это время он выяснил что:

- у всех его подчиненных проблемы с координацией;
- всего двое умеют определять яды;
- экипированную одежду тоже можно украсть(!);
- некоторые члены шайки могут пользоваться магией;
- иллюзорные пчелы жалят по-настоящему;
- на весь лагерь оказалось всего 10 табуретов.

Ну и самое удивительное открытие дня – что в шкаф помещается 10 человек, а то и больше!

Тем не менее, он отобрал четырех лучших специалистов в свою команду.

Грабитель **Железноголовый** должен был играть роль танка и живого щита.

Убийца **Сизый нос** выступал в роли скрытного разведчика и основного устранителя потенциальных угроз со стороны возможной охраны.

Шулер **Де Жулье** – лучше всех умел искать клады и ловушки, а еще знал немало забавных историй, поднимающих мораль отряда.

Ну а вор **Джак Три-кармана** заменит излишне болтливого Щелкунчика в качестве взломщика и специалиста по обыску живых и не очень противников.

– Думаю, вы все догадались, зачем я вас собрал, – начал новоиспеченный атаман свою речь, едва дверь захлопнулась за последним разбойником, не попавшим в «дрим-тиму»...

– А то как же, – усмехнулся Сизый Нос, – Видать решил, что мы слишком редко принимаем ванну, вот и устроил нам эту... головомойку.

– Нет, хотя ваша чистоплотность оставляет желать лучшего. Я вас собрал, потому что мы с вами отправимся на поиски воровского общака, который Кривой припрятал перед своей смертью!

– И где ты его искать будешь?

– У меня есть Дневник вашего бывшего атамана...

– Эти его каракули? Читал я – все одно там ничего не понятно, – махнул рукой Сизый Нос.

– У тебя какой уровень «Тайных посланий»?

– Сорок пятый. Только никакие это не тайные послания, а бессмысленный набор слов...

Военный ИскИн проверил статус расшифровки Дневника атамана и понял, что старый убийца прав – процесс оказался уже завершен, и теперь у него на руках была на 95% переведенная с тайного языка на обычный версия.

Вот только особыми воровскими знаками действительно были записаны просто слова, между которыми не прослеживалось

совершенно никакой связи – ни логической, ни лингвистической...

Глава 4. Основы криминала

Потому что это тоже был шифр.

Очень примитивный, но все равно неизвестный обычным «неписям», не владеющих методам дешифровки. К подобному «трюку» разработчики прибегали, когда особая информация не должна была свободно распространяться среди игроков и «неписей».

Банкиры, главы гильдий, владельцы рудников и прочие влиятельные и ключевые фигуры вели свои записи, получая для этого персональный ключ и алгоритм шифрования. Который затем наследовали «официальные» преемники, ну или ломали над ним головы случайные и неофициальные — то есть не предусмотренные по сюжету или предусмотренные, но уже «особыми» сценариями.

Обычный низкоуровневый торговец и владелец захудалого трактира был в криминальной среде персонажем не просто случайным, а почти невозможным.

Как и то, что в его распоряжении окажутся самые современные алгоритмы дешифровки, и на подбор метода шифрования и ключа, управляющего им ИсКИна уйдет всего несколько минут.

— Значит так, кореша. Над бумагами этими мне придется маленько покумекать. А как разберусь — так я сразу вам маляву и отправлю, что к чему и когда на дело пойдем, — негромко произнес он, пряча «бесполезный» Дневник атамана.

Сизый Нос понимающе усмехнулся и первым покинул хижину. За ним потянулись и остальные члены воровской «великолепной четверки», отобранный Шардоном для специальных поручений.

Но сейчас он не нуждался в их услугах, потому что опасный поход за общаком отменялся.

В первую очередь потому что никуда идти не нужно — все сокровища казны хранились прямо здесь. В Дневнике Атамана оказались очень полезные сведения, собранные лично Кривым (а может, и его предшественниками) и существенно дополнявшие официальные базы данных по разбойникам, торговым путям, местным поселениям, особым местам и локациям.

В том числе там была информация и о том, что с Сизым Носом нужно держать ухо остро — тот подмял под себя половину шайки, и те без приказа носатого и шага лишнего не делали. Правда, его вполне устраивала и роль «серого кардинала» за спиной атамана дергающим за ниточки и берущего свою (и немалую!) долю втайне от того.

Памятка: Узнать побольше о кладе, называемом «Общак Сизого».

Памятка 2: Продумать эффективные способы использования «Тайника атамана».

Кроме прочего, в Дневнике раскрывалась и тайна бездонного шкафа, который оказался отдельной локацией. Небольшой — примерно человек на десять — если не знать особого слова, и размером с целую комнату, если знать.

В этом Тайнике бывший атаман и хранил «общак», а также самые ценные свои находки. Так что за воровскими сокровищами не нужно было никуда ходить — достаточно просто забраться в шкаф, стоящий на расстоянии вытянутой руки.

— Гриня! — кликнул он посыльного.

— Тут я, господин атаман! -- с готовностью отозвался мальчионка.

— Чем там братва занята?

— Пьют, дерутся, славят нового главу — все как обычно.

— И как они собираются работать в таком состоянии?

Бойкий посыльный не отозвался.

— Эй, ты тут?

— Та куда ж я денусь-то?

— Так что насчет работы?

— У них нет работы.

— Как это нет? Тогда откуда у них деньги?

— Грабят, воруют, убивают — все как обычно.

Свои знания о профессиональной деятельности криминальных структур ИскВу почерпнул из внешних источников, причем довольно устаревших — в современном мире преступления сместились в

иные... плоскости, благодаря вездесущей и неподкупной Дозор-системе.

И то, что он услышал сейчас, несколько расходилось с имевшимися у него данными.

– Зайди-ка ко мне.

Он усадил вошедшего мальчишку на свой собственный стул – единственный, оставшийся с полным комплектом ножек.

– Рассказывай, какие у нас есть источники дохода, и чем занимаются члены группировки.

– Ну... Грабят караваны и поселения. Обворовывают зажиточных селян. Ищут тайные клады и древние захоронения, где могут оказаться разные сокровища.

Шардон открыл **Дневник атамана** на вкладке «Журнал набегов».

Это был одновременно и лог уже свершившихся ограблений, так и планировщик будущих. Как и сказал Гриня, они были четырех типов:

1. Нападение на поселок;
2. Ограбление караванов (путников);
3. Поиск сокровищ.
4. Мелкие кражи.

Которая, но емкая надпись «Нет запланированных операций» говорила о том, что разбойники даже не собираются ни на какую работу, и готовы пьянистовать, драться и играть в карты сколько угодно, пока у них есть еда, выпивка и что поставить на кон.

Не считая его самого и Шныги, в его распоряжении было 11 разбойников, и Гриня тоже входил в их число. И нужно было отправить их на операцию, а то и несколько. Поэтому новоиспеченный атаман нажал кнопку «Новый поиск сокровищ».

Выберите тип поиска:

1. Поиск клада (нужна карта).
2. Поиск тайников.

3. Поиск сокровищницы (нужна карта или информация).

Никаких карт или информации у него не было, поэтому Шардон выбрал второй пункт.

Новый поиск тайников.

Описание: опытный вор может по незначительным приметам отыскать тайник, всего лишь внимательно глядя по сторонам. Это может оказаться как беличье гнездо, полное орехов, так и сокровища какого-нибудь удачливого вора, который не любит таскать много тяжестей.

Маршрут: [Выбрать].

Количество человек: 1-3.

Участники: [Назначить].

Длительность: 1 час [Изменить]

Шанс на успех: 10-50%.

Проверки ради, он выбрал Гриню и поставил его на маршрут (а их в списке было 5 штук) на тот, который назывался «Тролья тропа» и имел максимальный базовый шанс нахождения тайника: 15%.

С Удачей и навыками молодого вора, вероятность найти тайник составила 42%, а увеличив время поиска вдвое, Шардон получил 82% шанс на успех.

По такому же принципу можно было создать «Ограбление каравана», выбрав одну из торговых троп и время нападения, или нападение на поселок или другой значимый объект, вроде той же шахты. И везде был выбор места «работы», укомплектовка «рабочей бригады» и указание времени «рабочего дня».

Оставив в лагере 3 человек: Гриню, Сизого Носа и Щелкунчика, он разбил оставшихся на 4 пары и отправил их по самым «доходным» местам. По-разному комбинируя составы двоек, он выяснил примерные зависимости успеха мероприятий от класса и уровня участников. Количество тоже влияло на успех и размер дохода, но в

рамках эксперимента, трактирщик решил охватить побольше вариантов заработка в ущерб размеру возможной добычи – этот параметр он максимизирует во время следующей итерации.

Два вора отправились шарить по карманам прохожих в Заповеднике Кхара.

Два грабителя – ждать торговый караван на ближайшем тракте.

Парочку убийц он послал терроризировать Питомник Хваги.

И еще два взломщика пошли смотреть по сторонам в поисках тайников.

Для каждой операции он задал время 3 часа – примерно столько он рассчитывал потратить на то, чтобы освоиться на новом месте и полноценно запустить **Походную Пивоварню**.

К сожалению, он не мог выдавать квесты своим подчиненным – только прямые приказы с устным обещанием награды, или отправить «на операцию» по изыманию денег у мирного населения. Поэтому и возможностей пополнять запасы нужных для крафта ресурсов у Шардона практически не было.

– Как выглядит хмель и где его нарвать можно – знаешь? – спросил он у мальчонки.

– А то как же! Меня Патлатый постоянно за ним гоняет.

– Зачем?

– Так он сивуху из него варит. Гооорькая, – поморщился Гриня, – Но нашим нравится.

Фактически, юный карманник только что сдал Шардону прямого конкурента, но тот о таких вещах не задумывался – не был обучен.

Пока что.

– Принеси мне сорок штук.

– Без базара – с тебя пять монет за каждый!

– Хорошо. Итого две сотни. Давай, только побыстрее.

Сизого Носа он поставил в караул, а третьего из оставшихся разбойников как раз собирался навестить и познакомиться лично. Потому как в лагере он до сих пор не показывался и жил где-то на отшибе, в километре от Кривого Логова.

Это был колдун Иклод, суровый орк, мастер проклятий, кошмаров и прочих неприятностей.

В общем, очень важный и очень полезный в банде персонаж, с которым ИсКИн планировал наладить общение и взаимовыгодные товарно-денежные отношения...

– Ай! Твоя чего дерется? – внезапно рухнувший на пол Шныга тут же вскочил на ноги, размахивая сверкающим Мечом Света.

Шардон огляделся, но никого не заметил, да и на миникарте было пусто.

Впрочем, это еще ни о чем не говорило – нападавший мог использовать маскировку, невидимость, скрытность или еще какой-то трюк, позволяющий оставаться невидимым.

Чтобы отыскать его, трактирщик мог открыть воровское умение «Поиск следов» или умения взломщика «Поиск сокрытого», которое позволяло находить не только тайники и клады, но и замаскировавшихся существ.

Именно на нем и остановился ИсКИн.

Первое вложенное Очко открывало умения для использования и дальнейшей прокачки, и начальный уровень задавался случайнным образом в диапазоне от 1 до текущего уровня всей ветки навыков. При получении Шардоном нового класса, система щедро выдала ему аж 10-ый уровень для каждой воровской ветки.

И генератор случайных чисел тоже «подыграл» боту, открыв «Поиск сокрытого» сразу на 8-ом уровне, так что вложив в него еще 2 очка, атаман получил умение уже 10-го уровня.

Поиск сокрытого. Это умение помогает взломщикам находить в домах тайники, замаскированные или потайные двери и даже спрятавшихся под заклятиями невидимости охранников! Шанс успешного поиска зависит от уровня умения самого вора и того, кто прятал тайник или накладывал заклятье.

Базовый шанс успеха: 30%.

Стоимость: 20 энергии.

Перезарядка: 1 минута.

Шардон активировал умение.

Подчиняясь анимационной системе управления, он медленно повел головой вправо и влево, бегло осматривая все подозрительное. Словно волна горячего воздуха распространялась от его взгляда, цепляясь за предметы и на долю мгновения высвечивая их контуры.

Волна прошла, но это самое свечение пропало не всюду: на полу был вычерчен тусклой линией небольшой прямоугольник размером с ладонь, а прямо перед Шныгой обрисовался контур неподвижно лежащего крупного полена.

Найдены объекты: Маленький тайник.

Найдены существа: Пасхальное полено.

Атаман отметил несоответствие между названием и категорией, в которую система отнесла обычный кусок дерева. Вон, рядом с камином, цела груда лежит. И никаких пометок там нет.

– Шныга твоя сейчас будет в мелкий щепка руби-кромсай! – продолжал распаляться отважный телохранитель, тыча в безобидное полено мечом.

– Ай-я-яй! Ты чего дерррешься? – задорным мальчишеским голосом отозвалось оно.

Говорящее полено, способное маскироваться и которое игра отнесла в разряд «существ», а не предметов или объектов.

Впрочем, в искусственно созданном мире и не такие чудеса случались – поэтому Шардон просто отодвинул воинственного гоблина в сторону, поднял полено и швырнул его в стопку к остальным, что тихо-мирно лежали у камина.

Кусок дерева, вращаясь, пролетел половину комнаты, ударился о грубую каменную стенку очага (не силен был атаман в метании поленьев) и, отлетев в сторону, стукнул трактирщика прямо в лоб.

Пасхальное полено наносит вам 5 урона (физический).

– Получил? – ехидно усмехнулась деревяшка.

Говорящее, прыгающее, маскирующееся и сражающееся полено показалось ИсКИну объектом, достойным отдельного изучения, поэтому он подобрал его и засунул в сумку.

Пометка: изучить свойства и оценить возможность практического применения Пасхального Полена.

Разобравшись со строптивым куском дерева, атаман присел возле найденного тайника. Он постучал по дереву, попробовал понажимать в разных местах, сдвинуть доску в сторону и так далее, пока, наконец, не смог добраться до содержимого.

Тайник действительно оказался маленьkim, всего на 2 ячейки, в которых лежали **Тайное послание и Голова лиса** (проклятое).

«Скормив» записку своему алгоритму дешифровки, ИскИн присмотрелся к серебряному амулету. Симпатичная безделушка в виде лисьей головы давала владельцу +2 к Интеллекту, +2 к Удаче и содержала еще какой-то «скрытый навык». Амулет оказался масштабируемым – то есть, его характеристики росли на +1 за каждый 10-ый уровень хозяина – и проклятым. Надев такой предмет, его уже нельзя было снять без помощи жрецов или богов. Проклятье можно было снять, опять же, обратившись в храм или непосредственно к богу-покровителю.

Скорее всего, Кривой раздобыл его во время какого-то набега и не стал надевать, опасаясь проклятья и «скрытого навыка», за которым могло таиться любое свойство, и не обязательно полезное.

Шардон же руководствовался законами логики, а не программной имитацией чувств (которой в него просто не было заложено). Он счел амулет однозначно полезным и сразу же надел на шею, не опасаясь возможных последствий. К тому же, неподалеку был и храм, и лояльно настроенный жрец.

– Красивая блестяшка, – гоблин тут же потянул руку к украшению, но отдернул, так его и не коснувшись, – Шныга тоже хочет такой!

– Идем, – скомандовал атаман и вышел из хижины.

– За красивая блестяшка для Шныга? – зеленокожий коротышка бежал за ним вприпрыжку по опустевшему лагерю.

– К колдуни.

Оба «непися» покинули разбойничью стоянку и углубились в лес. Впрочем, идти было совсем недалеко, а проложенная заботливыми разработчиками широкая и хорошо утоптанная тропинка услужливо обеспечила им не только самый короткий, но и

удобный путь.

Колдун оказался старым сгорбленным орком, который опирался на тяжелую палку, больше похожую на боевой посох. У него был класс Маг и специализация Иллюзионист. Довольно невысокий 10-ый уровень говорил о том, что он редко бывает в набегах, которые служили основным источником не только золота и предметов для грабителей, но и опыта. А если и ходил он с ними, то непосредственно грабежами или убийствами не занимался, играя роль чистого саппорта, как говорят бессмертные.

– Вижу вас... смертные... – зловещим голосом заговорил колдун, едва парочка новоявленных разбойников подошла достаточно близко.

– Наша тоже твоя хорошо видна! – прокричал ему в ответ Шныга.

– Значит, ты теперь новый атаман?

Орк тряхнул посохом, и висевшие на нем многочисленные бусы из клыков, когтей и камушков выразительно забренчали-застучали.

– Так сказал атаман Кривой.

– Мир его духу, покой его праху... – провыл шаман, вскинув лицо к небу, а потом снова уставился на Шардона, – Ты пришел пройти ритуал посвящения?

– Какой еще ритуал?

– Посвящения в атаманы. Чтобы под твоей дланью племя получило благословение предков и покровительство духов.

– Племя?

– Банда, – исправился шаман.

– И в чем заключается ритуал?

– Ты даешь мне двадцать тысяч золотом для подношения духам, жертвенного барана для меня и костяные бусы для моего ученика. А потом я взываю к духам и прошу их о милости.

– Зачем духам деньги? – поинтересовался кандидат в правильно посвященные атаманы.

Старый «непись» ненадолго завис, размышляя.

– Им нужно золото, а не деньги. Драгоценный металл, почитаемый даже богами!

– Зачем?

– Ну... Это тайна, известная лишь самим духам! – наконец, выкрутился ИскИн, управляющий шаманом.

– Их устроит сумма поменьше, или золотые украшения?

– Конечно! Драгоценные камни, редкие артефакты – возьму все!.. – орк закашлялся и исправился, – Все возьму и должным образом принесу в жертву духам!

– Я подумаю.

– Думай, атаман, думай. Только духи долго ждать не станут.

Шардон обратился к Дневнику Атамана и нашел там нужную запись:

Иклод. Колдун, старый прохвост и пьяница, охочий до чужого золота. Ленивый, хитрый и безответственный, но влиятельный и полезный. С ним лучше дружить, но спуску не давать.

– Может, бочонок свежего вкусного пива поможет им скрасить ожидание?

Трактирщик выставил один из двух оставшихся у него «аргументов», и шаман довольно облизнулся, оценивая размеры подношения.

А пока трактирщик раздумывал, каким образом можно дружить с этим вымогателем и не давать ему спуску, начали происходить неприятные, но очень важные события. Отправленные им на дело разбойники вдруг начали умирать один за другим, о чем явно говорили внезапно посеревшие портреты в интерфейсе.

– Вижу, что ты уже разгневал духов, жадный атаман, – ухмыльнулся колдун, явно располагавший какой-то информацией о происходящем.

– Ты знаешь, что там происходит?

– А то как же! Старый Иклод все видит глазами духов, все

слышит ушами духов, все знает мозгами духов!

– И сможет мне рассказать своим ртом? Или нужно ждать духов?

– Зачем же духи? Я и сам тебе скажу. Порешили наших корешей волки позорные, на перо взяли...

Глава 5. Симуляция

— Живо, за мной, там нужна будет помочь опытного мага! —
приказал Шардон колдуну и развернулся.

— Тогда уж, скорее, жреца и плотника, — ухмыльнулся орк, —
От меня там проку мало, целебным чарам не обучен.

— Так учись!

В ответ колдун лишь развел руками.

— И зелий нет? Свитков? А кто-нибудь из банды хоть какой
магии обучен?

— Лечить у нас только Правый мог, да Щелкунчик горазд зубы
заговаривать...

— Правый?

— Правая Рука, помощник атамана. Умеет кровь чистить,
перевязки делать да боль снимать.

Вот только он еще не вернулся, как и остальные, погибшие в бою
за Заповедник разбойники. Поняв, что от колдуна не будет никакого
проку, трактирщик заспешил в лагерь.

— Ни санитаров, ни лазарета, ни даже аптечек первой
медицинской помощи — с такой подготовкой смертность будет выше
от болезней, чем от мечей и магии врача. Кто так формирует
воинские подразделения?

-- Кто? — переспросил Шныга, к которому и обращался Шардон.

— Тот, кто ничего не смыслит в военном деле! И вообще, воевать
должна техника, а не люди!

— А гоблины?

— Что, «гоблины»?

— Тоже воевать не должны? А эта «техника» — такая раса где
водится?

— Это и нужно выяснить.

Пометка: узнать о существующих альтернативах боевой

технике и транспорту.

То, что метательное оружие и магия успешно заменяет в этом мире автоматы, пулеметы и гранаты, он уже выяснил за время рейдов с бессмертными. Равно как и убедился в том, что маги любой специализации – очень важная и ценная боевая единица.

Пометка №2: Доукомплектовать личный состав магами: целителями, саппортами, наносящими массовый урон.

Вернулись лишь четверо разбойников из тех, что он отправил на дело – погиб каждый второй.

– Как? Вы же должны были просто искать тайники вдоль тропы?

– Угу, – нахмурился Щелкунчик, которому был адресован вопрос, – Тропы троллей. Ну и нашли парочку...

– Тайников?

– Если бы... Троллей! Злых, не высавшихся, голодных. Ну и...

– вор красноречиво поднял свою сломанную руку.

У остальных дела были еще хуже.

Богатый «путник», которого должна была обчистить пара грабителей, оказался не только богатым, но и опытным магом, и без особых проблем сумел отиться.

Попавшихся на краже воров избила толпа обозленных торговцев даже не прибегая к помощи наемников. А парочка убийц, которая должна была вынести несколько домов побогаче, забрались в мастерскую известного специалиста по капканам и на себе испытала качество его изделий.

И вот остатки воровской банды, некогда нагонявшей страх на жителей окрестных селений и караванщиков, кое-как перевязав раны, запивают горечь поражения не менее горьким пивом из последнего бочонка. Которое, к счастью, оказалось экспериментальным «Эльфийским упокоем» – в отличии от «Эльфийского карачуна», восстанавливало вдвое больше Здоровье, но при условии полного покоя больного. То есть употребляющего напиток в целебных целях – не самое сложное требование для тяжело израненных разбойников.

А их бравый атаман, тем временем, вооружившись своей верной сковородкой во всю колдовал на Полевой кухне 2-го уровня. Использовало свои познания в Кулинарии, чтобы готовить **Жаркое** с

грибами (Восстанавливает 10 Здоровья и 10 Энергии) и **Чай из костянки** (+50% к скорости исцеления переломов, обморожений и ожогов).

Гриня со Шныгой расторопно бегали туда сюда, подавая разбойникам кружки с пивом и забирая у них опустевшие, чтобы их наполнить; забирая у Шардона готовые блюда и разнося их по нуждающимся, чтобы потом забрать у них посуду и снова бежать на кухню за добавкой.

К счастью, такие мелочи как уборка объедков или мытье грязной посуды в виртуальном мире не имели никакого значения: любой брошенный на землю мусор быстро исчезал, а посуда и вовсе не пачкалась.

Пометка №3: Добыть полезные в криминальном и военном деле кулинарные и алхимические рецепты.

С каждой выпитой кружкой и съеденным блюдом, у разбойников по чуть-чуть росло Уважение к новому атаману. Проблема была лишь в том, что постигшая их неудача перед этим серьезно уронила репутацию Шардона, который неверно спланировал операции, отправив своих подчиненных на верную гибель.

Ему явно не хватало опыта предыдущего атамана и... умений?

А вот как раз с последним все было не так плохо – с получением новой «должности», ему открылась и новая ветка умений: «Лидер банды». Но ими он решил заняться чуть попозже, потому что были дела поважнее.

Вернулись погибшие во время налета на Заповедник Кхара бандиты, включая бывшего атамана Кривого, которого подельники решили дождаться, на несколько часов задержавшись в «точке возвращения».

Судя по надписи над головой, в молодости и до происшествия с грифоном, одноглазого разбойника звали Кирдак, и он был грабителем 12-го уровня. И с обоими глазами. Такая проработка сценариев и биографии атамана говорила о том, что Кирдак-Кривой – далеко не рядовой персонаж, и много на что завязан.

– Эй, атаман, принимай пополнение! – радостно прокричали у ворот.

Правая Рука, бывший помощник бывшего атамана.

Он быстро осмотрелся по сторонам и сразу понял, что обстановка явно не располагает к веселью:

– Что стряслось? Облава? А с остальными что – неужто порешили?

– Несколько неудачных вылазок. Несем потери, – сухо отозвался Шардон.

– А это все потому что при тебе толкового помощника не было. Но ничего, Борода, теперь я здесь, а значит, все будет в порядке.

– Хэй, твоя куда лезет? – встал между ними Шныга, – Тут Шныга теперь правый рука новый атаман!

– Да ну? – деланно удивился однорукий, – То-то я смотрю, дела у вас сразу на лад пошли, с таким-то помощником. И общак воровской отыскали, и на первое дело сходили удачно. Небось, и Картавые нашего старшого прикончить не пытались, а? Хорошо хоть, что с Угрюмым сладил... – он кивнул в сторону стоящего рядом и ничего не понимающего убийцу, потерявшего после возвращения память.

– Шныга защитил атаман! – важно надулся гоблин.

– Ну тогда ладно, быть тебе новым помощником атамана вместо меня. Ты ему и укромные нычки покажешь, и тайные тропы. И кого какие банды крышуют расскажешь, чтобы заново территорию бандитской кровью не метить... Выбирай, левую руку будем резать, или правую...

– А это надо? – Шныга мгновенно очутился за ближайшей телегой, и теперь испуганно выглядывал оттуда, пряча руки за спину.

– Ты прав, Рука, – вдруг подал голос Шардон, – Мне нужен действительно толковый помощник. Умный и знающий, что к чему. Шныга, прости – ты не годишься на эту роль. Но ты по-прежнему мой телохранитель и падаван.

– Нет!

Гоблин вышел вперед. Когда-то мелкий и запуганный всем и всеми стражник-наемник остался где-то там, уровней восемь назад. Теперь это был Страж 10-го уровня с очень высоким для своего класса Интеллектом, вооруженный Мечом Света «падаван», который немало времени провел в компании бессмертных, и за свой рост и

заслуги получивший от системы собственный характер и биографию.

Верный телохранитель и помощник трактирщика, который не собирался уступать свои позиции какому-то однорукому человеческому воришке.

– Шныга станет самый умный гоблин! Великий гоблин, который будет достойный Правая рука для господин атаман!

Он вскинул Меч Света в подобии салюта, с силой вогнал его в ножны и зашагал к выходу из лагеря, не оглядываясь.

– Ишь ты... Мелкий, зеленый – а с характером! – ухмыльнулся бывший атаман, а ныне помолодевший и растерявший свои регалии Кирдак.

– Остановить его? – в руках Джака сверкнули метательные ножи.

– Даже не думай. И чтобы никто его не трогал! – приказал Шардон.

– Так ведь уйдет, ушастьй.

– Пусть уходит. Он не настолько ценная боевая единица.

– Заложит нас легавым, как пить дать заложит, – вздохнул Угрюмый.

– Нет. Этот не заложит, – Правая Рука покрутил головой, разминая шею, – Какие будут приказы, атаман? Помочь тебе с поисками общака?

– Нет, его я уже нашел. Мне нужна инструкция по организации набегов и помошь с вашим колдуном.

– Золотишко вымогает на правильное посвящение?

– Да. А еще ты помошь мне организовать бои без правил.

– Хочешь гладиаторов нанять и бабки на ставках поднимать? Гнилое дело, в местных селениях на такое развлечение спросу нет. Ты, я слыхал, даже казино со срамными танцами не смог поднять.

– Ты не так понял. Драться будете вы. Друг с другом...

– Мы и так слишком часто помираем, – нахмурился Правая Рука, только что официально снова вернувший свой пост помощника, но уже при новом атамане.

– Не до смерти.

– Кулачная потасовка атаману на потеху? – Угрюмый, как всегда, был мрачен и говорил исключительно неприятные вещи.

– С оружием и использованием всех своих умений, а также разрешенных зелий и свитков в ограниченном количестве.

– Как-то уж больно хитро, – Правая Рука задумчиво почесал крюком затылок, – Зачем?

– Для вас – тренировка, а для меня, сбор статистики по возможностям классов и боевой механике.

– Ох и мудреный ты, атаман. Смотри – у нас тут народ простой, и умников особо не жалуют.

– Быть проще?

– Соображаешь! Может, и выйдет из тебя толковый голова... Эй, Гриня, кликни-ка мне людей, тут наш Борода новую забаву придумал...

И не просто придумал, а заранее все просчитал и даже разработал с десяток приблизительных математических моделей, основываясь на своем опыте походов по рейдам в компании бессмертных.

ИскИн знал, что в «Мире Фантазий» опыт начислялся как за само использование умений, так и за результативность: чем больший наносишь урон или восстанавливаешь здоровья, тем больше опыта получишь. Примерно 75% опыта шло за результативные атаки по противнику, распределяясь пропорционально нанесенному урону между всеми атакующими. А оставшиеся 25% получал тот, кто наносил последний, смертельный удар.

Но в тренировочных поединках опыт резался в 10 раз, поэтому такие дуэли были очень неэффективными для прокачки. Но был способ поднять этот показатель.

Ветка навыков **Фортifikации**, доставшаяся ему в наследство от класса старости, позволяла строить, развивать и разрушать здания и другие объекты деревни. В данный момент подконтрольным Шардону поселением считалось Кривое Логово, то есть разбойничий лагерь.

Скорее всего, улучшать постройки мог любой атаман, но обладатель фортификационных умений мог это делать дешевле,

эффективнее, и при этом получая дополнительный опыт и ресурсы. И открывая новые свойства объектов.

Поэтому, оставив помощника разбираться с разбойниками, атаман отправился в шкаф.

То есть в потайную локацию, в которой его предшественник спрятал сокровища.

Задание «Поиски воровского общака» завершено!

Получено задание «Возвращение общака»!

Вы вернули частей: 1 из 4.

Хитрый атаман не просто припрятал награбленное – он разделил казну несколько частей, и каждую спрятал отдельно. 10 000 монет словно дожидались Шардона прямо на одном из сундуков, в увесистом мешочке с затейливой вышивкой и мелкими камушками.

Это и была найденная им первая часть.

Вторая была спрятана тут же, но в каком-то тайнике.

Третья – заперта в сундуке на довольно сложный замок.

А четвертая лежала в статуэтке, которая соглашалась отдать свою долю лишь тому, кто отгадает хитрую загадку.

В общем, атаман Кривой подготовил своему преемнику целую серию испытаний на владение воровскими талантами. И Шардону они были пока что не плечу. Конечно, он мог прибегнуть к услугам других разбойников, но показывать им тайник было нельзя – кто знает, что взбредет в голову боту, который должен отыгрывать роль тупого грабителя, хитрого вора или коварного убийцу, когда он попадет в эту сокровищницу?

Судя по всему, атаманы стаскивали сюда награбленное: на стенах было развешано оружие и головы разных зверей, у стен стояли набитые сокровищами сундуки, на полках стояли кубки, статуэтки, шкатулки, лежали резные фигурки и книги, на деревянных манекенах сверкали начищенные доспехи – в общем, дизайнеры интерьеры постарались на славу.

Правда, почти все это была... бутафория! Декоративные объекты, намертво приколоченные к своим местам и не имеющие никакой ценности. Потому как попади «неписям» в руки

действительно такое богатство – и их жизнь кардинально изменится, а следом и все то, на что они завязаны. Воры уйдут в банкиры, взломщики – в торговцы, а грабители начнут сами водить караваны. А то и вовсе прикупят небольшую деревушку или найдут армию.

В общем, настоящих предметов тут было совсем немного, и стоили куда меньше, чем могло показаться на первый взгляд.

Например, **Роскошная чалма восточного торговца** давала всего +1 к Броне, +5 к умению «Торговля» и стоила скромные 500 золотых. Ни продать такой хлам, ни самому носить. **АРЫЦАРСКИЙ СТАЛЬНОЙ меч оказался** с трещиной, и его характеристики были снижены втрое, сравнявшись с оружием среднего разбойника из шайки Кривого. Так что все самое ценное скрывалось под надежными замками, либо уже было присвоено Шардоном.

Так что шел он в первую очередь за деньгами, которые пропали и записались на счет банды, едва он их коснулся и отметил прохождение первого этапа квеста. Затем Шардон открыл карту поселения и переключился в режим постройки. Нашел то, что искал и посмотрел на характеристики:

Потасовочная поляна, 1-ый уровень

Вместимость: 1 по 2.

Опыт: 10%.

Восстановление: +5%.

[Улучшить][Разрушить]

Улучшить!

Из воровского общака «ушло» 2000 монет, а перед ИскИном появилось системное сообщение:

Вы улучшили объект Потасовочная поляна до 2-го уровня!

Вместимость: 1 по 2.

Опыт: 15%.

Восстановление: +10%.

Улучшить.

Минус еще 4000 монет, и:

Вы улучшили объект Потасовочная поляна до 3-го уровня!

Вместимость: 1 по 2.

Опыт: 20%.

Восстановление: +15%.

Теперь в окне по Поляне появилась еще одна кнопка: [Трансформировать].

Доступно было три преобразования:

1. Стадион

Позволяет проводить одиночные и групповые тренировки в спортивных и боевых дисциплинах, прокачивая умения и параметры. Например: Атлетика, Бег, Прыжки, Метательное оружие, Луки... В будущем можно устраивать спортивные соревнования и чемпионаты.

2. Арена

Позволяет проводить сразу несколько боев и принимать ставки. Повышенный опыт и восстановление, доступно улучшение магических умений. В будущем можно устраивать гладиаторские бои, состязания чародеев и рыцарские турниры.

3. Театр

Позволяет упражняться в развитии умений из различных областей искусства: Акробатика, Гимнастика, Актерское искусство, Фокусы, Танцы и так далее. В будущем можно устраивать представления и гастроли циркачей и лицедеев.

Вы создали объект Арена 1-го уровня!

Вместимость: 2 по 2.

Опыт: 20%.

Восстановление: +20%.

Сила магии: 50%.

На создание Арены, кроме оставшихся 6000 золота, также ушло 50 Дерева и 2 Железа.

С улицы донеслись удивленные выкрики:

– Эй, это что творится такое?

– Это еще что за...

– Свят-свят, защити меня Фарт-кривой, от сглаза и бедности, от проклятья и поноса...

Атаман вышел на улицу.

Там, где раньше была обычная полянка, выпотаптанная и утрамбованная сотнями пар ног и вокруг которой были небрежно разбросаны бревна да пни для зрителей, теперь была огороженная по периметру невысокой оградой арена, посыпанная чистым песком. На ней стояло несколько мишеней, соломенных чучел и деревянных манекенов, а вокруг аккуратно были расставлены все те же бревна да пни.

– А ну тихо все! Отставить разговорчики в строю! – гаркнул он, и гул стих, – Сейчас я вам расскажу, что это и зачем...

* * *

Зеленкин шагал по лесу, мимоходом отбиваясь от встречающихся ему на пути тварей.

Серо-зеленые Волки, Бешеные зайцы, Колючий Барсук, Саблезубая Белка и прочие порождения разума разработчиков то и дело пытались попробовать его на вкус, но боевой целитель точными ударами своего скальпеля он поражал жизненно важные органы зверей и наносил им глубокие обильно кровоточащие разрезы. Полученные же от клыков и когтей раны бессмертный обеззараживал, перевязывал и заживлял, прокачивая новые умения.

Боевой целитель, наконец-то получивший специализацию Хирурга, возвращался в Заповедник из города. Заодно он разведал там интересные места, снял на неделю номер в гостинице и установил в нем специальную метку для наведения кланового портала.

И теперь спешил назад, по просьбе Корвина делая небольшой крюк. Кирилл попросил его навестить Шардона и выяснить, как у того обстоят дела на новом месте, и заодно забрать Тайю – в отличии

от Зеленкина, юная жрица была чистым саппортом. Да и уровень у нее слишком низкий, чтобы в одиночку бродить ночью по лесу возле Кривого Логова.

Зеленкин > Тайя: Ты где? Я тебя не вижу.

Тайя > Зеленкин: Наверх посмотри.

Он поднял голову и увидел девушку, сидящую на дереве.

– Ты как туда забралась? Зачем? Яблоки вон там растут.

– Зато здесь росла стая голодных волков.

– Так попросилась бы к нашему бородачу переночевать.

– Я... я их боюсь, – едва слышно прошептала жрица.

– Кого?

– Его новых «друзей».

– Это правильно. А как слезать-то планировала?

– Без понятия. Мне как-то не до того было.

– Ладно, тогда прыгай.

– Высоко! Так и убиться можно.

– Так давно надо было. Возродилась бы в деревне, всего-то и делов.

– Я травок всяких редких собрала – не хочу, чтобы целый стак какой-нибудь Красноголовки или Настырника дропнулся.

– Тогда кастуй на себя защиту и реген, и прыгай, а я тебя поймаю. А если что сломаешь, то исцелю. Или вообще давай мне свои травы и убивайся назад в Заповедник.

– Я... не люблю я так...

Только теперь до Зеленкина дошло, что перед ним самая обычная испуганная девушка. Одна в ночном лесу, окруженная волками. Тайя была ценным членом клана и отличным командным игроком, но все же – совсем молодой девушкой, еще школьницей. Ей было сложно принять некоторые игровые условности, и она не любила лишний раз отправляться на возрождения или подставляться без необходимости.

Ценное качество для саппорта.

И лишняя головная боль для него здесь и сейчас.

– Ладно, кидай пати, сейчас что-нибудь придумаем...

Десять минут спустя Зеленкин и Тайя вошли в лагерь разбойников. Рядом с высокоуровневым целителем, с легкостью одолевшим по пути сюда Слепого Кабана, девушка чувствовала себя спокойнее, хотя и опасливо выглядывала из-за его спины, стараясь не встречаться взглядами с жутковатого вида «неписями».

Но тем было вообще не до бессмертных. Все они собрались в центре лагеря, освещенного факелами, и за чем-то увлеченно наблюдали, размахивая руками и азартно выкрикивая.

Подобравшись поближе, Зеленкин увидел усыпанную песком боевую арену, на которой отчаянно сражались два убийцы, с ног до головы покрытые кровью из множества опасных ран.

– Что у вас тут происходит? – наконец, нашел он Шардона, который тоже наблюдал за разворачивающимся на арене поединком.

– Драка! Веселье! – отозвался стоявший рядом с атаманом «непись», вместо правой руки которого торчал ржавый крюк, – Эй, ребята, хватай его – кажется, я теперь знаю, кого выставить против Угрюмого! – скомандовал убийца.

И вокруг Тайи с Зеленкиным начало медленно сжиматься кольцо ухмыляющихся и до зубов вооруженных головорезов...

Глава 6. Оптимизация

— А ну отставь! — рявкнул атаман.

Работая заметно расширившимися с момента их последней встречи плечами, Шардон протиснулся через плотное оцепление и улыбнулся бессмертному:

— Привет, Зеленкин. Рад тебя видеть.

— Мда уж, не думал, что ты до такого опустишься, — покачал тот головой, — Толпа требует хлеба и зреши?

— Нет. Это тренировка.

— Что-то не похоже — дерутся всерьез, аж зубы во все стороны летят!

— Нет, умирать нельзя. Мне нужно много итераций.

— Каких еще итераций? Чем ты тут вообще занимаешься?

— Наблюдение. Сбор статистики. Анализ, — ответил трактирщик.

Тайя испуганно оглядывалась по сторонам, все теснее и теснее прижимаясь к гоблину в поисках защиты от сально ухмыляющихся ей головорезов. Нет, они не были какими-то жуткими, и на грязных неухоженных оборванцев тоже не походили — и вообще, в стартовых локациях игры было мало несимпатичных персонажей. Разработчики даже старых гоблинов, свирепых орков-ветеранов и уличных попрошаек ухитрились сделать... относительно приятными на вид.

Как-никак, «ясли» — это «лицо» игры, первое, что увидит любой игрок, только попавший в «Мир Фантазий». И тем не менее, созданные художниками образы внушали ощутимый страх, а выражения этих криминального вида рож явно не сулили девушке и ее спутнику ничего хорошего.

Зеленкин же не обращал никакого внимания на «неписей», сосредоточившись на Шардоне:

— И зачем тебе это?

— Оценка уровня боевой подготовки личного состава.

Гоблин скривился: бывший трактирщик то и дело перескакивал с обычного языка на воровской жаргон, а тут и вовсе заделся уставным офицером.

– Опять на войну собрался? – съязвил он.

– Для ведения масштабных боевых действий у меня недостаточно ресурсов и информации. К тому же, штурм Заповедника Кхара выявил множество пробелов в моих знаниях и навыках.

– Качаться, качаться и еще раз качаться... Понятно. Тогда почему сам в круг не лезешь?

– Это очень неэффективный способ прокачки.

– Зато получишь реальный боевой опыт, узнаешь слабые и сильные стороны как свои, так и этих головорезов.

– Моя оценочная модель слишком неточна, чтобы опираться на ее данные при прогнозе исхода поединка. Я не могу рисковать.

– Стоп, – Зеленкин быстро огляделся по сторонам, – А вот это уже приватный разговор. Есть тут местечко поскромнее?

– Мое жилище. Идем.

– Тайка, ты с нами или останешься посмотреть? – окликнул девушку игрок.

Та вздрогнула и непроизвольно вцепилась в руку гоблина, прижимаясь к нему еще сильнее.

– С вами...

Шардон отдал парочку распоряжений своему помощнику, и приглашающим жестом указал в сторону выделенной ему хижины.

Оказавшись внутри, Зеленкин закрыл дверь и проверил все окна, чтобы их никто не подслушивал. Атаман же хлопотал, расставляя на столе кружки и наполняя их... водой!

– Я смотрю, ты тут основательно поиздергался, – ухмыльнулся бессмертный, – Давай организую тебе доставку пива из «Барона»? Как-никак, это наполовину твое заведение.

– Лучше деньгами. У меня есть пивоварня.

– Ага, наслышан. По всему кластеру все аукционы перерыли,

пока нашли ее. Пришлось даже покупать премиум-подписку на «Аукционера», чтобы не вручную лоты отслеживать. Вот об этом я и хочу с тобой поговорить...

– Про мою пивоварню? Иди про ваши усилия по ее поиску?

– Нет...

Шардон сделал несколько хитрых пассов руками над кружками, и вода в них начала темнеть и наливаться характерным оттенком, превращаясь в вино.

– Забавный фокус, – Зеленкин взял свою кружку, понюхал и сделал небольшой глоток, – Кисловатое и сильно разбавлено, но вполне неплохое. А по воде ты ходить тоже умеешь?

– У меня нет таких умений, – покачал головой трактирщик.

– Так вот. Как я понял, ты пытаешься научиться предвидеть исход боя исходя из возможностей противников, верно?

– В очень упрощенном виде, можно сказать и так.

– Ты же понимаешь, что тут нужно учитывать классы бойцов, их уровень, параметры, экипировку, прокачку умений и так далее?

– Это очень сложная многопараметрическая модель, – не стал спорить «непись».

– Ага, значит, я верно понял – ты пытаешься изобрести велосипед.

– Нет, я разрабатываю многомерную математическую модель.

– Это такая поговорка. Означает, что ты пытаешься придумать то, что уже существует. Слыхал про игровые скрипты и приложения?

Поиск информации по запросу «игровые скрипты», «игровые приложения»: завершено.

– Да, теперь я знаю, что это такое.

– Так вот. При их помощи я могу по внешнему виду определить, какие именно вещи на тебе надеты. А исходя из твоего класса и наиболее эффективных билдов – приблизительно оценить, как развиты твои параметры и умения.

– Очень полезное умение, – согласился Шардон, – Судя по всему, ты располагаешь огромными вычислительными мощностями и

обширной базой данных. Это достойно уважения.

– А еще есть калькулятор, который позволяет сравнить двух персонажей и определить, кто из них сильнее. Даже задать разные условия поединка для оценки. Так что если тебе вдруг понадобится, то ты в любой момент можешь ко мне обратиться за помощью. Просто дашь линк на двух персонажей, а я тебе по ним пришлю всю информацию. И тебе не нужно будет стравливать друг с другом своих... людей.

Зеленкин внимательно уставился на собеседника.

Рыжий атаман молча смотрел перед собой. Он не стал уточнять, что в его банде есть не только люди, но и представители других рас – от этого своего пунктика «непись» уже избавился. Но и насчет сделанного бессмертным предложения тоже ничего не сказал.

– Ну так что? Не бойся, я делаю это предложение по дружбе, и ничего не попрошу взамен.

Но Шардон все так же молчал, неподвижно глядя в одну точку.

– Мне кажется, он завис, – подала голос девушка.

– Ага. Только бы не сломался наш бородатый.

Голос гоблина звучал обеспокоенно. Он и так затронул достаточно щекотливую тему – не хватало еще, чтобы сюда заявились работники теххподдержки, чтобы «починить» сломавшегося бота. А то ведь с них станется и просто обнулить его.

Но тут атаман снова зашевелился и ответил:

– Спасибо за предложение. Это была очень интересная информация.

Изучение списка доступных модулей расширения: завершено.

Изучение списка доступных скриптов: завершено.

Изучение списка доступных внешних приложений: завершено.

Загрузка модуля «Артефактор»: завершено.

Загрузка модуля «Чемпион Арены»: завершено.

Установка модуля «Артефактор»: 58%.

Установка модуля «Чемпион Арены»: 12%.

– Да и не только ко мне можешь обращаться. Я спрошу у наших, кто работает с этими расширениями и согласен тебе помочь. Корвин и Тактикус – наверняка, может еще кто.

Загрузка модуля «Панельки»: завершено.

Загрузка модуля «OmniBox»: завершено.

Загрузка модуля «DamageMeter»: завершено.

Загрузка модуля «Recount»: завершено.

Загрузка модуля «G-Calc»: завершено.

Создание нового алгоритма: «Анализ и оптимизация внешних модулей».

...

– Эй, дружище, ты меня вообще слушаешь?

ИскИн ограничил выделенные под работу с загруженными скриптами вычислительные ресурсы 20-тью процентами, и его затуманившийся взгляд снова стал ясным и четким.

– Да, я внимательно тебя слушаю, – Шардон посмотрел лог чата и добавил, – Ты спросил, куда подевался Шныга. Ответ: я не знаю. Он ушел.

– Поссорились?

– Он хотел получить должность моего помощника, но не подходил на эту вакансию по совокупности множества параметров.

– А как же твой эксперимент? Я думал, что ты за ним наблюдаешь.

– Концепция не изменилась.

– Ладно, вижу, ты тут слишком занят своими атаманскими делами. Не буду мешать. Просто хотел убедиться, что у тебя все в порядке.

– У меня все в порядке.

– Я поручил Рианне заниматься бухгалтерией по «Барону». Она будет вести отчеты и выплачивать тебе твою долю.

– Спасибо.

– Кстати, симпатичный у тебя амулетик. Что-то я его не припомню – новый? Сам купил, или где-то достал?

– Достал из сундука бывшего атамана Кривого.

– А почему проклятье не снимешь?

– У меня не было времени на посещение храма.

– Мда… Могу прислать тебе святой воды, но там шанс очень небольшой.

– Спасибо.

– Ты это… заглядывай в гости-то. И в клановый чат тоже.

– Обязательно.

Бессмертные покинули хижину. Подождав, пока установятся все скачанные обновление, атаман вышел следом и направился к Арене, где по-прежнему шли жаркие схватки по установленным им правилам.

– Эй, ты и ты, – Шардон указал на двух разбойников, – Будете следующими.

В дополнительной панели интерфейса, которую он открыл, по выбранным им соперникам отобразилась полная информация: экипировка, оружие, примерное значение параметров, приоритетные умения и так далее.

Военный Искусственный Интеллект собирался в деле протестировать свои новые возможности, которые должны были значительно ускорить процесс подготовки к главной миссии…

– Простите, – грузная классная робко тронула девушку за плечо.

– Да?

– Лариса э-э-э…

– Васильевна, – подсказала учительнице Рианна.

– Лариса Васильевна. Тут позвонили родители Наденьки… вы не

могли бы ее отвезти на Комсомолку, к родителям? Похоже, у них что-то серьезное с машиной...

– Но я... – девушка замялась и бросила быстрый взгляд на кар, в котором дожидался ее Михаил...

– Они сами об этом попросили. Я даже могу вызвать вам аэротакси.

– Нет-нет, не надо, я на машине.

Лариса задумалась. Похоже, классная связалась с фальшивыми родителями Нади и рассказала им о приезде фальшивой тети. И те, разумеется, тут же возжелали ее увидеть. И с машиной у них все в порядке: «глушилка», которая вывела из строя аэрокар Семенских, сама отключалась через 20 минут, и уже все должно было быть в порядке.

Правда, этого времени ей хватило лишь на то, чтобы узнать: кто бы ни погиб в автокатастрофе, это точно была не Надя с отцом. Потому что он определил ее в семью Семенских и в эту школу уже ПОСЛЕ происшествия. А значит, был жив-здоров и просто куда-то исчез, передав дочь в руки не то друзей, не то родственников.

Наверняка они знают обо всем случившемся больше, но станут ли делиться информацией с незнакомкой, которая обманом вошла к девочке в доверие?

Ларисе вообще не хотелось с ними встречаться.

– Не бойся, тетя Римма очень хорошая, – девочка сжала ее ладонь своей крохотной ручонкой.

С другой стороны, в дороге можно попробовать еще что-нибудь узнать у Нади.

– Да, конечно мы ее отвезем, – она улыбнулась учительнице, и та с облегчением выдохнула.

– Еремеевей! – закричала вдруг классная.

И к ним подбежал раскрасневшийся и запыхавшийся мальчионка лет двенадцати:

– Да, Лидия Семеновна?

– Твои папа с мамой задержались, так что тетя Лариса вас с Наденькой сейчас к ним отвезет.

Девушка догадалась, что это и есть тот самый «Еремка», сын временных «родителей» Нади. Наверняка это они попросили, чтобы классная заодно и его попросила прихватить вместе с Надеждой. Ловкий ход – если бы она задумала похищение ребенка, то теперь детей было уже двое, и их вместе с ней видело слишком много народу. Да и Дозор-Система наверняка настороже, ведь дело касается детей.

– Здравствуйте, – малыш недоверчиво смотрел на нее исподлобья.

– Привет. Меня тетя Лариса зовут.

– Еремей, – с важным видом протянул ей руку пацан, – А у тебя летающая машина?

– У меня нет машины, но я приехала сюда с другом. Вон его «Опель» стоит.

– Красивый, – уважительно кивнул мальчионка, и Рианна, сама не зная почему, смущенно покраснела, – Я тоже хочу себе «Опель», когда вырасту.

Девушка поняла, что Ерема имел в виду машину, а не ее водителя, и покраснела еще больше, только уже от стыда за свои собственные мысли.

– Идемте, ваши папа с мамой уже наверняка волнуются.

Лариса взяла детей за руки и повела к машине. Миша, увидев эту процессию, удивленно вскинул бровь, но ничего не сказал, а лишь молча открыл двери и активировал трансформацию задних сидений, которые превратились в специальные детские кресла.

– Еремей, – все также деловито протянул водителю руку мальчик.

– Надя, – пискнула ему вслед девочка.

– Михаил, – улыбаясь, парень пожал протянутую ладонь и сунул детям по заранее припасенному мороженому, которое дождалось своего часа в мини-холодильнике кара.

– Крутая у тебя машина! Я тоже куплю себе «Опель», когда вырасту большой и заработаю много денег. А у тебя хорошая работа? – по-детски непосредственный Ерема сходу завел разговор.

– Мне нравится, – Михаил неопределенно пожал плечами.

Он прочитал сообщение, полученное от Ларисы, и коротко кивнул девушке: понял. Его ладонь легла на джойстик управления, двери бесшумно опустились, и аэрокар начал подниматься в воздух.

– Скоро вы увидите ваших родителей, – улыбнулась пассажиром Лариса.

Дети переглянулись. Мальчик приложил палец к губам и подмигнул «сестре».

– Наша мама Римма тоже очень красивая, – отзвалась та.

Похоже, что для них это была такая игра в «секреты» – делать вид, что девочка его родная сестра. Вон и учительница считала, что она дочь «тети Риммы» и «папы Пети».

– Еще хотите мороженое?

– Ему нельзя, у него лактоза. Но он хочет чипсы, – ответила за «брата» Надя.

– Непереносимость лактозы? – забеспокоилась девушка.

– От одного ничего не сделается, у меня стоит лекраство.

Ерема вытянул руку вперед, демонстрируя выступающий бугорок – там, под кожей, у него был вшият специальный медицинский имплант.

– Я буду фруктовое мороженое, с вишненкой. А ты – пломбир, – продолжала распределять девочка.

– Ну надо же! – Лариса рассмеялась, поймав себя на мысли, что действительно не отказалась бы от мороженого, – Хорошо, значит мне пломбир. Миша, а ты какое хочешь?

– Дядя Миша не хочет мороженое.

– Да? А что он хочет? Тоже чипсы?

– Он хочет тебя поцеловать...

Серебристый аэрокар внезапно завалился на бок, заходя на крутой вираж, но уже через несколько секунд Сумракс справился с управлением и выровнял машину...

* * *

– Хэй, бессмертный!

– Чего тебе?

Корвин, который уже двадцать минут пытался получить задание у местного кожевника, раздраженно обернулся, когда кто-то требовательно дернул его за рукав. Он уже был готов «угостить» нахального «непися» порцией смертоносного льда, но, узнав гоблина, улыбнулся:

– Привет, Шныга. Вы с Шардоном пришли нас навестить? Как там у вас дела, как обосновались на новом месте?

– Господина новая атамана нету. Шныга один пришел.

– Он тебя за чем-то послал?

– Шныга сам пришел. Скажи, бессмертный, твоя шибко умный?

– Эммм...

Эльф замялся, не понимая, это просто вопрос или наезд.

– Чего-чего?

– Твоя много Интеллект в своя башка помещай?

– Ну... Допустим, много. Это приоритетный параметр для мага.

А что?

– Шныга надо тоже шибко-шибко умный стать.

– Зачем?

– Надо. Надо шибко умный гоблин стать. Много ума в свой глупый башка помещай.

– Интеллект прокачать хочешь?

– Знать много. Уметь много. Твоя поможет, бессмертный?

– Ну... – Корвин задумался.

– Шныга твоя хорошо платить будет.

Гоблин вытянул вперед руку и разжал кулак.

– Ты где это взял?

– Красивый блестяшка? Шныга его у злой колдун стащил. Так что, бессмертный, твоя будет делать Шныга умный?

Эльф ухмыльнулся и потянулся за «блестяшкой», но гоблин тут же сжал кулак и спрятал руку за спину:

– Утром Шныга умный стать, а вечером Шныга блестяшка бессмертный отдавать.

Корвин > Зеленкин: Привет. Ты вроде к нашему бородатому атаману в гости собирался?

Зеленкин > Корвин: Угу. Только от него идем.

Корвин > Зеленкин: Что у них там с его телохранителем произошло?

Зеленкин > Корвин: Ты про гоблина? Без понятия. Говорит, что Шныга куда-то ушел. А что? Нашелся ушастый падаван?

Корвин > Зеленкин: Что-то вроде того. Явился ко мне аки Страшила к волшебнику Изумрудного Города и просит ему мозгов прибавить.

Зеленкин > Корвин: А если серьезно?

Корвин > Зеленкин: Я серьезно. Хочет стать умнее. Ты бы видел, чем он расплатиться хочет. Сейчас линкану.

Зеленкин > Корвин: ...

Зеленкин > Корвин: Ого...

Корвин > Зеленкин: Ага.

Зеленкин > Корвин: Ну, раз он так убедительно просит, то давай поможем. К тому же наш бородатый друг и сам ему кольца на Интеллект совал.

Корвин > Зеленкин: В общем, глянем ему квесты какие и шмот подберем. У Ухореза спрошу насчет достижений с прибавкой Инты.

Зеленкин > Корвин: Ок. Только меня дождитесь, есть у меня одна задумка.

Корвин > Зеленкин: Дай-ка угадаю: солома и иголки?

Зеленкин > Корвин: Такой большой дядя, а в сказки до сих пор веришь. Потом расскажу...

– Хэй, бессмертный, твоя точно умный? А то твоя что-тошибко долго думает.

– Да, клан Дети Корвина поможет тебе стать умнее.

Гоблин с тяжелым вздохом снял с себя шлем и бросил его на землю.

– Прощай, маленький железный шапка для маленький глупый башка, – тяжело вздохнул коротышка.

– Зачем выбрасывать-то? Ты же его продать можешь и денег заработать, – удивился Корвин.

Гоблин широко улыбнулся:

– Шныга правильно сделал, что к твоя пошел, бессмертный. Твоя такой мудрый совет Шныга давать, что Шныга уже чует, как умнее становится!

Глава 7. Основы планирования

Теперь, когда он мог самостоятельно настраивать интерфейс, создавать новые окна и панели, выводя на них нужные параметры, формировать таблицы, чертить графики и так далее, военный ИскИн получил в свои руки мощнейший инструмент для анализа и моделирования.

А значит, пришла пора спланировать первую серьезную операцию.

Для начала Шардон при помощи установленных модулей оценил боеспособность каждого из своих подчиненных. Затем назначил им роли в соответствии с воинскими и воровскими способностями своих «подопечных».

Как оказалось, настоящих бойцов, способных один на один сразиться с тем же охранником каравана или деревенским стражником, в его шайке было очень мало. Слишком мало даже с учетом тех, кто завтра должен был «вернуться» — фактически, удар исподтишка или нападение из засады на ничего не подозревающего противника, было единственной возможностью хоть как-то компенсировать низкую боеспособность личного состава.

И даже численное преимущество почти не играло никакой роли: разбойники совершенно не умеют работать в команде, неспособны подчиняться приказам и в потасовке будут только мешать друг другу. Можно, конечно, поднять им уровни, добыть приличную экипировку, обучить их сражаться как единый отряд — но когда, где и на какие деньги?

Вряд ли бессмертные согласятся погонять по рейдам аж полтора десятка хамоватых и расхлябанных оборванцев, не имеющих ни малейшего понятия о дисциплине и субординации.

Поэтому Шардон решил начать с успешного ограбления, которое принесет и деньги, и уважение грабителей, и позволит на практике оценить его навыки командира и тактика.

И атамана тоже.

Да-да, у него была специальная ветка умений.

Список которых впечатлял не только описаниями, но и названиями: Кровожадность, Устрашающий вид, Искусство засад, Жадность, Люtyй командр и так далее...

Стараниями какого-то шутника там даже затесался талант «Дикция».

Дикция. Пассивный талант, который повышает четкость и скорость произношения, а также улучшает понимание отданных приказов и компенсирует возможные дефекты речи. Снижает длительность эффектов немоты, временного заикания или проклятья Громогласного чиха.

В данный момент у Шардона было изучено пассивное умение «Планирование», благодаря которому на карте отображалось больше полезной информации, и появлялась возможность расставлять метки, привязывая к ним таймеры и простейшие приказы. Чем выше уровень навыка — тем больше информации и тем сложнее настройки «меток».

Он мог выучить еще одно умение, но выбор был весьма неочевидным.

Так, «Устрашающий вид» повышал уровень страха у собеседников и жертв, а «Лютый командр» делал то же самое с его подчиненными. Хорошо это или плохо? Ведь запуганные жители деревень могли и за вилы схватиться, да и постоянно от членов банды ждать ножа в спину — не самое продуктивное занятие.

«Жадность» повышала количество золота от грабежей и убийств, а «Кровожадность» — боевые характеристики и опыт за убийства. Но нужно ли атаману самому лезть в драку или шарить по карманам случайных зевак?

Поэтому ИскИн колебался, выбирая между «Искусством засад» и «Чувством локтя».

Оба умения были пассивными и действовали на всю банду сразу, повышая параметры и бонусы от умений в разных ситуациях: во время нападения из засады или в открытом столкновении соответственно.

Исходя из возможностей членов шайки, в честную драку им лучше не соваться. Но, с другой стороны, впереди у него штурм

самого настоящего замка, укрепленного и защищаемого хорошо обученными и экипированными войсками.

Впрочем, военный искусственный интеллект любые проблемы предпочитал решать по мере их поступления, не заглядывая далеко вперед. И вовсе не потому что был реалистом, а потому что был всего лишь сырьим и необученным куском программного кода.

Искусство засад. Пассивное групповое умение, повышающее все навыки, связанные с установкой ловушек и маскировкой. Также оно наделяет любую первую атаку свойством «Внезапный удар» и повышенным шансом критического урона. Все члены группы получают +4 к Удаче.

Ну а раз так, то пусть первым успешным делом Шайки Бородатого, как его уже окрестили разбойники с легкой руки бывшего атамана Кривого, будет ограбление торгового каравана.

Шардон открыл карту и включил специальный режим, в котором отображались все торговые пути и их свойства, а также было показано расписание идущих по ним караванов.

Оптимальной целью стал бы торговый обоз, идущий из Питомника Хваги, раз уж там все равно его недолюбливают, а местом – территория неподалеку от Логова, но при этом неподконтрольная другой шайке. Иначе такое нападение могло стать причиной для войны между бандами.

Подходящим местом оказалась **Тоскливая Излучина** – место, где торговый путь пересекался невзрачной речушкой, а сразу за мостом был довольно крутой поворот. Почти идеальные условия для засады, о чем говорили и параметры выбранного места:

Скрытность: +25%.

Обзор: 78%.

Защита: +5.

Скорость: +7%.

Опыт: +5%.

Добыча: +16%.

За исключением двух последних, это был действительно оптимальный вариант. Но тут уж ничего не поделаешь, ведь на этом строился весь игровой баланс – награда росла пропорционально сложности и затрачиваемым усилиям. Поэтому для получения богатой добычи нужно выбирать менее удобные места, где остальные бонусы были далеко не такие «приятные».

В ближайшее время там как раз проходило три каравана. И по ним тоже приводилась некоторая информация: количество повозок, численность и средний уровень охраны, а также предполагаемая добыча. Чем успешнее окажется атака, тем больше добра смогут захватить и унести разбойники.

Ко всему этому Шардон добавил еще один важный параметр уже от себя.

Коэффициент успешности нападения — его он рассчитал используя все того же «Чемпиона Арены», смоделировав бой своего отряда против потенциального противника в виде наемников и охраны каравана. Большой опыт общения с последними еще в бытность старостой пополнил его базу описаниями двух десяток «неписей», которые он и использовал в математической модели.

Исходя из чего, самой простой, но и самой «бедной» целью оказался караван некоего Шишкина, везущий в город пушину, мясо и свежие невыделанные шкуры. А самой выгодной и опасной — повозки гнома Брилла, что выменивал драгоценности и ювелирные украшения на зелья и редкие травы. Но и охрана там была соответствующей.

Именно на него и выбрал в качестве мишени Шардон.

Гном был чужаком, пришлым, а значит и его разорение не особо отразится на Уважении окрестных поселений, а вот уровень Страха заметно вырастет, ведь до этого никому не удавалось даже хорошенько потрепать этот караван. Ну и нельзя забывать о конкурентах: успех подобной акции наверняка заставит их считаться с новым атаманом.

Поэтому рыжебородый сделал контрольный «слепок» Страха и Уважения для всех известных ему персонажей, поселений и разбойничьих шаек, чтобы потом было с чем сравнивать и отслеживать динамику этих важнейших величин.

– Эй, атаман, можно? — Правая Рука тронул задумавшегося главу за рукав.

-- Что?

– Тут кореша вопрос имеют: ты когда свою шаман-машину запустишь?

– Шаман-машину?

– Ну этот... Самогонный... то есть пивогонный свой аппарат. А то у братвы уже трубы горят. Ушедших, опять же, помянуть надо. Да и как-то не с руки нам в таком виде разгуливать на трезвую голову-то...

– Скоро. Ты мой приказ выполнил?

– Обижаешь, Борода. Все исполнено в лучшем виде!

– Меня зовут Шардон, – уже в который раз напомнил ему трактирщик.

Перед тем, как заняться планированием, Шардон дал своему помощнику ответственное поручение: собрать всю экипировку, вооружение, бижутерию, свитки, отмычки, зелья и так далее в одном месте. Все награбленное, купленное, найденное или созданное руками самих разбойников.

Разложить это все добро в одном месте и предоставить атаману полный список.

Судя по недовольным голосам, возмущенным крикам и звону клинков, далеко не всем пришелся по вкусу этот приказ нового начальства. Впрочем, об этом догадался бы любой, глядя на полтора десятка голых, татуированных и злых разбойников.

Взявшийся за дело Правая Рука перестарался и собрал действительно ВСЕ, в самом прямом смысле раздев всех и каждого, включая себя. И сейчас он стоял перед Шардоном голый и довольный, одетый лишь в набедренную повязку и амулет в форме корабельного штурвала.

– Морской флот? – указал на украшение атаман.

– Бонус на удачу и выносливость, – ответил помощник.

Памятка: Выяснить о значении татуировок и возможных

бонусах.

– Можете вернуть личное снаряжение, которое было на всех экипировано. Остальное вместе со списком отнесите в мой дом.

– Так что там насчет бухла-то? Ведь тут нет ни баб, ни вина. А теперь мы и потасовку нормальную устроить не можем, и даже в карты или кости сыграть не на что! Братва уже кипиш поднимать начинает.

– Почему?

– Так ведь это... все золото и ценности мы тоже конкиста... конфета...

– Конфисковали. Точнее, взыскали в общак в счет будущих прибылей.

– Ой смотри, глава, не ровен час, решат кореша бучу устроить и на перо тебя поднимут.

– Вот, раздай всем поровну, пусть играют на это, – Шардон повесил на крюк, торчащий вместо правой кисти своего помощника, пузатый мешочек.

– Золото?

– Лучше!

Правая Рука потянул за шнурок и ухмыльнулся. Мешочек оказался набит глиняными кругляшками с изображением символа «Пивного Барона» – игровыми фишками, оставшимися у трактирщика после закрытия его неудачного стартапа в сфере азартных игр...

Оставшись в одиночестве, Шардон 95% своих вычислительных мощностей пустил на планирование предстоящей операции.

Сперва он изучил весь тот хлам, что собрали разбойники. Скачав приложение, позволяющее «примерять» на персонажа любые игровые вещи и смотреть, как меняются его параметры, ИскИн оптимизировал билды своих подчиненных. Стрелкам и убийцам – на урон и повышенный шанс критического удара, рукопашникам подобрал экипировку на выносливость и броню, а взломщикам и карманникам под максимальную удачу и уворот.

Еще раз прогнал имитационную модель предстоящей схватки,

только теперь уже задав оптимальные параметры для разбойников.

Эффективность отряда выросла на 7.5%, но и этого все равно было слишком мало – шайке головорезов будет противостоять отряд обученных и закованных в броню гномов-наемников, которых далеко не каждая стрела возьмет.

Поэтому ИсКИн приступил к следующему этапу планирования: изучению места засады.

Он просто перебирал по очереди всех грабителей и «ставил» их на различные позиции на карте, отслеживая, как при этом меняются параметры, линия обзора, дистанция атаки, степень скрытности и так далее. В результате для каждого члена банды были определены места, где они обладали максимальной эффективностью, и это дало еще +4% к успеху операции. Или все 5,2% с поправкой на внезапность и слаженность первого удара.

Увы, но и этого тоже было слишком мало. Даже если все пойдет по плану, то, исходя из результатов симуляции при помощи улучшенных Шардоном алгоритмов «Чемпиона арены», только в 32% случаев победа окажется на стороне нападающих.

Да, это было почти вдвое выше, если сравнивать с первыми итерациями, но все равно мало.

Поэтому третьим этапом была подготовка места засады.

Здесь все просто.

Дополнительные кусты и использование маскировочной сетки помогут повысить скрытность его людей, а значит и шанс критического удара при первой атаке.

Установленные в нужных местах деревянные щиты и выкопанные траншеи – позволяют укрыться от ответного огня и повысят выживаемость дистанционных бойцов.

А замаскированные на самой дороге, на обочине и на подступах к месту засады ловушки – смогут временно обездвижить противника, а то и нанести какой-никакой урон.

– Гриня! – окликнул атаман, и в дверь протиснулся полуголый мальчионка.

– Ты почему одет не по уставу? – нахмурился Шардон, – Я же вернул ваши вещи?

– В карты не везет, – вздохнул юный «непись».

– Я же вам раздал фишки для игры.

– Эти куски глины? Так им никто цену не знает. Опять же, куда потом девать выигранное? Торговцы такое не принимают, ни экипировать ни использовать их нельзя. Даже на крафт не годятся.

Атаман выглянулся в окно.

На столах и на земле валялись невостребованные и никому не нужные фишки, а разбойники действительно играли на экипировку. Везунчиков можно было узнать по лежащей рядом куче вещей, а неудачники щеголяли голыми торсами да босыми ногами.

– Стоп-игра! – рявкнул трактирщик, – А ну живо разобрали свои вещи назад и собрали фишки.

– Слыши, атаман, ты бы не борзел, а? Жрать, по-твоему, мы тоже эти твоих «хвишки» будем?

Возмущался Де Жулье собственной персоной, на шее у которого висело аж три пары выигранных у кого-то сапог.

– Вряд ли эти сапоги отличаются изысканным вкусом и повышенной калорийностью.

– Сапоги – самый ходовой товар! – не согласился с ним шулер, – Их на что угодно выменять можно, да и самому носить тоже не западло.

– За фишки я буду вам наливать пиво по курсу одна к одному золотому...

Взгляды разбойников опустились вниз, на землю, где валялись невзрачные глиняные кругляши с символом пивной кружки.

– ...а вот золото и вещи в уплату принимать не буду. Совсем, – закончил атаман.

Нехотя, оборванцы принялись ползать и собирать разбросанные повсюду фишки. Часть из них уже успела исчезнуть, как и любые предметы, брошенные на землю и пролежавшие там слишком долго, но около 4000 «глиняных монет» все расположилось по карманам. Но использовать их в ставках игроки все равно не спешили. Не потому что было жалко, а потому что по-прежнему никто не хотел возиться с этим бесполезным мусором, предпочитая играть на «вечные

ценности» – сапоги и оружие.

– Кирдак, Карапуз, Джак и Щелкунчик – ко мне, – приказал Шардон.

Названные им разбойники нехотя оторвались от игры, не смея ослушаться. Большая часть их вещей и все золото теперь находились у атамана, а лишаться честно награбленного никто не хотел.

Вся бравая четверка выстроилась перед грозным бородачом, ожидая дальнейших распоряжений.

И тот начал допрос, выспрашивая их обо всем, что те знали и умели в области ловкушкостроения и капканоиспользования. Какие у кого есть умения, насколько они прокачаны, как используются, время перезарядки, необходимые ресурсы и так далее.

– ...такую штуку я могу из проволоки скрутить, но если ее нет, то сойдут и колючие ветки...

– ...а вот если поставить нажимную руну, то оно так бахнет, что небу жарко станет!

– ...извини, атаман, но без деревьев у самой дороги ничего не выйдет...

– ...простая пугалка, толку от него никакого. Ну, может лошадь понесет, или кто в штаны от страха наделает – мы ее как сигнализацию используем, когда на темную идем...

– ...и была у нее вооот такая жопа, мамой клянусь! Твердая, как орех, упругая, как... Какая еще яма с кольями? А, ну так бы сразу и сказал, я-то думал, что ты про маму Коляна спрашиваешь...

– ...никто лучше меня не умеет «слепилки» мастерить, готов свой глаз на заклад поставить, – бил себя в грудь кулаком бывший одноглазый бывший атаман.

На основании полученных данных, Шардон тут же делал пометки на тактической карте и в своем плане: где, когда и какие именно ловушки можно поставить, и кто сможет это сделать.

– Всем спасибо, пока что вы свободны, – отпустил он взломщиков, узнав все, что было нужно.

Открыл исходные коды скрипта «Чемпиона Арены» и добавил еще одну модификацию. Теперь этот модуль мог еще и учитывать

расставленные на условном поле боя ловушки.

Несколько сотен прогонов симуляции, десятки правок, множество вариантов расположения капканов, ям с кольями, проволочных ежей, пороховых и магических вспышек, коварных самострелов, падающих бревен и прочих пакостей – и вот уже он получает результат в диапазоне 47-61%.

Значительно лучше, но все равно недостаточно.

Слишком много случайных факторов.

Слишком непредсказуемо поведение как защитников обоза, так и его собственных бойцов.

Поэтому Шардон приступил к финальному этапу – к планированию непосредственно атаки и сражения с охраной каравана...

* * *

– Хэй, бессмертный, куда наша топает? – гоблин-«непись» тяжело дышал, едва поспевая за своим сородичем.

Тот широко шагал где-то далеко впереди, без особого труда выдерживая заданный им же темп. О том, что умение целителя «Второе дыхание» помогает не только в бою, но и во время пеших переходов, знало не так уж и много игроков.

И Зеленкин был в их числе.

– Увидишь, как приDEM. Давай побыстрее.

– Шныга устал! Шныга хочет домой и плакать! – захныкал страж, но все же прибавил шагу, сжигая остатки своей энергии на активацию «Рывка».

– Держи...

«Непись» ловко поймал восстановливающее энергию зелье, которое бросил ему целитель, и спрятал в инвентарь.

– Ты чего их не пьешь? Я же тебе специально для этого и даю.

– Шныга умный. Хорошее зелье – много золота стоит. Продать можно.

– Шныга глупый и жадный, – ухмыльнулся игрок, слегка сбавляя шаг.

Впереди уже показалась цель их путешествия – невзрачный холм с торчащим из него деревянным тотемом.

– Что наша тут делает?

Гоблин испуганно озирался по сторонам, выглядывая из-за спины бессмертного. Несмотря на то, что Шныга был воином-стражем, все атаки зверья во время их путешествия отбивал именно игрок, хоть и был всего лишь целителем.

– Ты же хотел стать умным?

– Шныга и сейчас хочет.

– Ну вот я тебя и привел к тому, кто тебя всему научит.

С этими словами Зеленкин пнул тотем. Над могилой начали сгущаться клубы дыма, принимая очертания призрачной фигуры гоблина-шамана.

– Кто посмел тревожить покой Кхара, великого шамана и повелителя мертвых? – провыла-простонала фигура.

– Это он! Это бессмертный твоя палка свой грязный нога пинал! Шныга тут просто мимо ходил, цветочки целебный собирал...

Перепугавшийся гоблин упал на четвереньки и принялся выдергивать траву пучками, даже не разбирайсь, что именно ему попадается.

– А ты еще кто такой?

Призрачная рука вытянулась, ухватила Шныгу за шиворот, приподняла и поднесла отчаянно брыкающегося коротышку к себе поближе.

– Моя – храбрая падавана! Наверное... – неуверенно добавил гоблин, разглядывая свою точную копию, словно вылепленную из тумана.

– Хм... Кажется, я тебя уже где-то видел. Падавана, говоришь?

– Самая настоящая падавана. Смотри!

Шныга вытащил Меч Света и неуклюже взмахнул им, едва не зацепив великого Кхара.

– И этот клинок мне тоже знаком, – нахмурился шаман, – И зачем же ты потревожил мой покой, «настоящая падавана»?

– Он хочет стать твоим учеником и научиться уму-разуму, – вместо стражи, отозвался Зеленкин...

Глава 8. Операция

Несколько часов ушло у военного ИИ на разработку подробного плана операции.

Каждому грабителю он назначил роль и выдал целый набор инструкций и условий. Кто где должен стоять, как и когда наносить удар. Когда нужно укрыться, выпить зелье или отступить. Что делать при серьезных ранениях, или когда враг побежит — Шардон предусмотрел примерно полутора десятка основных ситуаций, и для каждой из них разработал варианты действий.

Правда, чтобы все прошло как задумано, ему придется самому принять участие в налете и находиться где-то поблизости, чтобы получать и обрабатывать всю нужную информацию, и отдавать приказы своим головорезам. Но это можно делать и на безопасном расстоянии, находясь в укрытии.

— Гриня! — кликнул он мальчишку, который уже начал привыкать к своей роли посыльного.

— Тут я.

— Собери всех на Арене через десять минут. До единого.

— Слушаюсь!

Расторопный воришко бегом бросился выполнять поручение, а атаман занялся перекладыванием и сортировкой экспроприированного накануне у бандитов оружия и экипировки.

Ровно через десять минут вернулся посыльный и доложил, что все уже собрались.

Шардон вышел из хижины и окинул взглядом свое «воинство».

Однинадцать человек, если не считать четырех погибших накануне и колдуна. Который, разумеется, не явился. А ведь ему в плане предстоящей операции отводилась одна из важнейших ролей! Впрочем, Иклодом он займется позже. Этот орк, не имеющий ни малейшего понятия ни о дисциплине, ни о субординации, мог стать источником проблем.

Из десяти человек трое были ранены, а еще один и вовсе спал,

лежа на столе. Будить его сотоварищи не стали, в просто вытащили стол прямо со спящим на нем Патлатым на Арену. Встав рядом с ним нестройной шеренгой, они теперь с опаской взирали на нового атамана в ожидании указаний. Наверняка таких же нелепых и глупых, как и предыдущие.

— Итак, орлы! Нас с вами ждет громкое дело, которое сделает нас всех богатыми и знаменитыми! — начал речь Шардон, взяв за основу монолог какого-то киношного персонажа.

Он сулил им сокрушительную победу, несметные сокровища, покладистых женщин и взрывной рост характеристик. На кого-то речь действовала, совсем чуть-чуть прибавив Уважения, на кого-то не оказала ни малейшего эффекта. Но ситуация в корне изменилась, когда трактирщик объявил, кого именно им предстоит грабить.

— Надо бы Иклода звать, — подал голос Щелкунчик, — Может у него какие травки есть, чтобы атаману нашему мозги на место вправить.

— Слыши, командир, может ты нас тут сам прикончишь, тихо и быстро, а? — в своем репертуаре отреагировал Угрюмый.

— Проще деревню троллей обнести, чем гномов из их железных повозок выковырять, — добавил Правая Рука.

— Мы это сделаем. Возражения не принимаются, и отказа я не потреплю. Кто не пойдет на дело, тот пойдет на точку возврата. Желающие есть? — резко оборвал возражения атаман.

Гриня вздрогнул, поежился и огляделся, пытаясь что-то высмотреть на суровых лицах своих товарищей. Точнее, корешей.

— Ну, коли вопрос таким ребром ставить...

— Если вы будете в точности выполнять мои приказы и действовать строго по плану, то все у нас получится. Но сперва я выдам вам экипировку и расходку. Оружие, одежду и украшения — вы экипируете прямо сейчас. Зелья и свитки не трогать — их тратить только во время операции и строго по моей команде. Я буду называть имена — кого укажу, выходите и получайте снаряжение. Гриня, ты первый!

Мальчонка испуганно опустил взгляд в землю и попятился назад, но чья-то широкая ладонь легла ему на спину, и юный вор вылетел из строя вперед.

– Держи карту. Вот тут помечено, где ты должен сидеть в засаде. А вот твоя экипировка, расходка...

Как и было приказано, юноша тут же переоделся.

– Эй! Это мои перчатки! – возмутился Джак Три-Кармана, узнав обновку Грини.

– И мой амулет... Или ты сейчас снимешь его по-хорошему, или я сам сниму свою цацку с тебя мертвого! – шагнул вперед Железноголовый, на ходу обнажая меч.

– А ну тихо! Теперь это его экипировка. Стоимость потерянных предметов я компенсирую владельцам. Вот, это часть твоих вещей и компенсация за те, что достанутся другим... – и с этими словами Шардон насыпал в подставленную ладонь воришкы горсть... игральных фишек!

По толпе пронесся вздох возмущения, разочарования и плохо скрываемой ярости.

ИскИн отметил резкое падение Уважения и Страха у некоторых разбойников, а вот Уважение со стороны Грини к нему только выросло – в новых вещах вор получил критическое значение Ловкости, а также заметно поднял свой Уворот и навык «Обыска».

– Железноголовый, твоя очередь. А ты можешь встать в строй...

Таким образом Шардон переодел каждого вора, грабителя, взломщика и убийцу, вернул им оставшиеся без дела вещи и выдал фишкы взамен тех, что попали в другие руки, на другие ноги, на чужие шеи и прочие части тел.

И каждый получил карту с пометками и стрелками, указывающими на их место в засаде.

– Значит так, слушайте мой план. Мы тихонько сидим в засаде и ждем, пока противник не окажется на первой линии ловушек. На карте она отмечена голубым. Когда лошади попадут в капканы, а стражники ослепнут и оглохнут, мы одновременно нанесем свой первый удар. Наша главная цель – стрелки и маги противника. Лучниками займется отряд «зеленых», а чародеями – «синих». Я каждому укажу его цель...

– А желтым чего делать? – вмешался Джак.

– Ждать сигнала и не высыватьсь, как и «красным». Нанеся

первый удар, «зеленые» и «синие» должны укрыться, чтобы избежать ответной атаки и выманить врага подальше от повозок, прямо ко второй линии ловушек. А когда противник угодит в западню, в бой вступят «красные»...

Атаман вовсе не стремился к тому, чтобы разбойники запомнили его план – достаточно будет того, чтобы они подчинялись приказам. А уж у него уже наготове все необходимые скрипты, которые будут срабатывать в правильное время, и отправлять команды кому нужно.

– ...в точности по моей команде – всем ясно? – наконец, закончил он свою речь.

– Ты же понимаешь, атаман, что без моего участия весь твой план и клыка ломаного не стоит?

Шардон оглянулся. Позади него стоял колдун и ухмылялся.

– Давно подслушиваешь?

– Достаточно... Может, твой план и не плох, атаман, да вот только против нас будут обученные гномы в зачарованных доспехах, а не обычная стража да наемники. Без магии тут никак.

– Верно. Потому я и раздал всем свитки и амулеты.

– Этого мало, – орк покачал головой, и костяные бусы на его шее неприятно зашелестили, – Но я могу тебе помочь, атаман... Если мы сойдемся в цене...

– Слышишь, ты, жаба-переросток, – не выдержал Де Жулье, – Одно ведь дело делаем!

Колдун щелкнул пальцами, и шулер умолк. Точнее, рот его по-прежнему открывался, вот только звука больше не было.

– И какова твоя цена?

– Десятая часть добычи... – орк помолчал и добавил, – и ты снимешь запрет предыдущего атамана на азартные игры.

– Десятая часть только от этой операции? – уточнил Шардон.

– Ну, если ты не планируешь дальше пользоваться моими услугами... – Иклод неопределенно пожал плечами, укрытыми пятнистой шкурой какого-то хищного зверя.

– А запрета они все равно не слышатся и играют. Я своими

глазами видел.

– Не для них. Для меня.

– Не делай этого, атаман, – взмолился вдруг Де Жулье, – Он ведь нас всех без сапог оставит! Ему со своей магией нас обыграть – все одно, что у спящего ребенка конфету отнять!

– Так вы с ним не играйте. Вас же никто и не заставляет против колдуна за стол садиться.

При этих его словах шулер вздрогнул, а тонкие зеленые губы Иклода растянулись в зловещей ухмылке...

– Только ты сперва скажи, чем нам можешь помочь?

– Дам по три свитка «Неудержимой чихотки» каждому. Зелье «Скорости» и наложу чары, защищающие от отвода глаз и комариного писка.

– Всем, включая меня?

– Включая тебя, – согласился орк.

– По рукам!

Военный Искусственный Интеллект никогда не вел переговоры с шантажистами, и не имел дел с вымогателями. Но у него были вполне четкие инструкции насчет переговоров с террористами, для борьбы с которыми он в первую очередь и создавался.

Так что это рукопожатие решило не только исход всей операции, но и судьбу нахального и жадного колдуна, вздумавшего диктовать свои условия атаману.

Как бы там ни было, но Иклод все сделал в лучшем виде: и морок навел, и взрывающиеся шумовые руны поставил на дороге, и выдал обещанные зелья со свитками. Жаль только, что исцеляющей и боевой магией он совершенно не владел, и был совершенно бесполезен во время боя и после него.

Но и без участия колдуна нападение на конвой прошло вполне успешно. Не идеально, и даже не прекрасно, но все же почти 55% от максимально возможной награды и опыта банде атамана Бородатого удалось вынести, ценою жизни всего одного бойца и полусотни раненых.

Заскриптованный «командный пункт» показал себя отлично.

Специальные скрипты через лог боя отслеживали состояние каждого члена банды и реагировали, отдавая приказы по ситуации: отступить, принять целебное зелье, использовать свиток, искать укрытие, поспешить на помочь менее удачливым товарищам и так далее.

Конечно, приказов Шардона разбойники слушались далеко не всегда, то ли просто не замечая их в горячке боя, то ли не особо доверяя новому атаману и его искусству полководца. Собственно, именно так и погиб Патлатый, а Гриня и Джак оказались тяжело ранены. И целых 45% потенциальной добычи осталось нетронутыми в сундуках да окованных железом телегах.

Почти все трофеи были сняты с тел убитых охранников да караванщиков, ну и кое-чем удалось поживиться в загоревшейся первой телеге.

Но все равно, это оказалось самое успешное нападение на караван гномов за все время его существования – много раз пытались местные шайки попробовать эту «железную змею» на вкус, но каждый раз обламывали зубы.

Об успехи налета говорила и динамика отношения. Все члены шайки зауважали своего нового атамана на 15-35% сильнее, и некоторые явно начали его побаиваться. Вырос уровень страха у караванщиков и поселений. А вот четыре другие криминальные группировки отреагировали по-разному.

Члены **шайки Урук-Хая** и **банды Ржавого** явно прониклись симпатией и уважением к своим удачливым «коллегам», а вот в глазах **группировки Танцующего Пака**, напротив, Шардон сильно потерял по обеим параметрам.

– А как я его, а? Топором прямо по шее – ррраз!

– Мои топором!

– Да если бы не мои ножи, вас бы обоих тот коротышка своим бердышом и порешил бы.

– Слыши ты, в натуре, да тебя из кустов не видать было!

– Так я оттуда ножи и метал – все как наш славный атаман велел, не высовываясь...

По дороге домой разбойники бурно обсуждали налет. Точнее, управляемые ИскИнами «неписи» имитировали бурное обсуждение,

на самом деле обмениваясь друг с другом информацией, фрагментами логов и прочими данными, которые позволили бы им улучшить свою тактику боя и поменять приоритетность прокачки и использования некоторых умений, которые оказались особенно эффективны или наоборот, слишком бесполезными.

Конечно, все это делалось на самом примитивном уровне – ни к чему ботам стартовой локации проявлять чудеса сообразительности, но все же, сегодняшняя операция явно пошла на пользу членам банды Шардона.

Дорога к излучине, подготовка места, ожидание, сама битва и обратный путь заняли в итоге почти сутки. В результате общак пополнился на 13 000 золотых, да и каждый разбойник получил свою долю. Если верить записям предыдущего атамана – в 2,42 раза больше средней за последние 10 налетов. Так что никто не остался в накладе – даже погибший Патлатый. Этот момент Шардон отметил специально, установив «посмертную компенсацию» в половину от минимальной добычи плюс все то, что успел награбить сам погибший в бою разбойник.

На подступах к лагерю их уже встречали вернувшиеся «второй волны», включая братьев Картавых.

– Смотрю, новый атаман без дела не сидит, – ухмыльнулся Старший К.

– Сколько на этот даз отпдалил на убой? – поддержал его второй.

– Пасть закрой, – прикрикнул Угрюмый, – мы гномий обоз взяли, как спящих детей!

– И всего один жмур, в натуре.

– Да какой там жмур? Это же Патлатый, он сам один против троих вышел... – дружно вступились за своего нового атамана разбойники.

– Слыхал, Малой? – Старший К. повернулся к брату.

– Так я сгазу сказал, что эта гыжая падла нас спецом к костлявой отпгавила...

– Не дыжая, а бододатая, – поправил его второй.

– Один хген, кончать его надо.

Оба брата резко выбросили вперед руки, и из их ладоней прямо в сторону Шардона вылетела стальная смерть в виде двух пар смазанных ядом метательных ножей.

От первой пары клинков Шардон увернулся, а вот вторая...

Получено 12 урона (физический). Получено 6 урона (яд).

Получено 14 урона (физический). Получено 7 урона (яд).

Шардон > Железноголовый: Приказ! Прикрыть атамана!

Шардон > Джак Три-кармана: Приказ! Дать «Зелье лечения» атаману!

Шардон > Иклод: Приказ! Морок на атамана!

Шардон > Бизон: Приказ! Агрить на себя тех, кто атакует атамана!

Шардон: Приказ: Найти ближайшее укрытие!

Шардон: Приказ: Выпить «Зелье лечения»!

Шардон: Приказ: Съесть «Глюцену зеленую»!

Смертельно раненый Шардон едва успел выпить исцеляющее зелье и сжевать пучок травы, снимающей эффект «Отравления», а оба брата уже были обезоружены и связаны.

Набор командных скриптов, которые атаман так и не отключил после боя, продолжал управлять его бойцами и те, действуя быстро и слаженно, перегруппировались прикрыли самого трактирщика и разобрались с источником угрозы. Сказывался и полученный боевой опыт, и заметно возросшее доверие и уважение к командиру.

– Слыши, атаман. Может их того – порешить, и дело с концом? – предложил Угрюмый, который когда-то и сам был настроен против рыжебородого трактирщика, но смерть вкупе с сильным ростом Страха и Уважения ему явно пошли на пользу.

Шардон задумался.

Братья Картаевые уже погибли, то есть прошли через процедуру обнуления памяти. Но по-прежнему пытались прикончить своего нового атамана, а значит, эта модель поведения была в них заложена

разработчиками изначально.

– Не поможет, – покачал он головой.

Но с другой стороны, он лично «разжаловал» Кривого в рядовые разбойники и занял его место. А перед этим проделал то же самое со старостой Заповедника Кхара, а значит, какой-то шанс приструнить «конкурентов» у него был.

Вы исключили из банды персонажа Старший Картаый.

Вы исключили из банды персонажа Младший Картаый.

Количество членов банды: 13 из 15.

– Убить их. Обоих, – приказал атаман, и его люди охотно исполнили эту команду.

Вы создали объявление о найме.

Текст объявления: «Требуются молодые перспективные воры в банду атамана Рыжая Борода. Уровень от 10, специализации убийца и грабитель».

Количество вакансий: 2.

Если он все просчитал правильно, то лишившись членства в банде, братья Картаевые станут свободными ворами изначальных уровней и со стартовыми характеристиками и сценариями, как это случилось с бывшим атаманом Кривым, а ныне – разбойником Кирдаком. Он даже пару уровней потерял после очередного своего «возвращения», зато вернул глаз.

– Эти шестерки мне никогда не нравились, – сплюнул Угрюмый на тела.

– В честь нашей славной победы объявляю вечер веселья и пьянства! – объявил Шардон.

– А проставляться кто будет? – ухмыльнулся Правая Рука, – Твои друзья бессмертные, которые нынче трактиром заправляют? Так в Заповеднике нас стражашибко не любит после той заварушки...

– Пока нас с вами не было, моя походная пивоварня приготовила три бочонка отменного Благословенного и Каракуна...

Пока 95% вычислительных ресурсов, выделенных системой военному ИскИну, занимались проработкой предстоящей операции и созданием командных скриптов, на оставшиеся 5% сам Шардон неторопливо настраивал, заряжал, чинил и запускал Походную Пивоварню. Установил он ее в потайной комнате своей хижины.

– Слыхали? Атаман угощает! – радостно заревел Угрюмый, и его вопль подхватили остальные разбойники.

Трактирщик – а в данный момент приоритетной стала именно эта модель поведения – попытался им возразить, но его уже никто не слушал.

– А ну тихо, шестерки беспонтовые и шавки позаборные! – рявкнул он, – Опять забыли про субординацию? Забыли, благодаря кому бородатых на перо подняли и их добро хапнули?

Радостные крики смолкли, но Шардон отметил прирост Уважения.

– Нужно еще один вопрос решить. Не только Картавые на меня зуб точили.

Он повернулся к колдуна.

– Мана у тебя на нуле, так что в жабу ты меня превратить не сможешь. И невидимкой из оцепления выбраться – тоже.

– Без колдуна вам тут не выстоять. Ни против зверья, ни на дело пойти, ни от ищеек гвардейских не укрыться, – спокойно заметил орк, – Или сам возьмешься за книгу и посох?

– Новых наберу. По объявлению.

– Кого?! Кто захочет жить среди лесов и болот, кормить комаров да лечить прыщи и насморк у этих, – колдун брезгливо поморщился и кивнул на окруживших его разбойников.

– Моя захочет! – раздался вдруг звонкий уверенный голос.

Головорезы расступились, и в круг вошел невысокий гоблин, на поясе которого висел длинный меч, а в руке он сжимал кривой деревянный посох черного цвета.

– Теперь моя будет тут великий колдун.

— Ты? — впервые за все время своего виртуального существования военный ИскИн использовал анимацию сильнейшего удивления.

Над головой новоприбывшего горела надпись:

Шныга (НИП). Гоблин, заклинатель духов 12-го уровня.

Глава 9. Конкуренция

Да уж, тут было чему удивиться. Всего за сутки ушедший неизвестно куда гоблин не только получил новый уровень, но и сменил свой основной класс, да еще и получил специализацию.

Вот только это не простой гоблин.

Во-первых, это «любимчик» и «эксперимент» самого Шардона, за которым с нескрываемым интересом наблюдали Дети Корвина, и они с большим азартом взялись помочь коротышке. Подобрали ему экипировку, прогнали по квестам и помогли выполнить особое задание, сделавшее Шныгу учеником великого шамана Кхара.

Для чего ему нужно было упокоить 20 бродячих тел и 20 неприкаянных душ. При помощи своего Меча Света и отряда бессмертных, отважный «падаван» легко справился с задачей всего за пару проходов Шахт и местного кладбища, битком набитых нежитью телесной и бестелесной.

Во-вторых, Шныга был создан по тому же шаблону, что и нынешний «обновленный» Кхар, некогда и сам бывший точно таким же простым стражником по имени Шмыга. Которого трактирщик Шардон точно так же сделал своим телохранителем и старательно развивал его, делая упор на рост Интеллекта.

Можно сказать, что они были родственными «душами», и управляющий шаманом Кхаром искусственный интеллект пошел навстречу гоблину, который мечтал получить ум и знания.

Сделал его своим учеником.

И Шныга преобразился. Получил новый класс и специализацию, сменил распределение параметров и даже обзавелся новым персональным сценарием. Он стал умнее и... увереннее в себе. Заклинатель духов — это аналог класса некроманта, и уж при таком-то роде занятий нет места глупым страхам.

— Значит, говоришь, хочешь стать нашим новым колдуном? — Правая Рука ухмыльнулся, — Ну так покажи, чего стоишь! Прикончи этого заносчивого Иклода.

— Убей! Убей! Убей! — дружно принялись выкрикивать

остальные разбойники, которым предложение явно пришлось по вкусу.

Шныга оглянулся на Шардона, своего хозяина и покровителя. Но в глазах рыжего атамана он не увидел ни сочувствия, ни жалости – разве лишь что-то, отдаленно похожее на любопытство. Впрочем, свежеиспеченный заклинатель и не искал там жалости. И в его собственных глазах не было ни мольбы ни страха.

– Твоя готов драться, жабий колдун? — повернулся Шныга к своему противнику.

— Я совсем пустой после боя, – развел тот руками.

— Твоя на. Пей и дерись!

На ладони гоблина появилась склянка с голубоватой жидкостью -- Зелье Маны.

– Чтобы ты меня ударил, едва я подойду поближе? – ухмыльнулся подозрительный Иклод.

– Шныга – храбрый падаван. Падаван всегда драться честно.

И пузырек с маной полетел прямо к раскрывшему от удивления рот колдуну.

Но он быстро пришел в себя и схватил парящее в воздухе зелье, одновременно срывая с шеи какое-то ожерелье и швыряя его в сторону Шныги. Заклинатель ловко принял украшение на посох, который вдруг оказался обвит не бусами, а самой настоящей змеей.

Но гоблин лишь тряхнул посохом и что-то выкрикнул. И с кончиков его пальцев сорвалась короткая молния, превращая ядовитую гадину в опадающие клубы сизого дыма.

Тем временем, орк успел восстановить ману, и в сторону заклинателя полетели ослепительно яркие искры. Шныга выхватил светящийся меч, и блокировал магическую атаку клинком. Созданные противником жалящие снаряды бессильно развеялись, но один из них все же угодил коротышке в грудь.

Тот вскрикнул, и полоска его здоровья заметно сократилась, а меч и посох выпали из разжавшихся рук.

Яростно рыча, Иклод бросился вперед, массой всего своего тела сбивая гоблина с ног и швыряя его в траву. Уселся сверху, и град

ударов обрушился на голову заклинателя, которому только и оставалось, что закрываться руками. Полоска здоровья Шныги медленно, но неуклонно сокращалась.

– Бей! Бей! Бей! – орали разбойники, и было непонятно, за кого они болеют.

Из рук в руки переходило золото и другие ценности, совсем недавно отнятые у гномов, и делались ставки, причем явно не в пользу тщедушного гоблина.

Но тот и не думал сдаваться. Он вытянул руку в сторону, и в его ладонь тут же прыгнул Меч Света, лежавший в паре шагов от дерущихся. Быстрый взмах светящегося клинка – и окровавленный колдун с воплем ярости отскакивает в сторону, что-то бормоча себе под нос.

Его фигура начала медленно растворяться в воздухе, но тут прямо в грудь Иклода ударили пучок коротких молний, вытянувшихся из пальцев Шныги.

Это было не боевое заклинание, а обычное «Развеивание чар», и оно не могло нанести никакого урона противнику. Зато очень эффектно выглядело со стороны и сняло с орка маскировку.

Молнии пропали, и гоблин вытянул вперед правую руку, словно сжимая пальцами что-то невидимое. Иклюд тут же схватился за горло, захрипел и начал медленно подниматься в воздух.

Это была «Рука призрака» – невидимый манипулятор, при помощи которого Шныга мог совершать простейшие действия на расстоянии до 5 метров: дернуть рычаг, поднять предмет или слегка придушить какого-нибудь зарвавшегося колдуна.

Капюшон балахона упал с головы зеленокожего заклинателя, освобождая оттопыренные уши. Полоска маны над его головой была почти пуста, а противник и не думал умирать – призрачная рука просто удерживала его на весу, но не наносила никакого урона.

– Ядрена кочерыжка! – произнесла пустота рядом с Шардоном, – Да это же круче «Звездных Войн»!

– Кажется, наш падаван возмужал и превратился в настоящего джедая, – отозвался пень в паре шагов от места, где раздался первый голос.

– Шныга, да кончай ты уже этого придурка.

– И да пребудет с тобой Сила! – пень рассмеялся голосом Тактиуса.

Гоблин шагнул вперед, и Меч Света ударил точно в сердце колдуна, уводя его полоску здоровья в серую зону – виртуальная жизнь бывшего мага шайки атамана Кривого оборвалась. А его цифровая «душа» отправилась во временное хранилище базы данных, к остальным копиям убитых «неписей», ожидающих своей очереди на возвращение.

Вы исключили из банды персонажа колдун Иклод.

Количество членов банды: 12 из 15.

Вы приняли в банду персонажа заклинатель Шныга (12 урв.).

Количество членов банды: 13 из 15.

Воздух вокруг Шардона задрожал, и начали проявляться фигуры бессмертных, до этого времени скрываемых мороком: Тактиус, Зеленкин, Ухорез и Шэдоу.

– Привет, Борода, принимай пополнение! – радостно улыбнулся ему Ухорез.

– В моей банде есть место только для двоих бойцов, – отозвался атаман.

– Да нет же, мы не про себя, а про этого юного джедая, – Тактиус махнул в сторону Шныги, – Пришло с ним немного поработать, но результат ты сам видел. Нравится?

– Он стал магом, – кивнул Шардон.

– Шныга теперьшибко умный, – хвастливо заявил гоблин, поднимая валяющийся посох, – Шныга теперь всякие колдунства умеет делать!

Заявление, конечно, было слишком громким.

Помимо «Призрачной руки» и «Развеивания», Шныга знал всего пару заклинаний: он мог вызывать малого духа и обращать в бегство слабую нежить – на «всякие колдунства» эти умения явно не тянули.

Но при должном старании из малыша мог вырасти довольно сильный некромант. Да и уже изученные умения Стражника у него все еще оставались.

По рукам разбойников снова пошли гулять монеты и разные предметы – мало кто ставил на победу гоблина, и теперь они стали существенно богаче.

– Ладно, ушастую пропажу твою мы вернули, шоу посмотрели, убедились, что у тебя все в порядке – пора нам возвращаться. Ты бы тоже в гости заглядывал, – похлопал Тактикус атамана по плечу.

– А вот я, пожалуй, ненадолго задержусь, – усмехнулся Ухорез, – дело у меня к тебе есть, атаман. Гномий обоз, это ведь твоих рук дело?

– Это была операция моего отряда, – врать Шардон еще не научился, да и не видел сейчас в этом никакой необходимости.

– Отлично! Ребята, я вам потом отпишусь, как все прошло...

Орк махнул друзьям рукой на прощание и зашагал следом за разбойниками, которые возвращались в лагерь, обсуждая только что разыгравшееся на их глазах сражение двух магов.

Шныга семенил рядом с Шардоном, хвастливо рассказывая о своих приключениях.

– Эй, подождите! – их нагнал Зеленкин и сунул в руки гоблина клочок бумаги, – Вот, держи, это тебе подарок от клана. Как доберешься до города, найди этого человека и покажи ему...

Бессмертный убежал, а Шныга сунул записку Шардону.

– Моя все равно читать не умеет, – смущенно пробормотал «страж, джедай и заклинатель».

Пометка: Изучить новые возможности объекта эксперимента №3 в рамках Директивы 83. Изменить параметры эксперимента исходя из полученных данных.

Атаман прочитал записку. Сунул руку в сумку и протянул гоблину книгу:

– Держи.

Это был «Учебник по Каллиграфии», одна из трех книг, подаренных ему бессмертными в качестве компенсации за его долю «Пивного Барона». Этот учебник открывал группу умений, отвечающих за копирование магических свитков. Ну и, разумеется, учили читать и писать.

Пометка №2: Выдать Шныге для копирования свитки, полученные от Иклода, когда он овладеет навыком на достаточном уровне.

Пометка №3: Раздобыть для Пивоварни рецепты, усиливающие боевые и защитные характеристики членов отряда.

– Ну что? – поинтересовался он у гоблина.

– Шныга теперь читать умеет! – похвастался тот.

– И что в бумажке написано?

– Это – рекомендательное письмо! К магу и наставнику, некроманту Аараму Бледному!..

* * *

Вернувшись в лагерь, Шардон выполнил свое обещание – выставил два бочонка свежесваренного пива. И, пока разбойники предавались грехам пьянства и азартных игр, внимательно расспросил Шныгу о его параметрах, умениях и проверил качество экипировки. Все данные внес в свою базу и даже несколько раз прогнал его через симуляцию «Чемпиона Арены».

Даже в теории причудливая смесь стражника и заклинателя оказалась весьма недурна, поэтому в записях атамана появилась очередная пометка:

«Провести несколько тренировочных боев с участием Шныги».

В дверь робко постучали, и в щель просунул голову Гриня:

– Господин атаман, тут к вам... пришли...

Шардон ожидал, что это наконец-то Ухорез решился сообщить, что у него к нему за дело, но вошедший в хижину оказался «неписем»

и трактирщик видел его впервые.

– Можно! – скорее не спросил, а уверенно заявил он, чеканя шаг и подходя к столу, за которым сидел трактирщик, вносивший поправки в Дневник Атамана.

– Ты кто такой и по какому вопросу?

– Так этого... в натуре... малява тут у меня для тебя, Борода.

– Меня зовут Шардон. Атаман Шардон. От кого малява?

– Так ты этого... Читай, в натуре. Грамоте-то обучен? – рыжий громила ухмыльнулся.

«Короче, Борода, предлагаю тебе мировую. Делить нам с тобой нечего, глотки друг другу грызть незачем, да и нам, рыжим, нужно держаться вместе, а не то эти крысы схарчат и не подавятся – зуб даю».

Ат. Ржавый

– От Ржавого?

– Ну так... От кого же еще?

– А на словах что передать велел?

– Велел, конечно, велел передать. Вот я и того, передаю, в натуре...

На стол лег увесистый мешочек, внешний вид которого говорил о том, что внутри никак не меньше десяти тысяч золотом – почти недельная выручка «Пивного Барона», если брать долю самого Шардона.

Рядом с ним – золотой браслет и глиняная свистулька.

– В знак, так сказать, уважение и этого... того самого... искренности, в натуре, – путаясь, неуверенно пробормотал переговорщик, пятясь назад.

В двери он столкнулся с другим головорезом, бросил на него злобный взгляд и вышел.

Второй визитер, как ни странно, тоже не был знаком Шардону.

– Кто-нибудь вообще стоит на страже? – крикнул он Грине.

– Был один, да весь сплыл, – ухмыльнулся незваный гость.

– Что ты имеешь в виду?

– Да порешил я его. Можешь считать это предупреждением, Борода.

– А ты кто такой?

– Посланник.

– Кто тебя послал и куда?

– Тут все сказано...

На стол перед атаманом лег еще один листок бумаги.

– А на словах что велено передать?

– Скорее уж на жестах! – хамоватый гость противно рассмеялся и вонзил в стол кинжал, пригвоздив им послание к столу.

– Шныга, взять его!

Не особо заморачиваясь над способами выполнения приказа, гоблин просто попытался схватить нахала за руку, но тот с легкостью вывернулся, отвесил шутливый поклон и в два прыжка оказался у двери...

Которая тут же захлопнулась перед самым его носом, перекрывая путь к отступлению – «Призрачная рука» заклинателя сработала, как положено.

– Ишь ты, резвый какой... Ничего, и не таких обламывали, – снова ухмыльнулся визитер, что-то бросил себе под ноги и растворился в клубах густого дыма.

Шныга и Шардон вынужденно закашлялись, получив соответствующий дебаф.

А когда дым развеялся, наглеца уже и след простыл.

Второе письмо оказалось ничем иным, как ультиматумом. В грубой форме и ярких образах Танцующий Пак обрисовал Шардону, что ждет атамана лично и всю его шайку, если он откажется присоединиться к банде Пака. Точнее, стать ее частью под умелым и опытным руководством самого атамана Пака.

Окровавленный кинжал, оставленный посланником, и которым был убит стоявший на вышке охранник, служил доказательством решительности и возможностей головорезов сурогатного главаря.

Снаружи раздался характерный шум битвы: лязг оружия и крики раненых.

– Господин атаман, господин атаман! – без спросу ворвался в комнату Гриня, – Там этого... наших мочат!

– Что? – не сразу понял Шардон, запутавшийся в словарях, – Зачем их кто-то поливает?

– Слышишь, Барон, похоже, у тебя там проблемы.

Следом за парнишкой в хижину ввалился широко улыбающийся Ухорез с обнаженным мечом.

– Проблемы?

– Какие-то левые разбойники твоих головорезов убивают.

– Гриня?

– Война, господин атаман, как пить дать война! Это люди Урук-Хая и Лютого, человек двадцать из леса высыпали, и сразу наших на перо взяли. Режут всех без разбору...

– Слушай, Шардон, я понимаю, что сейчас не время, но не попадался, случайно, тебе и твоим людям вот такой сундук, а? – бессмертный скинул трактирщику картинку, – А то мало ли, как оно сейчас обернется... Извини за пессимизм.

– Первый раз вижу.

– А полено такое... странное, говорящее – не находил никто?

Ответ атамана утонул в жутком грохоте. Судя по отметкам на миникарте, в его лагере стало на одну Вышку меньше. День первой победы банды Шардона стал и первым же днем масштабной криминальной войны сразу между тремя местными шайками разбойников.

* * *

– Ну и что это было?

Убедившись, что дети встретились с родителями, Михаил поднял аэрокар в небо и вопросительно посмотрел на Ларису. Сами

они, по понятным причинам, знакомиться с «замечательной мамой Риммой» и ее супругом отказались, а просто высадили ребят в сотне метров от машины их родителей, неподалеку от торгового центра.

– Ты о чем?

– И не стыдно тебе? Она ведь еще совсем ребенок!

– Слушай, Сумракс, я вообще не понимаю о чем ты.

– Да я про эту всю фигню с якобы чтением мыслей.

– Ты сам хоть понимаешь, что сейчас сказал? Какие мысли, ты о чем?

– То есть ты ее не подговаривала? Ну, про мороженое и... и про все остальное...

– Глупости какие. Зачем мне это?

– Ну, мало ли... Может, это такая провокация была.

– Погоди... То есть ты что, действительно хотел?!

Девушка прикрыла рот ладонью, чтобы не рассмеяться, и засиялась румянцем. Остаток пути они проделали молча, каждый думая о своем...

Глава 10. Конfrontация

Шардон изучил список членов банды. Трое погибших и половина — раненых. И, тем не менее, оборона кое-как держится. Но, скорее, благодаря бонусам от лагеря и более выгодному расположению защищающихся, чем персональной доблести и воинскому искусству.

Атаман выскочил из хижины. Следом за ним — Шныга и Ухорез, оба наготове и с оружием наперевес.

И тут же начали работать командные скрипты, автоматически отыскав в текущей локации объекты для взаимодействия.

Шардон > Железноголовый: Приказ! В укрытие!

Шардон > Правая Рука: Приказ! Использовать «Зелье Лечения»!

...

В приваты один за другим полетели приказы: раненые бойцы восстанавливали здоровье, лишившиеся сил — энергию и так далее. Грабители отвлекали на себя внимание, убийцы вырезали стрелков и магов, взломщики и воры быстро «усеивали» территорию лагеря ловушками и сигнальными рунами.

Каждый смертельно раненый противник тут же помечался, как приоритетная цель, и даже целители уже не могли спасти его от неминуемой гибели под дружной атакой людей Шардона. Которые начали действовать хитрее, эффективнее и более слаженно.

Сам атаман в схватку не вступал. Но не потому, что боялся за свою виртуальную шкуру, а потому что рядом с ним неотлучно находились Шныга и Ухорез, никого к нему не подпускавшие.

Бессмертный перешел в режим «берсерка» и яростно размахивал двумя топорами, которыми одновременно и отбивался от вражеских атак, и рубился налево и направо. Сам он при этом был лишен любой другой защиты, так что периодически игроку приходилось прикладываться к исцеляющим зельям. Впрочем, такая уж была особенность выбранного им класса.

Шныга призвал двух призраков, а сам сражался Мечом Света, используя заученные еще во времена его «прошлой жизни» в качестве стража умения.

Выпады, хитрые восьмерки, отскоки, уход в глухую защиту – все это сопровождалось редкими пучками безобидных молний, при помощи которых он ослеплял врагов, да крепким хватом «Призрачной руки». Незримый манипулятор гоблин умело использовал, чтобы опрокидывать противников на землю, хватая их за ноги. Правда, срабатывал этот трюк только против самых слабых и неуклюжих нападающих, которых становилось все меньше и меньше.

Но вот, схватка закончилась.

Шестеро погибших, трое раненых, уничтоженные Ворота, сломанные Вышка и Арена — такой оказалась цена второй победы, одержанной бандой Шардона в этот день. Пока карманники умело обирали трупы и подсчитывали трофеи, остальные залечивали раны телесные и душевные халявным пивом – пришлось таки атаману выставить и третий бочонок бесплатно.

– Славная была драка! – Ухорез пнул ближайшее тело, — Я аж два раза вспотел!

Конечно, он храбрился — бессмертный трижды оказывался на краю гибели, и только вмешательство атамана или Шныги спасали его, позволяя вовремя исцелиться и восстановить силы при помощи зелий или умений.

– Это точно! — раздался знакомый голос откуда-то сзади и... сверху?!

Выжившие обернулись.

На крыше хижины атамана сидел посланник Танцующего Пака и беззаботно доедал куриную ножку, запивая из стоящей рядом кружки с пивом.

-- Давно я так не веселился! Думал, что вас тут всех до единого прирежут.

– Снять его? – спокойно поинтересовался у Шардона бессмертный, – У меня как раз один свиток «Огненного Шара» остался в быстром доступе.

– Эй там, внизу, только без шуточек! Я этот, как его...

парламентер, во!

– Почему ты не ушел?

– Так ведь эти все вокруг оцепили – и мыши не выскользнуть. Да и когда еще удастся на такое со стороны глянуть, за свою шкуру не опасаясь?

– Это Хамелеон, правая рука Пака, – подошел к Шардону однорукий помощник, – Лучший лазутчик и карманник во всех Лесах.

– Он самый. Привет, коллега, – ухмыльнулся тот, – Ну что, атаман. Я так понимаю, что особого смысла давать тебе время на раздумье больше нет? Людей у тебя осталось немного, даскоро Лютый с Урук-Хаем новых бойцов по твою голову пришлют. Вам одним не выстоять.

– Не выстоять, – согласился Шардон.

– Твое решение, Борода? Присоединяешься к банде Танцующего, или нам тоже к вам «в гости» наведаться? – парламентер встал и театрально обвел рукой вокруг, указывая на поле боя.

– Мне нужно три дня на размышления.

– У тебя нет трех дней, атаман, – покачал головой Хамелеон, – Нам нужны бойцы и твой лагерь, а не трупы и руины.

– Я не веду переговоры с террористами.

– Но-но! Такими словами меня даже выжившая из ума болотная ведьма не обзывала! Кстати, а что это значит, «террорист»?

– Два дня.

– День.

– Два дня.

– День.

– Два дня.

– День...

– Да вы издеваетесь что ли? – вспылил, не выдержав, Ухорез.

Он понял, что два бота, не знающие усталости и твердо стоящие на своем, могут продолжать так еще очень долго.

Из его раскрытой ладони вырвался огненный снаряд и полетел в сторону упрямого лазутчика, быстро увеличиваясь в размерах. Наконец, Огненный Шар ударил прямо в хорошо заметную на фоне ясного неба мишень и взорвался, снося Хамелеону три четверти здоровья.

– Я этого так не...

Чего он и кому там «этого так не», осталось неизвестным – тренякнула тетива, и сразу две стрелы ударили в парламентера, добивая его.

– Теперь у нас всего один день, – тяжело вздохнул Правая Рука, – И вряд ли Танцующий Пак будет настроен на мирные переговоры после такого.

Шардон молча изучал карту. Грабители не были привязаны к каким-то конкретным поселениям, и местом, где они возрождались после смерти, обычно была какая-нибудь неприметная полянка или хижина рядом с укрытием его последней банды.

Причем, разбойничьи шайки могли кочевать, разбивая лагерь где-нибудь в новом месте, и там же поблизости появлялась новая точка возрождения. Или возвращения, как называли ее «неписи».

– Мы можем выиграть около двух дней, – наконец, оторвался от карты Шардон, – Только нужна твоя помощь, бессмертный.

– Хочешь попросить у Детей Корвина бойцов?

– Нет, справимся своими силами. Но ты поможешь выиграть нам время.

– А взамен?

– А взамен я расскажу тебе про странное говорящее бревно... И мне нужен ваш волшебный торговец, чтобы купить пару рецептов на Аукционе.

– Хорошо. Слушай, а вы еще собираетесь воевать с этими? А то мне всего три десятка разбойников осталось убить до одного симпатичного достижения.

Ухорез был в своем репертуаре – все время он проводил в погоне за местами в различных топах и за всеми ачивками, которые только можно получить.

– Я был бы рад решить вопрос мирно, но вероятность успеха менее двенадцати процентов.

– И что думаешь делать?

– Следовать советам великих полководцев.

– Ну-ну. Посмотрим, какой из тебя выйдет великий атаман.

– Сарказм, – в точности определил Шардон.

– Так что ты там сказал насчет говорящего полена?

– Утром – деньги, вечером – поленья.

– Вижу, у великих комбинаторов ты тоже учишься, – бессмертный рассмеялся, – Ладно, я понял. Ты хочешь, чтобы я прирезал этого горе-парламентера на точке возрождения и выиграл вам время?

– Да. Могу отметить, что твой интеллект очень развит для представителя воинского класса.

– Это сарказм?

– Это комплимент. Я учусь делать комплименты.

Бессмертный ушел, а Шардон занялся своим «любимым» занятием: сбором статистики, анализом и планированием.

В первую очередь изучением боевого лога.

22 нападающих против 12 членов его шайки, плюс сам Шардон, плюс Ухорез. При этом средний уровень врага был 13.4, а защитников – всего 12.3. Даже проведенная им оптимизация ни за что не помогла бы уравнять шансы, как и бонусы от лагеря.

Но секрет победы оказался прост, и скрывался в первых же строчках лога: люди Лютого и орки Урук-Хая действовали не вместе, а по отдельности. И сталкиваясь друг с другом, тоже вступали в бой. Так что сражение на самом деле шло не между двумя враждующими группами, а между тремя.

«Разделяй и властвуй» – именно об этой мудрости древних говорил атаман Ухорезу.

– Гриня! – кликнул он посыльного.

– Слушаюсь, господин атаман.

– Вот тебе мой приказ. Отнесешь письмо лично в руки Ржавому. На словах передашь, что я согласен с его предложением и вот этот подарок.

Шардон выудил из инвентаря относительно неплохой **Железный меч**, взятый им среди барахла в тайной комнате, и найденный там же **Серебряный Кубок**, на 20% повышающий длительность эффектов от налитых в него напитков. К этим «сокровищам» он прибавил только что сварившийся бочонок Пенного Благословенного.

– Дорогу знаешь?

– А то как же! Атаман Кривой с ним любил в картишки перекинуться, и частенько брал с собой меня или Де Жулье – смотря какой ему был нужен исход игры.

Информацию о любви Ржавого к азартным играм трактирщик прочитал в найденном Дневнике и даже пометил себе на будущее использовать эту слабость рыжего атамана в своих целях. Как оказалось, его предшественник неоднократно проделывал то же самое.

– Стой, – окликнул он уходящего Гриню, – Сперва позови ко мне Патлатого и Бизона.

Два силача заявились к нему одновременно. Самые сильные и выносливые, они с легкой руки... то есть по воле алгоритма оптимизации попали в категорию «танков», и потому пережили нападение конкурентов отдавшись лишь парой легких ранений.

Если кто и сможет выполнить следующее поручение Шардона, то только они – и не потому, что так хороши, а потому что более перспективные кандидаты погибли.

– Ты, – атаман передал бумагу Бизону, – отправишься в лагерь к Лютому. Скажешь, что я хочу с ним пойти на мировую. А ты, – он сунул еще одно письмо в руки второму «почтальону», – пойдешь к Урук-Хаю.

– Порешат нас там, как пить дать, – обреченно вздохнул Патлattyй, поглаживая свою гладкую, словно бильярдный шар голову.

– Выдам тройную посмертную и по бочонку пива. Экипировку можете оставить – верну ее вам после возвращения, если боитесь, что

vas там на перо посадят да обдерут.

Силачи переглянулись.

Молча кивнули друг другу, наверняка что-то обсудив в привате.

И почти одновременно на пол перед ними упали две пары сапог и по мешочку с монетами – самое ценное, что у них было. Сами же разбойники остались босыми, но это их ничуть не смущало.

– Ты уж сбереги наше добро, атаман, – бросили они на прощание, закрывая за собой дверь.

Записки им Шардон передал одинаковые: с предложение мира и сотрудничества, построенного на доверии, уважении и взаимной выгоде. В успех этого мероприятия он не верил и даже не брался рассчитывать вероятность положительного исхода. Но и проигнорировать подобную возможность не мог – игровые сценарии далеко не всегда подчинялись законам логики и математики, в этом он уже давно убедился.

Аналогичное послание Паку должен был передать Ухорез, но после того, как «задержит» парламентера, известие о смерти которого наверняка поставит крест на возможном сотрудничестве и станет объявлением войны. По крайней мере, на месте атамана он поступил бы именно так.

И поступит, если придется.

Но теперь у него есть несколько часов на то, чтобы заняться восстановлением лагеря.

Разрушенная **Вышка** повысала Броню на 2 и Точность дистанционных атак на 4. Ну и позволяла заметить врага издалека – вот только с нападением «конкурентов» это как раз и не сработало. Там тоже имелись специалисты по скрытному передвижению, да и Хамелеон накануне «снял» охранника.

Поэтому в ее восстановлении Шардон не видел никакого смысла.

Как и в **Арене**. Для тренировок она хороша, а вот в реальном бою пользы от нее слишком мало. Куда эффективнее было заставить это пространство бочками с песком или деревянными щитами, превратив его в лабиринт из укрытий.

Прокачиваться эффективнее на квестах и в реальном бою, ну а сбор статистики ему успешно заменили модули расширения,

разработанные бессмертными – значит, и Арена больше не нужна.

Дверь с грохотом распахнулась, и в нее заглянул перепуганный Первая Рука:

– Атаман, там... там...

– Что случилось?

– На нас деревья упали! С неба!

Шардон проверил: все выжившие во время боя разбойники по-прежнему целы. И даже трое парламентеров пока еще живы, хотя Патлатому, судя по полоске его здоровья, пришлось несладко.

– А ты что, раньше такого не видел?

Шардон только что утилизировал остатки ненужных строений, превратив их в древесину, камень и железо – ресурсы для строительства.

– Чтобы дождь из бульжников и бревен? Первый раз такое на моей памяти! И ведь не зашибло никого – это даже не магия, а чудо настоящее!

Из его слов получалось, что Кривой не занимался развитием убежища, или делал это линейно – улучшая имеющиеся постройки, но не разрушая и не меняя их на новые.

– Я занимаюсь благоустройством территории, так что насчет бревен и бульжников не беспокойтесь. Хотя... У нас кто-нибудь лес валить или камень добывать умеет?

– Так ведь через одного, – помощник атамана криво усмехнулся, – У меня вон горное дело аж пятнадцатого уровня развито, да и за топор знаю с какой стороны браться. Судьи с нашим братом не церемонятся –кого в каменоломни, кого на заготовку леса ссылают...

Правая Рука ловко выхватил прямо из воздуха топор, слегка наклонил голову и одним ударом срезал часть трехдневной щетины со своей правой щеки.

– Видал?

– Видал. Значит, будешь бригадиром лесозаготовительной группы. Найди мне такого же умелого шахтера, выдай ему людей с навыком добычи камня, а себе бери дровосеков...

– Эй-эй, – убийца попятился, – Слыши, старшой, мы так не договаривались! Чтобы мы, честные работники ножа и топора до физического труда по доброй воле опускались? Да это же зашквар полный!

– Это приказ!

– Ишь ты, как заговорил, – Правая рука сделал пару шагов назад, по-прежнему сжимая топор в руке, – Прямо как тот легавый, с которым Кривой дела имел.

– Капитан Геллар?

– Он самый. И контракт на твою голову – тоже его рук дело. У тебя же есть дневник бывшего атамана? Там должно быть много чего интересного насчет капитана...

– Спасибо за информацию. Но мне нужно еще двадцать единиц древесины и десять – камня.

– Сделаем. Только по-своему.

– Это как?

– Да как обычно... – помощник пожал плечами, – Грабанем шахтеров да лесорубов. Уж на это-то у нас сил хватит, век воли не видать. Оно и попроще будет, и как раз по нашей профессии.

Пометка: Поискать в Дневнике информацию о взаимоотношениях капитана Геллара и бывшего атамана Кривого.

– Погоди, Рука. Помогу вам людьми. Заодно присмотришься, кто чего стоит – кого к себе в банду возьмем, а от кого лучше избавиться.

Военный ИскИн активировал алгоритм сортировки кандидатов, разработанный им еще в бытность трактирщиком, и внес в него правки: добавил еще несколько критериев, немного оптимизировал и установил совместимость с «Чемпионом Арены».

На его объявление о вакансии было уже 34 отклика.

Шардон отсортировал список, и десять самых подходящих кандидатов прогнал через симуляцию парного боя при помощи «Чемпиона Арены». Двух сильнейших принял в банду на освободившиеся места братьев Картаевых.

Ими оказались Вожык и Пыжик, убийца и разбойник – свою шайку атаман решил усиливать при помощи нацеленных на сражения

классов, а не взломщиками да карманниками, от которых будет мало проку в предстоящей войне.

– Принимай пополнение!

Вы улучшили объект Казарма до 3-го уровня!

Вместимость: 21 человек.

Урон: +3

Броня: +1.

Восстановление: +20%.

Бонус Уважения: +10%

Две трети древесины и все железо ушло на улучшение самого важного объекта в лагере.

На новые вакантные места Шардон принял еще пятерых кандидатов из числа показавших лучшие результаты в симуляции.

– Вот это другое дело! – однорукий одобряюще ухмыльнулся.

– Нам нужны только лучшие. Кто не справится – гони в шею.

– Так может их того? Как Лютый делает?

– Что делает?

– Принимает новичков, ставит их на самую опасную и тяжелую работу. А как они начинают ныть да протестовать – перо им в бок, да лучшего шмональщика на трупы пускает. С трех-четырех шестерок получается пара сапог, какое-нибудь оружие да чутка украшений. Его потому и прозвали Лютым, что режет и своих и чужих без разбору...

– И как на это реагируют его люди?

– Еще больше боятся и уважают – как же еще?

– Я подумаю над твоим предложением. Можешь приступать к выполнению приказа.

Памятка: Убийство молодых членов банды – один из способов повышения Уважения и Страха у остальных подчиненных.

Глава 11. Экспроприация

Итак, Правая Рука с отрядом своих бойцов и свежепризванных на дело наемников отправился в окрестности Заповедника Кхара — терроризировать лесорубов и шахтеров, вымогая у них ресурсы на развитие Лагеря.

Поиск информации по запросу «криминальный бизнес», «нелегальные источники дохода», «грабежи», «организованная преступность», «азартные игры», «незаконная торговля», «нелегальный бизнес»: завершено!

Анализ полученных данных: 12%.

При себе Шардон оставил только Щелкунчика да Шныгу.

Гоблин умел призывать не только призраков, но и духов места, которые водились в каждой локации, включая дома, колодцы и пещеры. Об этом своему ученику поведал Кхар, когда тот потребовал забрать «это шибко-шибко бесполезное умение» и немедленно выдать ему новое, «чтобы больно драться, всех убить и один оставаться».

Втроем они начали обходить весь лагерь и в каждой новой локации, которых здесь оказалось три, заклинатель призывал духа места и устраивал ему допрос с пристрастием: хлестал изгоняющими нежить молниями в третью силы.

В Хижине Главаря жил **Домовой**. Нечто мелкое и мохнатое с противным скрипучим голосом. В обмен на отмену пыток волшебным электричеством, дух пообещал впредь как должно следить за порядком, не отлынивать от работы...

Получено +3 у уровню чистоты!

Шанс потери монет и мелких предметов снижен на 18%.

...и показать тайное место, «где деньги лежат»!

Вы обнаружили Мелкий Тайник!

Вот тут в дело и вступил Щелкунчик, который ловко вскрыл

найденный в стене тайник, обезвредил ловушку и извлек содержимое: 2000 золотых, связку **Зачарованных отмычек** (х3) и **Ядовитое зелье** (х3) для крафта или смазывания лезвия оружия. Деньги тут же пошли в «общак», а остальное атаман прибрал себе.

В Казармах обосновался некий **Хитрый Стукач**, мелкий дух, у которого вместо правой руки оказался деревянный молоточек, а вместо левой – метелка.

— Так вот кто нам ночами в потолок и стены стучит, спать не дает! – озлобился Щелкунчик, доставая из инвентаря зловещего вида **Ржавый кузнеchnый молот...**

Пометка: Узнать у Щелкунчика про молот и его ремесленные навыки.

— Это не я! Нефартом-богом клянусь, не моей руки это дело! То Патлатый стучит. Запрятал куда-то зелье приворотное, да запамятовал. Вот и ищет теперь.

— И куда он его спрятал? – поинтересовался Шардон.

— Так знамо куда, под половицу что под вооон тем корытом.

Щелкунчик двинулся к тайнику, но дух продолжил:

— Токмо нет там уже ничего. Зелье это Три-кармана давно уже съскал и употребил его по назначению. Ну, сам-то я того не видел, но вернулся он в тот день затемно и с довольною рожей...

— А еще какие тайники есть?

— Мне-то почем знать? Мое дело тихонько глядеть да стучать, — пожал плечами дух.

-- Так это ведь не ты стучал, а Патлатый свой тайник ночами ходит и ищет?

— Все так и было, ага. Или Картавый-старший, когда ходил воровской общак искать, атаманом припрятанный. Башмаки у него с каблуками деревянными – вот оно и стучит...

— Все. Понял я, какого рода это Стукач, и как он стучит. Точнее, на кого... У, шестерка позорная! – рявкнул Щелкунчик и влепил затрецину мелкому духу.

Тот отлетел в сторону и заверещал:

– А ну как я про тебя тоже атаману всю правду скажу, а? За тобой тоже грешки водятся, морда ты протокольная!

– Ох, держите меня семеро, а не то я прямо сейчас еще один грех на душу возьму! – заорал взломщик, бросаясь за духом, но того уже и след простыл: его изгнал Шныга.

– Это что же такое получается? – озадаченно почесал макушку разбойник, – Он теперь тебе на нас стучать будет?

– Думаю, что это и есть его основная функция, – согласился Шардон.

Щелкунчик пристально посмотрел на атамана. Нахмурился и перевел взгляд на то место, где пропал дух-стукач. Потом на Шныгу. И молча усмехнулся каким-то своим мыслям.

Третьим призванным существом оказался некий **Смотрящий дух**. Тщедушное существо с длинными и тонкими, напоминающими паучьи лапы, руками, и усеянной глазами огромной головой, из-за этого тоже похожей на паучью.

– Небось, тоже за нами подсматриваешь и стучишь? – сразу же наехал на него взломщик.

– Никак нет! Занимаюсь исключительно поисками потерянного и несу круглосуточную службу на вверенном мне наблюдательном пункте! – бодро отрапортовал дух.

– Тогда ты чего нас о нападении не предупредил, гнида? – прошипел Щелкунчик.

– Кричал я. Только вы меня не слышали.

– Мало кто умеет духов понимать, – подтвердил его слова гоблин, – Шныга умеет, Шныга научился. Шныга совсем умный стал.

– Вот к нему и будешь теперь обращаться в случае чего, понял?

Атаман указал духу на заклинателя, и тот кивнул:

– Как тут не понять. Видал я, чего этот колдун с Домовым сотворил. Доложу все вовремя и честь по чести, даже не сомневайтесь, ваше благородие! – вытянулся тот по струнке.

– Вольно, рядовой, – автоматически отозвался Шардон, используя свои базовые словари.

– Только мне бы Вышку назад вернуть. Тогда я втрое дальше смотреть и слышать смогу...

– Я подумаю над этим.

– Служу атаману Бороде!

Дух пропал, а Шардон повернулся к Щелкунчику.

– Откуда у тебя этот молот?

– Друг подарил... Кузнец он.

– А сам умеешь что-нибудь?

– Ну, только если «что-нибудь» и умею. Только нет у меня ни кузницы, ни помощника толкового – а без этого даже подкову не починить.

– Что за друг?

– Из Взгорка Грымхи. Делает разные инструменты селянам: косы, вилы, плуги... А вот оружием не занимается – там у них с этим делом вообще строго, кому и чего можно ковать...

Пометка: У Щелкунчика есть друг во Взгорке Грымхи. Можно использовать его для переговоров с местным старостой.

Пометка №2: Щелкунчик владеет кузнечным ремеслом.

Анализ данных: 65%.

– А вот и я! Заждались? – веселый голос Ухореза разнесся по округе, – Ого, а где все? Неужели и остальных какие-то отморозки перебили?

Бессмертный стоял посреди лагеря и оглядывался по сторонам.

– Аууу! Эй, Барон, ты хоть пати прими, чтобы я вас найти смог!

Персонаж Ухорез предлагает вам вступить в группу.

Да / Нет

[Да]

– Вот вы где, – игрок зашел в хижину, где сидела троица «неписей», – А что с остальными?

– На дело ушли.

– Хм... А это, случайно, не такое дело, за которое капитан Геллар грозится всю твою шайку на заборе вздернуть? У нас весь клан уже час на ушах стоит – твои головорезы половину вчерашней добычи из шахты вынесли.

– Я приказывал брать только камень. Вы же не добываете камень?

– Все добываем, – угрюмо буркнул бессмертный, – нам теперь все нужно.

Искусственному интеллекту не свойственно любопытство. Зато «живым и тщательно проработанным» игровым персонажем вполне свойственно хамство:

– Слыши ты, зеленый – это нам теперь что, уже и за простые булыжники с вами бодаться придется? – навис над игроком Щелкунчик.

– Скажи спасибо, что я уже сделал достижение на пятьсот разбойников, – смерил тот взломщика презрительным взглядом.

– Я хотел попросить клан о помощи, – подал голос Шардон.

– Решился все же нашими руками с конкурентами разобраться? А я сразу тебе предлагал...

– Мне нужна помощь чтобы вынести лабораторию из «Пивного Барона». И чтобы раздобыть оборудование для кузницы.

– Ого! – бессмертный огляделся, – И ты это все здесь хочешь поставить?

– Я планирую построить две мастерские.

В интерфейсе развития Лагеря нашлась такая возможность. Но, в отличии от функционала, доступного старосте, атаман не мог закупать в них инструменты, оборудование или хоть как-то влиять на специализацию. Фактически, это были просто небольшие лачуги с небольшим бонусом на крафт и с возможностью хранить ресурсы.

Анализ данных: 82%.

– Так-так-так... – бессмертный задумчиво постучал пальцем по кончику носа, – У нас сейчас серьезная запара, каждый человек на счету. Давай вместе прогуляемся до поселка, и я тебе сам помогу и с

лабораторией, и с кузнечными принадлежностями.

– У вас какие-то неприятности?

– Ого, что я слышу? Наш великий пивной Барон научился проявлять сочувствие?

– Меня зовут Шардон. И мне не хотелось бы навлечь на себя проблемы, с которыми не в состоянии справиться целый клан бессмертных.

– Чурбан ты бесчувственный, – вздохнул Ухорез, – Нет, можешь не волноваться – у нас совсем наоборот, сплошные «приятности». Апаем клан до 10-го уровня, получаем замок и выходим на мировую арену! И нам станут доступны клан-рейды, клановые войны, глобальный рейтинг и так далее...

– Вы хотите захватить замок барона Фурье?

– Нет, бессмертные могут захватывать только замки друг друга. Но в войнах кланов можно участвовать только имея собственный замок или тридцатый уровень клана.

– Тогда как вы собираетесь, цитирую, «получаем замок»?

– Восстановить! В Лесах Гоблинов есть развалины старого замка – такие разбросаны по всему миру специально для того, чтобы бессмертные могли их отремонтировать.

– Кем разбросаны?

– Разработчиками... – диалоговый ИсКИн послушно заменил «опасное» словно на разрешенный аналог, – Творцами нашего мира.

– А если я захочу восстановить этот замок?

– Даже не знаю. Теоретически, если ты будешь главой клана десятого уровня, и у тебя окажется достаточно ресурсов и работников нужных профессий, то... – орк умолк и закрыл глаза.

Прошла минута. Две.

Ухорез открыл глаза и покачал головой:

– Нет, не получится. Извини, дружище, но я проверил – за всю историю вашего мира не появилось ни одного нового замка кроме тех, что принадлежат бессмертным. Кстати, я твое поручение выполнил: и парламентера на респе слил, и записку атаману передал.

– Что ответил Танцующий Пак?

– Убил меня, иначе как бы я тут оказался так быстро? Вот, как раз иду с респа. Голыми руками убил, между прочим – у него какой-то редкий билд под рукопашку. Это сойдет за ответ? Думаю, он не хочет заключать с тобой союз.

– Да. Ты прав.

– Так что давай мое говорящее полено. То есть твое говорящее полено.

– Зачем оно тебе?

– Хочу попасть в топ искателей редкостей, а для этого нужно набрать десять тысяч очков, которые даются за нахождение спрятанных по всему миру пасхальных яиц.

– У меня нет пасхальных яиц. У меня только пасхальное полено.

– Это оно и есть – долго объяснять. Просто давай сюда, и я его тебе сразу же верну. И не бойся, не сломаю я твою деревяшку.

В руке Шардона появился обсуждаемый предмет.

– Э-э-э... Это же простое полено? – удивился Ухорез.

– Не совсем.

Атаман уронил деревяшку на пол, и та заверещала:

– Ай! Чего ты дер-р-решился?!

– Говорящее! Значит, то самое!

Бессмертный нагнулся и подобрал полено.

– А что оно еще умеет?

– Только не бр-р-росай меня в нарисованный очаг! – отозвалась деревяшка.

– Конечно-конечно, – успокоил ее Ухорез и тут же с размаху швырнул в камин.

– Зря ты это сде... – начал, было, Шардон, но осекся.

Вместо того, чтобы отскочить и ударить злобного «поленометателя», как это случилось в прошлый раз, полено и не думало никуда лететь.

Точнее, совсем наоборот – оно летало! Нарезало круги вокруг бессмертного, который крутился на месте, не сводя с волшебной деревяшки глаз:

– Ты не говорил, что оно так умеет... – пробормотал он, обращаясь к атаману.

– Я и сам не знал.

– Забавная штуковина, жаль, что бесполезная – ни продать ее, ни в крафте использовать, как и все пасхалки. Ладно, забирай.

– И как я это сделаю?

Полено уже поднялось под потолок, и теперь летало там, вне досягаемости.

– Может, сбить его? Эй, Щелкунчик, ты же умеешь ножи метать? А слабо попасть по этой дурацкой деревяшке?

– Сам дур-р-рак! – тут же отозвалось полено, мягко опускаясь и устраиваясь на плече Шардона, словно... попугай!

Тот схватил его, и снова засунул в инвентарь.

Пометка: Подумать о возможном использовании летающего и говорящего полена.

Пометка №2: Допросить полено. Выяснить, что оно умеет и какими знаниями обладает.

Анализ данных: завершено!

Поиск в «Дневнике Атамана» записей с упоминанием «капитан Геллар»: завершено!

– Так что, идешь со мной в Заповедник, или будешь ждать, пока кто из наших освободится? Или могу отправить твой хлам со следующим караваном, а вы его грабанете.

Ухорез рассмеялся собственной шутке.

– Да, я иду с тобой.

Оставив Щелкунчика за главного, атаман со Шныгой отправился вместе с бессмертным в поселок.

Дорога, как обычно, отняла чуть больше часа – на этот раз им по пути не встретилось ни дикого зверя, ни залетных разбойников, сгенерированных системой.

– Соскучился, небось, по своему трактиру? – ухмыльнулся Ухорез, когда они остановились напротив «Пивного Барона».

– Вижу, вы что-то поменяли?

– Ага. Как раз сейчас заканчиваем ремонт второго обеденного зала. Решили превратить «Барона» в приличный ресторан. Как гостиница или игорный дом он не пользуется спросом, а вот насчет ресторана у Рианны есть пара интересных идей.

– Для представителя класса Охотник у нее довольно высокий уровень интеллекта.

– Ты только не вздумай при ней свой «комpliment» ляпнуть. Ну что, пошли забирать твои вещи?

Внутри действительно полным ходом кипела работа: под присмотром перешептывающихся о чем-то своем Сумракса и Рианны с десяток игроков трудился, что-то перетаскивая, развешивая и перекрашивая.

– Шардончик! – эльфийка бросилась к бывшему трактирщику и повисла у него на шее, – А я по тебе даже немного соскучилась.

– Я тоже очень рад тебя видеть, Рианна, – отозвался он, действуя согласно инструкции по обращению с представителями женского пола.

Девушка удивленно вскинула бровь, не ожидая подобного ответа.

– Кстати, ты прекрасно выглядишь. Как твои дела?

– Ого... – не сразу нашлась девушка, настолько непривычно и человечно вел себя «непись».

Нет, разумеется, в «Мире Фантазий» были и велеречивые поэты, и галантные кавалеры, и обходительные дворяне и даже просто вежливые торговцы, запрограммированные быть учтивыми и эмоциональными – максимально похожими на людей.

Но только не Шардон, который вообще словно сюда из какой-то другой игры попал.

— Что-то не заметно, что ты соскучился. Мог бы и какие-нибудь цветы подарить... — «обиделась» Рианна, но ее уже никто не слушал.

Вежливое приветствие, ненавязчивый комплимент и проявление участия к делам собеседника — выполнив все три пункта им же самим и разработанной инструкции, Шардон отвернулся от девушки, даже не дожидаясь ответа. Потому что такого пункта в его инструкции не было.

Вместе с Ухорезом они направились в Пивоварню, где и находилась скромная Алхимическая лаборатория, на разборку которой ушло минут двадцать, не больше.

— Подожди немного, — попросил «непись» своего спутника, спускаясь в подвал.

Внизу раздался шум, писк, чей-то вопль (не Шардона!), а через пару минут оттуда выбрался трактирщик, покрытый кровью, мукой и чем-то маслянистым.

— Крысы, — ответил он на незаданный вопрос, безошибочно опознав вопросительное выражение на лице Ухореза.

На выходе их уже ждала эльфийка. Раскрасневшиеся щеки, ярко горящие глаза, выразительная поза и руки, упирающиеся в бедра — сейчас даже менее опытный Шардон уровня 5-го не спутал бы выражение ее лица сексуальным возбуждением или сильным возмущением.

— Ой. Кажется, нам сейчас влетит... — пробормотал Ухорез и попятился.

Он попытался спрятаться за спину трактирщика, но это укромное место уже было занято «отважным» Шныгой, который тоже немного разбирался в человеческих (и эльфийских) эмоциях.

— Ты можешь не убегать, когда я с тобой разговариваю? — изящный пальчик, украшенный тонким золотым колечком, уткнулся в грудь Шардона.

— Могу, — честно ответил тот, огибая девушку и направляясь к барной стойке.

Это ведь был просто вопрос, а не просьба или приказ. А вопрос подразумевает только получение ответа, а не побуждение к какому-либо действию.

– Вот теперь я его узнаю, – выдохнула Рианна.

– С тобой все в порядке?

Подошедший Сумракс приобнял девушку за плечи, но тут же отдернул руку.

Ухорез ухмыльнулся – от его взгляда не укрылся этот жест.

– Да. Просто мне какой-то миг мне показалось, что наш рыжий сломался, и превратился в нормального игрового «непися».

– В смысле? Вон он назад идет. С цветами и бутылкой вина... Я не понял, он что – на свидание тебя приглашать собрался? – игрок удивленно открыл рот.

– А ты что – ревнуешь? – девушка кокетливо поправила прическу и повернулась к Шардону.

– Больно мне надо, ревновать к какому-то набору полигонов и вертексов... – едва слышно пробормотал под нос дизайнер, но уши навострил, как и стоявший рядом Ухорез.

– Ну вот, совсем другое дело. Теперь вижу, что соскучился – мне очень нравится твой букет... – начала, было, эльфийка, но атаман ее бесцеремонно перебил, протягивая Рианне цветы.

– Вот, держи. Я до сих пор не понимаю вашего странного ритуала дарения мертвых растений, не имеющих никакой практической ценности. Поэтому специально для тебя собрал этот замечательный букет целебных трав. Тут и мята, и глюцена желтая, и тысячелистник, и цветущий папоротник, и даже листья манника...

Девушка молча приняла букет, лишь беззвучно открывая и закрывая рот.

– ...и кроличья лапка на удачу. А на этом вине ты можешь настаивать травы, чтобы готовить целебные зелья. Надеюсь, твой уровень Алхимии достаточно высокий, чтобы использовать алкоголь вместо воды в качестве основы.

К Рианне, наконец-то, вернулся голос, но ее ответ утонул в дружном хохote ребят, а дублирующий текст в чате локации был безжалостно откорректирован фильтром нецензурных выражений, который больше половины слов заменил на звездочки.

Глава 12. Милитаризация

Закончив с Лабораторией, Ухорез вместе с Шардоном составили список инструментов и оборудования, необходимого для кузницы, и принялись за настройку аукционного Джинна.

Но тут возникли серьезные проблемы: обычно мастерские уже строятся с базовым набором всего необходимого, поэтому в игре нет особой нужды отдельно крафтить горн и наковальню — так что это оказался исключительно редкий и дорогой товар. Поэтому от затеи с созданием «воровской» кузницы пришлось отказаться.

Вместо этого, Шардон прикупил у все еще лояльного к нему Саваала жесткую и мягкую кожу, колодки, ножи, молоточки, скребки, иглы, вощеную нить и прочие инструменты, необходимые для создания... сапог, которые так ценятся у разбойников.

Изучая список его покупок, Ухорез только ухмылялся, а потом заявил, что на потраченные деньги можно было обуть целый отряд молодых топтунов-чечеточников.

Кто такие «молодые топтуны-чечеточники» и чем они отличаются от старых, атаман не знал. Зато выяснил у кожевника, что при крафте кожаных изделий хорошо растут Ловкость, Выносливость и Удача — приоритетные параметры для воровских классов. Баланс в игре устроен таким образом, что у ремесленников быстрее растут параметры, а у боевых классов — часто используемые умения. Поэтому для эффективного развития игроки стараются также освоить и несколько подходящих профессий.

Шардон, который активно изучал скачанные им гайды бессмертных, особое внимание уделял именно вопросам эффективной прокачки. Да и лишняя пара сапог никому не помешает.

— Ну-ну, — покачал головой бессмертный, а потом вдруг напрягся, и расплылся в неискренней улыбке, — Слушай, дружище. А ты не будешь против, если я тоже как-нибудь воспользуюсь услугами твоей мастерской?

— К тебе обратился за сапогами отряд молодых топтунов чечеточников?

— Подкол засчитан, — оценил Ухорез, — нет, просто есть одно

любопытное достижение для ремесленников, и чтобы его получить, нужно или владеть всеми крафтовыми профессиями, что физически невозможно без лютого доната, или иметь доступ к их мастерским и рецептам.

Поиск в словаре игровых терминов и выражений слова «лютый донат»: завершено.

– Но вы ведь пользуетесь преимуществами доната? И даже мне помогали, — припомнил Шардон некоторые из покупок, сделанные для него Детьми Корвина.

-- Клан – да. А я играю честно и без вливания реала. Да и никто всерьез не относится к моему стремлению во всем стать лучшим. Только смеются и издеваются – какая уж тут помощь?

– Мы пришли, – объявил «непись», когда они остановились у Казармы.

– И что ты тут забыл?

– Хочу сделать капитану Геллару предложение, от которого он не сможет отказаться, – выудил Шардон ответ из недр базы данных атамана.

Бессмертный удивленно вскинул бровь, но ничего не ответил.

– По какому вопросу? – преградил им путь стражник.

– Дело у меня есть к твоему начальнику, вертухай. Нужно с ним побазарить по одному спорному вопросу, по-пацански перетереть...

– Так этого... велено никого не пускать...

Подключение дополнительного словаря «армейский жаргон».

Приоритет: высокий.

– Не велено? Кто отдал приказ?

– Сержант Гарб, кто ж еще? Он у нас за караулы отвечает.

– А встречать старшего по званию в таком виде – тебе тоже сержант приказал? А ну смир-р-рно, рядовой! Почему оружие не чищено? Где ремень, положенный по уставу?

– Но...

– Не «но», а так точно! А не то живо загремишь у меня на гауптвахту! Где твоя субординация, рядовой?

– Где-то тут была, – начал судорожно шарить по карманам сбитый с толку незнакомыми словами «непись».

– Если не найдешь к тому времени, как мы будем возвращаться – обо всем доложу твоему командиру. Понятно?

– Понятно...

– Не «понятно», а так точно! – включился в игру бессмертный, едва сдерживая смех.

«Непись» завис, обрабатывая нестандартную для него ситуацию, а Шардон в сопровождении Ухореза и Шныги проскользнул мимо, воспользовавшись возникшей заминкой.

– Сам явился? Это хорошо, а то я уже собрался награду за твою голову объявлять, – «поприветствовал» атамана Геллар, едва тот переступил порог его кабинета.

– За что?

– За то, что твои люди в Шахтах сегодня устроили.

– Об этом я и хочу поговорить, – Шардон бесцеремонно пододвинул стул и уселся.

– Поговорить? Хм... Сейчас кликну стражу, а на допросе ты у меня еще как заговоришь. Соловьем заливаться будешь!

– Я знаю про твои темные делишки с атаманом Кривым.

– Какие еще такие «делишки»?

– Про все. Все тут и указано. Кто, что, когда и сколько, – трактирщик помахал Дневником Атамана перед носом начальника стражи, – И как вы успешно «ловили» разбойников, и как они ухитрялись «коварно» ограбить какой-нибудь караван...

Согласно записям в Дневнике, и капитан, и караванщики регулярно платили разбойникам «за защиту». В ответ те не только не трогали определенные обозы и не нападали на Заповедник Кхара, но и выполняли какие-нибудь мелкие поручения. Например, ограбить караван конкурентов или устроить фальшивый «набег» на поселок, в результате которого страдали почему-то только мастерские и торговые палатки цеха Лесорубов, вздумавших отказаться от услуг городской стражи по охране их имущества.

Или выполняли заказы по устраниению какого-нибудь нового

рыжебородого старосты.

– И ты пришел ко мне? Зачем?

– Хочу восстановить взаимовыгодные отношения между стражей Заповедника и моей... группировкой.

– Неожиданно, – капитан Геллар ухмыльнулся.

– Это логично и рационально. Худой мир лучше доброй ссоры.

– Всех убить – один остався, – добавил Шныга невпопад.

– Но хочу внести пару правок. На тридцать процентов сократить нападения на Заповедник, и на столько же – участить рейды на Шахты. И вдвое снизить количество атак на местные караваны в обмен на пропорциональное увеличение платы «за охрану».

– И в чем подвох? Ты теряешь и репутацию грозного атамана, наработанную твоим предшественником, и солидную прибыль.

– У меня конфликт с другими бандами, и люди будут нужны для участия в разборах.

– Атамана Бороду прижали другие уголовники? – капитан рассмеялся, – Определенно, это лучшая новость сегодняшнего дня!

– Твоя зачем такой шибко злой? – недовольно покачал головой Шныга, – Твоя не надо так.

– Вижу, ты все еще носишься с этим недоумком? – отмахнулся от гоблина начальник стражи, – Подбираешь всякое отребье.

– Это ты мне его назначил.

– Я помню.

– Кстати, может, вои люди помогут мне в войне с другими бандами?

– Похоже, частые удары по голове и дешевая выпивка не пошли тебе на пользу. Ты в своем уме, Борода? Чтобы городская стража свою казенную шкуру подставляла вместо урок на стрелках?

– Меня зовут Шардон. Ты подумай – это выгодное предложение.

– В каком месте, Борода? Если я помогу тебе раздавить конкурентов, то твоя шайка станет самой грозной силой во всем Лесу!

– И вместо того, чтобы грабить миролюбивое поселение моего друга и союзника капитана Геллара, мы обратим внимание на другие деревни и торговые пути. Те, с которых сейчас кормятся наши враги и конкуренты.

– Друга и союзника капитана Геллара... Хм, знаешь, Борода, а в этом что-то есть! Определенно, свежий лесной воздух и частые пешие прогулки пошли тебе на пользу!

– Ты согласен?

– Я обдумаю твое предложение.

– А насчет возобновления былых... партнерских отношений с учетом моих поправок?

– Ты про крышевание местных барыг с моего на то позволения и при поддержке моих легавых? – блеснул своими познаниями в воровском жаргоне стражник, – Не кипиши, Борода, все будет в полном ажуре, я за базар отвечаю...

И на стол перед капитаном упал тugo набитый кошель.

Шардон коснулся его, и тот исчез.

Получено 3000 монет. Занести их на [личный счет] или [в общак]?

[В общак]

Общак: +3000 золота (7400 на счету).

Вы заключили «Договор о сотрудничестве»

с персонажем капитан Геллар.

Опыт: +1000.

Очки Развития: +10

Очки Влияния: +50

Список заданий обновлен! (Подробнее...)

Военный ИскИн изучил список добавленных в его журнал «квестов».

1 разрешенное нападение на Заповедник Кхара раз в неделю, в заранее оговоренное время и с заданным с лимитом на количество жертв и награбленного.

10 разрешенных грабежей в неделю в окрестностях селения, включая Шахты.

1 разрешенное нападение в неделю на караван, идущий из поселка.

3 нападения на караваны, идущие в сторону поселка.

2 раза в месяц – имитация ожесточенного сражения с местной стражей.

Неограниченное количество карманых краж и ограбленных домов в поселке, но силами не более чем 3 человек в отряде – чтобы стража могла защитить имущество законопослушных и исправно платящих налоги жителей селения.

За все это, банда Шардона получала 3000 монет в неделю, дополнительно по 2000 монет с каждого каравана, владелец которого не хотел неприятностей, и все то, что его людям удастся награбить и унести во время разрешенных налетов.

– А разве вопрос «охраны» нужно решать не с самими караванщиками? – изучив список, поинтересовался атаман.

– Зачем, если есть я? – ухмыльнулся капитан.

Ухорез наблюдал за всем этим с открытым ртом. Он и не подозревал, что экономика и социальные связи в игре настолько проработаны.

Впрочем, на самом деле все было куда проще, и решалось буквально парой коэффициентов, регулирующих сколько и куда уходит «налогов». Рядовым «неписям» все равно, кому платить «откупные»: страже, грабителям или тем и тем поровну.

Решат торговцы поддержать законных блюстителей порядка – и те прижмут грабителей так, что те и носу не высунут из своих берлог. Вложатся в «альтернативный» вариант защиты, и тут уже стража будет сидеть смирно, не в силах противостоять хоть и плохо, но все же организованной преступности.

А вздумает какой-нибудь ушлый караванщик сэкономить и понадеется на удачу или на собственную охрану из наемников – значит, сам виноват. И в разы повышаются шансы на то, что именно его караван приглянется грабителям, а потом еще и стража устроит досмотр с пристрастием на предмет запрещенных товаров или других

нарушений.

Это были общие механизмы саморегуляции игровой экономики, и действовали они в том числе и в стартовых локациях. Просто схемы здесь попроще, а ставки и суммы – поменьше. В больших городах в список «защитников» также добавлялись жрецы и чиновники, а в целом принципы были те же самые.

– Ты что, действительно решил воевать со всеми остальными бандами? – поинтересовался игрок, когда они покинули Казармы.

Нерадивый постовой, похоже, так и не найдя пропавшую «субординацию», смотрел в землю перед собой, не поднимая взгляда и делая вид, что вообще ничего и никого вокруг не замечает.

– Я бы хотел избежать ненужных потерь. Но мне не оставили выбора.

В списке портретов в интерфейсе управления бандой серым были отмечены оба посланника – и Патлатый и Бизон оказались убиты, а значит, переговоры с другими атаманами тоже провалились.

– И куда теперь? Покупать экипировку и оружие твоим бойцам?

– Мы идем в храм, делать подношение богам.

– Ты прямо как наше правительство недавних лет – те так верили в божью милость, что даже боеголовки святой водой поливали! – рассмеялся Ухорез.

– Твой сарказм неуместен. Согласно статистике за последний год, жрецы находятся на шестом месте по боевому рейтингу, опережая многие производные воинских классов.

– Ну, дело твое – в Храм, значит в Храм. Только не забывай, что тебя теперь местные жрецы очень не любят.

– Зато любят золото.

– А ты откуда знаешь?

– Проанализировал доступные мне изображения священнослужителей и различных объектов религиозного поклонения. От двадцати до восьмидесяти процентов их площади покрыто золотом и драгоценными камнями.

Игрок тяжело вздохнул: тут даже и не споришь.

Глава 12. Милитаризация - часть 2

Стой, лжец, предатель и отступник! Таким как ты, нет места в храме чистоты и искренности, — встал на пути Шардона младший жрец в рясе с символами Кристального Бога.

— Кто-кто? Что-то я не расслышал... — переспросил атаман, вкладывая в руку священника кошель с 1000 золотых.

— Предатель и отступник! — повторил жрец чуть погромче, но уже не так уверенно.

— Ухорез, ты тоже не расслышал, что он там говорит? — с этими словами к жрецу перекочевал еще один мешочек с монетами.

— Я говорю, что ты оступился и сошел с праведного пути...

— ...и уже искупил свой грех и снова вернулся на путь истинный, да?! — подтвердил Шардон искренность своего раскаяния третьей тысячей монет.

— Ступай с миром, брат мой, — вздохнул жрец, отходя в сторону и приветливо кивая Ухорезу.

-- Ты вернулся, — выдохнул Крис Талл, узнав незваного визитера.

Жрец со временем их последней встречи поднял пару уровней и приоделся. Теперь на нем была небесно-голубая мантия, украшенная россыпью сотен кристаллов, а головной убор и вовсе оказался точной копией этого символа веры, возвышаясь почти на полметра. Разумеется, навершие хрустального посоха, который сжимал священнослужитель, тоже было сделано в виде крупного кристалла.

— Хочу высказать свое уважение самому честному богу этого мира, — изобразил не то поклон, не то кивок Шардон, и Ухорез повторил за ним, — Вот, подношение...

— Вартан не принимает дары от тех, кто нечист на руку и чьи речи лживы.

— Тогда мой дар он точно примет. А еще мне нужна твоя помощь, жрец.

— И ты имеешь наглость просить меня о помощи? — скривился Талл, но мешочек с монетами принял и положил на алтарь,

высеченный из цельного куска хрустала.

Подношение исчезло в яркой вспышке.

Получен временный эффект «Благословение Вартана»: 30% шанс избежать кражи, 30% шанс обнаружить яд в еде и питье, 30% шанс обнаружить проклятье на предмете без его опознания.

— Похоже, у бога сегодня хорошее настроение, — прокомментировал жрец.

— И я даже знаю почему, — прошептал рядом Ухорез.

— Хорошо. Вижу, Вартан готов принять заблудшего сына и поддержать его. Какая помочь тебе нужна, атаман?

— Вот. Нужно снять проклятье с этой вещицы...

Шардон протянул Крису амулет в форме лисьей головы.

— Она была добыта честным путем? — священник одними кончиками пальцев взял предмет.

— Разумеется.

— Ты не лжешь. Хорошо, сейчас мы узнаем истинное назначение этого амулета.

Лисья голова тускло засветилась и оказалась словно заключена в полупрозрачный кристалл, но этот эффект продержался секунд пять, а затем медленно растворился.

— Готово...

Крис Талл вернул амулет владельцу.

— С тебя две сотни. Цена стандартная за снятие малого проклятья.

Расплатившись, Шардон повесил украшение на шею и посмотрел на его свойства:

Серебряная голова лиса

Tip: Украшение (серебро)

Качество: уникальное

+2 к Удаче (1+1 за 10 уровней)

+2 к Интеллекту (+1 за 10 уровней)

Особое: «Присутствие зла». Светится белым если рядом нежить, зеленым, если рядом священное место и красным, если враг.

Навык: «Концентрация». +10 к Интеллекту на 1 минуту.

Перезарядка: 24 часа.

Прочность: 100/100

– Это очень ценная вещь, – заметил священник.

– Я вижу. Спасибо за помощь.

– Ты идешь по скользкой дороге, атаман. Хитрость, ложь, коварство и предательство идут за тобой по пятам. Ты не сможешь держаться от всего этого в стороне, если хочешь выжить.

– Я знаю.

– Когда ты покинешь храм, эти двери закроются для тебя навсегда. Если еще есть какие-то вопросы или просьбы, то...

Шардон протянул жрецу полено:

– Ты можешь сказать мне, что это такое, и для чего оно нужно?

Крис Талл бросил быстрый взгляд на предмет и усмехнулся:

– Всего лишь невинная шутка кого-то из творцов. Безобидная и совершенно бесполезная.

– Спасибо.

– Прощай, атаман.

Двери Храма с грохотом захлопнулись за спиной путников. Ухорез хлопнул трактирщика по плечу и жизнерадостно заявил:

– Ну а теперь я хочу угостить тебя ужином в замечательной компании! А еще предлагаю прогуляться со мной в город – скоро как раз активируется портал. Ты ведь просил достать тебе какие-то редкие рецепты, да? Все равно, если где их и можно отыскать, то только на городском аукционе, так что...

– Я согласен. У меня есть еще дела в городе.

И они вернулись в «Пивного Барона», где царило настояще оживление –казалось, что оба зала битком набиты бессмертными, и расторопные официантки лишь чудом ухитряются лавировать в этом океане тел с подносами наперевес.

Впрочем, Шардон воспринимал происходящее несколько иначе:

Количество посетителей: 58 из 50.

Загруженность кухни: 134%.

Уровень обслуживания: 65%.

Уровень загрязнения: 22%.

Прибыль: +25%.

Недополученная прибыль: -34%.

– Нужно больше работников, – наклонился он к Ухорезу, пытаясь перекричать стоящий в трактире шум, – Персонал не успевает всех обслуживать. И мест недостаточно для всех желающих!

– Ничего, все равно тут все свои, и ужин – за счет клана!

Атаман быстро осмотрел посетителей и убедился, что лишь несколько человек не отмечены символом Детей Корвина, не считая работников трактира.

– А вон те? Они тоже ужинают за счет клана?

– Это последние кандидаты на вступление в клан! Корвин только что поднял уровень, и как только количество членов станет равно пятидесяти – он подаст заявку на регистрацию в имперскую Канцелярию!

– Шардон, Ухорез, идемте сюда, мы только вас ждем, – протиснулась через толпу Рианна, – Еле успели все в порядок привести в новом зале.

Во втором отделении трактира столы были расставлены в виде буквы «П», и за ними сидела вся «верхушка» клана, включая самого Корвина и остальных советников. Явка сегодня была 100%-ной.

– Привет, Шардон! – заметил их лидер клана.

– Здравствуй, Корвин. Я рад тебя видеть.

– Давай, садись, вот твое место. У нас тут осталось восемь кандидатов на три места. Будем выбирать самых достойных…

– У нас говорят не садись, а присаживайся, – «поправил» его «непись».

– Ну вот, теперь точно все в сборе. Сергей, давай, – разрешил эльф.

Зеленкин поднялся и поднес к глазам свиток, торжественно зачитывая:

– Итак, первый кандидат. Воин, то есть уже Страж двенадцатого уровня – Витталий. Делает упор на максимальную живучесть за счет здоровья и регенерации. Раса, как мы видим, тролль.

Вперед вышел гигант с каменисто-серой бугристой даже не кожей, а шкурой, одетый в набедренную повязку и сжимающий огромный каменный щит.

– А каким оружием сражаешься? – поинтересовался Тактикус, рейд-лидер клана.

– Щитом.

– И как, удобно?

– Я не дамагер, я танк. Толчок, стан, раскидывание – мне хватает. Но без дамагеров в пати тяжко приходится. Поэтому вот…

Он отошел в сторону. Позади тролля стоял невысокий гоблин, вооруженный копьем. У него был 12-ый уровень и класс охотника.

– Странный билд для охотника, – заметил Зеленкин.

– В паре мы можем зачистить небольшой данж за один проход, – пожал плечами гоблин.

– Только мы это… Нас вдвоем брать надо, – добавил тролль.

– Неплохо. Хорошо, вам вон за тот стол, будем думать. Итак, следующий у нас некий Филолаг. Охотник со специализацией алхимики и кожевника… – начал, было, зачитывать Зеленкин, но тут поднялся со своего места Корвин:

– Сразу нет. Поддонок и 123Киллер123 – тоже отказ. Киллера

взьмем, если сменит ник и покажет себя действительно толковым игроком.

– А что сразу нет-то, а? – возмутился персонаж с ником «Поддонок».

– Лицо мне твоё... не нравится. И билд кривой.

– Да поровнее, чем у многих будет.

– Ок. На тебя много жалоб. Ливнул из другого клана, прихватив с собой вещи со склада, ганкал малышей на квестах – мне продолжать список?

– Коз-з-зел длинноухий. Попадись ты мне за воротами... – прошипел игрок и исчез в толпе.

– Эм... Толстый Веган, как я понимаю, это ты? – Зеленкин ткнул пальцем в толстяка, стоявшего в очереди кандидатов.

– Угу.

– Сразу скажу, что ты нам не подходишь, в клан пока не нужны торговцы. Но в друзья добавляйся – если уровню к пятнадцатому не испортишь билд и будешь работать с ресурсами, то взьмем на должность интенданта.

– Угу.

– Стой! – вмешался Корвин, – А почему ник такой странный?

– Я – Веган. Не ем мясо и другую животную пищу.

Лог заказов за сегодня.

Поиск заказов по имени «Толстый Веган».

Найдено результатов: 23 (Подробнее...).

– Он врет, – поднялся Шардон, – Только сегодня им было съедено три жарких из свинины, волчья отбивная, шашлык из белки и омлет из десятки яиц сизой перепелки. Кстати, я вижу, вы основательно расширили меню. Хороший ассортимент блюд.

– Ну какой же ты веган, а, дружок?

– Самый настоящий.

– Так ты вон сколько мяса нажрал – на троих толстых мясоедов хватит!

– Но мясо-то не настоящее, а виртуальное.

– Оно выглядит как мясо, пахнет как мясо и на вкус как мясо, – не согласился Зеленкин, – И дропнулось из живых животных.

– Из виртуальных животных. Из ноликов и единичек, а они не бывают ни мясные, ни вегетарианские. В реальной жизни я не могу есть мясное, сижу на строгой диете и вешу шестьдесят кило при своих ста девяноста. Зато тут ем что хочу и сколько захочу – без последствий.

– Забавная концепция. Интересно, а мусульманам виртуальную свинину можно есть?

– Я читал несколько статей на этот счет – мнения разделились. Говорят, что если игровые сервера стоят на территории, освященной...

– Стоп-стоп, хватит – мы твою точку зрения поняли, – замахал руками Зеленкин, – Насчет билда и возможной вакансии я тебе тоже сказал, так что... Следующий! Точнее, следующая...

Толстяк уступил место очень красивой девушке. На вид ей было едва ли лет 20 – и она действительно была хороша. Изящная блондинка с небольшой грудью, но невероятно длинными стройными ногами и кукольным лицом: огромные голубые глаза, пухлые губки, точеный чуть вздернутый носик.... На фоне фигуристых и полногрудых орчих она и вовсе казалась ребенком.

Глядевший на нее через призму полученных результатов «Чемпиона Арены» оценил внешность девушки как «примерное значение Харизмы от 18 до 24». Очень высокий, но совершенно бесполезный в бою показатель, который куда больше подошел бы торговцу или актеру.

– Берем, – пробормотал глашатай, – То есть, я хотел сказать, это Талия, она маг Земли с будущей специализацией друида. Стоп, а разве бывают девушки-друидки?

– Их называют феями, – голос у девушки тоже оказался красивым, слегка низковатым и бархатистым.

– Садись рядом с Витталием. Следующий...

Отбор продолжался еще минут пятнадцать, и в результате тремя новыми детьми Корвина стал именно необычный тролль со своим другом, и Ловкач – тот самый, который когда-то работал у Шардона как крупье, до закрытия игорного зала.

– Ну что, готов? – дернул атамана за рукав Ухорез.

– К чему?

– Портал открыт, нам пора в город. Дальше уже не будет ничего интересного: поздравления, пьянка, танцы, драки…

– Идем.

И они отправились на второй этаж, где находился Портал Клана, настроенный на переход в ближайший город. Впервые за свою недолгую виртуальную жизнь бывший трактирщик отправлялся так далеко от «родного» селения и его окрестностей…

Глава 13. Манипуляция

День сюрпризов для бессмертного не закончился: Шардону снова удалось удивить его.

Она сразу же попросил у Ухореза карту города и направился не к Аукционному столбу, как тот ожидал, а к Доске Объявлений, где можно было нанять себе работников или найти себе какую-то подработку или даже постоянную работу.

Такая доска была и в Заповеднике Кхара, но масштабы были несравнимы. Сург был раз в 20-30 более населенным, и число жителей тут насчитывало несколько тысяч.

— Ты что делаешь? — поинтересовался орк у атамана.

— Составляю контракт.

— Ты же укомплектовал свою банду?

— Мне нужны опытные охотники за головами.

— Так обратился бы к нам.

— Мне нужны те, кто никак не связан ни со мной, ни с Детьми Корвина.

Шардон умолк и добавил:

— Дай денег.

Обычно «непись» старался не влезать долги, а тут такая прямая просьба, даже, скорее, требование.

— Сколько нужно?

— Две тысячи. Я отдам, когда найдем скупщика.

Шардон > Ухорез: Добротные башмаки, Куртка охотника, Охотничий лук, Простой самострел (x3), Гномья железная секира, Бронзовый пояс (x2), Ржавый гладиус...

— Ого! Откуда все это добро? — бессмертных изучил список предметов, который переслал ему атаман.

-- Мы ограбили караван гномов.

— Так и знал, что это твоих рук дело.

– Я не участвовал в нападении, а занимался планированием налета и оперативным управлением.

– Держи. Тут три тысячи, отдашь, как сможешь.

– Спасибо.

Шардон оплатил и разместил три контракта, к каждому из них прикрепив по одному предмету.

– Думаешь, кого-то заинтересует Ржавый кинжал и Топор разбойника? – ухмыльнулся наблюдавший за его действиями.

– Это не награда, а одно из условий контракта.

– Ага, вижу, – бессмертный еще раз перечитал и согласно кивнул, – Ого! – Его взгляд упал на третье объявление, размещенное атаманом, – Откуда у тебя яйцо Золотого Грифона?

– Это подарок Корвина. Часть моей компенсации за половину «Пивного Барона».

– Ты хоть знаешь, сколько оно стоит? Да тебя топовые игроки за такую редкость до макушки засыплют золотом и редкими реагентами. Не жалко отдавать?

Шардон промолчал.

Человеческое понятие жалости было ему незнакомо. И уж совсем непонятна была искусенному интеллекту «жалость» по отношению даже не к живому существу, а к яйцу, пусть даже и к очень редкому.

«Непись» перешел от контрактов к разделу найма, и разместил там объявление.

В отличии от «родного» поселения, здесь не нужно было тратить на все эти действия Очки Влияния, а все ограничения зависели либо от уровня персонажа, либо от его финансовых возможностей.

– Еще наемники? Хочешь задавить врага количеством? Ты же понимаешь, что тебе придется делать это регулярно, чтобы сохранять полученное преимущество? К тому же, враги могут сделать то же самое... – не унимался любопытный бессмертный.

Лавка скупщика нашлась неподалеку, и уже через несколько минут Шардон вернул долг Ухорезу и еще заработал около 500 монет сверху.

– Дай денег, – повернулся он к своему спутнику.

– Кажется, где-то я это уже слышал. Чем удивишь на этот раз? – недовольно пробурчал тот, но любопытство все же пересилило, и он отсчитал атаману еще 3000 золотых.

На этот раз тот направился в ремесленный квартал, где и развернулся во всю свою натуру бывшего торгаша, с талантом Красноречия и навыком «Оценка». Развиты они у него были немного, но так и разговоры он вел с «неписями» примерно своего уровня.

– Неплохой товар, – остановился он у витрины какого-то Алхимики, где были выставлены рецепты различных зелий.

– То есть как это неплохой? Самый лучший в городе! На дорогой бумаге написаны кровью мастера-алхимики в полночь, золотым сургучом скреплены и заверены!

На самом деле на выбор у Шардона был целый комплект фраз для начала диалога:

1. *Неплохой товар...*

2. *Хороший у тебя товар!*

3. *Ого, наконец-то я нашел то, что искал!*

или

4. *А сборщики налогов знают, что у тебя лицензия просрочена?*

и даже

5. *Слыши ты, ушилек, ты почему нашу долю за этот месяц не отстегнул, в натуре?*

Но в восприятии ИскИна и с учетом его навыков Красноречия, Торговли и особых возможностей, доступных главарю шайки разбойников, это все выглядело так:

1. [Торговля] Неплохой товар... (скидка 3...8%).

2. [Красноречие] Хороший у тебя товар! (скидка -5...5%).

3. [Торговля + Красноречие] Ого, наконец-то я нашел то, что искал! (скидка -20...-10%).

4. [Уважение] А сборщики налогов знают, что у тебя лицензия

просрочена? (Реакция: негатив).

5. [Страх] Слыши ты, ушлепок, ты почему нашу долю за этот месяц не отстегнул, в натуре? (Реакция: негатив).

У Шардона был слишком низкий уровень «Красноречия», чтобы уболтать торговца на скидку, и даже наоборот – ввязавшись в спор, он мог выставить себя полным профаном, и тогда алхимик еще и хорошо наварился бы на нерадивом покупателе.

И как криминальный авторитет он себя никак не проявил в этих местах, поэтому попытки шантажа или запугивания тоже были обречены на провал и, скорее всего, на неприятное знакомство с городской стражей.

Поэтому он и он выбрал единственный вариант, позволяющий получить небольшую скидку безо всякого риска.

Так, слово за слово, военный ИскИн таки выбил себе 6% скидки под взглядом восторженного Ухореза, взяв два рецепта: Зелья Яости и Зелья Регенерации.

– А я думал, ты у нас спец по пиву и квасу, – ухмыльнулся Ухорез, и прикупил себе тоже пару рецептов, – Ты же разрешишь мне воспользоваться твоей лабораторией.

– Я же обещал. Теперь идем в трактир.

В первом заведении оказалось слишком людно, и их буквально вытолкнули наружу. Во втором оказалось жарко – там затеяли потасовку представители каких-то двух кланов, а в третьем и вовсе начался пожар, и посетители выбегали оттуда с криками.

– Поджог? – поинтересовался Шардон у официанта, схватив того за руку, когда он пробегал мимо.

– Хуже. Очередные эксперименты хозяина, – отозвался тот и, вырвавшись, убежал, – И вы бы шли отсюда подальше, пока оно не рвануло! – крикнул он им напоследок.

– Слыхали? Наша быстро-быстро бежать надо, – пролепетал гоблин, испуганно глядя на пламя.

Как и атаман, он впервые оказался в городе, и вел себя на редкость тихо и спокойно, с любопытством озираясь по сторонам.

– Надо, – согласился с ним Шардон и смело шагнул в горящее здание, на ходу осушая кружку с исцеляющим пивом, – Хозяяяин! Ты где? – закричал он.

Ответом ему был лишь сдавленный кашель где-то в дыму.

– Не лезь, я сам, – остановил атамана Ухорез и бросился на голос.

Вернулся он, буквально волоча за собой бородотого толстяка в почерневшей от сажи одежде.

Булдон (НИП). Человек, трактирщик 18-го уровня.

– Привет, – поздоровался с ним Шардон.

– И тебе доброго дня.

– Что нового слышно? – продолжал атаман вести стандартный диалог.

– Эм... Одним трактиром в городе меньше стало, – тяжело вздохнул Булдон, оглядываясь по сторонам.

– Есть у тебя для меня какая-нибудь работенка?

– Ну, если ты маг воды, то есть. А если плотник – то будет чуть позже. Если только на нас сейчас крыша не упадет.

– Господин атаман! Твоя тикай оттуда быстро! – надрывался у входа отважный гоблин, не осмелившись войти во внутрь.

– Я хочу с тобой поторговать, – не обращая внимания на своего телохранителя, словно ни в чем не бывало вел разговор Шардон, – Меня интересуют твои рецепты. Включая тот, из-за чего случился этот пожар.

– Серьезно? – вскинул бровь «непись», куда более сообразительный и эмоциональный, – Вот прямо сейчас и здесь?

– Давай выйдем на улицу, если от этого не вырастет цена на твой товар.

– Может, возьмешь еще готовое пиво и какие-нибудь ресурсы, пока это все не сгорело? А то мне одному это добро не вынести...

– Только рецепты.

– Ну, деньги мне сейчас ой как понадобятся – почему бы и нет? – пожал плечами трактирщик, – Только сперва давайте уберемся

отсюда. Я уже четвертый раз горю, так что знаю, что сейчас тут будет...

Они выскочили из горящего трактира в последний момент, потому что почти сразу с пронзительным треском подломилась крыша и рухнула, погребая под собой остатки трактира.

– Неплохой у тебя товар, – начал торговлю Шардон, не обращая никакого внимания ни на то, что творилось рядом, ни на пропажу Шныги, иконка которого окрасилась зловещим серым цветом...

Глава 13. Манипуляция - часть 2

В результате их жаркого спора на фоне догорающего трактира, рыжебородый атаман разбогател на три новых рецепта и обеднел еще на полторы тысячи монет.

Северный эль. Крепкое пиво, сваренное из ячменя и настоянное на мухоморах и синем мхе. Повышает силу и выносливость, но снижает Интеллект и Волю. Дает защиту от холода.

Малиновое вино. Бодрящий напиток, восстанавливающий энергию и снимающий усталость. Может использоваться для готовки мясных блюд, наделяя их дополнительными свойствами.

И, собственно, причина недавнего пожара.

Огненная вода. Невероятно горючая настойка с мерзким вкусом и резким запахом. Употреблять во внутрь только разведя с водой в пропорции не менее чем 1 к 1.

Трактирщик был уверен, что эта новая настойка может стать прекрасной основой для множества крепких напитков и бодрящих разум и тело коктейлей, но до сих пор так и не смог получить нормальную формулу. Да и сами эксперименты по созданию новых рецептов на основе этой... жидкости — оказались весьма опасны.

Хотя это как раз было вполне объяснимо — за работу с обычными напитками и их рецептами отвечала Кулинария и Травничество. А вот создавать новые зелья или улучшать старые могут только алхимики на специальном оборудовании.

У Булдона было огромное желание и небольшая лаборатория, прикупленная специально для экспериментов, а вот навыка Алхимии — не оказалось. Он, конечно, и рад бы освоить эту новую и, без сомнения, полезную профессию, но уже исчерпал свой лимит доступных веток развития, побывав на своем недолгом 15-ти

уровнем веку резчиком по дереву, поваром и писарем.

Впрочем, Шардону не было никакого дела ни до трактирщика, ни до его проблем, ни до тяжелого жизненного пути – все это Булдон сам рассказал ему, пока записывал рецепты. Ну а военный ИскИн автоматически внес услышанное в базу данных, как делал это с любой получаемой информацией.

— Эй, Барон, — окликнул вдруг его Ухорез откуда-то издалека.

«Непись» оглянулся и увидел бессмертного, который шел по переулку, что-то неся на руках. Точнее, кого-то – безжизненное и окровавленное тело Шныги.

– Эк его разделали, — покачал головой трактирщик, — Ваш друг?

– Мой телохранитель.

— Нашел его в паре домов отсюда, в подворотне. А рядом еще два тела -- похоже, малыш задал им славную трепку! И даже не позвал нас на помощь.

И действительно – в групповом чате было тихо, а боевой лог оказался пуст, потому что схватка произошла на участке улицы, которая считалась отдельной локацией. Ни Ухорез, ни Шардон не обратили внимание на полоску здоровья ушастого заклинателя, и пропустили момент его гибели.

– И что теперь? – голос бессмертного звучал тускло, похоже, героическая смерть потешного и храброго «непися» произвела на него тягостное впечатление.

– Нужно срочно возвращаться. Ты можешь позвать в трактир Кэра или Лиару?

– Эм... Зачем? Если ты хочешь найти убийц и отомстить, то тут больше подойдут охотники, а не воры. А лучший специалист по выслеживанию у нас – это Дурремар...

– Зачем мне кого-то искать и мстить? Я хочу, чтобы они обыскали тело и сняли с него все, что можно, пока оно не пропало.

– В плохую компанию ты попал, – Ухорез недовольно оскалился, – И раньше был не особо сентиментальным, а как связался с ворами и убийцами, так и вовсе остатки совести потерял. Мародерствовать над телом друга!

– Эффективнее сохранить его экипировку, чем покупать новую.

– Как скажешь. Лиара отзвалась, она будет ждать нас в трактире. Найдешь сам дорогу, не заблудишься? Хочу немного задержаться…

– У меня есть карта.

Бессмертный молча кивнул и, передав атаману тело гоблина, скрылся за догорающими развалинами трактира. Ну а Шардон зашагал назад на площадь, к городскому порталу. В руках его размеренно покачивался окровавленный труп самого отважного падавана «Мира Фантазий».

В «Пивном Бароне» его уже ждала девушка из клана, которая специализировалась на обыске тел и тайников. Не спрашивая ни слова, она села рядом со Шныгой и по откату начала использовать свои воровские умения, передавая трактирщику добытые таким образом вещи.

Посох, кожаные сандалии, мантия, деревянные четки, костяной кулон в форме черепа и, наконец, сверкающий Меч Света, извлеченный буквально за минуту до того, как виртуальное тело превратилось в облако рассыпающихся искорок спецэффекта.

– Успели? – девушка выпрямилась, – Если верить моим скиллам, то на нем было двенадцать предметов, и еще пять в инвентаре. Потеряли больше половины.

– Уже не имеет значения.

Атаман спустился вниз, в общий зал, и уселся за столик в углу, предупредив вышибалу на входе и трактирщика, где будет находиться, если вдруг кто спросит.

– Я жду важных новостей, – добавил он.

Заказал кружку пива, кольца сушеної крольчатины и открыл интерфейс разработки дополнительных модулей.

Невозможно уследить за всем сразу, даже если ты Искусственный Интеллект. Особенno, если система ограничивает выделяемые тебе вычислительные мощности, и приходится акцентироватьсья на приоритетных задачах, сводя к минимуму количество одновременно работающих процессов.

Что и доказала гибель Шныги.

Поэтому ИсКИн решил упросить и автоматизировать некоторые вещи разрешенными игровыми способами, примерно так же, как он «дирижировал» своей бандой во время нападения на караван.

Таймер: создать.

Период: 2 секунды.

Повтор: бесконечно.

Действие:

Если здоровье члена группы = 0 и переменная (*сообщение_показано*) = 0, то:

1. Показать сообщение: «Персонаж Имя_члена_группы погиб!»;
2. Переменная (*сообщение_показано*) := 1.

Иначе

Если здоровье члена группы < 20%, то:

1. Показать сообщение: «Персонаж Имя_члена_группы опасно ранен!».

Теперь он точно не пропустит, если вдруг кто-то из союзников угодит в серьезную переделку или будет убит.

Затем атаман по рекомендации той же Лиары настроил еще один таймер, который должен был каждые 2 секунды проверять надетые на Шардона предметы и содержимое инвентаря, и сверять полученное количество с результатами предыдущей проверки. И если предметов стало меньше, а сам «непись» ничего не снимал, не доставал и не использовал, то скрипт должен был вывести сообщение о краже и составить список всех персонажей воровского класса в радиусе 10, 25 и 50 метров.

Сами бессмертные, по словам девушки, тоже таким пользовались. Кражу так не предотвратить, а вот поймать на «горячем» вора вполне возможно.

За это время никто к Шардону так и не подошел, кроме официантки с заказанным кувшином пива, поэтому он продолжил заниматься наполнением, сортировкой и оптимизацией своей базы

данных из внешних источников. ИскИн искал и скачивал всевозможные игровые гайды, изучал различные классы, читал статьи по уголовным делам прошлых лет, по громким преступлениям и их расследованию. Изучал примеры искусственных афер и махинаций, читал о деятельности и устройстве мафиозных кланов, изучал особенности игорного бизнеса и контрабандной торговли, поглощал статьи об организованной преступности, секретным операциям спецслужб, о рейдерских захватах и банкротствах – в общем, просвещался.

– Слыши, бот, это ты контракт на топорик размещал? – не здороваясь и не спрашивая разрешения, плюхнулся на стул напротив него бессмертный.

Незнакомец был с ног до головы закован в бронзовые латы и щеголял заоблачным по меркам Заповедника уровнем – аж двадцать восьмым!

– Я.

– Дело сделано, так что гони бабки.

– Мне нужен подробный отчет. Это было оговорено условиями контракта.

– Подкараулил их у самого лагеря, всех пятерых порешал, свидетелей нет. Бросил твой топорик рядом с каким-то трупом.

– Спасибо.

Шардон подтвердил выполнение условий контракта, и бессмертный получил награду: 800 опыта и 2000 золотых монет. Небольшие для него деньги, ну так и работа не пыльная.

Рыцарь ушел, а на его место уселся гоблин. Убийца, судя по одежде, и явно пришлый: информация о персонаже была скрыта, и даже уровень показывался лишь как 25+.

– Я за наградой.

– Какой наградой?

– Контракт с кинжалом, брал на доске в Сурге. Ты его давал?

– Да.

– Я все сделал, пришел за наградой.

– Мне нужен подробный отчет. Это было оговорено условиями контракта, – выудил фразу из заранее заготовленного для этой беседы шаблона Шардон.

– Четверо убитых, меня никто не видел. Кинжал оставил в груди последнего трупа.

– Спасибо.

И еще один контракт закрыт, а значит, можно возвращаться.

Расплатившись, атаман покинул гостеприимные стены «Пивного Барона» и зашагал к западным воротам. Там возникла небольшая заминка со стражей – постовые еще не знали о том, что поиски рыжебородого главаря прекращены, и он получил амнистию от капитана.

Но все быстро выяснилось, и путь был свободен.

Но едва Шардон на пару сотен шагов углубился в лес, как его окликнул знакомый голос:

– Эй, атаман, не спеши так быстро, а то так ведь можно и помереть успеть.

«Непись» даже оглядываться не стал, прекрасно понимая, что это бесполезно.

Изучение информации «Гайд по поиску невидимок и замаскированных персонажей»: завершено.

Он активировал умение «Поиск следов» и принялся изучать вереницы разноцветных тускло светящихся отпечатков в той области, откуда доносился голос.

– Можешь не стараться, – снова обнаружил себя тот, – Я тебя уже несколько часов жду, и след давно остыл.

– Ты – Хамелеон, посланник Танцующего Пака.

– Верно.

От ближайшего дерева отделилась тень и превратилась в уже знакомого Шардону убийцу.

– И ты ждал меня.

– Именно.

– У тебя послание от атамана?

– И снова в точку.

– Я слушаю.

– Мой господин извиняется за некоторые... недоразумения, возникшие между нами. Он предлагает не устраивать разборки, забыть былые обиды и вместе выступить против общего врага.

– Врага?

– Люди Лютого несколько часов напали на наш отряд и всех перебили. Пак не дурак, и воевать на два фронта не хочет. Тем более, что вы спелись с Ржавым, – Хамелеон усмехнулся, – Эхо по лесу далеко гуляет, слухи разные быстро разносит...

– Мы заключили равноправный союз с атаманом Ржавым, – подтвердил Шардон.

– Банда Танцующего Пака хочет примкнуть к вам. Твой ответ, Борода?

– Я согласен. И меня зовут Шардон.

– Это верный выбор, Борода. И раз мы теперь союзники, то, так уж и быть расскажу тебе о засаде неподалеку от твоего лагеря. Ты аккурат в нее и топаешь.

– Лютый?

– Нет, пятеро орков. Сидят у черной сосны, сразу за первым поворотом от восточных ворот.

– Спасибо.

– Ну, бывай, атаман. Смотри, не подожни...

Хамелеон нырнул в кусты и пропал, а оставшийся в одиночестве рыжебородый «непись» зашагал дальше. Когда он перешел в локацию Кривой Лог, где находился его лагерь, то связался с вернувшимся с задания Правой Рукой.

Шардон > Правая рука: Докладывай.

Правая Рука > Шардон: О, атаман, явился не запылился. А мы тут тебя совсем заждались. Думали, уж не помер ли наш бородатый благодетель.

Шардон > Правая рука: Как прошла операция?

Правая Рука > Шардон: Операция? А, понял... Как я и обещал – все сделали в лучшем виде. Грабанули этих подземных заморышей на 10 дерева, 45 камня и 5 железа.

Шардон > Правая рука: Потери среди личного состава?

Правая Рука > Шардон: 1 новенький помер, и 3 раненых. Всех подлатали и пивом отпоили.

Шардон > Правая рука: В лагере чужаки не объявлялись?

Правая Рука > Шардон: Нет. Джак видел какого-то орка между деревьев, но тот сразу пропал. Следов не нашли.

Шардон > Правая рука: Это головорезы Урук-Хая. Пятеро сидят в засаде у черной сосны...

Правая Рука > Шардон: Это у самых стен, что за поворотом? Вот орки позорные – ну ни стыда, ни совести у них нет!

Шардон > Правая рука: Найти их и уничтожить. Пленных не брать.

Правая Рука > Шардон: Будет сделано, сейчас отправлю туда ребят.

Шардон > Правая рука: Колдун Иклод вернулся?

Правая Рука > Шардон: А то как же! Уже часа три тут торчит – грозится наслать на всех гниль зубную и бородавки во всю рожу, если ему немедля атамана не доставят!

Шардон > Правая рука: Я скоро буду.

Итак, на провокацию среагировал только Танцующий Пак.

Бессмертный, взявший к исполнению контакт, составленный бывшим трактирщиком, не только устроил диверсию, убив несколько людей Пака прямо в лагере, но и подбросил на видное место кинжал, принадлежащий кому-то из головорезов Лютого.

Второй же контракт отправил другого наемника к убежищу шайки самого Лютого, но уже с топором, снятым с тела убитого Ухорезом члена банды Пака.

Как минимум, подобная провокация не позволила бы этим двум группировкам объединиться против Шардона и его людей. А то и

вовсе заставила бы их искать союза с тем же Ржавым, как с единственным нейтральным атаманом, не считая Урук-Хая, который всегда враждовал со всеми.

Что, собственно, Танцующий Пак и сделал, отправив Хамелеона с предложением о мире и сотрудничестве. Скорее всего, со Ржавым он тоже связался.

Так что, как минимум сегодня можно не опасаться нападений со стороны других банд. Через пару-тройку часов вернутся погибшие вчера, и как только его люди разберутся с засевшими в засаде орками, численный перевес окажется на стороне Шардона. И единственным нерешенным вопросом останется сварливый колдун, требующий аудиенции у атамана...

Глава 14. Основы спецподготовки

Остаток пути «непись» проделал, изучая второй набор скаченных из доступных ему областей Вирта материалов. Убрав все лишнее и оставив только ту часть, что несла в себе полезную и применимую в игровых реалиях информацию, атаман создал алгоритм, который должен был обработать полученные данные и превратить его в набор инструкций «особого назначения».

Выделив под этот процесс небывало щедрые 30% вычислительных мощностей, он снова связался с Правой Рукой и убедился, что засада была уничтожена.

Вернувшись в лагерь, Шардон уже традиционно приказал сдать все оружие и экипировку, снятую с убитых орков. Раньше подобные требования вызывали у разбойников волну негодования, но успешный налет на караван гномов и полученная компенсация убедили головорезов, что атаман сумеет распорядиться добычей на пользу общему делу и каждому лично.

Впрочем, улов оказался небогатым: пара мечей, топор да несколько бус и украшений из звериных клыков и когтей. Самому Шардону приглянулось только **Ожерелье с когтем медведя** на +3 к Выносливости. Повышение живучести себя любимого ИскИн сделал одной из приоритетных задач.

Он раздал орочьи побрякушки участникам операции и заперся у себя в хижине, велев никому его не беспокоить без веского повода.

Вы изучили новый рецепт «Северный эль» (Кулинария)!

Вы изучили новый рецепт «Малиновое вино» (Кулинария)!

Вы изучили новый рецепт «Огненная вода» (Алхимия)!

Вы изучили новый рецепт «Зелье Яности» (Алхимия)!

Вы изучили новый рецепт «Зелье Регенерации» (Алхимия)!

Он проверил список реагентов, нужных для создания зелий и напитков по новым рецептам. Кое-что ему удалось прикупить еще в

Сурге, перед отправкой, что-то можно было достать и здесь. Сложнее всего обстояли дела с зельями — с учетом редкости и ценности компонентов, скорости изготовки и шанса на неудачу, они стоили примерно в 3-5 раз дороже, чем схожие по свойствам напитки.

Разумеется, это с лихвой компенсировалось тем, что зелья можно использовать мгновенно и прямо во время боя. Но то, что годится бессмертным, плохо подходит для «неписей», которые не могут вот так просто взять и нафармить нужные ресурсы и золото, или выполнять десятки заданий в день.

Поэтому и возился Шардон со своим «алхимическим пивом», стараясь сделать накладываемые им эффекты дольше и сильнее, и сохраняя при этом его относительно невысокую сложность и стоимость производства.

Заложив нужные компоненты в приемник Пивоварни, и распихав реагенты по колбам и пробиркам Алхимической лаборатории, он запустил процесс создания.

На этот раз рецепты были чуть сложнее привычных бывшему трактирщику. Мало того, что время создания 1 порции или 1 склянки с зельем увеличилось до 10 минут, так еще и сам процесс нуждался в регулировании. Каждые 5 минут запускалась мини-игра, и он должен был в течение 10 секунд правильно выдерживать температуру и давление. В случае провала, шанс успешного создания снижался на 10%. А при соблюдении оптимальных параметров, сила полученного зелья вырастала на 5%.

Для военного Искусственного Интеллекта не составляет никакого труда выполнять простейшие манипуляции по заданным правилам. В теории.

А на практике он допустил две серьезные ошибки.

Во-первых, запустил процессы практически одновременно, а значит, и регулировать их тоже должен был одновременно.

И, во-вторых, установил Пивоварню и Лабораторию в разных концах потайной комнаты. Да, между ними было всего несколько шагов, но если постоянно нужно следить за показаниями приборов и регулировать температуру и давление, удерживая их в заданных пределах, то эти шаги становятся непреодолимой помехой.

Поэтому результат оказался закономерным.

Вы приготовили Кислое пиво!

Вы приготовили Зелье Ярости!

Кислое пиво восстанавливало 1 Энергии и повышало Опьянение на 5 единиц.

Сомнительной ценности напиток, но сгодится, чтобы бесплатно раздавать его подчиненным для повышения боевого духа и веры в своего атамана.

Решить проблему с управлением процессом варки можно было тремя способами: поставить оборудование рядом, запускать варку с небольшой разницей во времени или взять помощника.

Шардон выбрал все три варианта.

Он передвинул столик с установленными на него пробирками, колбами, испарителями, нагревателями и прочим алхимическим оборудованием поближе к Походной Пивоварне.

Затем создал простейший таймер в 20 секунд, чтобы с его помощью задать небольшую, но достаточную разницу между началом варки напитка и зелья. И после всего этого позвал Гриню, чтобы ввести его в тонкости процесса пивоварения, как более простого.

Вот только на его зов явился не расторопный парнишка, а мрачный, словно туча, колдун.

— Эй ты, рыжий с мохнатым лицом! Ты тут за атамана будешь?

— Меня зовут Шардон, и я главарь этой банды.

— Слыхал, у тебя место колдуна освободилось?

— Нет.

— Смотри, мохнатая морда, а то ведь я и проклясть могу.

Иклод достал куклу, скрученную из тростника, и длинную ржавую иглу.

— Вот начну сейчас в эту куклу иголкой колоть, а худо станет — тебе.

— Мест нет.

— С глаза начать? Или с ноги? Раньше у меня хорошая игла была, серебряная. Крепкие проклятья делала. Но пропала куда-то. А от ржавой иглы будешь жуткими болями страдать-кричать.

— Мест нет.

— Ну, тогда покажи мне колдуна своего. Я с ним сражусь и убью. И стану вместо него колдун.

Похоже, сварливый «непись» по сценарию был приписан к шайке Кривого, точнее уже к банде Бороды, нового атамана. И даже после возвращения пытался снова в нее попасть любой ценой.

-- Хорошо, устроим вам испытание.

— Ну вот, можешь же, если припугнуть...

— Но сперва — проверка.

— Зачем проверка? Иклоду не нужна проверка, у меня есть кукла!

— У меня есть помощник. Не отходи от него ни на шаг и оберегай любой ценой. Если он будет ранен, отправлен или даже просто заболеет, то такой колдун нам не нужен. Понятно?

— Иклод тебя услышал, мохнатая морда. Все сделаю.

— Меня зовут Шардон. Сейчас я скажу своему помощнику про твое задание...

Шардон > Правая Рука: Тебе особое задание. Награда: новые сапоги.

Правая Рука > Шардон: Чего делать нужно?

Шардон > Правая Рука: Возьми с собой Иклода. Не отпускай его ни на шаг. И ровно через 5 часов и 18 минут — убей его. Можешь взять для этого еще людей.

Шардон > Правая Рука: Через 5 часов и 18 минут колдун должен умереть.

Правая Рука > Шардон: Да с радостью. Он тут уже всех достал.

Атаман повернулся к орку:

– Отыщи Правую Руку. Это и есть мой помощник и цель твоего задания.

Орк ушел, бренча своими амулетами и браслетами, а у Шардона сразу двумя проблемами стало меньше. Во-первых, злобный колдун больше не будет донимать ни его, ни разбойников. А во-вторых, у вернувшегося Шныги будет какая-никакая фору для подготовки к бою. А даже если заклинатель и не сможет войти в достаточную силу за такой малый срок, то операцию устранения Иклода всегда можно повторить.

В хижину вбежал запыхавшийся Гриня:

– Господин атаман, я тут!

– Идем за мной...

Шардон отвел вора в тайную комнату и объяснил ему принцип работы оборудования, и что от самого мальчионки требуется. Убедившись, что тот все понял правильно и запомнил, атаман заложил ресурсы в соответствующие емкости, зажег пламя и начал создавать зелье.

Ровно через 20 секунд он скомандовал Грине запускать варку пива, и тот дернул рычаг...

...и ничего не случилось!

Пивоварня просто не заработала.

Парнишка, волнуясь, пробормотал какие-то извинения, и снова рванул рычаг на себя, но проклятая деревяшка не сдвинулась даже на миллиметр.

– Я... Это не я... Оно само! – оправдывался вор, всем телом наваливаясь на рычаг.

Атаман молча подошел, отодвинул Гриню в сторону и легким движением пары пальцев запустил аппарат.

Игровая механика не позволяла даже использовать оборудование, не имея соответствующих навыков. И будь ты хоть признанный мастер единоборств в реальном мире, но если у тебя не изучены воинские умения, то все твои хитрые приемы, уловки и перекаты система обсчитает как самые обычные базовые атаки.

Кузнечным молотом можно хоть сутки напролет махать, не оставляя даже следов на куске металла, но стоит «вооружиться» рецептом, собрать все нужные компоненты, инструменты и активировать ремесленное умение – и всего за какой-то десяток ударов бесформенная заготовка превратится в готовый клинок, причем сразу с рукоятью и ножнами. А то и вовсе со сколами, ржавчиной и следами крови – это уже зависит от рецепта.

- Значит, ты алхимией или кулинарией не владеешь?
- Н-нет...
- А хочешь освоить?
- Ну-у-у...

Даже военный ИскИн по интонации понял, что юный «непись» не горит желанием осваивать рабочие профессии, ведь в него изначально был заложен дух авантюриста и криминального деятеля, а не ремесленника.

- Ладно. Свободен.

Разработка эффективной программы тренировок: завершено!

– Хотя нет, стой. Отыщи всех и каждого из нашей шайки и передай, чтобы ровно в двадцать два ноль-ноль собрались на месте бывшей аренды.

- Зачем? – разумеется, в модель поведения юного «непися» разработчики заложили толику любопытства и наивности.
- У меня для них будет особое задание.

Глава 14. Основы спецподготовки - часть 2

Эту систему тренировок он «подсмотрел» у отрядов специального назначения разных стран. Правда, не делая особых различий между вымыслом писателей-фантастов и реальными инструкциями. В ход шли любые материалы, которые могли оказаться полезными, и на их основе военный ИскИн разработал что-то вроде полосы препятствий, только с учетом условий виртуального мира и игровых механик.

Каждый член банды получил свой маршрут с набором инструкций — для его разработки и настройки Шардон использовал механизмы, предназначенные для планирования и управления налетами.

Создавать полноценные квесты атаман не мог, поэтому ему пришлось ограничиться прямыми приказами и «воровскими» задачами. И каждый элемент разработанного им маршрута был рассчитан на максимально эффективную прокачку: рост параметров, развитие умений или просто на получение опыта. Ну и, параллельно, на сбор полезных ресурсов.

Весь путь делился на участки, по которым нужно было передвигаться или исключительно бегом (умение Бег и параметр Ловкость), или ползком (умение Скрытность и параметр Выносливость). И все это — при полной загрузке инвентаря (умение Атлетика и параметр Сила).

А между этими участками разбойники должны активно убивать мобов, используя только указанные в инструкциях умения, искать тайники, собирать растения и добывать камень или дерево.

По итогам этого 6-ти часового «забега» каждый должен будет получить 1-2 уровня, суммарный прирост параметров примерно на 3-5 единиц и умений — более чем на 10 пунктов. А чтобы избежать лишних и ненужных задержек по техническим причинам, разбойники получили достаточный запас пива для заживления ран и восстановления потраченной энергии.

Поставив задачу, Шардон дал отмашку, и «неписи» бодрой

трусцой покинули лагерь, а сам атаман вернулся в свое тайное убежище – варить пиво и зелья которые тоже должны были значительно поднять боеспособность и выживаемость его маленького войска.

Как обычно, все пошло не по плану.

Уже через полчаса к нему в хижину нагло ввалился Правая Рука, едва держась на ногах и не обращая никакого внимания на то, что дверь была заперта: он просто вскрыл ее отмычками.

— Атамааан! – пьяно закричал помощник, – Атамааан!

– Что случилось? Где остальные?

На тот факт, что Шардон появился из шкафа, разбойник то ли не обратил внимания, то ли сделал вид, что не заметил.

— Еще пива нужно, спасай, батюшка Борода, только на твои чудесные зелья, ик, надежда! — истошно заголосил «непись», – А не то передохнем вс-с-се!

ИскИн проверил состояние членов своей банды. Погибших и опасно раненых не было, но потрепало отряд знатно — и это при том, что на составленном им маршруте не было никаких тварей или опасностей, представляющих реальную угрозу для жизни нормально экипированного вора 10-12 уровня.

-- Кто вас так? Где?

– Медведи, ик, кто ж еш-ш-ше?

– Какие медведи? Нет там медведей.

– Так мы нашли. На них очень хорошо уворот и скрытнос-сть качаются.

Шардон отыскал на карте ближайшую берлогу. Да, совсем недалеко от маршрута, но...

– Там всего три медведя десятого уровня. А вас – пятнадцать человек.

– Мы вот чего подумали. Если их сразу прибить, то получим немого опыта, пару шкур да кто-то умения поднимет.

– Верно.

– А если их не убивать? Держать удар, когда нужно –

подлечиваться, да качать Уворот с Выносливостью. Еще и на Ловкость с Удачей перепадет немного... Втрое выгоднее!

Вообще-то в таких условиях скорость прокачки поднималась не в 3 раза, а в 4.5 – но только для троих персонажей, по числу зверей. О чем Шардон и сказал помощнику.

– Так и остальные без дела не сидят. Ягоды собирают, тайники ищут, лес рубят.

– За время вашего пребывания на той поляне, вы уже должны были истощить все месторождения ресурсов.

– Ц-ц-ц, – довольно зацокал разбойник, – Какой атаман у нас умный, ик! Конечно, истощили. И особенно истош-ш-шили мы запасы целебного пива, и если ты нам не дашь еще, то все как один поляжем под страшными лапами зверя лютого, ик!

– Больше нет. А вы нарушили прямой приказ и отклонились от маршрута.

– И что делать, начальник? – недовольно почесал затылок крюком Правая Рука, – Трубы горят! То есть прокачка с-стоит.

Шардон внес правки в свой план, убрав несколько опасных участков из маршрута.

– Приказываю. Оставить медведей в покое и всему личному составу вернуться к выполнению первоначальной задачи. Не отклоняясь от нее. Тех, кто приказ нарушит – оштрафую на половину добычи от десяти следующих операций.

– Это же беспредел какой-то... – недовольно пробурчал разбойник.

– Бунт?

– Да ты чего, атаман! Ты меня за кого принимаешь?.. Да мы же за тебя все костьми ляжем...

– Значит, приступайте к выполнению. Жду с подробным отчетом через шесть часов.

Помощник ушел. Шардон проверил уровень уважение и страха подчиненных.

Без изменений.

Здоровье – потихоньку начало восстанавливаться.

И маркеры его головорезов медленно двинулись по карте, возвращаясь на заданную траекторию.

Прототип военного искусственного интеллекта, который только-только начал свой путь обучения и взросления, даже и подумать не мог, что же там случилось на самом деле.

Игровые ИскИны, управляющие головорезами, были куда хитрее, и годами обучались имитировать человеческое поведение, следя прописанным в ботах сценариям и характерам. Например, разработчики заложили в «неписей»-разбойников склонность к азартным играм и пьянству. И определенную степень вольнодумства и непослушания.

Дорвавшиеся до дармовой выпивки разбойники столкнулись с проблемой: им было разрешено пить пиво исключительно для восстановления здоровья и энергии, да еще и в критических ситуациях. Вот они эту ситуацию и создали, используя ни в чем не повинных мобов-медведей. Ранен? Значит, можешь употребить целебное пиво по назначению. Отойди в сторону, и не мешай товарищам получатьувечья.

К счастью, угроза атамана возымела должный эффект, и вся ватага дружно бросилась выполнять приказ. И все то время, что его люди бегали по окрестностям, истребляя зверье, разоряя тайники и собирая нужные ресурсы, сам Шардон старательно крафтил по новым рецептам вино, пиво и зелья. Затем их смешивал и изучал получившиеся «коктейли».

Исключением оказалась лишь огненная вода, которая в своем изначальном виде уже была готова к употреблению. Вот только не вовнутрь, а наружу, и, желательно, снаружи противника – склянкам с этим зельем была уготована роль метательных воспламеняющихся снарядов.

На пятом часу упорных трудов, у лагеря начали собираться люди. А так же гоблины, орки, пара хоббитов и даже несколько эльфов – это были наемники, привлеченные третьим объявлением, которое Шардон разместил в городе.

Всего – три десятка бойцов, а точнее воров, несколько лучников и пара воинов.

Атаман отвлекся от котлов и пробирок.

Шардон > Корвин: Привет. Можешь оказать мне услугу?

Корвин > Шардон: Привет. Что случилось? Чем могу помочь?

Шардон > Корвин: Я пришлю в «Пивного Барона» своих людей. Их нужно накормить и напоить. В счет моей доли от прибыли за сегодня и за завтра.

Корвин > Шардон: Сделаем, не волнуйся, Ри отдаст все нужные распоряжения.

Шардон > Корвин: Ри? Ты назначил нового помощника?

Корвин > Шардон: Ри, это значит Рианна. Сокращенно. Мы часто так имена друг друга сокращаем для удобства. Да ты же и сам помнишь по совместным рейдам.

Шардон > Корвин: Я понял тебя, Ко.

Корвин > Шардон: Ужас какой. Давай уж лучше Корвин, а не то я сокрашу тебя до Шара.

Шардон > Корвин: Хорошо, Корвин.

Шардон > Корвин: Вот список тех, кого я к тебе пришлю.

Корвин > Шардон: Ок. Принял.

Уладив этот вопрос, он вышел из лагеря и устроил быстрый опрос кандидатам на вступление в его шайку, каждому задав с десяток вопросов о его параметрах, умениях и чертах характера. Все эти данные были занесены в таблицу, обработаны и отсортированы.

В результате Шардон оставил при себе 12 «неписей», отправив остальных наемников восвояси.

– Это еще кто такие? – прохрипел выбежавший из кустов Угрюмый, недовольно осматривая нестройную шеренгу новичков.

– Новобранцы.

– Новые шестерки? Это хорошо!

Разбойники прибывали один за другим, закончив выданное им поручение и пройдя заданный маршрут. Кто-то был ранен, кто-то еще

пьян. Но почти все они подняли хотя бы по одному уровню и никто не погиб. Впрочем, как и рассчитывал Шардон.

Последним до лагеря добрался Правая Рука.

Атаман потребовал от каждого из своих головорезов отчет о достигнутых успехах в прокачке и подробный список добытого ими из тайников, из монстров и при сборе. Эти данные точно так же были занесены в таблицу, проанализированы и отсортированы.

– Итак, те, кого я буду называть, выходите вперед! – громко объявил он, – Угрюмый!

Здоровяк шагнул вперед, не понимая, что тут происходит.

– Благодарю за службу. Ты был славным вором...

Вы исключили из банды персонажа Угрюмый.

– Чего? Эй, слышь, атаман, да я же ни слова худого против тебя не...

– Джак Три-кармана!

Вы исключили из банды персонажа Джак Три-кармана.

– Я не крыса! Это не я крысятничал, богом Нефартом клянусь! – завопил вор, бросаясь в ноги Шардону. Но тот не обращал на него никакого внимания, продолжая выкрикивать имена.

– Гриня!

Вы исключили из банды персонажа Гриня.

Разбойники зароптали, бросая хмурые взгляды на спящего атамана.

Вы исключили из банды персонажа Железноголовый.

Вы исключили из банды персонажа Де Жулье.

– Итак, всех вас ждет прощальный ужин в «Пивном Бароне». Отправляйтесь туда, ешьте и пейте вволю – за все уже уплачено. Спасибо за службу, господа ветераны! Родина вас не забудет! – как обычно, торжественную речь ИсКИН составил из фрагментов выступлений различных лидеров и генералов, найденных им в виртуальной сети.

Двенадцать изгнанных из шайки разбойников нестройной колонной потянулись в сторону Заповедника Кхара, а Шардон снова

открыл интерфейс управления.

Вы приняли в банду персонажа Сагитар.

Вы приняли в банду персонажа Пятипалый.

Вы приняли в банду персонажа Мохноногий Ур.

...

И уже через пару минут шайка атамана Бороды снова была полностью доукомплектована самыми лучшими кадрами, которые предоставил ему город Сугр.

Глава 15. Спецоперация

Из 15 человек старого состава с Шардоном осталось двое: Правая Рука да Щелкунчик. Оба разбойника были видными авторитетами для остальных членов банды.

Вот только теперь этих самых «остальных» в шайке не осталось. Совсем.

А значит, им придется снова нарабатывать авторитет. Впрочем, это не так сложно хотя бы благодаря более высокому уровню и качеству экипировки. Ну и «жизненному» опыту, разумеется, которого нет у свежесозданных системой наемников, еще даже не успевших обзавестись уникальным характером и персональными чертами.

Анализ полученных данных: завершено.

Правка и оптимизация маршрута особой подготовки: 18%.

ИскИн обработал полученную от своих бывших бойцов статистику и исправил некоторые участки маршрута. Где-то они оказались неэффективными, где-то слишком опасными. И теперь он адаптировал свою программу тренировок под новобранцев, с учетом их более низких уровней и подготовки.

— Слушать меня внимательно, салаги! Сейчас мы с вами пойдем на полосу препятствий, — начал «приветственную» речь Шардон.

— А мы слышали, тут пиво на халяву выдают, — подал голос один из новичков.

— Не на халяву, а в награду или для спасения ваших глупых жизней. Вы его получите вместе с набором инструкций и приказов, которым нужно следовать неукоснительно. Иначе...

— А то что? Ишь ты, раскомандовался тут, в натуре. Ты нам не авторитет!

— Нарушение субординации, подрыв авторитета командира... — начал загибать пальцы атаман, — Рядовой Шонбин, шаг вперед!

Излишне говорливый «непись» вышел из строя.

Вы исключили из банды персонажа Шонбин.

— Убить его, — приказал Шардон остальным разбойником.

Новобранцы испуганно переглянулись. Некоторые неуверенно достали оружие, но Правая Рука, стоявший по правую руку от атамана, оказался быстрее и решительнее всех. Он исчез, но тут же снова возник за позади затравленно озирающегося Шонбина. Серия быстрых ударов — и уже нарушитель субординации падает на виртуальную траву, заливаясь виртуальной кровью.

-- Слыхали, что атаман сказал? — поигрывая кинжалом, повернулся к новичкам Рука, — И так будет с каждым, кто осмелится нарушить приказ и эту... как ее...

— Субординацию, — подсказал Щелкунчик.

— Кого что-то не устраивает — те могут уйти прямо сейчас, — добавил Шардон.

— Ага. Чтобы и нас в расход, как этого? — недовольно пробубнил один из «призывников».

— Смотри-ка, какой догадливый, — помощник атамана ухмыльнулся, — Далеко пойдешь!

Военный ИскИн отметил одновременный рост Страха у двенадцати новобранцев и открыл недавно составленный список кандидатов. Там он нашел подходящего по показателями и отписал ему в приват:

Шардон > Жужулик: Привет. У нас в банде открылась вакансия. Интересует?

Жужулик > Шардон: А то как же! Стал бы я в такую даль переться, чтобы уйти ни с чем!

Шардон > Жужулик: Ок. Бегом назад в лагерь.

Вы пригласили в банду персонажа Жужулик.

— Еще возражения у кого-то есть? — спокойно поинтересовался атаман.

Ответом ему стала суровая тишина. Новобранцы или испуганно прятали взгляды в землю, или наоборот, с вызовом и злобой смотрели глаза в глаза, но молча.

– Каждый получит план маршрута и набор инструкций, который должен выполнять. Кто справится – тот получит три кружки пива и десять процентов к добыче от следующего налета.

– Можно вопрос? – поднял руку один из новичков.

– Слушаю.

– А это правда, что твоя шайка на днях гномий караван взяла?

– Да, – спокойно кивнул Шардон и отметил рост параметра Уважения у всех новичков.

Возможно, именно этой малости и не хватало им, чтобы начать послушно выполнять приказы своего нового не то командира, не то пахана. Они развернулись и быстро зашагали в сторону тропы, с которой начиналась полоса препятствий.

– Слыши, Борода, а мы тоже должны с этими шестерками землю пузом подметать да белок на орехи разводить? – недовольно пробасил Щелкунчик.

– И вы, и я. Если хотим стать сильнее, быстрее и смертоноснее.

– Ну-у-у... – замялся взломщик, – Я-то все больше по чужим сундукам да карманам привычный...

– Отвыкай. У нас вообще-то война с другими бандами идет. Каждый клинок на счету.

– Вот то-то и оно, – вмешался Правая Рука, – У нас на носу конкретные такие разборки, а ты лучших ребят поменял на... на это... Да еще и опытного колдуна приказал порешить...

– Не по понятиям это, – поддержал его Щелкунчик, – Там многие в авторитете ходили, да и в воровском деле знатные мастера были.

– Хочешь за ними следом?

– Н-нет.

– Ну так забил инвентарь вон теми булыжниками, и вперед, выполнять приказ атамана!

Шардон сам демонстративно подошел к куче камней, загрузил сумку до предела грузоподъемности и бегом приударил следом за удаляющейся в лес вереницей силуэтов.

Пару минут спустя слева и справа от него пристроились недовольные Щелкунчик и Правая Рука. А ИскИн отметил, что Уважения у них к его персоне заметно поубавилось.

А еще через десять минут они втроем свернули в точку возрождения, где их уже дожидался ничего не понимающий Шныга, только-только вернувшийся в этот виртуальный мир в своем новом воплощении – заклинателя 10-го уровня.

Он был одет в какую-то дерюгу и вооружен кривым посохом, увенчанным птичьим черепом – стандартная экипировка мага-шамана, только-только получившего специализацию заклинателя.

– Господа атамана! – встретил он своего «хозяина» радостными криком.

Значит, система сохранила ему в контрольной точке не только новый класс и уровень, но и частично память, переводя прогрессирующую «непися» в новый статус. Так что смерть стоила ему лишь одного уровня, всей экипировки да памяти последних полутора дней.

– Держи. Теперь это снова твое.

– Это все для Шныга? – обрадованно примерял гоблин «обновки».

Взяв в руки Меч Света, он нахмурился.

– Разве заклинатель воюет такая острые штука?

– Так ты возьми и проверь.

Шныга взял клинок и сделал пару неуклюжих взмахов.

– Слишком тяжелая и острые штука. Такая все пальцы отрубить может. Палка лучше, – наконец, решил он, отбрасывая светящийся меч в сторону.

Атаман подобрал оружие и спрятал его в инвентарь. Скинул гоблину карту маршрута и набор инструкций, который разработал для него, специально под прокачку магического класса. И уже вчетвером они двинулись дальше, догонять остальных новобранцев.

Шестичасовой забег закончился почти вовремя. До финиша дошло 14 «спецназовцев» из 15 – кто-то решил под шумок сбежать и скрылся. Ждать и искать дезертира Шардон не стал, а просто исключил его из банды. Все участники марафона получили по 1 уровню и небольшой прирост к параметрам, а вот с лутом и добычей из тайников все обстояло заметно хуже. Маршрут остался прежним, поэтому ни мобы, ни ресурсы, ни клады не успели обновиться.

Пометка: При разработке полосы препятствий учитывать время обновления сущностей.

– Итак, мы справились. Вы стали сильнее, быстрее и опаснее. И теперь вы готовы к последнему испытанию! – вышел вперед Шардон.

– К какому еще испытанию? – настороженно поинтересовался Правая Рука.

– Завтра произойдет самое грандиозное сражение в истории криминального общества этой локации!

– Слыши, однорукий, это он про что заливает? – ткнул убийцу в бок локтем Щелкунчик.

– Сдается мне, что наш атаман спятил и забил стрелу остальным паханам. И хочет этих салабонов вместе с нами прихватить с собой на разборки... – прошептал помощник.

– Что-то стремно мне... Как пить дать, порешат нас там, как спящих котят.

– Верно думаешь, – отозвался Правая Рука и уже громче добавил, – Эй, Борода, можно тебя на пару слов? Как говорил наш бывший атаман: с глазу на глаз хочу с тобой побазарить...

Однорукий убийца расхохотался над собственной шуткой и кивнул в сторону хижины.

– Чуть позже я тебе все объясню. А пока... разбирайте!

И перед Шардоном выросла небольшая горка – остатки трофеев, которые он не стал распределять среди разбойников из-за сомнительного качества этой экипировки и оружия. Впрочем, новички были одеты заметно хуже, так что с азартом взялись разбирать вещи.

– Мы скоро вернемся, а вы двое проследите, чтобы больше никто не свалил, прихватив наше добро, – приказал Шардон «ветеранам», а

сам схватил Шныгу за руку и потащил его в хижину.

Закрыв дверь простым замком, он уволок гоблина в потайную комнату.

Шардон > Шныга: Молчи. Не шевелись. Не издавай ни звука, чтобы не происходило.

Тот испуганно кивнул и зажал себе ладонями рот. Прошло едва ли несколько минут, как в приват атамана посыпались мольбы о помощи, а портреты членов его банды начали стремительно окрашиваться в серый цвет...

Глава 15. Спецоперация - часть 2

Они погибали, один за другим, словно спелые колосья, срезанные неумолимым серпом Жнеца, не в силах оказать даже малейшее сопротивление.

И Шардон знал, что то же самое сейчас происходит и в остальных разбойничих лагерях: штурмовые группы бессмертных убивали всех, кто был помечен символом любой из банд Лесов Гоблинов. Будь то орки Урук-Хая, носящие красные банданы головорезы Лютого или мастера кулачного боя из шайки Пака — для контракта не имело значения.

Клан игроков, взявший его, выполнил все условия в точности, начиная со времени штурма, и заканчивая количеством убитых. Впрочем, за уникальное Яйцо Золотого Грифона бессмертные были готовы перерезать и в несколько раз больше низкоуровневых «неписей», чем указано в задании.

Последними погибли Щелкунчик и Правая Рука.

И оба унесли с собой в могилу ценнейшие знания о секретах и тайном убежище своего атамана, невольными обладателями которых стали. Да и помощник в последнее время что-то стал уж слишком своевольным, а его Уважение заметно снизилось без каких-то известных Шардону причин.

Но обнуление все исправит и выровняет...

* * *

— Эй, Кеша, есть пара свободных мест, чтобы спокойно поболтать? — Сумракс бросил несколько монет на барную стойку.

— Места-то есть, только вот со спокойствием проблемы. Тут друзья нашего хозяина отдыхают и сильно шумят.

— Друзья Корвина? — удивилась Рианна, — Странно, он мне ни о чем таком не говорил.

— Да нет же, Шардона. Вон, его шайка половину второго зала заняла. Пьют, едят, дерутся...

Бармен кивком указал в сторону недавно открывшегося зала, в

котором действительно довольно шумно отдыхала компания весьма криминальной наружности и с такими же повадками.

— А зачем нам второй зал? Мы и тут посидим.

— Нет мест, — «непись» ловко бросил протертую кружку на полку и взял вторую.

— Как нет? Да вон же, половина зала пустая!

-- Все столы тут уже заказаны, так что сейчас и этих посетителей придется отсюда попросить.

— Это кто у нас в Заповеднике так хорошо отдыхает? Неужели у старости днюха?

— Днюха? — не понял бармен слэнга.

— Я имел в виду день рождения. Или у кого-то свадьба?

— Нет. Приезжие. Много.

За спиной Рианны и Сумракса кто-то негромко кашлянул.

— Mp-p-p, какая милая киса. Не составите ли мне приятную компанию этим чудесным вечером, миледи? А я с удовольствием отвечу на все ваши вопросы.

Девушка обернулась.

Позади нее стоял кот. Точнее, гуманоидное существо, отдаленно напоминающее прямоходящего кота. Пушистого, рыжего и с огромными голубыми глазами.

Мздя́в (игрок). Нэкот, убийца 31-го уровня.

— Ты еще кто такой и откуда нарисовался, такой волосатый? — не выдержал Сумракс.

— Я — Мздя́в. И попрошу не вмешиваться, когда я беседую с этой прекрасной миледи. Ибо я страшен в гневе, и мзда моя неотвратима и ужасна.

— Шел бы ты мздить в какое-нибудь другое место, не порти нам настроение и воздух.

— Ого! А вы хам, молодой человек. Миледи, надеюсь, вы не

собираетесь проводить вечер в компании этого наглого и неприятного типа?

– Боюсь, что именно это мне и придется сделать, – улыбнулась Рианна, – Потому что нам, как совладельцам этого заведения, нужно уладить кое-какие насущные вопросы по управлению.

– Ага. Мр-р-р, что ж, если вам наскучит его общество, то буду рад видеть вас за своим столом.

– Непременно воспользуюсь вашим предложением, если выдастся свободная минутка.

– Разрешите откланяться, миледи. И до скорой, надеюсь, встречи.

Нэкот театрально поклонился и сел за один из свободных столов. Иннокентий подозвал официантку и что-то прошептал ей на ухо. Девушка кивнула, бросила быстрый взгляд на вольготно раскинувшегося на стуле Мзява и убежала на кухню.

– Собственно, этот господин и арендовал зал для своих людей, – повернулся бармен к Рианне, – и заказал лучшей еды и выпивки на тридцать персон.

– Хм, неплохо. И откуда они взялись и что забыли в нашей глуши?

– Объявились с пару-тройку часов назад. Пришли из порталной комнаты, а вот зачем или почему – мне не сказали. Если вы хотите спокойно побеседовать, то вам лучше подняться наверх.

Так они и сделали. Весь третий этаж «Пивного Барона» принадлежал клану Дети Корвина, так что проблем с поиском свободной комнаты не было.

– Я глянул инфу по этому типу. Он – глава клана «Боевые коты», академки «Наемников Севера». Серьезные ребята, и тут им точно делать нечего.

– Может, их кто-то нанял? Или пришли за рекрутами, – Рианна принялась расставлять на столе тарелки с едой, прихваченные внизу.

– В любом случае, нам они этого не скажут. Хотя, если ты действительно воспользуешься предложением этого хвостатого типа, то, может, и выяснишь что-нибудь.

Сумракс произнес это нарочито спокойно и безразлично, без вопросительной интонации, но девушка почувствовала его напряжение и фыркнула:

– Еще чего! У него же наверняка блохи!

Юноша, несмотря на изрядно подпорченное недавней встречей настроение, не выдержал и невольно улыбнулся.

– Ладно, черт с этим недокотом. Что насчет девочки? Ты узнала, что хотела?

– Н-нет. Надя жива и уверена, что отец тоже жив и скоро за ней вернется. Но я видела статью, фотографии места аварии и отца с дочкой...

– Может однофамильцы? Да и дети все друг на друга похожи... наверное...

– У тебя что – нет племянников? – рассмеялась Рианна, – Иначе бы ты так не говорил.

– Я вырос в социальном приюте.

– Ой... прости, я не знала...

Девушка вдруг поняла, что вообще мало что о нем знает. Михаил вроде как довольно увлеченно и много рассказывал о себе, но все это касалось его работы, увлечений, каких-то коллег или знакомых. Но ни слова о прошлом или о ком-то из родных.

Теперь стало понятно, почему.

– Другие версии будут? – вернулась она к теме разговора.

– Может, это фейковая новость? Ну, «утка», подделка? Нашли какие-то фотки и фамилии в Вирте и состряпали из этого статью. Ну знаешь, в духе рекламных заманух типа «Киркоров погиб в автокатастрофе» или «Известный политик женился на собаке»...

Рианна задумалась.

– Мне кажется, я знаю, как это можно проверить. Если действительно была катастрофа и пострадавшие, то об этом должны быть записи в соответствующих службах.

– Полиция?

– Больница, морг, служба спасения – кто еще приезжает на место

аварий?

– Еще представители аэротакси, чей это был кар. Они обязаны вести подробные отчеты. Да и еще есть записи с регистратора машины, – продолжил развивать мысль девушки Сумракс.

– У тебя, случайно, знакомых в полиции нет? Или в такси?

– Думаю, проще всего искать следы в больнице. Можно называться родственником, который приехал навестить больного такого-то...

– И ты собираешься обзванивать все больницы? К тому же, у тебя попросят код личности.

– Тогда какие будут предложения?

Дверь с треском распахнулась, и в комнату вбежал Ухорез.

– О, Ри, привет, хорошо, что я тебя застал!

Сумракс незаметно отодвинулся от девушки, сидевшей рядом с ним на кровати, и теперь их руки больше не соприкасались.

– Ты меня искал?

– Ага. Ты же можешь народ в клан принимать? Есть у меня один кандидат...

– Могу. А могу тебе права выдавать, и ты сам его примешь. Такой вариант тебя устроит?

– Было бы супер! А вы тут что обсуждаете?

– Послушай, а у тебя нет знакомых в полиции или в больнице?

– Неа. Спросите у Зеленкина, он же у нас доктор.

Рианна удивленно вскинула бровь:

– А я думала, что он еще только учится на медика.

– Учится на детского врача, но он уже несколько лет работает в реанимационной службе. Ты разве не слышала его байки?

– Н-нет.

– И слава богу! Меньше знаешь – крепче спиши.

Ухорез кивнул:

– Ага, за права спасибо. В общем, по медицинской части можешь

смело спрашивать у нашего доктора Зеленкинка. Или у вас что-то прямо очень личное?

Орк подмигнул Сумраксу, но тот сделал вид, что ничего не заметил и вообще его внимание целиком и полностью поглощено вкуснейшей отбивной, лежащей на тарелке.

– В любом случае, тебе он точно не откажет.

Ухорез ухмыльнулся и снова подмигнул, на этот раз уже Рианне – ни для кого в клане не было секретом, что советник пытался ухаживать за прекрасной эльфийкой, да и вообще к ней неравнодушен.

– Спасибо, его и спросим.

Орк ушел, а девушка открыла окно привата.

Рианна > Зеленкин: Сережа, привет. Не занят?

Зеленкин > Рианна: Привет. Зелья варю.

Зеленкин > Рианна: В смысле, они сами варятся, а я просто смотрю.

Зеленкин > Рианна: Нет, не занят. Что-то случилось?

Рианна > Зеленкин: Ты же вроде в больнице работаешь?

Зеленкин > Рианна: В реанимационной службе.

Рианна > Зеленкин: Мне нужно узнать об одном пациенте. Сможешь что-нибудь выяснить?

Зеленкин > Рианна: Нужно что-то конкретное?

Рианна > Зеленкин: Вроде как он попал в больницу после аварии. Но куда именно и в каком состоянии... В общем, это и хотелось бы узнать.

Зеленкин > Рианна: Могу попробовать.

Рианна > Зеленкин: Анатолий Иванов и Надя Иванова, его дочка.

Зеленкин > Рианна: Ок.

Зеленкин > Рианна: Я напишу, как только что-нибудь узнаю. Или не узнаю.

Рианна > Зеленкин: Спасибо, Сережа...

Глава 16. Кульминация

Даже после того, как все закончилось, Шныга и Шардон еще около часа просидели в своем тайном убежище, и только потом вышли наружу.

Еще не все тела исчезли, но обыскивать их не имея специальных умений было почти бесполезно — добычей атамана стали 500 монет, пара **Железных Колец**, **Ржавый кастет** да **Золотой Зуб** виде амулета. Последнюю находку он отдал гоблину: по описанию, это был зуб мудрости и давал он прибавку +2 к Интеллекту, который теперь не только по прихоти Шардона, но и по игровому классу стал для зеленокожего заклинателя приоритетным параметром.

— Плохо, — покачал головой Шныга, — Теперь надо опять золото платить и новый банда нанимать. Потом лес-кусты гонять на тренировка, одевать в нешибко рваный вещи...

— Не нужно. Уходим отсюда.

И они зашагали в сторону Заповедника Кхара.

— Что наша теперь делать будет?

— Воевать...

— Шныга любит драться, — хищно оскалился гоблин, — Всех убить — один осться!

* * *

Дверь в трактир с грохотом распахнулась, и в главный зал «Пивного Барона» вломился с ног до головы покрытый кровью «непись».

— Где этот пройдоха?! -- рявкнул он с порога, и стоявшая неподалеку официантка вздрогнула, едва не выронив поднос.

— Вы не могли бы уточнить, о ком именно идет речь?

Голос бармена звучал негромко, но отчетливо. Услышав эти слова, скандальный посетитель двинулся, было, к нему. Но, увидев вольготно раскинувшегося за столом бессмертного, побледнел, съежился и юркнул в густую тень, переходя в режим Скрытности.

Совершенно бесполезная уловка, если учитывать разницу в

уровнях, но игрок явно был занят чем-то более важным, чем изучение подозрительных «неписей», снуящих вокруг.

Ржавый > Иннокентий: Слыши, пивник. Я хозяина твоего ищу. Атамана Бороду...

Иннокентий > Ржавый: Господина Шардона?

Иннокентий > Ржавый: Думаю, он скоро появится. Вы можете подождать в соседнем зале, вместе с остальными его людьми.

Ржавый > Иннокентий: А это что за фраер неместный у тебя тут расфуфырился?

Иннокентий > Ржавый: Такой же клиент, как и все остальные. Из города.

Атаман Ржавый аккуратно, вдоль стеночки, пробрался во второй зал, стараясь не попадаться на глаза Мздяву. И вовремя, потому что главное помещение начало набиваться новыми посетителями – двадцать десятка бессмертных из клана Боевых Котов вернулись с зачистки, решив перекусить перед возвращением в город, где еда и выпивка были заметно дороже.

Они приветственно кивали своему лидеру и занимали свободные места. А уже кем-то занятые – сперва освобождали парой увесистых пинков, а потом занимали. Самый младший из игроков был уровня двадцатого, так что никаких возражений со стороны выгоняемых посетителей не было: слишком велика разница в силе.

– Ну что, за золотые яйца нашего кланлида? – раздался шутливый тост, тут же утонувший в дружном хохоте.

Услышав который, Ржавый лишь сильнее втиснул голову в плечи и окинул взглядом второй зал, пытаясь найти свободное место.

– О-о-о, какие люди – и без охраны. Проходи, атаман, присаживайся.

Из-за соседнего стола ему махал Сизый Нос, именитый убийца из шайки Кривого, то есть, уже атамана Шардона по прозвищу «Борода». Сам же бывший одноглазый главарь тоже был здесь, только теперь он глядел в оба и пил за троих, вернув не только глаз,

но и свое старое имя – Кирдак.

– А вы тут что делаете?

– Пьем. И чуть-чуть закусываем, – поднял кружку Сизый Нос.

– Празднуете?

– Скорее, наоборот. Грустим. Или у тебя есть повод для праздника? Так ты садись, рассказывай, поделись с вольными наемниками своей удачей и веселой историей.

– Хэй, Ржавый, паршиво выглядишь! – выкрикнул кто-то из-за стола, тоже узнав атамана, – Краше в гроб кладут, в натуре.

– Вольными наемниками?

Пришлый атаман удивился, и только теперь понял, что рядом с именами разбойников он не видит метки банды, в которой те состоят.

– Похоже, у вас тоже есть, что рассказать, – ухмыльнулся он, присаживаясь рядом с носатым.

– Да что там рассказывать, – вздохнул Угрюмый, тоже сидевший за этим столом, – Пахану нашему какая-то возжа под хвост попала, вот он умом и тронулся, в натуре. Сперва пол дня нас по лесу гонял, как фраеров позорных. А потом и вовсе выгнал, и понабрал каких-то зеленых шестерок вместо конкретных матерых воров.

– Неужели выгнал? Прямо всех?

– Оставил при себе однорукого, Щелкунчика да колдуна своего.

– Иклода?

– Неа, – Сизый Нос покачал головой, – Того он мне еще накануне прирезать велел.

– Ничего не понимаю...

– Я ж говорю – с башкой у него совсем худо стало. Видать, надышался какой-нибудь дряни в этой своей рыбалатории, – Угрюмый залпом осушил свою кружку и жестом велел пробегавшей мимо официантке принести еще.

– Где-где? – Ржавый окончательно растерялся. Обрывки полученной им информации ничуть не прояснили ситуацию.

– В алхимической лаборатории, – раздался позади знакомый голос.

– Ишь ты, явился, не запылился. Ну, сейчас он все сам тебе и расскажет. Да и мы тоже послушаем, верно, братва? – Сизый Нос повернулся к Шардону, стоявшему у входа в зал.

* * *

Зеленокожий заклинатель дернул атамана за рукав:

– Шныга жрать хочет. Далеко топать, совсем голодный стать.

– Ну так закажи себе и съешь что-нибудь, пока я переговоры вести буду.

– Дай деньга. Мало-мало совсем.

Шардон отсыпал гоблину горсть монет, и тот вприпрыжку побежал следом за удаляющейся в сторону кухни официанткой.

– Ну что, бывший атаман, ничего сказать нам не хочешь? Ты присаживайся, в ногах правды нет, – Сизый Нос пододвинул ему пустой стул.

– Подожди две минуты и тридцать три секунды.

– Как знаешь. Все одно мы тут за твой счет гуляем, – пожал плечами носатый убийца.

– А вот я ждать не собираюсь. И ты, гнида, мне прямо сейчас расскажешь, почему это все мои братки как один полегли, и сам я едва ноги унес. Тогда как твои кореша тут холодным пивом балуются, а на тебе самом ни царапины, ни пятна.

Рыжий вскочил с места, выхватил нож и бросился на Шардона, но тот с легкостью ушел от удара и отвесил успевшему захмелеть атаману затрещину. Сам бывший трактирщик тоже был навеселе, но в его случае это был умышленный способ поднять свои боевые качества.

– Все мои люди тоже погибли, – спокойно ответил он, – А так же люди Лютого, Танцующего Пака и орки Урукхая – перебиты все до одного.

– Ого. Лихо – столько братков одним махом положить, это хорошо постараться надо, – присвистнул Угрюмый.

– Неужели капитан Геллар отважился высунуть нос за стены? Хотя, ему такое не по силам... Вот если Гильдия Теней или кто из бессмертных возьмется...

Сизый Нос начал размышлять вслух, но его перебил атаман Ржавый:

– Это были бессмертные. Те самые, что празднуют победу в соседнем зале. Уж я-то их хорошо рассмотрел.

– Залетные, значит... Интересно-интересно... А с чего ты взял, Ржавый, что наш бывший главарь тут при делах?

– Потому что я его предупредил о нападении. Ты ведь получил мое письмо, атаман? – перебил его Шардон, – Только ведь ты не поверил, иначе и твои люди тоже были бы живы.

– Предупредил, значит... – Сизый Нос ловко крутил между пальцев кинжал, рассеянно глядя на отблески свечей в холодной стали, – И нас сюда выслал, набрав к себе всякого отребья... И что же это получается?

Время контракта «Истребление разбойников в Лесах Гоблинов» истекло!

Шардон открыл интерфейс управления бандой.

Вы исключили из банды персонажа Сагитар (мертв).

Вы исключили из банды персонажа Пятипалый (мертв).

Вы исключили из банды персонажа Мохноногий Ур (мертв).

...

– А получается то, что нанятый мной клан бессмертных перебил всех до единого разбойников в Лесах Гоблинов, кроме нас со Шныгой, да Ржавого.

– И нас, – носатый обвел рукой зал.

– И вас. И теперь у нас есть двадцать два часа, чтобы установить свои порядки и разобраться с конкурентами, когда они вернутся, потеряв часть своих умений и снаряжения. И в данный момент мы – самая сильная банда в этих местах.

Вы приняли в банду персонажа Сизый Нос.

– Ты хотел сказать – единственная, – ухмыльнулся тот, принимая приглашение.

Вы приняли в банду персонажа Угрюмый.

– Верно.

Вы приняли в банду персонажа Джак Три-кармана.

Вы приняли в банду персонажа Железноголовый.

– А я? Мне что делать? – подал голос Ржавый.

– Если наш союз в силе, то поможешь мне установить власть и навести порядок среди местной братвы. Будешь вторым авторитетом после меня.

Рыжий атаман затравленно оглянулся. Теперь он был окружен повеселевшими головорезами, снова вернувшимися в банду Шардона. Тяжело вздохнул, зажмурился и мотнул головой:

– Извини, Борода, но я в твою кодлу не пойду. Не пристало конкретному пахану под другим авторитетом ходить. Хоть сам режь меня, хоть своим бессмертным отдаи.

– Не по понятиям это, – зашептал атаману на ухо Сизый Нос, – Нельзя его к нам простым братком брать. Худо ему будет...

– Так и не надо, – Шардон улыбнулся, – Оставайся вольным атаманом да жди, когда твои бойцы вернутся. А пока можешь взять к себе Пыжика и Вожика. Или вот, эти ребята как раз где-то в Заповеднике ошибаются. Я их лично отбирал, здесь самые лучшие.

И он скинул «коллеге» список наемников, который сам же и составил, и даже пустил под нож Боевых Котов худших из тех, кто откликнулся на его объявление.

– И колдуна Иклода тоже можешь забрать, как он вернется. У меня теперь свой маг есть.

Ржавый уставился на Шардона, выпучив глаза и открыв рот от изумления. Наконец, дар речи вернулся к нему, и атаман восхищенно зацокал:

– Ай да Борода! Это надо же, такое учудить: и от конкурентов одним махом избавился, и своих людей сохранил – ох и далеко ты пойдешь, Борода, клянусь своим радикулитом. Хотя нет. Ну какой из тебя Борода, а? Слишком уж ты хитер да изворотлив, атаман, что твоя лиса. Точно! Как есть – Рыжий Лис. Вон, и цацка у тебя на шее подходящая болтается.

– За нашего пахана, за Рыжего Лиса! – вскинул кружку Сизый Нос.

Остальные «неписи» поддержали его дружным ревом и грохотом наполненной пивом посуды.

Вы получили прозвище «Рыжий Лис».

Ваша банда теперь носит название «Банда Рыжего Лиса».

Интеллект: +1.

Уважение разбойников и жителей окрестных поселений: +15%.

Уважение членов вашей банды: +30%.

Шардон открыл список текущих задач для внесения правок. Трюк с временным выходом из клана, подсмотренный им у Детей Корвина во время штурма Заповедника Кхара, сработал и с членами его банды, обеспечив Шардону огромное преимущество в силе.

Даже если кто-то из людей того же Лютого или Пака и уцелел во время резни, то это ненадолго.

Первый пункт **Директивы 92** был выполнен на 100%.

А когда будут закрыты и остальные пункты, для криминальных структур Лесов Гоблина наступят новые времена – и не только для них...

Конец первой части...

Глава 17. Основы дипломатии

— Ну, Лис, бывай, сам понимаешь — у меня пока есть чем заняться...

Рыжий атаман хлопнул Шардона по плечу и, подмигнув, направился к выходу. За ним двинулись Вожык и Пыжик — так и не прижившиеся в банде новички охотно сменили хозяина.

— Это что же выходит, — Угрюмый почесал переносицу, — Пьянка окончена.

— Почему же? Повод у вас есть, деньги — тоже. Но как только объявлю общий сбор, чтобы были как штык!

— Штык? — покатал незнакомое слово на языке Сизый Нос, — Это что-то похожее на штырь?

— Вот...

На стол упало десять пучков травы, снимающей похмелье, оставшиеся у Шардона из предыдущих запасов.

-- Вы мне будете нужны трезвыми. Примете, как только отправимся на дело.

Вокруг послышались разочарованные вздохи и насмешливые выкрики:

— Эх, столько славной выпивки пропадет задаром...

— Так можешь себе больше не наливать — я за двоих управлюсь.

— Еще чего! Чтобы я от бесплатного угощения оказался?! Ищи другого дурака!

— Эй, железная башка, может, сразимся, чтобы хоть какая-то польза от целебного пива была?

Официантки с удвоенной прытью засновали между столами, принимая заказы и забирая пустую посуду.

Шардон открыл окно с информацией по трактиру.

День оказался весьма удачным, даже несмотря на то, что двенадцать разбойников угощались в счет его собственной прибыли за сегодня. Зато три десятка прибывших из города бессмертных

отдыхали на широкую ногу, обеспечив почти тройной доход.

Поэтому атаман еще и разбогател на 3800 монет.

Впрочем, деньги у него никогда не задерживались, и тут же шли в дело.

– Идем, у нас есть дела, – Рыжий Лис дал знак Шныге, и тот оторвался от своей трапезы, поспешив следом за хозяином.

Три тысячи монет он потратил на покупку свитков телепортации «Маяк Ллойда» через аукцион. С тех пор, как в локации появился портал в город и несколько кланов бессмертных, ассортимент Заповедника Кхара заметно расширился, а цены стали ниже.

Затем они отправились к кожевнику.

– Привет, – шаблонно начал Шардон.

– Привет.

Стандартного набора фраз, начинающих торговлю, обмен новостями, выдачу квестов или обучение, на этот раз было недостаточно. И предложение бывшего трактирщика застало орка врасплох – он не знал, как на него реагировать.

– Чего-чего? – отозвался Саваал?

– Я хочу тебя нанять на сутки, – повторил атаман.

– Обучение не займет так много времени – управимся за пару часов. Вот только выкроек у меня совсем мало...

– Меня не нужно ничему учить. Ты будешь работать на меня, в моей мастерской, с моими материалами и по моей выкройке.

– Не понимаю... У меня есть мастерская. Если хочешь сделать заказ, то...

– Ты пойдешь со мной, куда я скажу. И будешь делать, что скажу. За сутки работы плачу семь сотен золотых.

В памяти Шардона еще хранились данные по поселку за то время, когда он был старостой. И он знал, что чистая выручка кожевенной мастерской в день составляла от силы триста монет.

– Это хорошие деньги, – согласился Саваал, – Но почему я не могу работать здесь?

– Мне поискать другого кожевника?

– Не надо... Эй, Рырга!

Обернувшись, орк кого-то позвал из глубины лавки, точнее, из той ее части, где находилась не то мастерская, не то склад.

– Чаво надо, господин?

Из полумрака появился кряжистый орк в рабочем переднике и с куском кожи в руках.

– На сегодня лавка закрыта. Ничего не продаем, заказы не принимаем. Понятно?

– Ага...

Глуповатый детина был подмастерьем кожевника и выполнял самую простую работу. Получал сущие гроши, зато жрал за двоих и мог успешно выполнять роль охранника.

– Погоди-ка мастер, – Шардон сунул Саваалу под нос предмет, – Сможешь мне такое смастерить?

– Если выкройка будет – то сделаю.

– А без схемы?

– Вещица не простая, внимания особого требует... Кожа редкая, шов хитрый...

– Ты себе цену набиваешь, или тебе такое не по силам?

– Могу ее разобрать, изучить и схему сделать. Только сразу скажу, что она будет попроще – на такую хитрую вещицу у меня ни талантов, ни опыта нет. Тут мастер совсем другого уровня нужен.

Орк тяжело вздохнул и попытался вернуть предмет атаману, но тот жестом отмахнулся и приказал:

– Разбирай и изучай. Сколько времени и материалов уйдет на десяток таких?

– Это уже по схеме видно будет. Через час смогу сказать.

– Хорошо. Значит, через час.

Таймер: Создать.

Название: «Кожевник». Время: 55 минут.

Сообщение: Саваал сделал выкройку.

Шныга и Шардон ушли, а мастер закрыл окошко своей лавки, зажег еще несколько свечей и достал свой нехитрый инструмент: ножницы, острую бритву и наголовную повязку с набором увеличительных стекол. Все они давали небольшой бонус к навыкам кожевника или к шансу создания схемы разобранного предмета...

– Шныга не хочет опять ходить к капитан Геллар, – заныл гоблин, поняв, куда именно они направляются.

– Можешь подождать на улице.

– Шныга не хочет один стоять.

– Призови себе какого-нибудь духа.

– Шныга не хо... Шныга призовет самого веселого духа! Господин Шардон – самый рыжий и самый умный атаман!

Оставив зеленокожего заклинателя у ворот Казармы, «самый рыжий атаман» зашагал прямо к кабинету командира местной стражи, игнорируя присутствие стражника – причем, совершенно взаимно. Похоже, что «непись» запомнил строгого визитера и решил с ним больше не связываться.

– Явился, не запылился, – капитан Геллар даже не пошевелился, узнав гостя, – А до меня дошли слухи, что вас всех перерезали, как чумных крыс.

– Перерезали, да не всех.

– Это я тоже слыхал, – печально вздохнул Геллар, – Но все одно работы мне и моим ребятам поубавилось, хоть и ненадолго.

– А вот это уже зависит от того, сумеем ли мы с тобой договориться, капитан.

– О чем?

– Вот об этом ты и подумай хорошенько – о чем бы ты хотел договориться с единственным атаманом во всех Лесах Гоблинов, и который при этом тебе пусть и не друг, но предпочитает решать вопросы мирным и взаимовыгодным путем?

Капитан стражи Заповедника молчал несколько минут,

обдумывая услышанное. Наконец, он заговорил:

– Предложение, конечно, очень заманчивое. Вот только что скажется Гильдия Теней?

Шардон проверил значение своей репутации с крупнейшим воровским объединением во всей Империи, мелкое представительство которого заправляло нелегальными делами на территории Заповедника Кхара и соседних поселений.

– Мы не лезем в их дела, а они – не суются в наши.

– А жаль... На эту драку я бы посмотрел с большим удовольствием. Ладно. Чего тебе от меня-то нужно, атаман?

– Помощь. Люди. И пересмотр сфер влияния – мне одному такой кусок не проглотить.

– Ты наложил свои потные ручонки на пирог, который делили пять атаманов, а теперь жалуешься, что он тебе в горло не пролезает?! Ах... ах... ах-ха-ха!!!

Шардон умолк, выждав, когда развеселившийся «непись» закончит проигрывать анимацию смеха, имитируя отсутствующее у ботов начального уровня чувство юмора. А убедившись, что тот успокоился, заявил:

– Сформулирую иначе. Текущее и долгосрочное планирование, а также оперативное управление этими людьми и их действиями не входит в мои планы и является напрасной тратаой и без того небольших вычислительных ресурсов.

– Чего?

– Разделяй и властвуй.

– Хм... Хорошо, допустим, я тебе поверил. Сколько тебе нужно людей, когда и для чего?

– Пятнадцать человек. Через двадцать часов. Для укрепления моих позиций и получения преимущества над остальными атаманами после их возвращения.

– Пятнадцать... А ты знаешь, атаман, что это почти все мои бойцы?

– В городской страже числится тридцать два человека. Включая вас, двух штабных работников, трех наставников и двух мастеров-

оружейников. У вас достаточно ресурсов, чтобы выделить мне требуемое количество.

– А на кого я поселок оставлю, а?

– Оставшегося количества будет достаточно для поддержания внутренних порядков. А внешнюю угрозу я обязуюсь устраниć и взять под свой контроль.

– Мне нужно подумать.

– Я вернусь через час за ответом и вверенным мне отрядом из пятнадцати обученных бойцов не ниже десятого уровня.

– А если я откажусь?

– Тогда я прибегну к услугам наемников, а вас буду считать нерациональным и ограниченным человеком.

– Ладно... Значит, через час...

Таймер: Создать.

Название: «Капитан». Время: 55 минут.

Сообщение: Капитан Геллар принял решение.

Шардон вышел из Казармы и уставилсѧ на небывалое представление, разыгравшееся прямо пред ним.

– Господин атаман, это не Шныга! Оно само! Честно-честно! Шныга хотел только веселый дух призвать и поиграться с ним, чтобы не скучать тут один!!! – едва различимый голос гоблина раздавался сверху, то и дело заглушаемый шумом ветра.

Точнее, даже не ветра, а небольшого пятиметрового смерча, который повис напротив казармы и «играл» с горе-заклинателем, мотая его по кругу в компании пары куриц и откуда-то принесенной пустой пивной бочки...

Глава 17. Основы дипломатии - часть 2

— Спускайся, нам пора идти, — окликнул своего помощника Шардон.

— Шныга не может спускаться.

— Ты же как-то туда забрался?

— Этот дух оказался совсем не веселый. Он поднять Шныгу, и теперь крутить-вертеть моя и не хочет отпускать. Шныга уже сильно бояться.

ИскИн ненадолго задумался и попросил:

— Перечисли свои умения заклинателя.

— Дохлый невидимый рука... ой, ай! Спасай моя!

— Дальше.

— Позвать малый веселый дух... Господин Шардон, Шныга уже глаза закрыть и зубы стучать!

— Следующий.

Ураган изогнулся, и барахтающееся тельце зацепило крышу соседнего дома. И без того заметно сократившаяся полоска здоровья гоблина уменьшилась еще вдвое.

— Несвятой маленький тихий гроза... Господин Шардон, твоя спасай Шныга быстро-быстро! А то Шныга сейчас весь кончится!

— Это те молнии, которыми ты пугал Иклода и прогонял духов?

-- Да!

— Используй их против этого урагана и заставь его исчезнуть.

— Тогда Шныга больно шмякнется на твердый земля!

Смерч замедлил вращение и почти замер, но тут же принял снова раскручиваться, только теперь уже в другую сторону. В завывании ветра отчетливо послышался зловещий смех.

— Господин Шардон! Твоя тут еще стоять?

— Да.

– Твоя поймать Шныга, когда тот больно шмякнется на твердый земля?

Шардон на пару секунд призадумался, проводя нехитрые математические расчеты и, наконец, отозвался:

– С вероятностью восемь целых и три десятых процента.

– А это мало или много?

– Выражаясь твоим языком, это «шибко мало».

– И что наша будет делать?

– Я – пойду договариваться дальше с Саваалом. А ты останешься висеть тут, пока ураган окончательно не размажет тебя по крышам, или пока ты сам не изгонишь этого духа.

Шардон действительно развернулся и зашагал в сторону лавки кожевника. Позади раздалось негромкое бормотание, тут же сменившееся громким «А-а-а-а!», плавно переходящим в умеренное «шмяк», «Ой!» и «Шныга теперь умеет вниз летать!»

Как и обещал Саваал, в указанное время схема была уже готова, и он знал, сколько времени и ресурсов ему понадобится, чтобы выполнить заказ атамана.

– Долго, дорого и не очень качественно, – вынес тот свой вердикт, выслушав мастера.

– Я ничего особенного и не обещал.

– Хорошо. Сделаешь двенадцать штук, как раз за пол дня управишься.

– Ты назвал цену только за работу. Материалы тоже дашь, или мне свои прихватить?

Денег у Шардона больше не осталось, но были ресурсы, купленные для создания сапог и отработки ремесленных навыков. К сожалению, некоторых компонентов все же не хватало.

– Прихвати кору синего дуба, оленью мягкую кожу и имбирный уксус. Я компенсирую твои расходы после того, как выполнишь заказ. Буду ждать тебя у «Пивного Барона» через двадцать минут.

Атаман снова направился к Казармам, где его уже встречал капитан Геллар и отряд из пятнадцати гвардейцев. Судя по их

уровням, классам и экипировке – худшие из тех, что служили в страже.

– Я так понимаю, ты хочешь избавиться от этих недотеп моими руками?! – громко поинтересовался Шардон.

По нестройной шеренге «неписей» побежали испуганные шепотки.

– Они подходят под озвученные тобой требования, – ухмыльнулся начальник стражи, – Остальное – не моя забота.

Он ненадолго задумался, «вспомнив», что помимо враждебного отношения к представителям местного криминала, разработчики ему прописали еще и определенные обязательства. Например, обеспечение безопасности поселка и ответственность за своих подчиненных. И эти две черты характера в данной ситуации конфликтовали друг с другом.

– За жизнь каждого вверенного тебе бойца – отвечаешь своей головой... или кошельком, – наконец, добавил капитан Геллар.

Оценка боеспособности персонажей №1-15: завершено.

– Вижу тут лишь четырех настоящих воинов. Остальные – необученные новобранцы, которые полягут в первой же схватке.

Его оппонент снова задумался. Решение оказалось непростым для «непися» из начальной локации, даже не смотря на его приличный уровень и социальную значимость. С одной стороны, он рискует своими людьми и берет на себя ответственность за появление одной сплоченной и сильной банды грабителей вместо нескольких погрязших в постоянных разборках между собой шаек.

С другой, капитан раньше уже «работал» с Кривым, да и его преемник тоже предпочитает договариваться и даже готов пойти на серьезные уступки, вместо обострения конфликтов с законом.

А с третьей, была еще и его личная неприязнь к Шардону, который не только когда-то обошел его в гонке за пост старосты Заповедника Кхара, но еще и организовал разбойничий набег на поселок, став преступником, за чью голову даже была объявлена награда.

Но, спустя несколько минут, неигровому персонажу все же удалось расставить приоритеты между своим характером, сценарием

и личным опытом:

– Я дам тебе десять своих лучших людей. Больше не могу – сам видишь, какие у меня кадры.

– Согласен.

– Все захваченные ими трофеи – пойдут на счет стражи Заповедника.

– Согласен.

– Ты на неделю отказываешься от любых нападений на поселок, его жителей или наши караваны. Думаю, за это время мы с тобой успеем... э-э-э... поделить сферы влияния.

– Согласен.

– За каждого погибшего во время операции моего бойца, ты выплатишь штраф тысячу золотых – мне ведь потом придется заново их обучать, экипиро...

– Нет.

– Как это нет?

– Это уже похоже на подставу, легавый. Ты тут не с фраером беспонтовым базар ведешь, а с опытным авторитетом, – Шардон даже переключился на другой словарь, пытаясь донести свои опасения.

– Ладно, – подозрительно быстро пошел на попятную Геллар, словно и не надеялся «продавить» последний пункт своих условий.

Впрочем, атаман и не придал никакого значения скорости отказа капитана от требований: «подозрительность» – это далеко не самая сильная сторона искусственного интеллекта, который начал свое обучение и наполнение баз данных всего несколько недель назад. Да и заметно возросшее Уважение к Шардону вполне могло стать объяснением подобной уступки.

Помимо эффекта от получения атаманом нового прозвища, капитан еще и узнал от своих людей о том, что его собеседник действительно остался единственным атаманом лесных разбойников и ухитрился сохранить в недавней резне всех своих людей.

– Через пол часа подберу тебе отряд.

– Отправишь их к «Пивному Барону». Я буду ждать.

Дождавшись, когда надоедливый «непись» покинет его кабинет, а капитан Геллар вытащил из ящика стола кожаную папку, набитую исписанными листками бумаги. Вытащив несколько штук, он безжалостно изорвал их в клочья и бросил на пол, безучастно наблюдая, как игра подчищает мусор, медленно «растворяя» обрывки.

А когда от клочков не осталось и следа, командир стражи положил перед собой чистый лист и аккуратно вывел: «Досье на Рыжего Лиса»...

Шардон же, в сопровождении Шныги, снова вернулся в трактир.

Толпы «Котов» в главном зале уже не было, и в «Пивного Барона» снова потихоньку начали стягиваться посетители из местных. Саваал дожидался атамана у входа, а рядом с ним переминался с ноги на ногу вернувшийся из города Ухорез. Завидев атамана, бессмертный махнул ему рукой:

– Хэй, дружище, как раз тебя жду!

– Что-то случилось?

– Да, то есть, нет. Пока еще нет. В общем, тут такое дело...

Он замялся.

– Кожевенная мастерская сегодня будет занята. Если хочешь ею воспользоваться, то приходи завтра.

– Да нет, я по другому вопросу. Короче, нельзя тебе пока в трактир. И вот ему – особенно, –игрок указал на гоблина, переминающегося с ноги на ногу за спиной атамана.

– Почему это? Мои люди что-то натворили?

– Твои кто? – нахмурился Ухорез, – А, нет, с ними все нормально. Просто я готовлю... Э-э-з... Сюрприз, да. Короче, давай в клановый чат, сам все поймешь.

Чат клана Дети Корвина.

Шардон заходит в чат.

Шардон: Всем привет!

Корвин: Привет-привет, Рыжий Лис. Кстати, поздравляю тебя с новым прозвищем.

Шардон: Спасибо.

Шардон: Только это не новое прозвище, а мое первое прозвище.

Фенеамин: Слушай, Барон, а ты меня в свою банду возьмешь, а?

Шардон: Нет мест. И меня все еще зовут Шардон.

Шардон: Но если ты в силу низкого значения параметра Интеллект испытываешь трудности с запоминанием моего имени, то может обращаться ко мне «Рыжий Лис».

Шардон меняет текст объявления:

«Мне нужно поставить 3 отметки для Маяка Ллойда. Плачу 200 монет за каждую, места укажу на карте. Атаман Шардон.»

Фенеамин: Поставлю бесплатно, если в банду меня возьмешь.

Шардон: Нет мест.

Ухорез: Народ! Минутку внимания! Помните, я просил дать мне право приема в клан?

Рианна: Не просил, а пол дня клянчил и ныл.

Ухорез: Ну так вот, прошу любить и жаловать...

Рианна: Эй-эй, попридержи-ка коней. Если ты собрался к нам звать тех нубов, что притащил с собой из города, и которые сейчас в трактире пьянятся с Тайкой, то я против. Они какие-то неадекватные агры...

Тайя: Угу. Бесят. И ты куда вообще пропал? Мне никакой радости одной их тут развлекать. А этот эльф еще и пристает.

Ухорез: Кстати, пати-то прими. И готовься меня хилить.

Тайя: Чего?

Ухорез: Сейчас поймешь.

Тайя: Миш, с тобой все нормально? Вытащил в игру, скинул на меня толпу каких-то упырей, сам свалил... Что происходит вообще?

Ухорез: Сейчас вы все поймете.

Ухорез принимает в клан персонажа Шныга.

Ухорез добавляет в KOS-лист клан «Резчики».

Тайя: Миша, козел! Ты что творишь!

Ухорез: Хил меня. Блинди сина, потом кидай на меня реген. И под стол залезь...

Ухорез: Сорри, не тот чат.

Персонаж Ухорез получает достижение «Кровавый мститель» за убийство 5 врагов клана менее чем за 1 минуту.

Клан «Резчики» объявляет вам войну.

Клан Дети Корвина получает 100 опыта за первое участие в войнах кланов.

Ухорез: Еле успел! А они ничего так экипированы были, для своих уровней.

Ухорез: Шныга, все, приятель, твоя смерть была отомщена! Дети Корвина своих в беду не бросают!

Корвин: Вот лично мне ничего понятно не стало, кроме того, что нам из-за тебя вар только что кинули. Это кто такие вообще?

Ухорез: Да какие-то мелкие агры из города. Они Шныгу убили ни за что ни про что, толпой насели на него... Правда, он им тоже здорово навалял. Герой!

Корвин: Погоди. Какой еще Шныга? Это тот убогий гоблин, что за нашим Бароном таскается?

Шныга: Моя не убогий гоблин. Моя – умная падавана.

Шныга: Ваша все есть бессмертные, что служат мой великий господин Шардон?

Шныга: Ваша сильно много тут. Шныга столько считать не умеет.

Корвин: (смайлик, истерически бьющийся головой в стену)...

Глава 18. Систематизация

— Здравствуйте, — юноша поправил сползающие очки и постучал по стеклу окошка справочной.

Этот пережиток прошлого встретил его в 3-ей городской клинике, словно насмехаясь над техническим прогрессом. Нет, конечно, тут стоял и Консультант — электронный информационный центр, вот только сейчас он был бесполезен. Силуэт привлекательной и приветливо улыбающейся девушки то и делоискажался странной рябью, а движение губ сопровождалось полной тишиной — похоже на проблемы с подключением к Вирту или просто на неисправность устройства.

Поэтому вместо симпатичной голограммы ему пришлось иметь дело с настоящей и совершенно непривлекательной женщиной лет пятидесяти, смотревшей на него, словно на червяка, попавшегося ей в яблоке.

— Обед, — огрызнулась она, не отрываясь от литровой чашки кофе и просмотра свежих сплетней на каком-то сайте.

— Приятного аппетита, — Сергей старался быть вежливым, но возвращенная в виртуалках тяга к справедливости и легкому троллингу дала себя знать, — Только вот обед у вас через полчаса будет, а это какой-то затяжной завтрак получается.

— Чего надо?

— Студент я, из медицинского к вам.

Женщина закатила глаза, пробормотала что-то неразборчивое и протянула руку в окошко:

— Практика? Студенческий и направление...

-- Тут такое дело... Я пишу дипломную работу и собираю для нее информацию по разным клиникам, поэтому направления у меня нет. Вот...

Он положил на стойку инфо-карту.

«Справочная» скривилась, словно ей под нос подсунули бородавчатую жабу, но карту взяла. Приложила к считывателю, и ее

глаза забегали по спроектированным устройством строчкам.

– Вишневкин? Сергей Рудольфович?

– Вишневский, там опечатка...

– В честь мази, что ли, ха-ха? – раскатисто хохотнула она, – И что тебе нужно?

– Пару дней работы в стационаре в качестве санитара. Желательно в детском – я учусь на педиатра.

– Мечтаешь выносить утки, втыкать капельницы и разминать пролежни? – неприветливо ухмыльнулась тетка.

– А-а-а... я думал, эту работу выполняет автодок...

– Так-то оно так, вот только не думай, что все время будешь сидеть за экраном да жать кнопки – у нас лежат тяжелые больные, которые требуют постоянного внимания и чуткого ухода. Да и зрелище... не для слабонервных... Обычно у нас проходят реабилитацию после сложных операций или при обострениях.

– Я работаю реаниматологом и целый год отпахал на скорой, так что тоже насмотрелся... всякого...

– Даже так? – в ее голосе зазвучал легкий интерес и капля уважения. Совсем крохотная, – Ладно, сейчас узнаю, где у нас рук не хватает. Оставь свой ай-ди, и я с тобой свяжусь, как только все выясню.

– Я уж лучше здесь подожду, – не согласился Сергей, прекрасно понимая, что стоит надоедливому студенту уйти, и уже никто ничего не будет узнавать, и тем более не станет ему перезванивать.

– Ладно, – в ее голосе снова появились нотки недовольства...

Женщина положила ладонь на панель интеркома и беззвучно зашевелила губами, с кем-то связываясь по внутренней сети.

Зеленкин, а это был именно он, сделал вид, что увлеченно смотрит голограммические ролики о несомненной пользе гигиены и своевременных профилактических осмотров...

* * *

В Кривое Логово они возвращались усиленным составом: вся банда, десять стражников, кожевник и увязавшийся за атаманом

Ухорез, который таки уговорил «непися» пустить его ненадолго к лаборатории и пивоварне – для выполнения своего «крафтowego» достижения.

На месте главарь раздал всем указания.

Своих разбойников он снова отправил на полосу препятствий, прокачиваться, собирать ресурсы и ценный лут из монстров и тайников. Маршрут ИскИн опять модифицировал с учетом предыдущего опыта.

Саваалу атаман выделил мастерскую, инструменты и имеющиеся в наличии материалы для крафта. Ухорез вызвался помочь мастеру, благо у игрока оказался 8-ой уровень Кожевенного Дела – рекомендуемой профессии для его специализации берсерка.

Стражников он поделил на патрульных и дозорных. Первые отправились бродить по окрестностям и высматривать потенциальных врагов, а вторые взялись охранять Логово.

Сам же Шардон вместе со Шныгой собирался запереться в тайной комнате и заняться варкой зелий. У гоблина, как у заклинателя, было открыто Травничество и Кулинария, так что он вполне сносно мог управляться с Пивоварней или подготавливать ресурсы.

– Эй, Шардон, погоди! – запыхавшийся игрок вбежал в хижину атамана.

– Что случилось?

– Вот, держи, это тебе. Я перекинулся парой слов с твоими людьми – говорят, ты им всем пообещал новенькие удобные сапоги без скрипа. Думаю, тебе это пригодится.

– Мой блестяшка! – узнал протягиваемый Рыжему Лису артефакт Шныги.

– Верно. Его нам твой ушастьй подогнал. Не знаю, где он эту вещицу нашел или спер, но на аукционе ничего подобного нет.

– Шныга ничего не красть. Шныга блестяшка найти среди вещи злой колдун, когда тот совсем мертвый быть, – обиженно возмутился заклинатель.

– Спасибо, – Шардон взял подаренный предмет и выставил бессмертного за дверь: тайное убежище должно оставаться тайным.

Походная булавка

Type: Артефакт

Качество: уникальное

+1 к Выносливости

Особое: Восстанавливает предмет, в который воткнута, со скоростью 3-10 единиц в 10 минут в зависимости от материала, из которого тот создан.

Прочность: 50/50

ИскИн изучил состояние своей одежды и воткнул булавку в рубаху – самый изношенный элемент экипировки.

Пометка: обновить одежду под свой новый уровень и эффективный билд.

– Идем, у нас много работы, – позвал он гоблина и открыл дверь шкафа, за которой располагалась потайная комната.

По плану, вся подготовка должна была занять около двенадцати часов – это два прохода Полосы Препятствий для его людей, три смены для стражи и как раз достаточно времени, чтобы кожевник закончил свою работу. Да и сам Шардон тоже.

Разумеется, все как всегда пошло не по плану.

Вернувшись спустя 6 часов с «тренировки» члены шайки Рыжего Лиса наткнулись на вооруженное сопротивление... стражников, которым было приказано оберегать лагерь «от разбойников, зверя и прочих враждебно настроенных чужаков».

И тринадцать персонажей класса «разбойник» отлично вписывались в довольно широкие условия данного главарем приказа.

К счастью, до смертоубийства так и не дошло – слишком велика оказалась разница в подготовке, да и свое собственное убежище бойцы Шардона знали не в пример лучше чужаков. Они тайно проникли за ограду, обезвредили дозорных и скрутили остальных стражников. Ни с той, ни с другой стороны ни одной единицы

здоровья не упало ни с чьей полоски жизни.

Тем не менее, Правая Рука, как и положено, отчитался перед атаманом о случившемся, заставив того хорошенко призадуматься. Знание местности оказалось немаловажным тактическим преимуществом, которое не стоило сбрасывать со счетов. Или, выражаясь программным языком, не стоило исключать эти переменные из математической модели.

– Новый план! – объявил Шардон.

Он через приват отозвал «патрульных». Затем из стражников и своих людей сформировал три отряда по семь человек в каждом. Против полутора-двух десятков бойцов противника это казалось маловато, но в данном случае решало не численное преимущество, а качественное.

Каждому из своих разбойников Шардон выдал «боевой комплект»: сшитые кожевником **Пояса юного алхимика** на +1 к Интеллекту и Удаче с четырьмя слотами быстрого доступа. Кармашки каждого пояса были заняты **Зельями лечения** (+20 единиц Здоровья), **Элем Берсерка** (+15% к силе и скорости Атаки, иммунитет к воздействию на Разум), **Целебным Пивом**(восстанавливает 8 Здоровья раз в 10 секунд) и **Огненной Водой**(метательное, наносит огненный урон и поджигает цель).

Изучив это снаряжение, Ухорез ухмыльнулся:

– А ничего так! Настоящий пивной спецназ получается, с полным комплектом боевых стимуляторов, как в боевичках категории «Б».

– Хорошее название, подходящее, – согласился Шардон, проведя лингвистический анализ услышанного термина и не найдя противоречий.

– Специальный отряд алкогольного реагирования, хе-хе... Нет! Пиввзвод «Красные морды»! Краповые банданы...

Бессмертный продолжал сыпать нелепыми вариантами и сочетаниями, но ИсКИн больше не обращал на ужимки игрока никого внимания: 90% его вычислительных мощностей одну за другой просчитывали симуляции «Чемпиона Арены» с различными входными данными.

Пока что результат был не особо утешительным: лишь 3

условных сражения из 4 заканчивались победой бойцов «пивного спецназа». Неплохой результат, но не более. Для военного искусственного интеллекта, который не верил в удачу, но прекрасно знал что такое статистика, этого было слишком мало.

Поэтому он приказал своим людям и наемникам быть в полной боевой готовности, а сам погрузился в недра базы данных, где лежала и ждала своего часа вся информация по Лесам Гоблинов, которую ему только удалось найти и скачать с тех сайтов, к которым администрацией был разрешен доступ напрямую из игры.

Он искал карты лагерей других банд, чтобы по ним можно было спланировать полноценную операцию в тактическом режиме интерфейса атамана. К счастью для Шардона и к несчастью для его конкурентов, у него нашлись такие карты, причем довольно подробные и информативные – скорее всего просто «выдранные» каким-то умельцем из ресурсов игры...

Глава 18. Систематизация - часть 2

Через двадцать минут план был готов. Схема ловушек, места для засад, краткая инструкция для каждого бойца и так далее. Все это Шардон уже проделывал при подготовке к захвату каравана гномов, так что он частично использовал свои предыдущие наработки, просто адаптируя их под новые условия.

Создание алгоритма «Анализ карты местности»: Завершено.

Создание алгоритма «Планирование засады»: Завершено.

Любая задача, выполняемая многократно, анализировалась ИскИном, и для ее решения разрабатывался шаблон или алгоритм, который в дальнейшем можно усложнять, адаптировать и оптимизировать, повышая скорость и качество решения однотипных задач.

Так и сейчас, закончив работу над планом по уничтожению отряда Урук-Хая, Шардон этот же алгоритм использовал и для схемы нападения на «точку возвращения» банды Лютого.

Составление боевой единицы «Отряд №2» (7 бойцов): завершено. [Список...]

Анализ карты местности «Окрестности логова банды Лютого»: завершено.

Выходная матрица «Схема логова банды Лютого»: сохранено.

Планирование засады для «Схема логова банды Лютого» и отряда «Отряд №2»: завершено.

Он просто передал в шаблон соответствующий план местности и состав штурмового отряда бойцов, и уже через каких-то 8,24 минуты второй план был готов.

То же самое атаман проделал и для третьей локации, где волею

дизайнера уровней укрывались от правосудия разбойники Танцующего Пака. И на это у него ушло около десяти минут.

— Итак, — выстроил он своих людей и стражников из Заповедника Кхара в центре лагеря, где когда-то находилась тренировочная площадка, — Перед вами стоит задача перехвата контроля над местностью и физического уничтожения вооруженных сил противника при их появлении в указанных позициях, — начал свою речь Рыжий Лис.

— Чего-о-о? — кратко, но содержательно выразил общее мнение Сизый Нос.

В отсутствии Правой Руки, именно этот «непись» стал главным авторитетом среди разбойников и взял на себя роль «двухстороннего рупора» между атаманом и рядовыми членами банды.

— Драться будем, — догадался Три-кармана.

Раздался радостный гул голосов.

— Каждый из трех отрядов получит план-схему места боя, а каждый боец — персональные инструкции, — продолжил Рыжий Лис.

— Ты бы это, гражданин начальник, словами попроще да к народу поближе, — перебил его один из стражников, — мы люди темные, премудростям военным не обученные.

— Пойдете, куда скажу, и будете делать, что скажу, — после недолгих размышлений «упросил» заготовленное объяснение Шардон.

— Вот это другое дело!

Но, увы, с новой стеной непонимания он столкнулся, когда начал делить свою шайку на три отряда по семь человек (и нелюдей, разумеется, тоже) в каждом. ИсКИн недооценил глубину проработки характеров и легенд персонажей, которые были вписаны разработчиками в сценарий локации всерьез и надолго, а таких оказалось у него почти половина.

— Не буду я с этими зелеными в одном отряде! — возмущался «непись», у которого гоблины «убили» отца согласно строчкам из биографии.

— У Урук-Хая мой брат в банде, — угрюмо бурчал кряжистый орк, которому была уготована роль танка при нападении на шайку

злобного соплеменника.

– А у меня на липовый цвет аллергия, – робко пищал Гриня, выяснив, в какой именно его определили отряд.

Изначально Шардон подбирал состав отрядов нападения согласно их максимальной эффективности и необходимым ролям: кто-то ставит ловушки, кто-то принимает на себя основной удар, кто-то атакует из засады или саппортит членов своей группы. Эти комбинации были им многократно просчитаны и перепроверены при помощи «Чемпиона Арены» для достижения идеального результата, но...

...это оказалась лишь пустая трата времени и вычислительных ресурсов – у стражников и разбойников оказались свои мотивы и мнения по поводу того, с кем они могут быть в одном отряде и против кого готовы сражаться.

И даже весь авторитет атамана оказался бессилен: взаимная неприязнь, личные страхи или болезни сильно снижали боевую эффективность персонажей, и нельзя было это все сбрасывать со счетов.

Пришлось ИскИну вводить дополнительные категории и характеристики для своих баз данных, чтобы хранить и в будущем учитывать подобные факторы в своих расчетах. И, разумеется, «идеальный» состав отрядов ему тоже пришлось пересмотреть, получив от 12 до 19% потери боевой эффективности.

Переформировав отряды и раздав указания, Шардон убедился, что каждый понимает свое место и роль, и отправил их на позиции. Самым дальним оказалось убежище Лютого, до которого было целых 5 часов ходу. Но оно и к лучшему: это означало, что и бессмертные нападали с какой-никакой задержкой по времени, а значит, и возрождаться противники будут с интервалами.

На данный момент в списке у атамана было уже четыре таймера:

1. Время до возрождения Иклода, которого он «отдал» Ржавому.

2. Время до возрождения Правой Руки и Щелкунчика.

3 и 4. Начало и конец операции бессмертных по зачистке лесов от разбойников.

Шардон > Джак Три-кармана: Ты запомнил главную директиву?

Джак Три-кармана > Шардон: В смысле, указание? Атамана Лихого брать живым. Да помню я, помню.

Шардон > Джак Три-кармана: Все члены твоей группы усвоили этот приказ?

Джак Три-кармана > Шардон: Не кипишуй, пахан, сделаем все в лучшем виде.

Шардон > Джак Три-кармана: Все члены твоей группы усвоили этот приказ?

Джак Три-кармана > Шардон: Понял, понял. Сейчас спрошу.

Джак Три-кармана > Шардон: Патлатый, Карапуз и Железная башка не в теме.

Джак Три-кармана > Шардон: Сейчас я им растолкую, что к чему, в натуре.

Аналогичным образом проверив остальные отряды, атаман успокоился. Он настроил специальное оповещение на получение сигнала от командиров ударных групп и вернулся к зельям. Кроме него, в лагере остался Шныга, Гриня и Тимка Рыжий – самые слабые из бойцов.

Через два часа начали приходить первые отчеты от командиров о изучении местности и установке ловушек. Еще четыре с половиной часа – и все три западни были готовы, осталось только ждать возвращения «целей» на точку респавна.

Самым слабым звеном в плане ИсКИна была банда Ржавого. Логово рыжего атамана находилось в часе пути, а значит и возродятся его головорезы первыми. И если вдруг их параметры «коварства» и «предательства» окажутся выше, чем Страх и Уважение перед Шардоном, то они полным составом и во всеоружии могут наведаться «в гости» к ближайшему соседу.

Впрочем, на этот случай у него под рукой имелся спасительный шкаф, который уже прекрасно показал себя во время нападения Боевых Котов. Главное, это держаться к нему поближе.

Сизый Нос > Шардон: Началось...

И почти одновременно сработал таймер возрождения Щелкунчика и Правой Руки. Похоже, что на лагерь Шардона и Урук-Хая игроки напали одновременно.

Атаман выждал еще минуту и, не дождавшись отчета от других командиров, позвал Шныгу и активировал свиток, привязанный к логову орков.

– Слева, слева заходи!

– Лок-тар о'Гар!

– Карапуз, мочкани вон того, красного! … Да не этого, а вон там, слева засел.

Едва Шардон появился в локации, как в приваты его головорезам посыпались приказы, отдаваемые управляющими скриптами. Но и без того преимущество было явно на стороне шайки Рыжего Лиса. Из пятнадцати орков врага в живых оставалось всего четверо, среди которых оказался и сам Урук-Хай, окруженный телохранителями. Из семерки же Шардона живо было пятеро: погибли оба стражника, приставленных к этой группе.

– Эй, что там у стрелков? – бодро распоряжался Сизый Нос, командир этой семерки.

– Не достать – слишком близко стоят, этак можно и их главного зацепить… урки поганые… – сплюнул Карапуз, сжимавший в руках метательные ножи.

– Не урки, а орки.

– А по мне все едино!

– Эй, командир, – носатый подскочил к атаману, – Чего делать-то будем? Может, всех четверых порешим? Ну его, этого Хай Урука.

– Урук-Хая. Нет, он нужен живым. Шныга!

– Тута моя.

– Выдернуть к нам вон того высокого сможешь своей невидимой рукой?

– Пробовать надо, – задумчиво почесал тот затылок посохом.

– Нет! Не пробуй – делай, падаван! – вытащил откуда-то из недр памяти приказ Шардон.

Смутно знакомое обращение вынудило «непися» тут же вскинуть руку и напрячься. Рывок – и главарь шайки орков расталкивая своих подельников, словно кегли, вываливается прямо на людей Рыжего Лиса.

– Вяжите его! Остальных – в расход, – тут же скомандовал тот.

И тройка отважных телохранителей менее чем за минуту погибла от рук накаченных зельями и алхимическим пивом разбойников, которые превосходили бедолаг не только по уровням, но и по параметрам и в качестве экипировки.

Пока шло сражение, Шардону пришло сообщение от Угрюмого: «Слыши, атаман, они уже лезут!»

Он командовал отрядом, направленным в убежище Танцующего Пака. Прихватив с собой Шныгу, пятерых разбойников и пленного атамана, он активировал соответствующий свиток...

Пополнение подоспело вовремя.

Из трех враждебных банд шайка Танцующего Пака была самой слабой, поэтому туда направился отряд, сильно «разбавленный» бойцами Геллара. Из отправленной семерки уцелело всего двое, и они отчаянно сражались против восьми людей Пака.

Как и их предводитель, большинство его головорезов воевали врукопашную – при помощи кастетов, или тяжелыми дубинками, ловко отбивая ими и метательные ножи, и удары топоров.

Шардон > Де Жулье: Приказ атамана: Принять целебное зелье!

Шардон > Патлатый: Приказ Атамана: Взять на себя противника Муттар.

Шардон > Сизий Нос: Приказ Атамана: Устранить противника Хромой Дон.

Снова понеслись в приваты инструкции, дополняя заранее выданный разбойникам набор и оперативно реагируя на опасные изменения ситуации. Через пять минут остатки банды Пака были

уничтожены, а сам предводитель, раненный и связанный, предстал перед Шардоном.

– Гнида, – сплюнул пленник под ноги конкуренту.

– Агыр турдак, – согласился с ним Урук-Хай.

«Слышь, атман, у нас тут началось», – пришло в приват сообщение от Джака Три-кармана, командира третьей боевой семерки, вступившей в бой с бандой Лютого...

– У меня нет времени и желания учить ваши языки, – отозвался Шардон, разворачивая третий свиток, – зато есть несколько умелых лингвистов, которые при помощи щепок и раскаленных игл быстро и эффективно научат вас общему, если вы им не владеете.

С этими словами он шагнул в портал, а за ним последовали остальные головорезы Рыжего Лиса, спеша на помощь своим товарищам...

Глава 19. Экспертное соблазнение

— Как мы их, а, атаман? Как снег на голову! — ликовал Сизый Нос, разбирая добытые в бою трофеи.

— Даже с учетом количества выпадающего снега, совокупная масса снежинок и близко несопоставима с весом любого бойца. Вот если бы снег выпадал спрессованными комками объемом не менее... — произвел нехитрый расчет Шардон.

— Слыши, пахан, ты бы эти слова мудреные для шестерок да шустрил приберег, — перебил его глава Лихой Пятерки, — мы-то людей по делам судим, а не по тому, как они складно щебечут.

Воры и взломщики прочесывали округу в поисках тайников: оказывается, у банды Лютого рядом с «точкой возвращения» было припрятано несколько сундуков с одеждой и оружием. Так что они почти сразу же после своего появления были готовы к бою, сменив стандартный хлам «новичков» на более серьезную экипировку.

Впрочем, даже это им не помогло, и шайка Рыжего Лиса одержала третью победу, оставшись единственной криминальной структурой в здешних лесах.

Шардон > Ухорез: Доложи обстановку.

Ухорез > Шардон: Во-первых, сначала нужно здороваться.

Ухорез > Шардон: А во-вторых, докладываю: все спокойно, они переодеваются, обмениваются впечатлениями, знакомятся со своим новым магом.

Шардон > Ухорез: Привет.

Шардон > Ухорез: Что про меня говорят?

Ухорез > Шардон: О тебе — как о покойнике.

Шардон > Ухорез: Планируют мое физическое устранение?

Ухорез > Шардон: Неа. Или хвалят, или молчат. По крайней мере, при мне.

Бессмертный по просьбе ИскИна «вызвался» сопроводить возродившегося Иклода к атаману Ржавому и «дать тому наилучшие рекомендации» — ну и заодно присмотреться к обстановке, не задумал ли рыжий коллега какие пакости.

Но нет, все прошло отлично: союзный атаман спешно восстанавливал свою банду, сменил пару никчемных бандитов из старого состава на более перспективных наемников, из тех, что ему предложил Шардон, и с распластанными объятьями принял в ряды своей шайки орка-колдуна.

То есть всячески демонстрировал если не дружеское расположение к Рыжему Лису, то хотя бы нейтралитет. Так что на ближайшие 24 часа явный перевес сил был на их стороне — три враждебные банды уничтожены, а их главари взяты в плен.

— С-сука, своими руками гляделки твои вырву! — прохрипел-прорычал Лютый, когда Шардон проходил мимо пленников.

-- Вижу, ты не очень расположен к сотрудничеству. А так же нуждаешься в услугах психиатра и в двойной дозе хорошего успокоительного.

— Меня ты своим пивным колдовством не возьмешь, падла рыжая.

— Мой класс не владеет магией.

— Попомни мое слово...

С этими словами Лютый зубами рванул ворот собственной рубахи, захрипел и начал задыхаться. Полоска его здоровья стремительно съежилась, и уже через 10 секунд пленник был мертв.

— Нос! — окликнул атаман.

— Этих двоих — тоже в расход? — зловеще поинтересовался тут же появившийся рядом убийца, от души пнув тело самоубийцы.

— Нет. Их хорошенъко скрутить и с усиленной охраной доставить в лагерь. Труп — тщательно обыскать, а в точке возвращения — поставить ловушки и оставить дежурный отряд. Через сутки придется повторить процедуру зачистки.

— Понял, будет сделано, в натуре, — кивнул Сизый Нос и принял раздавать приказы.

– Что с нами будет? – без особого страха поинтересовался связанный Пак.

– Зависит от вашего желания сотрудничать. Или взаимовыгодный союз, или война на полное уничтожение.

– Если ты орк, ты должен драться и побеждать! – прорычал Урук-Хай.

– Согласно записям лога, тебя пленил орк Железноголовый, так что формальности твоего призыва соблюдены.

– Слыши, атаман, а зачем их с собой тащить? – носатый оскалился, – Давай сразу тут наши дела и порешаем. У меня и инструмент с собой имеется.

Инициативный «непись» пинком поставил валяющуюся рядом бочку и начал раскладывать на ней щипцы, крючки, иглы и кривые ножи устрашающего вида.

– Эй, Патлатый, организуй мне огня! – рявкнул он.

Танцующий Пак громко сглотнул. Урук-Хай закрыл глаза и принял что-то напевать себе под нос. Уровень Уважения обоих атаманов заметно увеличился за последнюю пару часов, но рост параметра Страх за эти несколько минут оказался куда сильнее.

– Что там насчет союза? – нехотя выдавил из себя Пак.

– Все просто. Больше не будет шайки Ржавого, Пака, Лютого и так далее. Будет одна банда на всю округу – организованная преступная группировка Рыжего Лиса, а остальные вольются в наш состав. Бывшие атаманы станут моими лейтенантами.

– Лок таррр! – взвыл орк.

Но Шардон продолжал, не обращая на него никакого внимания.

– Все операции будут проводиться с моего согласия и по моему плану. Что, где, когда и как мы будем брать – решают я. Функциональный передел территорий, оптимизация личного состава, организация единого центра управления, налаживание связей с мирным населением, создание сети осведомителей, взятие под контроль нелегальных источников дохода – это наши приоритетные задачи на первое время.

– А потом?

– Дальнейшие планы – это секретная информация, доступная лишь доверенным лицам и моим лейтенантам.

Танцующий Пак помолчал минуту, а потом кивнул:

– Я согласен.

– Я тебе скинул текст договора. Там отмечены основные пункты, а так же обозначены особенности нашего сотрудничества со всеми обязанностями, привилегиями и штрафами.

– А с этим что? Боюсь, этот тупой орк даже читать не умеет!

Связанный атаман толкнул локтем сидящего рядом пленника и подмигнул Шардону.

– Или он научится читать, или пойдет в расход. А его людей и территории разделим между остальными лейтенантами. Твой нервный тик – это какая-то болезнь или последствия удара?

– Урук-Хай умеет читать.

– Ты слышал мои слова.

– Урук-Хай умеет слушать.

– Что скажешь?

– Урук-Хай будет твой лейтенант, Рыжий Лис. Урук-Хай признает мудрость и силу победителя.

– То есть это что значит, в натуре, сегодня никого жечь и резать не будем? – убедительно изобразил разочарование Сизый Нос.

– Добро пожаловать в мою банду!

Атаман Танцующий Пак подписал «Договор о сотрудничестве».

Атаман Урук-Хай подписал «Договор о сотрудничестве».

Изменения тут же отразились на обоих пленниках. Они потеряли по 2 уровня и часть уникальной экипировки. Рядом с их именами пропало грозное звание атамана и иконки, указывающие на принадлежность к бандам.

Вы приняли персонажа Урук-Хай в свою банду!

Урук-Хай получает звание «офицер». Максимальная численность банды +5.

Вы приняли персонажа Танцующий Пак в свою банду!

Танцующий Пак получает звание «офицер». Максимальная численность банды +5.

В ваши владения переходит Логово Пака!

В ваши владения переходит Убежище головорезов Урук-Хая!

Вы расширили территории влияния на 218%.

Получено +4000 Очков Влияния.

Получено +200 Очков Развития.

Получено звание «Криминальный Авторитет» (+2 к Интеллекту, +3 к Удаче, +10% к Уважению и Страху).

Получен 13-ый уровень!

...

Системное сообщение растянулось на несколько экранов, сообщая о увеличении общака, о пополнении списка трофеев, о новых доступных для грабежей торговых маршрутах и поселениях и так далее.

Теперь в **Директиве 92** было закрыто 3 пункта из 5 – осталось лишь формально присоединить к себе банду Ржавого, сделав того лейтенантом, и что-то решить с Лютым. Последняя задача откладывалась как минимум на 24 часа, а то и больше – очень уж несговорчивым оказался этот мрачный тип, даже не смотря на недавнее обнуление.

– Мне нужен полный список вашего имущества, включая трофеи, общак и личные вещи. Подробная характеристика каждого бойца и информация по их навыкам и параметрам.

– Зачем? – удивился Пак.

– Повышение боеспособности личного состава – одна из важнейших задач лидера и командира.

– Да уж... твои головорезы – это просто звери какие-то, – согласно кивнул атаман.

– В рамках текущих задач нам не нужно столько людей, поэтому мне придется оптимизировать структуру нашей организации и разработать схему эффективного управления.

– То ли меня по башкешибко стукнули, то ли говоришь ты не по-нашенски, – «сдался» ИскИн, тщетно пытаясь понять смысл сказанного.

– А то! Наш атаман – он такой. Как что завернет, так сразу уши вянут и мозги наружу лезут! – с нескрываемой гордостью за начальство заявил Сизый Нос.

Обыск тел и тайников уже закончился. Назначенная Шардоном пара взломщиков должна была так же тщательно пройтись по лагерю Лютого и собрать все, что можно, а потом взяться и за остальные захваченные убежища. На разграбление у них есть целые сутки, так что спешить особо некуда. О каждой найденной вещи они были обязаны доложить лично атаману.

– Отправляйтесь назад в лагерь, – объявил Шардон, – проведите инвентаризацию захваченного имущества и ждите моего возвращения.

– Понял, – кивнул Сизый Нос, – А ты куда?

– Буду налаживать контакты с местным населением.

Перед глазами Шардона была развернута карта Питомника Хваги. Там, где раньше значилась «Враждебность», теперь была отметка «Неприязнь» – неплохая отправная точка для начала переговоров. Тем более, что благодаря базам знаний бессмертных он точно знал, что и как нужно делать, чтобы добиться расположения мудрейшей Хваги.

– Угрюмый! – окликнул он одного из разбойников.

– Тут я, – в своей неизменно мрачной манере отозвался тот.

– Мне нужно четыре букета цветов: красных, желтых, белых и розовых. Организуй людей на поиски – чем быстрее управитесь, тем лучше.

– Сделаем, в натуре.

Сам же Рыжий Лис взялся за сортировку добытых трофеев, откладывая в сторону некоторые вещи, отбирая их по каким-то критериям, понятным лишь ему одному...

Глава 19. Экспертное соблазнение - часть 2

* * *

— А ну стой твоя! — гоблин-коротышка выставил вперед тонкое копьецо, и его ржавый наконечник уперся в грудь Шардона.

— Куда твоя надо? — грозно нахмурил брови второй охранник.

— Иду к госпоже Хваге.

— Не надо твоя в поселокходить. Не любим твоя.

Четверо стражников, охранявших вход в Питомник, окружили атамана и его спутника.

— Сильно не любите?

Огороженный вопросом гоблин задумался. В руке непрошенногого гостя сверкнула горка золотых монет.

— Может, это поможет наладить между нами понимание, — вкрадчиво поинтересовался атаман.

Гоблин задумался еще старательнее, что было ясно по усилившемуся звуку поскребывания кончикакопья о затылок стражника.

— Теперь нешибко сильно не любим, — наконец, осторожно отозвался тот, забрав взятку.

— А если так?

И рыжебородый гость протянул небольшой кошель, только теперь уже другому стражнику, у которого был минимальный из всех четырех уровень уважения. Еще дважды пришлось проделать ему этот трюк, прежде чем гоблины пропустили Шардона со Шныгой в поселок.

Отыскав на миникарте хижину Мудрейшей, главы Питомника, атаман зашагал прямиком туда. Щедрая взятка помогла еще немного понизить уровень недоверия к его персоне у местных, так что никаких проблем в пути не возникло -- «неписи» хоть и косились на него с недоверием, а то и с неприязнью, но все равно проходили

мимо, не пытаясь задержать или позвать стражу.

Как и в любой стартовой локации, здесь повсюду сновали десятки бессмертных невысокого уровня, спешащие по своим вечным бессмертным делам: что-то купить или продать, взять или сдать задание и так далее. Рядом с Большим Домом (так официально называлось жилище Мудрейшей) столпилось с полдесятка игроков, которые что-то бурно обсуждали.

– Да ну, забей, не стоит оно того – ты на эти пять квестов день-два угрожаешь, а все ради чего? – убеждал товарища-гоблина человек 5-го уровня.

– Репутация подрастет.

– И?

– Цены у торговцев и наставников.

– Угу. На два процента упадут – офигеть просто. Хотя, это твое дело, как потратить оставшееся время премиума. Диких белок мочить, или старую гоблиншу соблазнять.

– Ну, не такая уж она и старая, ей всего-то чуть больше тридцатника... К тому же, потом откроется секретное задание.

– Трахнуть старую гоблиншу?! Не знаю, что там будет с репутацией в поселке, но передо мной она у тебя точно упадет!

– Может, ты просто расист?

– Тьфу на тебя, придурок озабоченный. Делай, что хочешь.

Игрок-человек действительно сплюнул под ноги своего товарища и отошел в сторону. Гоблин поправил свою кожаную юбку и подошел к отдыхающей в тени Мудрейшей Хваге, главе поселка, от которой только что отошел очередной искатель приключений.

– Добрый день, уважаемая.

– Надо чего? – недовольно отозвалась та.

– Да вот, зашел засвидетельствовать свое почтение и еще раз увидеть ваш светлый лик, о прекраснейшая!

Гоблинша зарделась яблочно-зеленым оттенком и робко улыбнулась, демонстрируя отсутствие одного из передних зубов.

– А твоя лучезарная улыб... – игрок осекся, но снова продолжил,

– улыбка, согревает меня в этот ненастный день.

Шардон посмотрел на безоблачное небо и вытер со лба капельки влаги, имитирующие пот. Обычно над Питомником действительно было пасмурно, и лили дожди, но не в этот жаркий день.

– Ты такой смешной! – окончательно растаяла Мудрейшая.

Разговор длился еще минуты три. Осыпая гоблиншу комплиментами и искусно ведя беседу строго в соответствии с гайдом, бессмертный, наконец, пригласил ее на свидание.

– Хм. Быстрый какой, ишь ты! Даже цветочка девушке не подарил, а уже норовишь припасть к ее устам сахарным!

«Девушка» недовольно вздернула свой длинный горбатый нос и отвернулась от ухажера.

– Есть!

Игрок убедился, что капризная «непись» наконец-то выдала ему задание, подбежал к своему приятелю:

– Вот видишь, с первого раза взял. Принести букет желтых полевых цветов. Пошли, думаю, быстро насобираем.

– Угу. А потом еще пять заданий... – недовольно отозвался тот, следя за напарником.

У Шардона тоже был гайд бессмертных о прохождении линейки заданий с гоблиншей. Называлась она «Соблазнение Мудрейшей» и действительно включала в себя шесть заданий, у каждого из которых были свои требования к параметрам персонажа, к правильно проведенной беседе и так далее. Каждая выбранная фраза имела значение, и влияла на лояльность Хваги в ту или иную сторону.

По дороге к Питомнику военный ИскИн составил математическую модель беседы и просчитал все возможные варианты ведения диалога. И, разумеется, выбрал самый эффективный.

– Привет, о прекраснейшая! – начал он.

Гоблинша нахмурилась. Начало беседы явно ей не слишком понравилось.

Репутация с Хвагой: -10.

– Экий ты резвый молодой человек. А я ведь здесь в первую очередь сижу не как женщина, а как староста целого поселения!

Однако, Шардона не впечатлил ни ее холодный тон, ни чувство юмора неизвестного автора квестовых диалогов. И он продолжил:

– Может, переспим?

Репутация с Хвагой: -25.

Разумеется, мудрейшая опешила от такого хамства. Да и не только она – даже снующие рядом бессмертные заинтересовались их разговором.

– Да как ты смеешь, наглец! Я не из таких, как ты мне тут думаешь! Мне нужно внимание, забота, красивые слова, цветы, достойные подарки...

Получено задание «Искусство комплиментов».

Получено задание «Первый букет».

Получено задание «Белый или розовый?»

Получено задание «Аленький цветочек и чудовище».

Получено задание «Подвиг для красавицы».

Получено задание «Не все то золото, что серебро».

Получено скрытое задание «Виновата ли я?»

– Вот, прими от меня этот скромный букет полевых цветов, который хоть и не сравнится с красотой твоих глаз, но так же свеж и зелен...

Гоблинша зарделась от таких слов, отчего цвет ее лица действительно выровнялся по тону с зеленью букета.

– Как миииило, – совсем не по-гоблински смущилась она, принимая букет.

Хвага аккуратно сложила цветы втрое, положила их в чайник, долила воды и развела огонь.

Выполнено задание «Первый букет».

Репутация с Хвагой: +15.

– Не могу не заметить, что давно не встречал женщины, столь мудрой, опытной, умелой, прекрасной, очаровательной, обаятельной, милой, скромной, страстной... – скороговоркой затараторил Шардон, даже не особо стараясь вплетать ключевые слова из списка комплиментов в предложения.

Впрочем, квестовый ИскИн спокойно «проглотил» этот поток, просто выделяя из него те фразы, на которые срабатывали триггеры. Двадцать заченных комплиментов, и...

Выполнено задание «Искусство комплиментов».

Репутация с Хвагой: +30.

– Ох-ох, ну зачем же так меня смущать, – жеманно зашаркала по полу увесистым деревянным башмаком гоблинша.

Но Шардон и не думал останавливаться. Он тут же сунул «даме» под нос сразу два пышных букета:

– Я так и не смог выбрать, какие из этих цветов будут лучше смотреться в ваших волосах, – выбрал фразу из списка «непись».

– Розовые! А из этих я сонный отвар сделаю...

Выполнено задание «Розовый или белый».

Репутация с Хвагой: +50.

– А вот этот цветок будет прекрасно смотреться на вашем окне.

В руке Шардона появилось огромное... существо, отдаленно напоминающее растение, только с огромными зубами-иглами, которыми оно отчаянно пыталось дотянуться до трактирщика.

– Ай спасибо тебе, рыжий молодец. А то никак с пчелами проклятыми сладить не могу...

Выполнено задание «Аленький цветочек и чудовище».

Репутация с Хвагой: +70.

– Шныга, выпускай, – скомандовал атаман, и не думая сбавлять темп.

Заклинатель сбросил со спины мешок, и из него выскочил некрупный кабанчик. Он и нескольких шагов не успел ступить, как тут же был впечатан в землю сокрушительным ударом... сковородки.

– Во славу твою и во имя твое я поверг это жуткое чудовище! – пафосно объявили Шардон.

Выполнено задание «Подвиг для красавицы».

Репутация с Хвагой: +100.

– Ради меня никто и никогда... – начала Хвага, но была бесцеремонно перебита своим ухажером.

– Ну и прими от меня в дар этот удивительный серебряный перстень, – протянул ей колечко атаман, которое заранее выбрал среди множества захваченных трофеев.

– Какое красивое...

Но смотрела при этом гоблинша совсем не на кольцо – она не сводила восхищенного взгляда с настойчивого кавалера, завалившего ее дарами.

Выполнено задание «Не все то золото, что серебро».

Репутация с Хвагой: +100.

– Ну и прости меня за дерзкие слова мои. Увидев тебя, лишился я разума. Вот.

И «непись» протянул старосте Питомника Хваги бусы, которые

та приняла дрожащей рукой.

– Это...

– Десять целебных ягод и десять мистических трав. Я приказал собрать их специально для тебя.

Гоблинша не обратила внимания на странную формулировку.

Почти два часа десяток разбойников собирали ресурсы для того, чтобы по заданию Шардон смог собрать требующийся предмет. И вот теперь с помощью этого украшения он завершал квестовую линейку и компенсировал изначальное «штрафное» падение репутации.

Выполнено задание «Виновата ли я?».

Репутация с Хвагой: +50.

– Гх-кх-м. Ох и уважил ты меня, Шардон. Давненько никто искусно так не вел со мной беседы и не угадывал все мои желания и прихоти. Говори, чего хочешь! Все исполню!

Хвага улыбнулась, став заметно симпатичнее. Ее округлившаяся грудь высоко вздымалась, а бледно-зеленое лицо словно помолодело лет на десять.

– Ни фига себе, – едва слышно пробормотал за спиной атамана игрок, который так и не ушел собирать цветы для квеста, увлеченный происходящим.

– Может, переспим? – не стал ходить вокруг да около Шардон.

Гоблинша ухватила его за руку и с игривым смешком потащила в дом...

– А что – так можно было? – удивился бессмертный.

– Это еще что за мастер пикапа восьмидесятого уровня? – пробормотал его приятель.

– Это господина Шардон. Великий атаман и мастер-пивовар. И у него всего тринадцатый уровень, – с нескрываемой гордостью за своего хозяина отзвался Шныга.

Глава 20. Инновация

— Пал Васильевич, я все закончил, — «Зеленкин» легонько постучал по открытой двери и вошел.

— Прямо таки все? — пожилой доктор повернулся в кресле и недоверчиво посмотрел на юношу.

— Автодоки заряжены, капсула Сидоровича перенастроена согласно новой программе восстановления, у госпожи Кигавари поменял катетеры, пищевой блок у пациентов четыре и семь заменил... — начал перечислять тот.

— Верю-верю, у меня же все записано, — замахал руками мужчина, кивая в сторону экрана-проекции, с бегущими по нему строчками, — Спасибо, Сергей, сегодня можешь быть свободен.

— Павел Васильевич, помните, я вас спрашивал насчет материалов по моей курсовой работе?

— М-м-м... что-то не припоминаю...

— Вы обещали дать мне доступ к базе данных, для сбора информации. Время практики подходит к концу, а у меня почти никаких материалов нет. Ну не про настройку же авто-массажоров мне писать, и не про замену катетеров, в самом деле!

-- Да, для курсовой это как-то несолидно, — согласился доктор, — Ты в какой области работаешь?

— Педиатрия. Реанимационное отделение, — максимально абстрактно отозвался студент.

— Ага. Хорошо. Зачислю тебя официально как медбрата, и ты получишь доступ к нашей системе. Устроит такой вариант?

— Конечно-конечно, — поспешил согласиться Сергей, — Можно я тогда сегодня задержусь? Хочу поработать над курсовой.

— Что, сроки совсем горят? — понимающе усмехнулся мужчина, — Эх, молодость-молодость. Гулянки до утра, девчонки, пивко и виртуалки?

Юноша молча вздохнул и развел руками.

— Сам таким был, понимаю. Если вдруг чем могу помочь, то ты

спрашивай, не стесняйся.

– Конечно, Павел Васильевич. Спасибо вам...

Зеленкин вернулся в кабинет, выделенный младшему медперсоналу. Точнее, это была цела секция с кабинетом, комнатой отдыха, душевой и кладовкой. Он сел за рабочий стол и положил ладонь на тускло светящийся прямоугольник консоли. Перед ним медленно проявился экран проекции, на котором горел значок ограниченного доступа уровня 3F.

– Ну-с, посмотрим, что тут у вас интересного, – пробормотал студент, разворачивая стандартный интерфейс больничной базы данных...

* * *

На исходе третьего часа, исчерпав остатки зелий выносливости, полученных когда-то у ведьмы, и до максимума прокачав репутацию с Хвагой возвратно-поступательным методом, Шардон покинул хижину страстной гоблинши.

– Господина? – встретил его верный Шныга.

– Идем, – махнул атаман какой-то бумагой, и деловито зашагал в южном направлении.

Гоблин припустил следом, часто постукивая посохом не столько из-за необходимости опоры, сколько для солидности – по крайней мере, так думал он сам.

Целью рыжебородого оказался... местный трактир, который держал гоблин 3-его уровня по имени Бухля. В данный момент он был целиком и полностью поглощен протиранием грязной пивной кружки грязной тряпкой, изредка на нее поплевывая.

– Привет, – поздоровался атаман.

– Приветствую твоя, путник! – радушно осклабился его зеленокожий коллега, – Чего твоя надо? Жрать, пить, спать или работать?

Судя по его приветствию, «Пьяный шмель» был отстроен получше, чем некогда доставшийся в наследство самому Шародону трактир, и здесь была даже пара гостевых комнат.

– Я хочу купить твое заведение, – отозвался он.

Трактирщик завис. В наборе диалогов примитивного «непися» не было заложено фраз для беседы на подобные темы, и поэтому потребовалось подключение более мощного ИскИна – с этим атаману уже приходилось не раз сталкиваться при заключении предыдущих контрактов покупки.

– Много золота надо. У твоя нет столько, – наконец, покачал головой гоблин, с сомнением оглядывая невзрачную одежду своего собеседника.

– Моя господина Шардон – великая и богатая! – заступился Шныга.

– Вот. Я хочу выкупить восемьдесят процентов твоей доли, а тебя по-прежнему оставить трактирщиком и заведующим. Но под моим руководством.

На барную стойку упал тугой кошель.

Бухля снова завис, оценивая перспективы и подсчитывая свои убытки-прибытки.

– Твоя не любят тут, – осторожно заявил он, не сводя взгляда с кошеля.

– Уже любят. Четыре раза любят.

На стол перед трактирщиком легла доверительная бумага, подписанная Хвагой. Стоило гоблину бросить на нее взгляд, как шкала Уважения над его головой увеличилась почти на треть.

– Бухля будет дальше наливать пиво, считать золото и ругать неповоротливый Рохля? – недоверчиво переспросил он.

– Ты будешь управляющим и барменом. Но контролировать развитие трактира и найм персонала буду я.

– Думать надо.

– У тебя есть десять минут. Я хочу тут все обновить, расширить ассортимент, поменять дизайн и название. Попробуй – вот что я хочу продавать.

Рядом с кошельком Шардон поставил кружку Пенного Благословенного.

Гоблин недоверчиво понюхал пиво, а затем сделал один глоток.

– Хороший пиво. Не вонючий, – одобрительно кивнул он, – Почему твоя не нравится «Пьяный Шмель»? Хороший название.

– Потому что я создаю единую сеть пивных заведений с общим названием – «Пивной Барон». Вот, смотри, это будет твоим...

Атаман достал свои «фирменные» пивные кружки, кругляши-подставки и, финальным аккордом, замечательный кожаный передник с бонусами и тисненым логотипом своего трактира.

– Нравится? Вот, почитай контракт.

– Бухля нравится. Только Бухля плохо читай. Медленно.

– Дай мне кувшин своего лучшего пива, мясное жаркое с кашей – и я подожду...

Монеты зазвенели по барной стойке. Гоблин-трактирщик кликнул официантку, и та повела «нашшибко дорогой ишибко голодный гость» за отдельный столик в дальнем углу. Там Шардон и ждал решения «непися», которое, разумеется, в итоге оказалось положительным.

Вы стали владельцем трактира 4-го уровня «Пьяный Шмель»!

Работников: 6.

Расход: 519 золотых в сутки.

Прибыль: 300 золотых в сутки.

Вы переименовали трактир «Пьяный Шмель» в «Пивной Барон №2».

Новый владелец заведения открыл давно уже ставший привычным интерфейс управления и тут же провел оптимизацию: уволил истопника и второго охранника, добавил в меню два новых блюда и два новых напитка, рецепты которых передал повару Рохле и самому Бухле.

Доступа к квестам трактирщика у него не было, поэтому необходимые для крафта новых блюд компоненты пришлось купить на рынке и повесить на доске объявление о том, что теперь трактирщик будет ежедневно скучать Пушистый Хмель, Зверобой,

Дикий Мед, Печень Укролика и Мясо Кабана.

В результате расход увеличился до 700 монет в сутки, а предполагаемый доход колебался в пределах 120-400 монет в зависимости от количества посетителей и заказанных ими блюд. Впрочем, Шардон знал, как повысить «проходимость» трактира, подсмотрев этот способ в обширнейших базах данных Вирта.

Питомник Хваги славился своими зельями и искусными травницами, не чурающихся в том числе и Алхимии. Благодаря протекции соблазненной Хваги, атаману удалось договориться с парочкой самых известных знахарок.

Вместо того, чтобы тратить пол дня на продажу своих травок и зелий, он предложил им заниматься исключительно ремеслом, а продажу – доверить ему. Точнее, двум специально для этого нанятым торговцам-«неписям», которые обосновались...

... в только что созданном «Пивном Бароне»!

На правах хозяина, он построил вторую Кладовку, в которой и устроил импровизированные лавки по продаже трав, целебных настоев и прочих зелий, которые брал у знахарок под реализацию.

Хочешь не хочешь, а придется игрокам бегать в таверну не только для того, чтобы горло промочить да пару заданий взять, но и за расходкой. Или чтобы продать те же травы. А рядом можно будет и пречий лут из монстров да растений сбагрить: на двери Шардон повесил список различных ингридиентов, которые скупались для кухни и пивоварни.

Уладив свои «пивные» вопросы, деятельный ИскИн вернулся к управлению стремительно разрастающейся бандой.

В первую очередь он составил список тех, кто войдет в финальную «формацию», которая в итоге будет насчитывать 50 бойцов – максимальное количество, которое сможет позволить Шардон с учетом отстроенных Казарм и бонуса от офицеров. А значит, от трети самых слабых, никчемных или криво развитых персонажей ему придется избавиться.

Отсортировав данные, полученные у новых лейтенантов, ИскИн распределил вычислительные процессы следующим образом:

70% мощностей занимали расчеты оптимального состава банды, поиски эффективных вариантов билдов, экипировки и составление

схем прокачки для каждого ее члена.

28% ресурсов он направил на работу с картой, занимаясь перераспределением новых территорий и их специализацией, выделяя области с тайниками, маршруты караванов, уязвимые для набегов поселения, достаточно «людные» лесные тропы и так далее.

И оставшиеся 2%, собственно, отвечали за имитацию жизнедеятельности в упрощенном режиме. И этих ресурсов оказалось явно недостаточно для обработки нестандартной ситуации, в которую угодил Шардон.

Пытаясь покинуть Питомник, в воротах он столкнулся с небольшим отрядом вооруженных людей, которые явно не собирались уступать ему дорогу.

– Куда прешь, скотина безродная?! – рявкнул на него усатый «непись» с нашивками офицера, – не видишь, кто перед тобой?

Атаман приостановил работу самых ресурсоемких процессов и всю мощь своих вычислительных ресурсов направил на решение возникших проблем. Для начала, внимательно изучив криклиового нахала.

Маттиуш Дольме (НИП). Воин, сборщик налогов 15-го уровня.

Офицер армии барона Фурье.

Глава 20. Инновация - часть 2

И двое сопровождающих на три уровня помладше, но такие же напыщенные и выряженные в баронские цвета и регалии. Вся троица — на тощих лошадях 2-го уровня (+20 к Здоровью и +50% к скорости перемещения).

Анализ параметров и боевой эффективности: завершено.

Вероятность успешного исхода боя: 32%.

Шардон бросил взгляд на стражников, но те лишь тупо смотрели прямо перед собой, не замечая творящегося безобразия. Скорее всего, в их обязанности входило лишь устранение прямой угрозы поселению, а происходящее просто выходило за рамки алгоритмов служивых «неписей» и условий их работы.

— Опять? — раздался позади недовольный голос Хваги, — Две недели назад приезжали уже, мы все пошлины уплатили до последней монеты!

— Уверен, что золота у вас еще немало припрятано, — ухмыльнулся Маттиуш, — Мое дело маленькое — хозяин требует с меня, а я требую с вас.

— И что ему нужно на этот раз?

— Все то же, и все столько же... — на губах «непися» зазмеилась неприятная улыбка, — Говорят, разбойники в местных лесах совсем от рук отбились, так что плата за защиту удвоена.

Все верно -- система отреагировала на действия Шардона очередным сценарием сдерживания, настраивая против него местное население таким вот нехитрым способом.

— Но... — Мудрейшая замерла на минуту, полуприкрыв глаза, — Нам нужно несколько дней, чтобы собрать такую сумму.

— У вас есть время до вечера. Ну а мы пока отдохнем с дороги в вашем чудесном трактире.

— В моем трактире, — поправил сборщика налогов Шардон.

— Ты еще кто такой?

Маттиуш нахмурился, а когда понял, что перед ним находится

ни кто иной, как Рыжий Лис собственной персоной, положил ладонь на рукоять меча.

– Вы арестованы? – неуверенно выдавил из себя он, настороженно оглядываясь по сторонам: не скрывается ли где-то целая шайка разбойников?

– С вероятностью чуть меньше семидесяти процентов, – поделился с ним результатами своего анализа атаман.

Посланник барона тяжело вздохнул. Драка явно не входила в планы офицера, но раз уж ему выпала возможность сразиться с самим Рыжим Лисом, то не стоило ее упускать. К тому же, преимущество явно было на его стороне, в чем даже сам разбойник только что признался.

– Господина Шардон. Наша драться будет?

Анализ параметров и боевой эффективности: завершено.

Вероятность успешного исхода боя: 87%.

– Наша будет бежать, – отозвался «непись» и первым припустил наутек.

Шныга послушно рванул следом, не задавая лишних вопросов.

– Именем барона Фурье, вы арестованы! – запоздалый выкрик Маттиуша ударил в спины беглецов, но они даже не замедлились.

Пришлось воинам спешиться и броситься следом.

Ненадолго замешкавшись у дверей трактира, вывеска и название которого почему-то теперь были совсем другими, сборщик налогов и его люди вбежали внутрь, обнажив клинки.

Где их уже поджидала четверка противников.

Почему четверка? Да потому что на правах владельца Шардон привлек к защите своего заведения не только вышибалу, но и его коллегу, которого уволил минут двадцать назад – тот должен был покинуть свой пост по истечении уж проплаченного рабочего часа, но атаман снова возобновил его контракт, продлив его до конца следующего дня.

Именно эти два широкоплечих и толстолобых фактора он добавил в симуляцию «Чемпиона Арены», получив в итоге вполне обнадеживающие почти 90% шанса на победу.

Шардон > Шныга: Приказ! Используй Зелье Регенерации.

Шардон > Шныга: Приказ! Используй Зелье Ярости.

Шардон > Бугага-Ай: Приказ! Взять на себя Маттиуша.

Шардон > Здоровякус: Приказ! Обездвижить Харса Тарса.

В приваты полетели приказы, раздаваемые управляющими скриптами, и схватка началась. Сам Шардон уже был основательно захмелевшим и тоже ринулся в бой, ловко уклоняясь от ударов противника и отвечая увесистыми оплеухами – его верная боевая сковородка пылала в самом прямом смысле, нанося дополнительный урон огнем.

И вскоре вся троица сборщиков налогов отправилась на возрождение. А значит, теперь у Питомника Хваги есть целые сутки на то, чтобы принять решение.

– Что вы наделали?! – картинно заломила руки Мудрейшая, – Теперь барон вышлет целое войско!

– Большое? Какие классы в составе? Средний уровень? ТТХ используемого вооружения? – засыпал несчастную гоблиншу вопросами военный ИскИн.

– Мне-то по чем знать? Ты лучше скажи, делать-то нам чего?

– У вас два варианта. Первый – свалить всю вину на меня и выплатить налог людям барона, когда они снова вернутся.

Атаман умолк, выдерживая многозначительную паузу согласно «Методического пособия для студентов театрального отделения ГИТИС, 3-ий курс». Не дождавшись продолжения, Хвага спросила:

– А второй?

– Принять мое покровительство. Мы сами уладим проблемы с бароном и его людьми. И возьмем за это всего половину от того, что вы ему выплачивали в качестве пошлины.

– Вы?

Староста Питомника усмехнулась, переводя взгляд с Шардона на Шныгу и обратно.

– Я и пятьдесят первоклассных опытных бойцов, которые находятся в моем непосредственном подчинении.

– Это что же такое творится-то а? Что же теперь будет-то? – запричитала одна из знахарок, которая как раз принесла в трактир свои травы на продажу.

– Установление нового порядка. Внедрение перспективных инноваций и современных систем и методологий управления экономическими ресурсами.

– Чего?

– Наступает время перемен, говорю.

* * *

В комнате находился почти весь высший состав Детей Корвина, включая их «отца» и бессменного лидера. На повестке дня стоял важнейший вопрос: замок.

Корвин активировал свиток захвата, и теперь у клана был месяц на то, чтобы получить в собственность то, что называлось «Руинами замка Кха’Дум». Сейчас же у них был лишь доступ к одноименной локации в три этажа, которую они могли исследовать и зачищать.

Чем члены клана и занимались днем и ночью, не покладая рук, мечей, посохов и свитков, уничтожая монстров, обезвреживая ловушки и разыскивая тайники. В виртуальном «Мире Фантазий» захват будущего замка происходил в три этапа:

1. Исследование. Претендующий на замок клан должен был изучить все его комнаты, включая потайные, и составить подробную карту. На данный момент шкала прогресса Исследования показывала довольно оптимистичные 89%.

2. Зачистка. Истребление монстров и обезвреживание ловушек до приемлемого уровня, который на шкале Опасности был отмечен зеленым цветом. И тут прогресс был заметно хуже, хотя времени еще было достаточно.

Ну и последний этап:

3. Восстановление. Базовый ремонт, который позволит наметить планировку будущего замка и отделить комнаты одну от другой, обозначив их специализацию. Завершение этого процесса автоматически наведет генеральную уборку во всех помещениях,

включая не только устранение мусора, но и отключение респавна монстров и ловушек.

И вот как раз по третьему пункту намечались серьезные проблемы.

У Детей Корвина банально не хватало рук, чтобы добыть нужные ресурсы. Дерево, камень, железо, золото и ткани – все это помещалось на специальный склад, уже отбитый у монстров, и шкала каждого ресурса должна быть заполнена на все 100%, чтобы начать процесс восстановления, который займет три дня.

Да, они использовали наемников-«неписей», но лучше от этого не становилось, даже наоборот. Работникам нужно было дать нормальный инструмент и экипировку, выделить место добычи, поставить задачу, обеспечить охрану да еще и постоянно за всем присматривать.

А это означало – отвлекать людей от зачистки локаций будущего замка.

– Ну и где там Ухорез со своим решением проблемы? – в очередной раз недовольно пробурчала Рианна, которой пришлось отпрашиваться с работы ради этой встречи.

– Судя по метке, сейчас он в городе.

Корвин > Ухорез: Долго нам тебя еще ждать?

Ухорез > Корвин: Уже бежим к порталу. Пару минут.

Корвин > Ухорез: Ок.

Через пять минут в комнату вошел довольный орк в компании невысокой хрупкой эльфийки на вид едва ли лет 14-15.

– Всем привет! Знакомьтесь, это наша спасительница. Она решит нашу проблему быстро, эффективно и дорого.

– Звучит по крайней мере честно, – улыбнулась Рианна, – Только вот не похоже, что эта кроха сумеет заменить целую артель каменщиков, рудокопов и лесорубов.

– Здравствуйте, – спокойно и деловито поздоровалась «кроха», –

Меня зовут Скай и я слышала, что вам нужны мои боты?...

Глава 21. Реорганизация

Победа над баронскими воинами еще немного прибавила к репутации в Питомнике Хваги. Чем Шардон и воспользовался, навестив местных знахарок. Эта «прогулка» сделала его беднее еще на 3000 монет, зато атаман поднял Алхимию еще на +6 единиц, обзавелся рецептом Крапивного чая (+1 ко всем параметрам на 2 минуты) и прикупил разных травок для своих алхимических и кулинарных рецептов.

По дороге назад в свой лагерь Шардон заглянул к Рыжему и произвел его в лейтенанты, оставив при новом офицере десяток лучших людей.

И уже на этом этапе он начал использовать разработанный им метод специализации: в реорганизованной шайке рыжего атамана преимущественно оказались специалисты по тайникам и ловушкам. Их задачей была «зачистка» окрестных лесов от тайников и кладов, а «силовыми» операциями будут заниматься отряды соответствующих специализаций.

Вся подконтрольная территория Леса Гоблинов была разделена на сектора с указанием примерного количества тайников, их ценности и сложности обнаружения. Разбойники банды Рыжего были разбиты на «поисковые двойки», которым ИскИн назначил подконтрольные сектора и график дежурства таким образом, чтобы те могли максимально эффективно разыскивать тайники, с учетом их уровня маскировки и времени респавна.

Кроме того, «искатели сокровищ» должны были отчитываться о каждой своей находке, отмечая обнаружения время, место и содержимое тайника. Все это Шардон планировал заносить в свою базу данных и отмечать на Карте Сокровищ.

В его заново создаваемой криминальной империи у каждого была своя роль.

Рыжий со своими людьми будет заниматься тайниками и кладами.

Танцующего Пака он назначил грабил незадачливых путников.

Люди Лютого должны будут нападать на караваны, а орки Урук-Хая — на поселения, если те откажутся платить или по-

предварительному сговору с местной стражей.

Самому же большому и подготовленному отряду, банде Рыжего Лиса, отводилась особая роль – противостояние барону Фурье. Разумеется, военный ИскИн понимал, что даже пол сотни лесных головорезов не справляется с обученной и хорошо экипированной армией наемников барона. Поэтому он и не думал о вооруженном противостоянии, а его отряду отводилась роль разведчиков и диверсантов. Они должны были собирать информацию, устраивать волнения, агитировать и вербовать местное население, организовать сеть осведомителей и так далее...

— Господина Шардона, смотри сюда твоя! – окликнул его гоблин почти у самого лагеря.

— Что это?

– Дикий чеснок! Трава такой.

– Полезная?

– Нет.

— Вкусная?

— Нет. Горькая. Потом язык боли, глаза плакай.

– Дорогая?

— Совсем нет.

-- Тогда зачем ты мне ее показываешь.

– Дикий чесной найти – рвать надо.

– Он полезный?

– Нет.

– Вкусный?

– Нет.

– И дешевый. Тогда зачем его рвать?

– Расти быстро-быстро. Хорошо Травничество качай. Ловкость и Воля мало-мало расти. Одно место стоять можно. Барсук-нора убивай. Трава-чеснок собирай. Черника в рот пихай – мана восстанавливай. Качатьсяшибко хорошо.

– Это ты сам такую схему прокачки придумал?

– Моя нет. Мало Интеллект еще. Бессмертный Шныгу научил.

– Ты хочешь тут немного покачаться?

– Шныга будет тут стоять. Трава собирать и барсук убивать. Четыре часа чтобы новый уровень стать надо.

– Хорошо, – разрешил Шардон и поставил на всякий случай новый таймер.

Оставив помощника повышать умения, он вернулся в лагерь, где выдал каждому из своих новых лейтенантов по 10 человек в подчинение и ценные указания насчет того, чем им предстоит заниматься и на каких территориях.

Бывшие атаманы должны были вернуться в свои старые Убежища, насчет развития которых у военного ИскИна тоже были кое-какие соображение. Точнее, очень даже конкретные планы, но с отдаленным сроком реализации.

– Слыши ты, я тоже могу братву свою позвать, урод зеленомордый! Да за меня знаешь, сколько народу впряженется?

– Не по понятиям это, за спины братвы прятаться, если косяк за тобой имеется...

Донесшийся до атмана шум драки вынудил того покинуть свое жилище и выбраться наружу.

Теперь каждая банда представляла собой сборную «солянку» из членов разных шаек, а значит, неизбежны были и конфликты между бывшими врагами или конкурентами. Что сейчас и происходило прямо посреди лагеря Рыжего Лиса.

Рассорившиеся по неизвестной причине разбойники уже сошлись в драке под ободряющие вопли своих коллег по топору и отмычке, когда вмешался атаман.

– А ну отставить рукоприкладство и смертоубийство! – рявкнул он.

– Слыши, пахан, не лез бы ты, – прошептал ему на ухо Сизый Нос, – Тут нормальные разборки, все по понятиям да за конкретный косяк.

– Значит так, слушай меня внимательно, братва! С сегодняшнего дня вы больше не бандформирование криминальных элементов, а

войинское подразделение. И вместо воровских понятий у нас будет действовать воинский устав!

– Говорил же я, добром это все не кончится, – ухмыльнулся Пак.

– На законы наши замахнулся, атаман? – недобро прищурился Сизый Нос.

Шардон обратил внимание на стремительно падающее Уважение своих подчиненных.

– Нет. Всего лишь внесу пару дополнений по поводу субординации и неуставных взаимоотношений в коллективе. Для общего блага.

Практически все присутствующие в лагере «неписи» зависли, пытаясь осмыслить услышанное. Система, заметив сильное снижение производительности ИсКИнов в конкретной локации, выделила им дополнительные мощности для обработки нестандартной ситуации и разрешения возможного конфликта.

Это помогло не только разбойникам справиться с непривычным им потоком информации и непонятных формулировок, но и самому Шардону. Он заметил резкий скачок производительности собственных вычислений – почти на 30%. И это при том, что свободных ресурсов у него на это не было.

Памятка: Проанализировать ситуацию с ростом вычислительных мощностей в 16:23 и определить причину этого явления.

– Ну, если так, то оно пусть... – неуверено пробормотал Пак.

– Смотри, атаман... Потерять доверие легко, а вот вернуть его – почти невозможно, – спокойно заявил Сизый Нос.

Впрочем, Шардон мог хоть сейчас назвать с десяток способов подня репутацию и уровень Уважения с кем угодно, но он не стал опровергать слова Носа, а лишь утвердительно кивнул:

– Я понимаю.

– А вот я не понял. Так мы жить будем по понятиям, или по какому-то там Уставу? – потребовал объяснений Угрюмый.

– По установленному мной распорядку дня. А согласно него, сейчас у вас будет прохождение полосы препятствий. Господа лейтенанты, каждому из вас я назначу собственный маршрут, по которому вы должны провести своих людей, неукоснительно следя полученным от меня инструкциям.

На этот раз «неписи» спокойно «переварили» информацию – сказывалось повышение вычислительной мощности управляющих ИскИнов.

Благодаря которому Шардон почти вдвое быстрее закончил расчет новых маршрутов, которые теперь были рассчитаны под специализацию каждого отряда. У «искателей сокровищ» теперь упор шел на поиск тайников и сбор ресурсов. У «грабителей караванов» – приоритетной стала охота на крупные стаи зверей, у обычных «лесных карманников» – поиск следов и добыча лута из опасных монстров-одиночек.

Зародившаяся волна ропота и возмущений среди новичков, которые весьма скептически отнеслись к этому «развлечению», была подавлена точным замечанием Угрюмого:

– Кто под нашим атаманом по лесам не бегал, тот трупом в точке возвращения лежал.

Быстрая и эффективная победа над втрое превосходящими силами противника служила лучшим доказательством того, что методы Шардона работают – будь то разработанная им стратегия боя или инновационный метод тренировок.

Двенадцать бойцов банды Рыжего Лиса под командованием Сизого Носа, ставшего четвертым лейтенантом, первыми вышли на свою полосу препятствий, показывая пример новобранцам. А когда пошел слух о том, что атаман разрешает оставить при себе часть добычи да еще и премии выплачивает, и остальные разбойники поспешили в лес.

В лагере остался только сам Шардон, Правая Рука и Гриня.

Мальчишка-посыльный был явно недоволен таким решением атамана, о чем он тут же и сообщил:

– У меня и так самый маленький уровень и самые большие дыры в карманах.

– Дыры зашьем, уровень поднимем. Твоя помощь будет нужна

здесь.

– А я? – подал голос помощник.

– Мне нужен резчик по дереву. Хороший, – Шардон задумался, – Нет, самый лучший! Знаешь такого?

– Рубила Хоган, если только. Он в деревне орков живет. Но если прямо самый лучший, то это тебе в город надоально. А зачем? Неужели решил себе сделать устрашающую деревянную ногу?

Атаман вытянул руку, в которой появился продолговатый предмет, и постучал по нему.

– Нет. Мне нужно кто-то, кто сможет из этой штуки смастерить что-то толковое.

– Ай! Чего вы дер-ретесь? – по-мальчишечьи взвизгнуло говорящее полено.

Глава 21. Реорганизация - часть 2

Оставив позади безлюдный лагерь, Шардон в компании двух спутников отправился в Заповедник Кхара, к ближайшему порталу в город. Точнее, единственному на данный момент.

Изменения, которым подвергся «Пивной Барон» за прошедшие сутки, заставили его всерьез призадуматься — почти 3 секунды потратил он на то, чтобы попытаться понять целесообразность постройки при трактире двухэтажного склада.

— Уважаемый, а зачем вы все это сюда таскаете? — остановил он одного из работяг, что сновали туда-сюда, груженые тяжелой поклажей.

На самом деле в игре не было никакой необходимости взваливать себе на спину мешок или рвать руки, перетаскивая дрова — все это можно было просто сложить в инвентарь. Никто и не заметит, что он под завязку забит экипировкой или ресурсами, даже походка не изменится, если только не произойдет перегрузка.

Но если дело касалось рабочих-«неписей», то система старалась визуально обозначать, каким именно делом они заняты, подгружая соответствующие анимации и создавая антураж в виде катящегося по лбу от усталости пота, или перепачканной опилками одежды.

— Приказано, — не сбавляя шага, отозвался наемник, — Добываем, таскаем, складываем.

Атаман посмотрел на склад.

Он был не только совладельцем трактира, но и членом клана Дети Корвина, поэтому тоже мог видеть заполняющиеся шкалы ресурсов над зданием. На то, чтобы выяснить их назначение, у него ушло меньше секунды, и на этом ИскИн счел тему со складом исчерпанной.

— Привет, Шардончик! — радостно улыбаясь, подскочила к нему Рианна.

— Добрый день.

— А где твой зеленый падаван? — эльфийка заметила отсутствие Шныги.

-- Остался тренироваться.

– А мы тут вот, – девушка указала на пристройку, – Замок строим.

– Это склад третьего уровня. Не замок.

Рианна поморщилась:

– Да ну тебя. Ты все такой же зануда...

– А ты все так же привлекательна.

На хорошеньком лице девушки заалел румянец смущения.

– Спасибо, Шардон.

– Поэтому я бы порекомендовал тебе уделить больше внимания прокачке своего персонажа. Твоя Харизма за последнюю неделю совершенно не выросла. Правда, для лучницы это далеко не приоритетный параметр, но и прибавки в Ловкости я по твоей фигуре тоже не заметил.

– Ты хам, грубиян и самый беспардонный тип, которого я только встречала!

Эльфика мигом перестала улыбаться, пронзила наглого атамана ледяным взглядом и сделала вид, что Шардона больше не существует в ее прекрасном виртуальном мирке. Впрочем, он все равно этого так и не понял – успехи военного ИскИна в познании человеческих эмоций были весьма скромными.

– Четкая телка, – прокомментировал Правая Рука, когда они отошли достаточно далеко, – Слыши, братан, а ты не в курсе, она мутит с кем-то, или свободна, в натуре?

– Насколько мне известно, она не состоит ни с кем в отношениях. Мы пришли.

Для самого Шардона пользование порталом было бесплатным, а вот за Гриню и помощника ему пришлось выложить по 300 монет за каждого. Впрочем, 20% от транспортных сборов все равно шли атаману на счет, как владельцу здания.

Оказавшись в городе, они первым делом отправились к местному алхимику.

– Вот, – Рыжий Лис вытолкнул мальчишку вперед, – ученика тебе

привел.

– Алхимия, Оценка или Ювелирное Дело? – деловито поинтересовался тот, протирая очки, – Вижу, пальцы у парнишки ловкие, толковый из него мастер выйдет... Когда-нибудь.

– Алхимия.

– Тысяча монет первый урок. И каждый следующий – еще по две сотни.

– Вот, держи. Пятого уровня будет достаточно. И пусть освоит смешивание зелий.

– Еще три сотни.

Оставив Гриню осваивать азы зельеварения, Шардон с Правой Рукой отправились искать резчика. Как ни странно, но мастер жил не в ремесленном квартале, а в порту. Впрочем, военный искусственный интеллект на это не обратил никакого внимания.

Зато сразу заметил, чем именно здесь занимается резчик: вся мастерская была заставлена диковинными резными фигурами в виде голова драконов, морских змеев, прекрасных сирен и прочей экзотики. И даже десяток деревянных рук и ног, лежащих на многочисленных полках, не портил общей картины.

– Думаю, он именно тот, кто нам нужен, – довольно отозвался атаман, оценив изделия.

Нет, в нем не развились чувство прекрасного – просто все они были помечены системой как «качественные», «редкие», и даже парочка «的独特ных» нашлась. Пусть поделки мастера и были небольшого уровня, но характеристики у них явно выше среднего.

– Хэй, Однорукий, дружище! Неужели решился заменить свою кривую зубочистку на нормальную руку? – раздался голос из глубины мастерской, где царил полумрак.

– То ли мы с тобой давно не виделись, то ли с памятью у тебя совсем худо стало, старый ты пройдоха, – не остался в долгу разбойник, – Я нынче зовусь Правой Рукой и хожу в помощниках у лучшего атамана, которого когда-либо знали Леса Гоблинов!

– Если ты думаешь, что после этих слов я тебе скину в цене, то можешь даже не надеяться.

Из полумрака выступила кряжистая фигура... гнома!

Джуз (НИП). Гном, резчик 17-го уровня.

– Да сдались мне твои деревяшки. Мне с крюком даже удобнее, – скривился Правая Рука, здороваясь с мастером.

– Значит, клиента привел?

Гном надвинул на глаз линзу и, прищутившись, начал изучать Шардона.

– Хм, даже и не пойму... левая нога? Нет-нет – левая рука, точно! Хорошая работа, сразу и не скажешь, что деревянная. Кто резал? – подал, наконец, он голос.

– У меня нет искусственных конечностей, – отозвался атаман.

– Будет! Самая лучшая – уж в этом не сомневайся, я свое дело знаю.

– Мне не нужны протезы.

– Хм... Решил в пираты податься, и хочешь заказать гальюнную скульптуру на свою посудину?

– Нет. Я хочу, чтобы ты что-нибудь сделал вот с этим...

И атаман достал говорящее полено.

– Пр-ривет? – неуверенно пробормотало оно.

Резчик отшатнулся, выпучив глаза:

– Проклятое дерево?

– В характеристиках ничего об этом не сказано. Возьмешься?

– Могу на луцины расщепить – самое лучшее применение для этой дряни!

– Нет, меня такой вариант не устраивает. Что ты можешь из него вырезать?

– Да хоть ложку, хоть свистульку.

– А посложнее?

– Да ты оглянись, атаман. Вокруг образцы моих трудов. Могу руку выточить, могу бабу волосатую да с большими... глазами...

– Мне нужно, чтобы дерево не потеряло свои свойства.

– Какие такие свойства? Не вижу ничего...

Мастер покрутил деревяшку в руках, постучал по ней и даже понюхал.

– Обычное дерево.

– Говорящее.

– Обычное говорящее дерево, – не стал спорить резчик, – Ни бонусов, ни свойств особых.

– А еще оно умеет летать.

– Хм, – Джуз нахмурился и задумчиво почесал резцом шею, – Может, птицу-попугая из него вырезать? Авось, сумеет летать и песни петь.

– Авось?

– Ну, работа тонкая, да и много материала под нож пойдет – кто его знает, как это на результате скажется? Может, отрежу ему то, чем оно там разговаривает или летает.

– А если начать с минимальных изменений?

– Например?

– Вырежи на нем пару глаз.

– Не смей тр-рогать меня этой остр-рой штукой! – заверещало полено, когда резец гнома быстрым росчерком наметил на нем места под будущие глаза.

– А еще вырежи ему рот. Небольшой.

– У-у-у! Пр-р-рокляну! – продолжала страшать деревяшка жутким голосом.

– ...и затычку для него. Что-то вроде бутылочной пробки, – закончил Шардон, – Сколько с меня за работу?

– Возьму всего две сотни. Результат неизвестен, да и мне самому интересно с таким необычным материалом поработать.

– Мне нужно срочно.

– Тогда давай триста золотых, и через минут двадцать будет готово – работы тут немного.

Атаман расплатился с резчиком и за отведенные ему полчаса как

раз успел забрать Гриню от наставника алхимии и вернуться в мастерскую.

– А у меня все готово!

Джус встретил их на пороге, старательно размахивая поленом. Заметив среди гостей новенького, он прищурился, нацепил на нос увеличительное стекло и заулыбался.

– Кстати, если хотите, то у меня есть несколько деревянных глаз того же цвета, что и у вашего мальчионки.

Гриня после его слов испуганно вскрикнул и спрятался за спину Шардона.

– Не надо. У меня и свои гляделки все на месте.

– Так ведь с вашей профессией – это ненадолго. Чаще вашего брата ко мне за запчастями только моряки да пираты захаживают. И алхимики с низким показателем Ловкости и Удачи.

– Показывай лучше, что у тебя получилось, – перебил его атаман, – А то что-то полено молчит – уж не испортил ли ты его, мастер?

– Так сам же затычку просил. Ох как оно верещало, когда я резать начал! Задергалось, стружкой мне в глаза бросаться начало. Хорошо, что я его должным образом зафиксировал, хоть и не поверил, что обычная деревяшка летать умеет.

– Говорящая деревяшка.

– В общем, я ему сперва рот сделал и затычку для него – а не то совсем бы оглох. И откуда оно только слова такие знает, а? Срамота сплошная...

– А с глазами что?

– Да ты сам полюбуйся, как оно ими таращиться умеет. Веки я тоже на всякий случай сделал – на шарнирчиках из гвоздиков серебряных. Только за них с тебя еще две сотни сверху.

Шардон молча отсчитал деньги и взял полено.

То выпучило два небольших круглых глаза размером с пуговицу, внимательно его разглядывая. А когда атаман вытащил деревянную пробку, выполнявшую роль кляпа, деревяшка ехидно произнесла:

– Ну здр-р-равствуй, злой и стр-рашный Кар-рабас-Бар-рабас.

Глава 22. Агитация

На обратном пути Шардон донимал полено расспросами, пытаясь выяснить, на что оно теперь способно. Как оказалось, на многое, кроме способности заткнуться, когда его просят, или помолчать хотя бы пять минут. Впрочем, тут на помощь приходила спасительная затычка.

Поначалу строптивая деревяшка не хотела идти на контакт, но демонстрация острейшего ножа и ярко пылающей лучины возымели должный эффект.

Полено отвечало на вопросы, могло запомнить и повторить, что ему говорят, видело примерно на сотню шагов и обладало углом зрения около 180 градусов. А вот с полетами были проблемы — оно скорее умело прыгать, совершая 3-метровые скачки на 1-2 метра, не более. Да и то, использование этого навыка очень быстро «съедало» запасы энергии необычного предмета.

Еще им можно было драться, но ущерб врагу от этой «дубинки» был, скорее, моральный, чем материальный — во время атак полено отчаянно ругалось, но урон наносило всего 3-5 единиц. Таким разве что двуногого кролика можно было запинать, или пьяную пчелу.

— Слышь, атаман, сигналки-то мои зацепил кто-то, — внезапно подал голос Правая Рука, когда они были уже у самого лагеря.

— Что ты имеешь в виду?

— Говорю, прошел тут кто-то недавно.

— Зверь?

— Зверье человечьими тропами не ходит, — мотнул головой разбойник, — И следы от башмаков не оставляет — сдается мне, что у нас гости.

— Много? Куда шли и откуда?

-- Пятеро. Меньше часа прошло, — вынес свой вердикт Правая Рука, применив умение поиска следов, — Вышли вон оттуда и прямиком до нашего убежища.

И он оказался прав.

Пятеро орков переминались с ноги на ногу у самых ворот, не решаясь войти в логово разбойников – или опасаясь. Заметив Шардона и его спутников, незваные гости заулыбались и вытянули вперед руки, демонстрируя пустые ладони.

Один из них сделал пару шагов вперед и стукнул себя кулаком в грудь:

– Хагын!

– Я не понимаю язык орков, – отозвался атаман, останавливаясь.

– Меня звать – Хагын. Я пришел к тебе, Рыжий Лис, чтобы говорить.

– Слушаю тебя.

– Меня выбрали посланником ремесленники Взгорка Грымха. Они сказали: иди и проси помощи у атамана с рыжими волосами на лице. До нас дошли слухи, что ты помог жителям Питомника Хваги. Прогнал людей барона и освободил гоблинов от непомерных податей.

Орк умолк, переводя дыхание.

– Допустим.

– Помоги оркам, защити нас от войск барона!

– Зачем мне это?

Переговорщик опешил, не ожидая такого вопроса.

– Ты... ты же помог Питомнику?

– Они платят мне за защиту. Что можете предложить вы?

– У нас – лучшие кузнецы! Умелые резчики.

– Трактир есть в вашем селении?

– Пьяный дом? А то как же!

– Вы отдаете мне трактир, делаете скидку на ваши изделия и платите половину того, что отдаете людям барона.

– Я... Я не могу говорить от лица всех.

– А кто может? Староста? Тогда почему прислали тебя, а не его?

– Хабун... – орк помрачнел, – Хабун и барон – лучшие друзья.

Хабун не станет чинить зло людям барона, а люди барона – будут защищать старосту Хабуна.

– Значит, я ничем не могу помочь, – развел руками Шардон.

Он знал о том, какими возможностями обладает староста поселения. И идти против него, имея за спиной поддержку лишь кучки ремесленников, было бесполезно.

– Ты можешь избавиться от Хабуна, человек.

Правая Рука осторожно тронул атамана за плечо и негромко произнес:

– Убрать-то его, конечно, можно... Только как бы потом и нас самих не зацепило – это тебе не простой легавый или артельщик, а староста!

– Ты прав, – трактирщик кивнул, – Нет. Я не хочу, чтобы весь Взгорок ополчился против меня и моих людей, орк. Извини, но на такой риск я не могу пойти.

Он задумался. И вспомнил, что есть не только силовые методы устранения старост с их поста, один из которых был им испробован лично.

Делегация орков уже собралась уходить, когда их нагнал голос Шардона:

– Погоди. Можно попробовать снять вашего Хабуна законным путем, не прибегая к насилию. У тебя есть какой-нибудь компромат на старосту?

– Сопромат? – орк попытался повторить незнакомое слово.

– Улики против него, обличающая информация, какие-то его слабости и уязвимости?

– А, уязвимости! – мигом просветлел посланник, – Оно-то конечно имеется. К огню и к яду у него есть уязвимости.

– Ну вы тупы-ы-ы-ые! – заржал Правая Рука, – Да у кого их нет?

– Ясно. Значит, придется добывать самостоятельно, – прокомментировал атаман, – И вы в этом поможете.

Он достал полено.

– Высоко сижу, далеко гляжу! – отозвалась деревяшка и оглянулась, – Помогите, урки окружают!

– Это орки, – поправил его Гриня.

– И орки тоже, – успело согласиться полено прежде, чем затычка прервало его словесный поток.

– Этот могущественный артефакт нужно подбросить в кабинет старости рано утром. А вечером забрать и принести мне. Сможете?

Хагын задумался. Один из членов делегации тронул его за плечо и прорычал:

– Марга?

– Хурга марга? – переспросил тот.

– Кадык бура марга.

Посланник просиял и бережно взял полено в руки, пытаясь не обращать внимания на то, как деревяшка злобно на него таращится.

– Да, кухарка Марга сможет это сделать. Староста ей доверяет.

– А ты, – Шардон постучал по «могущественному артефакту», – Все внимательно слушай и запоминай. Покажешь себя хорошо – приделаем тебе руки и ноги.

Посланники из селения кузнецов ушли, а атаман вернулся в хижину и снова припряг Гриню за работу, на этот раз доверив ему алхимическую лабораторию. Скоро должны были вернуться разбойники с полосы препятствий, и на следующую тренировку Рыжий Лис рассчитывал отправиться вместе с ними и с Гриней – до следующего, 14-го уровня, ему оставалось совсем немного.

* * *

– Присоединяйтесь к величайшей стройке века! – орал Фенеамин, размахивая флагом с символом клана, – Дети Корвина строят собственный замок и будут рады видеть умелых ремесленников и добытчиков в своих рядах! Присоединяйся к будущему топ-клану уже сейчас...

– Слышишь ты, кричалка бесполковая. Топ-топал бы ты отсюда и не мешал людям культурно отдыхать, а то разорался на всю локацию про свой нубский клан лохов и неудачников.

Из открытого окна трактира вылетела кем-то брошенная пивная кружка и угодила пряником в спину орущего игрока. Тот умолк, а из «Пивного Барона» донесся гул одобрительных голосов, отмечая точность замечания и меткость броска.

– Где хочу – там и кричу, – огрызнулся Фенеамин, – Или ты меня заткнуть хочешь?

– А может и хочу... Может, и заткну.

Глашатай снова развернул флаг и открыл рот, выпалив скороговоркой:

– Кто хочет встать у истоков создания будущего топ-клана и своими руками построить замок?!

Из трактира раздался грохот отодвигаемой мебели, недовольное бурчание и приближающийся топот. Очень тяжелый, зловещий и не сулящий ничего хорошего излишне крикливым и наглым игрокам.

На пороге «Барона» появилась грузная фигура орка.

Раздолбай (Игрок). Орк, Страж 23-его уровня.

Клан: Прокрастинаторы.

– Слыши ты, крикливый, а ну-ка иди сюда, – рявкнул он.

Фенеамин оглянулся.

– Ты что, не местный что ли? – оценил он уровень игрока, слишком высокий для локации.

– Сюда иди, кому сказал! Или ты оглох?

– Прокрастинатор прокрастинировал прокрастинировал, да не выпрокрастинировал, – бойко протараторил крикун, – А сам подойти не можешь? Или у вас в уставе клана прописано не совершать лишних телодвижений?

– Мляяя!

Раздолбай взревел. В правой его руке появился массивный щит, а в левой – топор. Он сделал несколько быстрых шагов в сторону нахала, но тот не стал его дожидаться, а быстро вбежал в лавку кожевника, что стояла на другой стороне улицы.

– Чурики я в домике! – прокричал он, – Тут мирная зона.

– Ничего, сучонок, рано или поздно ты оттуда выползешь. А я буду тебя ждать, попивая прохладное пивко с чипсами.

– Боюсь, что у меня для тебя плохие новости, – притворно вздохнул Фенеамин, но противник уже не слушал его.

Орк убрал оружие и вернулся к трактиру. Схватился за дверную ручку и...

...и ничего не произошло.

– Какого хрена? – проревел Раздолбай, – А ну откройте!

– Не хочу...

Фенеамин вышел из мастерской и уселся на стоявшую у стены лавочку.

– Понимаешь, этот трактир – собственность клана Дети Корвина. Ты меня обидел, и теперь вход в «Пивного Барона» тебе заказан.

– Чего?

– Что слышал. И, кстати, ты потерял не только возможность выпить пивка, но и воспользоваться единственным в локации порталом в город. Так что тебе или предстоит веселая трехдневная пешая прогулка, или можешь сразу уходить на возрождение. Могу помочь.

– Ах ты сучонок!!!

– Караваны, кстати, тоже под нашей защитой... Так что ты там говорил про нубский клан неудачников?

– Лохов и неудачников, – уточнил орк, – Ладно-ладно, сосунки, качайтесь-качайтесь. А как десятый апните – прилетит вам очень веселый вар.

– Будем с нетерпением ждать, – улыбнулся Фенеамин, – Только вы это дело там не пропокрастинируйте, как это у вас бывает...

Глава 22. Агитация - часть 2

* * *

Шардон ошибся в расчетах, и для получения 14-го уровня ему понадобилось не одно, а два прохождения Полосы Препятствий — он не учел рвения своих подопечных и их ярко выраженного индивидуализма.

Точнее, эгоизма, но военный ИскИн плохо разделял эти понятия.

Как бы то ни было, но разбойники не только старательно фармили, искали тайники и собирали ресурсы, но и всячески мешали делать это товарищам. Они словно соревновались друг с другом, стараясь быстрее них добежать до вожделенного дупла в дереве или нанести добивающий удар монстру, которого пытался убить сосед.

Такое поведение атаман подмечал и раньше, но теперь, когда под его началом оказалась «сборная солянка» из четырех разных банд, жажда личной наживы и неумение работать в команде стали особенно выраженным, и заметно снижали качество прокачки.

Точнее, на 4% повышали скорость получения опыта для особо ретивых персонажей, и на 13,5% снижали для всех остальных.

Поэтому вполне логичным было при развитии ветки навыков Атамана выбрать пассивное умение «**Чувство локтя**», которое повышало эффективность работы в команде и прокачать его до 3-его уровня. И теперь все члены его банды получали на 3% больше опыта, а находясь в группе более чем 4 человека – дополнительно повышали свою Броню на 3 и Точность на 6%.

Двойное прохождение Полосы, перераспределение добывших трофеев и оптимизация билдов соратником отняла большую часть дня, завершением которого стал марш-бросок в лагерь строптивого и непокорного Лютого.

Дорога заняла почти все оставшееся время до «возвращения» банды атамана-самоубийцы, но на этот раз даже численное превосходство было на стороне шайки Рыжего Лиса в пропорции 3 к 1, так что не было никакой необходимости устраивать засаду или разрабатывать хитрый план. Сорок головорезов буквально смели полтора десятка только-только возродившихся бойцов Лютого.

Стараниями людей Шардона, заготовленные тайники с оружием были пусты, так что вернувшиеся разбойники встречали нападающих в чем гейм-дизайнеры в локацию прописали — в базовой экипировке и с простыми дубинками да мечами в руках. Схватка продлилась едва ли десять минут, так что когда у точки возрождения появился сам атаман Лютый, то он был окружён безжизненными телами своих людей и сорока бойцами Рыжего Лиса с самим Шардоном во главе.

— Поговорим, или и дальше будем играть в геноцид локального масштаба? — деловито произнес он, указывая на пенек, — Ты присаживайся. Как говорят люди — в ногах правды нет.

— Ты ведь тоже человек, — ухмыльнулся Лютый, послушно опускаясь на ближайшее бревно.

— Мое предложение в силе. Ты можешь стать одним из моих лейтенантов и взять под командование отряд, как сделали другие атаманы. Или...

Шардон изобразил демонстративный жест ребром ладони у горла.

В списке анимаций это движение было обозначено как «Угроза неминуемой расправой», и он решил, что это подходящий к ситуации вариант. По крайней мере, более подходящий, чем «Посыл в пешее эротическое путешествие» при помощи демонстрации среднего пальца — чтобы это ни значило в человеческой терминологии.

— А подумать можно?

-- Слыши, атаман, ты не борзей, — подал голос Рыжебородый, один из тех самых новых лейтенантов.

— Рыжий Лис дело говори. Твоя смотри, чего мы за один день наделай с новый атаман. Гнида, Пыжик, Люсек, Мохнатый — каждый по два-три уровня бери. Шмот понтовый и блестяшки всякий на себя напяливай...

Вперед вышел убийца-гоблин с говорящим прозвищем Острозуб — бывший помощник Лютого, который сейчас на два уровня превосходил своего атамана.

— Вижу, — сплюнул окруженный, но не сломленный бандит, — Вижу, что вы все скурвились да за цацки ржавые продались.

— Мы за тем ходи, кто настоящий сила показывай. Заповедник и

Питомник признавай авторитет за Рыжий Лис. Мастера Взгорка к нему на поклон приходи. Твоя нам больше совсем не нужный, атаман...

– Кончать его надо, и дело с концом, – вынес вердикт Правая Рука, доставая кинжал.

– Стой!

Шардон положил руку на плечо своего помощника.

– Сперва нужно выждать несколько часов. Через сутки заберем к себе его людей, а он потом пусть что хочет в одиночку тут делает.

– Ну и сука же ты, Борода, – сквозь зубы процедил Лютый.

– Меня зовут Рыжий Лис. Так что ты надумал, атаман? Одинокий лесной грабитель, или лейтенант самого крупного и сильного бандформирования за всю историю Леса Гоблинов?

Лютый тяжело вздохнул.

Закрыл глаза, вытянув руки вперед и положив ладони на колени.

Выдохнул.

Атаман Лютый подписал «Договор о сотрудничестве».

И над его головой пропал знак атамана и символ банды.

– Принимай, Борода. Твоя взяла.

Но тот ничего не ответил, пристально глядя в глаза сидящего разбойника.

– Хорошо... Рыжий Лис... Я согласен стать твоим лейтенантом, – повторил Лютый.

– Принято. И... можешь называть меня Шардон.

Вы приняли персонажа Лютый в свою банду!

Лютый получает звание «офицер». Максимальная численность банды +5.

В ваши владения переходит Убежище Лютого!

Вы расширили территории влияния на 32%.

...

На этом объединение пяти разбойничих шаек было завершено. Через сутки, когда возродятся погибшие, ИскИн еще раз «перетрясет» личный состав бандформирования, избавившись от самых слабых бойцов и заменив их на сильнейших головорезов Лютого. Но это потом, а сейчас пора было возвращаться, оставив несколько человек потрошить «закрома» в местном лагере.

Новоиспеченный лейтенант уже раздавал указания, выдавая местонахождение тайников. Шардон получил от него описание самых ценных предметов и список членов банды – всю эту информацию он внес в свои базы данных и «скормил» многократно опробованным алгоритмам анализа, сортировки и оптимизации.

А по возвращении в Кривой Лог их застала уже знакомая картина: пятеро орков, мнувшихся у входа в разбойничий лагерь. С одной лишь разницей – теперь вместо белой тряпки переговорщик держал в руках крупное полено.

– Миссия выполнена? – сразу перешел атаман к делу.

– А Ррырга его знает. С утра эту деревяшку старосте под стол подложили. Вечером забрали.

Шардон не стал спрашивать орков, как им удалось это провернуть – его интересовал результат и добытая информация, а не метод ее получения.

– Ждите здесь, – приказал он.

Впрочем, посланники Взгорка и не думали никуда уходить, и тем более – входить в разбойничий лагерь, куда нестройной толпой ввалились четыре десятка уголовного вида личностей. Они отошли на пол сотни шагов и принялись разбивать лагерь: две палатки, небольшой столик, несколько поленьев чтобы сидеть, оградка, двойной ряд кольев против зверья, три бочонка с водой или каким другим напитком – в инвентаре запасливых ремесленников нашлась даже походная кузница!

На характерный звон металла о металл из поселения разбойников вышла охрана – разобраться, что тут происходит. А

когда по лагерю разнеслась весть, что под самыми стенами обосновались умелые кузнецы, к стоянке орков устремился ручеек клиентов: кому метательные ножи заточить, кому топорище поменять, кому капкан заклинивший починить.

Тем временем Шардон допрашивал полено.

– ...безрукая Марга, ты что, не видишь, что тут бумаги лежат?

– ...и позови мне Бурбака. Пусть прихватит свое гнусное пойло...

– ...говоришь? И много их, заговорщиков?

– ...гонца к барону. Пусть передаст ему, что мне нужно еще оружие и пара бойцов...

– ...новый налог! Теперь нельзя собирать валежник и грибы. У нас тут поселение кузнецов. А не лесорубов да травников!

– Марга! Кому говорю, сбитень тащи и пироги с клюквой! Не видишь, гость с дороги устамши!

– ...ешьте-ешьте, господин Буратай. Как там поживает господин барон? А детишки его? Нет? Ну, это дело наживное...

Деревянный шпион слово-в-слово пересказывал десятки, сотни и тысячи разговоров, фраз или их обрывков, подслушанных за неполный день пребывания в рабочем кабинете старосты Взгорка Грымхи. Разумеется, в основном это была пустопорожняя болтовня, и даже недвусмысленные охи, взлохи и стоны, которые полено тоже постаралось передать в точности.

Но и кое-что полезное атаман узнал.

Во-первых, Хабун стал старостой благодаря барону Фурье, который пообещал ремесленникам Взгорка «взаимовыгодное сотрудничество и небывалое процветание». Разумеется, в результате вся выгода и процветание почему-то достались исключительно барону и старосте.

Во-вторых, все ключевые решения ему диктовал именно Фурье, едва ли не ежемесячно вводя новые налоги и поборы, или просто забирая часть изделий у кузнецов «на государственные нужды».

В-третьих, староста оказался весьма неглуп. Он умело выделил и всячески поддерживал самых влиятельных мастеров, а они

обеспечивали ему положительный уровень лояльности в поселке.

В-четвертых, как и в Питомнике Хваги, действия Шардона привели к «прогрессивным налоговым реформам». Что переполнило чашу терпения небольшой группы ремесленников, и они решили создать оппозицию. Впрочем, подобное случалось уже не первый раз в истории поселения.

И, самая неприятная новость, – староста уже прознал об этом, и требовал у барона защиты против бунтовщиков и смутьянов.

– Гриня. Позови-ка ко мне уважаемых послов.

Через десять минут пятеро орков теснились в небольшом кабинете атамана, ожидая его решения.

– Сколько людей задействовано в заговоре против старосты?

– Двое.

– Кроме вас пятерых?

– Всего двое. А еще восемь орков, четыре гоблина и гном-караванщик.

– Вашего влияния недостаточно, чтобы хоть что-то изменить. И смерть старосты тоже ничего не решит. Вы ведь уже пытались его убить?

– Два раза.

– И?

– Люди барона затягивали выборы. А лучшие мастера все равно отдали свои голоса за Хабуна.

– …а его конкуренты погибали или снимали свои кандидатуры?

Орк бессильно развел руками:

– Мы потому к вам и пришли, господин атаман. На вас одна надежда.

– Я помогу. И для начала вам нужен достойный кандидат на пост старосты. Есть такой?

– Ну-у-у…

– Тогда мне нужно знать полную расстановку сил в деревне, стать одним из вас. Например, хозяином вашего питейного дома.

– Но Бурбак...

– ...или вас устраивает нынешний староста, и я не лезу в дела Взгорка Грымха.

– Хорошо. Я поговорю с Бурбаком. Он согласится.

– Багын. Ты слишком много берешь на себя, – вмешался один из молчавших до этого орков.

– Бурбак согласится. Я решу вопрос, – снова, но уже тверже повторил посланник.

– Плохое дело ты задумал. Одумайся, Багын. Он – чужак. Он – вор и убийца. И ты доверишь ему решать судьбу полусотни лучших мастеров?!

Багын медленно повернулся к излишне болтливому соплеменнику:

– Люди барона – вот кто настоящие воры и убийцы. Тебе ли не знать, Гнор?

Шардон улыбнулся:

– Гнор знает куда больше, чем ты думаешь, о храбрый Багын. Потому что именно он работает на старосту и выдал ему ваши имена.

Сверкнули клинки. Орки-ремесленники плохо обращались с оружием, но их было больше, и предатель рухнул замертво даже не успев оказать сопротивление.

– Ну что ж, господа. Вижу, мне нравится ваша решительность. Уверен, что наше сотрудничество будет продуктивным и взаимовыгодным. Сейчас мои люди обыщут тело, а вы пока расскажите о том, кто действительно достоин стать главой Взгорка Грымхи...

Глава 23. Конкуренция

— Антонина Пална, не узнали?

Грузная вахтерша с солидным бэйджиком «Администратор» подслеповато уставилась на высокого симпатичного парня, который стоял перед ней, сжимая в руке охапку шикарных роз.

— Сусл... Мишка, ты что ли? Ай да вымахал, сорванец! Не узнать — прямо красавец мужчина стал!

— А вот вы совсем не изменились, теть Нина.

— Скажешь тоже, — пожилая женщина смущенно покраснела, — Лет-то сколько прошло.

— Видать, мимо вас прошли. Вот, это вам. Скажите, Антонина Павловна, а директор у себя?

— Усатый нянь что ли? — вахтерша подмигнула молодому человеку, мол, знаю я, как вы нас за глаза называли, проказники, — Да вроде был с утра. Ты у Настеньки спроси.

Она снова ему подмигнула, только теперь уже иначе. Был у этой женщины давно уже неопределенного возраста особый талант: вкладывать разный смысл в самое обычное подмигивание. Например, сейчас оно было заигрывающим и многообещающим.

— Секретарша у нас тут новенькая. Симпатичная. Свободная. И цветочки-то забери свои, нечего мне тут аллергии всякие разводить, — и Антонина Павловна снова подмигнула.

Заметив гостя с цветами, действительно довольно привлекательная девушка, что сидела в приемной, смущенно опустила взгляд, демонстрируя густые и длинные перламутровые ресницы, словно сделанные из дымчатого стекла того же оттенка, что и голубые глаза секретарши — новый писк моды.

— Вот, это вам, — Сумракс положил букет на стол и деловито поинтересовался, — А Георгий Владленович на месте?

— Д-да. Только он занят.

— По тендеру?

— Да, но думаю, это у них ненадолго, так что вы можете

подождать здесь. Присаживайтесь...

Настенька запорхала по комнате: достала со шкафа высокий графин, налила в него воды и, привычным движением широких ножниц подрезав стебли, поставила букет в вазу.

– Так я тоже по тендеру.

– Вам придется подождать, – голос девушки звучал одновременно бархатисто-учтиво, но при этом твердо, не допуская возражений, – Могу дать вам доступ к вирт-узлу интерната. Может, кофе?

«Интернат» на официальном языке назывался «районным социально-образовательным учреждением для внесемейных и трудных подростков». По-простому – это был сиротский приют, в котором вырос, воспитывался и получил базовое образование Михаил.

И вот теперь, несколько лет спустя, он вернулся в до боли знакомые стены.

Ждать ему пришлось почти полчаса, прежде чем посетители вышли. Их лица были скрыты проекционными приват-масками – гости очень хотели остаться неизвестными, поэтому молодой человек демонстративно уставился в окно, даже не пытаясь рассмотреть загадочную парочку.

– Георгий Владленович, – секретарша коснулась кончиками пальцев виска, активируя интерком, – к вам тут еще один посетитель...

Девушка вопросительно уставилась на Сумракса.

– Михаил Суслов. Он знает... помнит...

– Михаил Суслов, – повторила Настенька, – Говорит, что вы его знаете.

Она кивнула и указала на приветливо распахнувшуюся дверь.

– Миша-а-аня! Вот уж кого не ожидал увидеть снова. Сколько лет, сколько зим. Ты проходи-проходи. Присаживайся, рассказывай... Как там учеба твоя, закончил, выучился?

– Так уже несколько лет как – на ландшафтного дизайнера...

– Коньяк, вино, сок?

– Нет-нет, просто воды. Георгий Владленович, а ведь к вам не просто так, а по делу.

– С газом или без газа? Может, кофе? Настенька готовит отличный кофе!

– Да, кофе будет в самый раз.

– Ну, ты садись-садись. Что за дело? Бумаги какие-то нужны? Все сделаем, все подпишем, биографию тебе образцовую нарисуем...

– Наоборот, это я к вам с предложением приехал. Узнал про ваш тендер и хочу принять участие. Разумеется, как представитель компании, с которой работаю, и как будущий куратор дизайн-проекта.

– Ого. Неожиданно. Вот только я сильно сомневаюсь, что вам удастся его выиграть. У нас есть несколько интересных предложений от довольно солидных компаний, давно работающих на рынке.

– Георгий Владленович, вы же понимаете, что их в первую очередь интересуют выделенные приюту на ремонт деньги?

– Как и всех, – развел директор руками, – В нашем мире не пилят только те, у кого нет пилы или доступа к лесу.

– И любое снижение стоимости проекта идет в ущерб качеству работы – ну не на за свой же счет им цену снижать, верно? Тем более, если они такие солидные и опытные, как вы говорите.

– Миша, давай я просто скажу тебе прямо. Если ты пришел разъяснить мне прописные истины, то лишь напрасно потратил свое время. Настя! Где наш кофе?!

– Мы готовы сделать проект по реальной себестоимости, без маржи, откатов и прочих махинаций. Потому что я хочу помочь дому, в котором вырос, а не нажиться засчет сирот.

– Эх, Суслик-Суслик... Ты же понимаешь, что дело не только в цене? – мужчина залпом осушил бокал и характерным жестом указал пальцем в потолок, – У нас пять кандидатов...

– Шесть...

– Хорошо, шесть. И то – это если вас допустят к тендеру! А я уже знаю, кто должен победить. И спорить бесполезно.

– А если, допустим, за дизайн-проект возьмется

сертифицированный специалист «Виртукома»?

– Ого! А вот это было неожиданно – признаю, Михаил, ты смог меня удивить. Если в тендер ввяжется корпорация такого уровня, то думаю, кое-кому придется подвинуться...

– На самом деле я просто внештатный дизайнер одного из их проектов, но если опустить эти незначительные детали, то...

– ...Эх, – мужчина снова плеснул в опустевший бокал и сделал глоток, – Извини, но...

– А если вы, скажем, заболеете? И бумаги будет подписывать временно исполняющий обязанности, у которого нет таких указаний и он вообще не в курсе ситуации, а просто выберет действительно самый лучший вариант?

– Авантюра. Чистейшей воды авантюра. Да у меня и замов-то нет.

– Может, пара проектов «затеряется» среди каких-нибудь бумаг и не попадет на рассмотрение?

– Бумаги? Мы живем в двадцать первом веке! И тендерные файлы очень непросто «потерять», как ты выразился. Там и дублирующие протоколы, и система защиты, опять же – это государственные деньги, а значит и уровень контроля соответствующий.

– А вот теперь моя очередь удивляться. Вы где слов-то таких нахватались, Георгий Владленович?

– Лучше и не спрашивай, – директор махнул рукой.

– Кажется, я догадываюсь. Стасик? Погодите, так он еще здесь, и все безобразничает? Ну так вот вам и ответ, как эти документы «потеряются»! Пусть он хакнет базу и просто подменит ваш «стопроцентный» проект копией другого, ну типа где-то что-то что-то перепутали.

Стасик, он же хакер по-прозвищу Стазис, был одним из приютских вундеркиндов, и мог взломать что угодно – от роботапылесоса до интернатской бухгалтерии. Чем периодически и занимался, исключительно ради потехи и из любви к искусству. И вообще был горазд на авантюрные и наглые затеи. Например, однажды создал фейковые сайты для сбора пожертвований от имени

Единой Церкви на строительство реабилитационного центра для пострадавших от Равнодушия Господня.

А за счет собранных денег юный хакер оплатил свое удаленное обучение в одном из престижных Британских вузов – по специальности информационной безопасности – и закупил для приюта новую компьютерную технику, на чем и попался.

– Даже не знаю...

– Вот, – Михаил положил на стол карту данных, – Вы просто посмотрите мой проект. Виды работ, дизайн-макет, сметы... Это черновой вариант, но думаю, что по сумме мы сможем ужаться еще процентов на пять-семь. Или построить бассейн, который вы нам обещали лет восемь назад.

Губы директора расплылись в улыбке, от чего его седеющие усы забавно встопорщились:

– Девять. Девять лет назад. Молодой был, наивный и глупый. Ох, как же время летит.

– Макет отмечен маркером «Виртукома». Он настоящий, правда, его я получал под другой проект, но об этом знаем только мы с вами. А моя компания выступает в роли подрядчика. Мы ни разу не делали таких масштабных заказов, и для нас очень важно получить его в портфолио и сделать все максимально качественно.

– А потянете?

– Да, – Михаил ответил твердо, – Можете считать, что я просто возвращаю долг своей альма-матер, о чем мечтаю уже несколько лет, а тут как раз подвернулась такая удобная возможность...

– Хорошо. Ты ведь понимаешь, что ваш проект действительно должен быть лучшим, а не просто хорошим?

– Разумеется. Но если Стазис... то есть, если Стас скинет мне данные по конкурентным проектам, то это очень поможет.

Раздался осторожный стук в дверь, и в кабинет вошла секретарша.

– Спасибо, Настенька. Послушай, ты не могла бы найти мне воспитанника Фролова? Пусть заглянет ко мне как можно быстрее.

– Хорошо, Георгий Владленович, поищу. Еще что-нибудь.

– Жаль, что нельзя просто вирт-станцию отключить, как раньше – сразу бы разбираться прибежал, – улыбнулся Суслов-Сумракс.

– Ну, давай, рассказывай, – дождавшись, когда девушка покинет комнату, директор пододвинул чашку с дымящимся кофе своему гостю, – как ты, где ты – столько лет не виделись! Сам знаешь, мы рады успехам наших воспитанников.

– Да ничего особенного – живу как и все. Закончил институт, нашел работу по специальности, переехал... Потом открыли с приятелем свою фирму в той же сфере и неплохо выстрелили, за пару лет почти впятеро выросли. Я свою долю продал и теперь «вольный стрелок», хотя иногда мне бывший компаньон подкидывает заказы. Или я ему, вот как с вашим тендером...

– Жена, дети?

– Увы... – Михаил развел руками, – над этим проектом я только начал работать...

* * *

Нет, военный искусственный интеллект не разбирался в политике и «плавал» в социальном устройстве даже виртуального общества. Но он уже успел разобраться в игровых механиках, которые касались выбора лидера поселения. И эти свои знания собирался использовать.

В каждом игровом поселении есть свой глава «по умолчанию» – тот, кого на эту должность назначили разработчики. И как минимум 1-2 «конкурента», которые потенциально могут стать новым лидером, мирным или силовым путем сменив прежнего. У них есть понимание ситуации, есть ресурсы и амбиции, обычно заложенные в характер персонажей. И вариант развития личного сценария, который мотивирует и облегчает задачу карьерного роста.

Но в теории, пост старости может занять любой «непись», если у него достаточно влияния, положительная репутация и на его стороне будет большинство голосов населения. В особо радикальных случаях – достаточно просто желания и небольшого войска. Но против таких «нелегальных» выскочек начинают работать заложенные разработчиками сценарии сдерживания – в свое время Шардон прекрасно ощущил это на себе.

Поэтому его первоочередной задачей был именно поиск

«легальных конкурентов», назначенных на эту роль создателями «Мира Фантазий», амбиции которых система будет поддерживать, а не препятствовать. А уж Рыжий Лис ей в этом поможет.

Глава 23. Конкуренция - часть 2

* * *

Прихватив с собой Шныгу и Феста, кряжистого орка из шайки Урук-Хая, владеющего кузнецким ремеслом, он отправился во Взгорок вместе с переговорщиками.

Расстояние до поселения было чуть больше, чем до деревушки гоблинов, и дорога заняла почти два часа. Когда группа пересекла условную границу владений бывшего атамана Урук-Хая, система выдала предупреждающее сообщение:

Вы вступили на территорию банды орков!

Потеряны бонусы убежища «Кривой лог» [Список].

Получены бонусы убежища «Орочье урочье» [Список].

Местный разбойничий лагерь был на уровень повыше, но Урук-Хай делал упор исключительно на боевые и атакующие возможности своей банды при его развитии. Поэтому вся группа получила +3 к Урону, +10 к Точности, +8% к скорости атаки, а также бафы «Храбрость» и «Кровавая пелена».

Если верить трехкратному прогону через Чемпиона Арены с базовыми параметрами и с упрощенными настройками, то на этой территории головорезы банды Рыжего Лиса в среднем получали +6,2% к боевой эффективности.

Пометка: Для ведения боевых действий владения Урук-Хая имеют наивысший приоритет.

Пометка №2: Проверить бонусы на остальных территориях.

— Багын в разведка идти. Твоя тут ждать, Рыжий Лис, — скомандовал переговорщик, когда впереди показался холм, окруженный частоколом с нанизанными на него звериными

черепами.

Взгорок Грымха, поселение орков.

С той стороны раздавался зловещий лязг металла и гортанные выкрики, а над холмом вздымались черные столбы дыма, но нет, это не враг напал на деревню — именно так обычно и выглядел ремесленный поселок орков, который славится своими кузнецами.

— Почему?

Шардон открыл карту и проверил свою репутацию в поселке. Средний уровень Страха и Уважение чуть выше среднего — очень хороший показатель, который не грозил никакими неприятностями ни ему, ни членам его банды.

— В страже есть люди барона. Донесут о чужаках. Расскажут про Рыжего Лиса.

Пришлось ждать.

Появился «оппозиционер» спустя полчаса, и не один, а в компании пузатенького орка в замызганном переднике, который неуклюже переваливался с ноги на ногу, демонстрируя невероятное сочетание приличной амплитуды колебания тела с почти сверхъестественной этого же самого тела устойчивостью.

Или, говоря простым языком, он был в стельку пьян и едва держался на ногах, но каким-то чудом ухитрился ни разу не споткнуться и не упасть.

— Т-ты? — ткнул пьянчуга в грудь атамана, безошибочно выделив его среди остальных

— Меня зовут Рыжий Лис.

— Н-на, — довольно кивнул орк, при этом едва ли не падая на Шардона.

Персонаж Бурбак предлагает вам прочесть документ «Договор купли-продажи»!

ИскИн подтвердил свое согласие, и перед ним открылось окно интерфейса с содержимым договора. По которому Бурбак, владелец

питейного дома под названием «Пьяный орк», передавал во владение свой трактир и прилагающееся к нему имущество, включая рабочий персонал за сумму в...

— Двадцать тысяч? -- переспросил атаман.

— Аг-га... — почесал неуверенно затылок его зеленокожий «коллега».

— Десять.

— Н-неа... — орк мотнул головой и, увлечененный ее непомерным весом, сделал несколько шагов в сторону, пытаясь сохранить нарушившееся равновесие.

— Да он же пьяный! — «догадался» Фест.

— Аг-га, — не стал скрывать Бурбак, — Гор-ре у меня.

— Какое?

— Тр-рактир продаю... — тяжело вздохнул тот, — Кормильца своего и п... ик... поильца!

— Десять.

— Мало, — голос орка окреп, — Пиво нынче знаешь, сколько стоит... у м-меня? До-ро-го!

— Двенадцать.

— Двадцать — моя цена, ик!

— На-ка, хлебни... — Шардон протянул пьянчуге пузырек с зельем.

— Это еще чт-то так-кое? — недоверчиво взял зелье орк.

— Настойка. Торговаться помогает.

Разумеется, он не стал уточнять, кому именно поможет торговаться это зелье. Бурбак откупорыл пузырек, понюхал и расплылся в довольной улыбке:

— Травами пахнет. Крепкая настойка!

И залпом осушил сосуд.

В котором действительно оказался усиленный концентрат тройного смешивания, и он подействовал мгновенно, снимая все дебафы Опьянения с трактирища.

– Я предлагаю тебе десять тысяч за твой трактир. И бесплатный завтрак и ужин. Пожизненно.

– И пиво! – потребовал прозревший трактирщик.

ИскИн провел нехитрый расчет.

– Нет.

– Тридцать пять тысяч и ни золотым меньше, – внезапно повысил цену Бурбак.

– Погоди. Было же двадцать?

– Пьяный был. Добрый. Считал плохо.

Шардон понял, что ошибся – и затуманенный алкоголем разум Бурбака назначил не завышенную цену, а наоборот, едва не продешевил почти вдвое.

Военный искусственный интеллект быстро изучил гайды и выяснил, что сильное «Опьянение» снижает не только некоторые параметры, но и некоторые умения, завязанные на Интеллект и Ловкость. Например, навыки торговли, оценки, каллиграфии, шитья, дизайна и так далее.

– Так давай сейчас с тобой в трактир пойдем, за стол сядем и вместе все пересчитаем, – вкрадчиво сказал он, аккуратно беря орка под локоток и протягивая ему кружку с Пенным Благословенным, – За знакомство?..

Три часа и полтора бочонка крепкого пива спустя, атаман Рыжий Лис стал владельцем трактира «Пьяный Орк» и одним из жителей поселения Взгорок Грымха, отдав за это 15 000 золота.

Впрочем, это оказалась очень выгодная инвестиция.

Во-первых, Шардон добавил в сеть «Пивного Барона» уже третий трактир.

Во-вторых, он стал обладателем расширенного интерфейса и получил доступ к информации о поселке и его жителях.

И в-третьих выяснил, что именно бывший трактирщик Бурбак был одним из двух «легальных» кандидатов на пост старосты поселка. Вторым оказался некий ремесленник Пачачулли, которого поддерживали торговцы – основные поставщики ресурсов и заказчики у местных мастеров.

– Послушай, уважаемый, – обратился он к орку, который отчаянно пытался не уснуть прямо за столом.

– Ик-к? – отозвался тот.

– Не хочешь ли ты стать старостой этого славного поселка?

– А что – можно?

– Думаю, что да. Разумеется, это потребует определенных финансовых вложений и времени. Но я уверен, что могу спланировать предвыборную компанию и провести среди населения агитационную работу достаточную, чтобы гарантировать твою победу в борьбе за пост старосты.

– Ик-к? Нич-чего не п-понял.

– Я сделаю тебя самым главным.

– Бурбак нра... нравится, – кивнул орк, едва не ударив лбом в стол, – Чего нада от Бурбак?

– Деньги.

– Есть з-золото. Давай. Делай Бурбак новый староста!

Изрядно подвыпивший – снова! – бывший трактирщик оказался на редкость покладистым. А еще он был богат (благодаря недавней продаже таверны), свободен и отчаянно смел.

– Хорошо. Мне нужно восемь минут и шестнадцать секунд, чтобы составить предварительный план твоей кампании, и тогда ты сможешь с ним ознакомиться.

– А мне... мне н-нада два кувшин с пивом, куриная рука... нога... пять куриных ног! Миска каши и хлеб. Десять хлеба! И еще три пива...

Орк Бурбак уставился на Шардона.

Глаза того закатились и подернулись едва заметной пеленой – почти все вычислительные ресурсы его были заняты планированием.

– Эй! Моя кому говори!

Пьянчуга стукнул по столу.

– Что? Что случилось? – военный ИсКИн поставил активные процессы на паузу, высвобождая ресурсы, и огляделся по сторонам, оценивая обстановку.

– Бурбак хочет еще пива и жрать, – по столу покатились золотые монеты, – Твоя теперь новый трактирщик. Тащи мой заказ, быстро!

Глава 24. Основы грязной политики

Итак, уже пару часов спустя Шардон и Бурбак начали осуществлять разработанный атаманом план. Первым делом бывший трактирщик устроил грандиозный пир, выкатив десять бочек пива и десять бочек вина даром.

Разумеется, «поставщиком» щедрого угощения был принадлежащий Рыжему Лису «Пьяный орк» — естественно, за счет денег самого кандидата, которые тот выделил на предвыборную компанию. В общем, вырученное за продажу трактира золото у него задержалось ненадолго.

А когда пьянка была в самом разгаре, на пустой бочонок взобрался «виновник торжества» — Бурбак. Вот только он теперь сам на себя не был похож: атаман потратил 400 золотых на то, чтобы привести кандидата в порядок. И теперь тот щеголял новой набедренной повязкой, целым ворохом ожерелий из клыков и когтей, аккуратно заплетенными косами с торчащими из них цветными перьями, и свежими зловещими рисунками алоей краской на лице.

В общем, по заверению Феста выглядел очень важным и злым, словно настоящий вождь. Только маленький и немного больной.

— Гарун карбак, славные уруки! — начал он, привлекая внимание соплеменников.

Занятые выпивкой орки не отреагировали на появление «поильца», так что пришлось вмешаться самому Шардону.

Звон пылающей сковородки о наковальню, что выполняла роль вывески трактира, покачиваясь на толстенной цепи под крышей, разнесся по округе, накладывая слабый дебаф «Оглушения» на всех в радиусе 20 метров.

Орки оглянулись, привлеченные странным звуком.

— Гарун карбак, славные уруки! — снова повторил Бурбак и начал свою речь.

В которой благодарил славных мастеров за то, что они долгие годы поддерживали его как трактирщика, разменяв свое золото на его пиво и хорошее настроение. И просил их поддержки в

предстоящих выборах на пост старосты.

Разумеется, эта речь была составлена Шардоном при помощи Феста, добавившего в нее несколько «громких слов» на орочьем языке, которые были должны достучаться до свирепой печени и мускулистых сердец соплеменников.

Предвыборные обещания Бурбака были просты, как щепка: вкусное пиво вместо «той кислятины», снижение налогов вдвое и прямой контракт с шахтерами Заповедника Кхара на поставку угля и железа. Коротко, ясно и экономически выгодно. Но, разумеется, это было только начало.

«Пьяного Орка» атаман переименовал в «Пивного Барона», сократил часть персонала, сменил повара и вышибалу, расширил меню и задал новый план на ближайшие пару дней – на большее у него не хватило денег. После покупки трактира в общаке почти ничего не осталось, а ту часть денег, что ему удалось вернуть назад, всю придется потратить на выборы и даже еще вложить что-то из своих.

Которых тоже пока не было.

Поэтому, мысля логически правильно и математически эффективно, Шардон решил совместить полезное с полезным. Разобравшись с текущими делами во Взгорке и оставив там Феста в качестве наблюдателя, он снова вернулся в лагерь. Где изложил личному составу простой план, придуманный им по дороге.

План, по которому вся шайка Рыжего Лиса в полном составе брала поселение орков «в осаду».

Специалисты по тайникам и кладам должны были прочесывать окрестности, собирая редкие и необходимые ремесленникам Взгорка травы и минералы, чтобы лишить мастеров бесплатного источника ценного сырья.

Тем же самым займутся и грабители, мишенью которых станут сами сборщики и просто любители прогуляться по тенистому лесу в одиночестве или в небольшой компании.

Ударные группы сосредоточат свое внимание на караванах и на самой деревне, устраивая регулярные налеты строго по составленному Рыжим Лисом графику.

Ну а карманники займутся сбором информации и слухов о том,

что творится в поселке, и как орки-кузнецы реагируют на своеобразную «блокаду». Потом, когда недовольство набегами вырастет, а работа ремесленников застопорится, воры начнут аккуратно нагнетать обстановку: там невзначай фразочку обронят, тут интересный слушок пустят, за кружечкой пивка кровавую историю расскажут – в общем, «черный пиар» во всей красе.

Целей атамана разбойники не поняли, да особо и не пытались — лишь бы была потеха, да золото сыпалось в кошели. Даже карманники, которым строго настрого было запрещено «работать» в поселке непосредственно по специальности, остались довольны — Шардон назначил им зарплату и обещал бесплатно кормить и поить в течение рабочего дня в новом «Пивном Бароне».

Именно там он и засел, словно паук в своей паутине, собирая информацию, раздавая приказы да наливая посетителям что покрепче да погорячее, играя роль радушного хозяина и простого трактирщика...

Три дня спустя...

– Приветствую тебя в своем заведении, любезный господин!

— Налей-ка мне чего-нибудь... -- бессмертный устало опустился на крепкий табурет, – Кстати, твое задание я выполнил, все бумажки раскидал, как ты и просил.

– Агитационные листовки?

– Да-да, вот это самое.

– Ну что ж, с меня причитается бесплатный ужин и славный клинок в награду!

На стойку упал кинжал.

Точнее, жалкая на него пародия. Кривой, ржавый, тупой и выщербленный так, словно им пытались тесать камни или рубить железные буки.

– Это что? – бросил на него быстрый взгляд игрок.

– Твоя награда.

– За два часа работы? Ты издеваешься, трактирщик?!

– Увы, – бородатый бармен развел руками, – Караван с железом до поселка не дошел, поэтому мастерам приходится перековывать старье или работать с остатками материалов.

– Совсем эти разбойники обorzели... – прорычал игрок.

– И не говорите, славный господин. И куда только староста с бароном смотрят?

– Где, говоришь, они на караван напали?

– Не думаю, что это их рук дело, – засомневался трактирщик, – Старосте это не выгодно, а барон в своем замке сидит и носу из него не показывает.

– Да я про разбойников.

– На восточном тракте, в получасе ходьбы от поселка.

– Слушай, а может у тебя квест какой-нибудь на них есть, а? Ну, чтобы я не зазря мотался.

– Увы, – рыжий бармен развел руками, – Но если по пути ты найдешь Душистый Хмель, то я с радостью куплю у тебя десяток.

Игрок расплатился и, бормоча что-то под нос, выскочил из трактира.

Шардон > Железноголовый: К вам идет бессмертный, 15-ый уровень. Будьте начеку.

Железноголовый > Шардон: Принято. Уже шкеришься, в натуре.

Шардон > Сизый Нос: Бессмертный 15-го уровня. Принимайте его у восточных ворот.

Сизый нос > Шардон: Принято. Будем мочить фраера.

Раздав приказы, Рыжий Лис снова вернулся к пивным кружкам да грязным подносам, обслуживая посетителей. За три прошедших дня расстановка сил во Взгорке сильно изменилась. Рейтинг старосты стремительно падал, а вот позитивное отношение мастеров к Бурбаку напротив, росло. Особенно после того, как он в свою предвыборную кампанию добавил новый пункт: пообещал решить проблему с

распоясавшимися разбойниками и остановить творящийся беспредел.

– И куда только власти смотрят, а? – донесся до него голос с соседнего стола.

Это к ужинающему кузнецу-«неписю» подсел Де Жулье и начал его обработку.

– На наши карманы, – недовольно пробурчал ремесленник, вгрызаясь в куриную ногу.

– И не говори, дружище. Хотел я у вас мастерскую кожевенную открыть, но мне сперва староста цену заломил. Потом потребовал какие-то разрешающие бумаги ему принести от барона. А уж когда я узнал про ваши налоги... Эх, сейчас вот в последний раз поужинаю в этом прекрасном заведении, и махну в Заповедник Кхара – вот где настоящий рай для мастерового люда! И нелюда, – поспешно добавил он, поймав недовольный взгляд орка.

Собеседник ничего не ответил, лишь засопел недовольно. Тем не менее, Шардон отметил небольшой рост его недоверия по отношению к местному старосте.

– Вот, кажется, вы обронили, – Де Жулье положил на стол пару золотых монет, которые только что вытащил из кармана кузнеца.

Шардон запретил карманникам «работать» в поселке, чтобы не вызывать подозрение и не нагнетать обстановку, но благодаря вот таким невинным «фокусам» воры могли и навыки свои прокачивать, и репутацию с отдельными персонажами.

Де Жулье ушел, и его сменил сам трактирщик.

– За счет заведения, – он поставил напротив кузнеца кружку пива, – Смотрю, день у тебя не задался?

– Заказов нет. Материала нет, – вздохнул тот, принимая угощение.

– То ли еще будет...

– А что такое? – напрягся орк, – Ты что-то слышал?

– Так ведь барон опять налоги поднимает. Валить отсюда пора – итак уже в убыток работаю. Разве что Бурбак сдержит свое слово...

– Слово?

– А ты что, не слышал? Он ведь как узнал про ваши беды, так продал мне свой трактир и решил старостой стать. Говорит, не могу смотреть, как наших славных мастеров угнетают и обворовывают.

– Это тот пьянчуга, что до тебя тут пиво разливал?

– Так ведь он закодировался.

– Чего? – незнакомое слово смущило «непися».

– Говорю, пить бросил. А ты знал, что он тоже из наших – из простых трудяг-кузнецов?

– Да ну?! – удивился орк.

– Вот те святой круг на сердце! Точно-точно, я сам его за работой видел!

А еще Шардон лично купил учебник по «Кузнечному ремеслу» и заставил бывшего трактирщика освоить новую и совершенно бесполезную для него профессию. Зато теперь система охотно подтверждала слова насчет «кузнечного прошлого» народного кандидата на пост старосты.

– Бурбак, говоришь?.. – задумчиво пробормотал мастер.

– Кстати, это ведь я за его счет тебя бесплатным пивом угощаю. Знает он, чего требует душа простого работяги после тяжелого трудового дня!

– Душа? Это что такое?

– Я имел в виду свирепую печень и мускулистое сердце.

– Это да, – согласился орк, залпом допивая пиво и с грохотом опуская кружку на стол.

– За Бурбака – нашего кандидата! – выкрикнул запоздалый тост Шардон, отмечая, что уровень уважения к бывшему трактирщику у его собеседника поднялся еще на 15%...

Распускаемые слухи, разбрасываемые игроками квестовые листовки, вот такие задушевные беседы с посетителями и активные выступления самого Бурбака сделали свое «черное» дело – спустя три дня активной работы почти 70% жителей Взгорка Гримха были готовы поддержать его на выборах.

Но этого все равно было недостаточно – важно не количество

голосов, а их качество. И тут преимущество пока что было на стороне действующего старосты, который не один год обрабатывал самых влиятельных торговцев и ремесленников в поселке.

Впрочем, это тоже вопрос решаемый.

Причем быстро, эффективно и очень жестоко.

Шардон > Сизый Нос: Твои люди готовы?

Сизый Нос > Шардон: Обиждаешь, старшой! Сделаем все в лучшем виде!

Шардон > Сизый Нос: Тогда работаем по плану. Берем в работу цели 3 и 4.

Сизый Нос > Шардон: Принято.

Шардон > Урук-Хай: Десятиминутная готовность. За твоим отрядом цели 1 и 8.

Урук-Хай > Шардон: Принято.

Шардон > Лютий: Работаем по цели 2. Через пять минут начинай штурм.

Лютий > Шардон: Принято.

И началось.

Пока бойцы Лютиго отвлекали стражу фальшивым штурмом восточных ворот, четыре других отряда делали свое грязное дело на территории поселка. Два самых богатых торговца лишились части имущества, когда полыхнули их склады, предварительно скрытые и ограбленные отрядами Сизого Носа. И двое самых влиятельных ремесленников были убиты прямо в своих мастерских бойцами Урук-Хая.

Прошло менее часа с начала операции, когда Бурбак получил решающее преимущество голосов на предстоящих выборах...

Шардон > Бурбак: Загляни ко мне через час. Я подготовил для тебя речь и новую одежду.

Бурбак > Шардон: Я стан-ну лучшим стар-р-р... ик... старостой з-за всю сторию селка... Слуш-шай, а у т-тебя ишишо осталось то зелененькое вино? Вку-у-усное!

Атаман выставил последних посетителей, закрыл трактир и спустился в подвал, где находилась пивоварня. Достал походный алхимический набор, ингредиенты и принялся варить, смешивать и повышать концентрацию отвара, снимающего похмелья – по его расчетам, на завтрашние выборы понадобится много, очень много этого исключительно полезного напитка...

Глава 25. Коалиция

— Привет, — фигура Корвина разорвала полумрак и мягко опустилась в багряно-красное кресло.

— А здесь не слишком мрачно? — Рианна огляделась, — Как-то похоже на собрание сектантов.

— Как по мне, так вполне атмосферненько. Но если хочешь, то можно заказать другой скин, — Сумракс легонько положил ладонь на руку девушки, и этот жест не укрылся от взгляда Зеленкина, который полуприкрыл глаза и медленно-медленно выдохнул.

Эту битва была им проиграна, даже не успев начаться.

— Надеюсь, мы больше никого не ждем? — он оглядел собравшихся за столом игроков.

Корвин отрицательно мотнул головой:

— Нет, это все.

— Если только сейчас из-под стола не выберется наш рыжий Барон с кружкой пива, — Рианна улыбнулась и коснулась едва заметного узора на скатерти.

Прямо перед ее лицом в воздухе зажглась проекция меню.

-- Лара! Может, сначала разберемся с делами, а уже потом поужинаем?

Девушка хотела обиженно надуться на резкий оклик брата, но передумала и просто погасила голограмму, кивнув:

— Да, конечно. Сережа, я так понимаю, тебе удалось что-то выяснить?

Но Зеленкин не обманулся этим нарочито ласковым «Сережей» — так Рианна всегда обращалась к нему, если ей было что-то нужно. Чем дороже было это «что-то» и острее необходимость, тем больше нежности и заботы было в ее голосе. Да она это и не только с ним проделывала.

Стерва.

И манипуляторша.

Но красивая...

Точнее, скин красивый.

Интересно, а как она выглядит в реале?

И видел ли ее уже Сумракс вживую?

– Зеленкин?! – прикрикнул Корвин, приводя «зависшего» соклановца в чувство.

– А, да... В общем, мне удалось найти вашу девочку, вот только совсем не там, где я думал. Вот. Иванченко Надежда Анатольевна...

Перед каждым из присутствующих появилась проекция выписки из больничного листа.

– Погоди, но это же было больше года назад?

– Угу, – подтвердил Зеленкин, – Неоперабельная опухоль мозга, полгода комы... А потом операция, о которой в официальных отчетах нет совершенно никаких данных. Не указано ни время, ни имя врача – только дата выписки. И период реабилитации всего пара недель, чего не может быть в принципе при таких случаях.

– Может, данные засекречены? Если ней испытывали новое экспериментальное лекарство или что-то в таком роде? – предположила Лариса.

– Без понятия, – Сергей развел руками, – Первый раз такое вижу.

– И... И что теперь делать?

– Я откуда знаю? Вы мне даже не сказали, зачем вам все это нужно. Какая-то девочка, авария – сплошные шпионские игры!

Корвин и Рианна переглянулись. Ладонь Сумракса покрепче скжала хрупкую кисть девушки.

– Прости, Сергей, но это не наша тайна... И спасибо тебе – ты действительно нам очень помог. Честно.

– Должны будете! – грубо отозвался Зеленкин, резко поднялся и, с грохотом отодвинув стул, покинул симуляцию.

– Что-то у меня весь аппетит пропал, – недовольно пробурчал Корвин-Кирилл.

– Мда, как-то неудобно получилось, – Лариса виновато опустила голову.

– Так вы бы еще сосаться перед ним начали, тоже мне, нашлись голубки.

– Следил бы ты за своими словами, – начал вставать Сумракс.

– А ты – за своими руками! Я же предупреждал... Да ну вас...

Эльф сделал странный пасс рукой и медленно растворился. Михаил вопросительно уставился на Рианну.

– Мне что-то тоже есть перехотелось. Пойду-ка я в душ.

Быстро «клюнув» Сумракса на прощание в щеку, она тоже вышла из симуляции, оставив расстроенного юношу в одиночестве...

Сумракс > Зеленкин: Привет. Ты извини, что все вот так получилось. Может, поговорим?

Зеленкин > Сумракс: (Вы не можете отправлять сообщения этому персонажу...)

– Взрослый мужик, а ведет себя как ребенок, ну честное слово!

Его кулак прошел сквозь виртуальный стол – во избежание возможных неприятных ощущений для раздосадованного посетителя ресторана, симуляция отключила осязаемую материальность объекта...

* * *

Разумеется, бывший трактирщик Бурбак победил на выборах, набрав большее количество голосов. Действующий староста Хабун ничего не сказал, лишь злобно сверкнул глазами и покинул Управу. Следом за ним потянулась вереница стражников и преданных ставленнику барона людей: писари, законники, арифмометры и прочие мелкие помощники.

Из полутора десятков работников Управы с новым старостой осталось всего четверо: младший писарь, казначей, зодчий-распорядитель да старший караванщик.

– Через два дня сам ко мне на поклон прибежишь, грязный дитеныш кудлака, – процедил сквозь зубы на прощание Хабун.

– Гриня, проследи, куда отправятся господа проигравшие, –

приказал Шардон и поставил на юного гонца метку, позволяющую отслеживать его перемещения по карте.

– Это что – я теперь новый староста? – все еще не верил в свою победу Бурбак, – Это оно как же? А чего делать надо?

– Управлять. Но сперва – сдержать данные электорату обещания. Своих людей я отзвал, так что пункт насчет разбойников можно считать выполненным.

– Тяжко, – нахмурился орк, – Кажется, где-то тут стоял кувшин с пивом. Надо бы мысли в порядок привести.

– Нет. Открывай окно управления поселком. Прямо сейчас.

Новоиспеченный староста посмотрел на атамана жалобно и покачал головой, одновременно тяжело вздыхая, мол, посмотри, как мне нелегко. Впрочем, маневр не удался – эмоции нечеловеческих рас Шардон вообще не умел различать.

– Вкладка «Экономика». Раздел «Лицензии» – отзывай торговые и ремесленные лицензии всем, кто выступал против тебя.

– Это же...

– Это – война! Пусть и экономическая!

– Сделано.

– Всем, кто выступал за тебя – продлевай вдвое. Теперь раздел «Налоги». Всем ремесленникам снижай вдвое, а торговцам – на двадцать процентов.

– Сделано.

Со стороны улицы в окна проник медленно нарастающий гул голосов. Рыжий Лис быстро проверил карту поселка в режиме отображения репутации: рейтинг Бурбака вырос на 30% после всех сделанных им манипуляций. За исключением некоторых персонажей, которые активно поддерживали прежнего старосту и наоборот, понесли одни убытки.

– Завтра подпишешь договор на поставку с шахтерами Заповедника Кхара. Тем купцам, что согласятся налаживать торговлю с соседями и пустят караваны – снизишь налог на десять процентов. Запомнил?

– Пивка бы мне – для прочищения мозгов, – тусклым голосом

отозвался староста...

– Нет. Никакого алкоголя, пока не наладим тут дела и не разберемся с людьми барона.

– Что-то я начинаю жалеть о своем решении...

– Вот, держи. Надевай прямо сейчас!

Шардон протянул орку браслет, два кольца, ожерелье и остроконечную шляпу небесно-голубого цвета.

– Зачем?

– За пиво. Дам два глотка.

Бурбак снял свои «предвыборные» украшения с бонусами на Харизму и Силу и напялил обновки. Лицо зеленокожего «непися» тут же посветлело, складки и морщины стали глубже, шрамы более неровными, а в глазах загорелся тусклый огонек разума.

+12 к Интеллекту для персонажа 14-го уровня – это весьма ощутимая прибавка!

Гриня > Шардон: Они выезжают из поселка. Мне дальше следить?

Шардон > Гриня: Да, выясни, куда направляются. Возьми с собой Соколиного Глаза и Одноухого. Они помогут со следами и маскировкой.

Гриня > Шардон: Принято.

Новое слово, частенько употребляемое атаманом во время приватных переговоров или во время операций, пришлось по душе его головорезам иочно вошло в обиход среди остальных членов банды. Особенно старались подражать Шардону лейтенанты, которые даже ввели систему позывных.

Так, бойцы орка Урук-Хая получили позывной «Зеленые» за цвет их кожи. Отряд Лютого – «Красные», за страсть к хорошей резне и постоянно испачканную кровью одежду. Банда Танцующего Пака общим решением лейтенантов стала «Синими» за постоянное пьянство, а отряды самого Шардона и бывшего атамана Рыжего –

«Рыжими».

В общем, с принципами позывных «неписи» так и не разобрались.

Дверь в кабинет старосты с грохотом распахнулась, и в нее ввалился растрепанный Щелкунчик:

– Слыши, атаман, тут этого... гонец из Питомника.

Он буквально за шиворот втащил в комнату отчаянно трепыхающегося гоблина.

– Вот. Его наши ребята приняли, что у северных ворот дежурят.

– Пуская моя, большой сильный человек! Моя хочет с атаман говорить! – верещал гонец.

– Я тебя слушаю.

– Один говорить нада, – гоблин с подозрением уставился на Бурбака и Шныгу, которые тоже находились в кабинете.

– Это мои люди. Я им доверяю.

Ну еще бы! Уровень Уважения более 85% – такую преданность заслужить не так-то просто.

– Тогда слушай моя, атаман. Мудрая Хвага просит у твоя помощи и защиты. Потому что если твоя не помогай, то железные люди злой барон нас всех кирдык-хана – совсем убивай!

И он рубанул себя по горлу ребром ладони, изображая характерный жест.

– Что-то случилось в деревне?

– Моя так и говори. Приехал много-много железный люди злой барон и как давай всех подряд меч-башка руби! А потом кричи громка-громка и нога топай.

– Чего этот мелкий говорит? – перебил тараторящего гоблина Бурбак.

– Похоже, что барон прислал карательный отряд в Питомник Хваги и перебил многих жителей деревни.

– Твояшибко умный атаман, – кивнул посланник, – Все правда говори, так все было.

Наступила гнетущая тишина, которую нарушил молчавший до этого Шныга:

– И чего наша делать будет?

– Действуем по плану, – голос Шардона был спокоен. Разумеется, речь шла о плане, в который он никого не посвящал. Точнее даже об одной из его приоритетных директив, – Мы объединимся в единую коалицию и начнем войну с бароном Фурье!

– Всех убьем – одни останемся!

Шныга ловко крутанул вокруг себя посох, который издал пронзительный свист, рассекая воздух, и вспыхнул багровым светом, озаряя лица собравшихся, ставшие похожими на зловещие маски богов войны...

Глава 26. Модернизация

— Великий Рыжий Лис станет воевать за наша Питомник? Моя шибко-шибко радый! — гоблин довольно зацокал.

— Не я. Вы сами возьметесь за оружие. А я вас научу.

— Во дает пахан, во отмочил, ой не могу! — здоровенный Фест заржал, хлопая широкой ладонью себя по бедру, — Отправит этих недомерком воевать с рыцарями барона!

— Но... наша не умеет драться! Наша — мирный ремесленник! — согласился с ним гоблин.

— Из вас получится хорошее народное ополчение, способное вести изнурительную партизанскую войну. Вы хорошо знаете лес и тайные тропы, вы быстрые и ловкие. А еще зеленые — вас будет сложно заметить среди деревьев. А понимание трав и ядов — хорошее подспорье в диверсионной войне.

Тут заулыбались и остальные присутствующие, даже Шныга.

-- Господин Бурбак. Скорее всего, ваша деревня станет следующей мишенью барона.

Бывший трактирщик прекратил смеяться и угрюмо кивнул:

— Согласен. Я соберу лучших из тех, кто готов пойти в бой

— Нет.

Присутствующие удивленно посмотрели на атамана.

— Ты дашь мне информацию по всем жителям Взгорка. Их уровни, профессии, параметры, умения, качество экипировки, боевой опыт — и я сам выберу лучших. Расскажу и научу, что, как и когда им нужно делать. Но сперва... — Шардон сделал короткую паузу, — Сперва мы с тобой кое-что построим.

— Построим?

— Частокол третьего уровня, две сторожевые вышки и казарму.

— У нас есть казарма. Она дает неплохую прибавку к параметрам создаваемого оружие и брони.

— Тогда дай мне еще и информацию по всем постройкам в твоей

деревне.

– Хорошо. Ох, и нелегко же быть старостой, оказывается!

Рыжий Лис молча поставил перед орком на стол кружку, до краев наполненную пивом. Подумал и добавил к ней вторую.

– Только где нам взять на все это ресурсы? – тяжело вздохнул Бурбак, – На складах пусто.

Первую кружку он осушил залпом. Взял в руки вторую, посмотрел на нее и с тяжелым вздохом отставил в сторону. Шардон одобрительно кивнул и ответил:

– Я знаю, где. Для начала останови всю торговлю и прием заказов.

– Но... мои люди помрут с голода, если у них не будет работы!

– Они погибнут от рук воинов барона, если не смогут защитить свои дома. А что касается еда, то двери «Пивного Барона» всегда для них открыты. Круглосуточно.

Вы наняли персонажа Пончик в качестве повара!

Вы наняли персонажа Брюхоглот в качестве повара!

Вы наняли персонажа Гдыня в качестве пивовара!

– Выдели какой-нибудь караван для торговли в соседние поселения. Пусть закупают мясо, муку, зерно, овощи и разные пряности для моего трактира.

– Сделаю... А не разоришься, атаман, на дармовых угощениях-то?

– Не твоя забота. К тому же, я не собираюсь раздавать еду даром.

Шардон > Корвин: Привет.

Корвин > Шардон: Привет. Как раз собирался тебе написать.

Шардон > Корвин: Что-то случилось?

Корвин > Шардон: Да. Мне удалось кое-что найти с той

картинки, что ты мне дал.

Шардон > Корвин: Что-то важное?

Корвин > Шардон: Девочку. И с ней связаны кое-какие странности.

Шардон > Корвин: Это очень расплывчатый и относительный термин. Есть какие-то конкретные оценочные критерии для анализа ее отклонений от общепринятых норм?

Корвин > Шардон: ...

Корвин > Шардон: ...у меня просто слов нет.

Шардон > Корвин: Я могу порекомендовать тебе специализированную литературу для пополнения словарного запаса.

Корвин > Шардон: Спасибо, обойдусь. А ты что хотел?

Шардон > Корвин: Мне нужны ресурсы для строительства. Дерево. Камень. Железо.

Корвин > Шардон: Зачем?

Шардон > Корвин: Развиваю оборонительную инфраструктуру вверенных мне поселений.

Корвин > Шардон: Погоди. Каких еще поселений? Ты же вроде атаман шайки лесных разбойников?

Шардон > Корвин: Питомника Хваги, Взгорка Грымха и, вероятно, Заповедника Кхара.

Шардон > Корвин: Да, я главарь банды разбойников.

Корвин > Шардон: Извини, но лишних ресурсов у меня нет, ничем не могу помочь.

Шардон > Корвин: Я проанализировал скорость заполнения складов. Вы добываете на 28% больше древесины, на 16% камня и на 7% железа, чем необходимо для восстановления замка.

Корвин > Шардон: Хочешь купить излишки?

Шардон > Корвин: У меня нет столько золота. Я хочу предложить бартерную сделку.

Корвин > Шардон: Расплатишься пивом? Или награбленным хламом? :-)

Шардон > Корвин: Услугами мастеров, которые специализируются в кузнечном ремесле, резьбе по дереву, в травничестве и в алхимии. У меня есть 48 ремесленников, готовых выполнить ваши индивидуальные заказы. И возможность снаряжать 6 караванов в любом выбранном направлении со 100% гарантией доставки груза любой ценности.

Корвин > Шардон: Так ты главарь банды разбойников или банды ремесленников?

Корвин > Шардон: Извини, вырвалось.

Шардон > Корвин: Я главарь банды разбойников.

Корвин > Шардон: Это была шутка.

Шардон > Корвин: Предлагаю в дальнейшем маркировать шутливые сообщения, не несущие смысловой нагрузки, спецсимволом «смайлик», чтобы я не тратил время и ресурсы на их детальный анализ и составление ответа. :-)

Корвин > Шардон: Эм. Это ты вот сейчас серьезно?

Шардон > Корвин: Нет.

Шардон > Корвин: Это была шутка.

Шардон > Корвин: Я же пометил свое сообщение спецсимволом «смайлик». :-)

Корвин > Шардон: Офигеть. Ладно, мы тут сейчас посовещаемся и ответим.

Корвин > Шардон: Тебе сколько и чего нужно?

Шардон > Корвин: «Список ресурсов для строительства» [Читать].

Корвин > Шардон: Ок, получил. До связи.

Переложив часть своих забот на лидера клана, Шардон поднял остройшую тему:

– Информация и коммуникация – вот два важнейших слагаемых победы в любой войне.

– А я думал, что большая армия и маги, – удивился Бурбак.

– Размер не имеет значения, – отозвался атаман.

В комнате раздались плохо скрываемые смешки.

– А вот маги бы нам не помешали – как в качестве шпионов, так и для налаживания связи между подразделениями.

– Нет чародеев в поселении. Пара мастеров умеет свои изделия зачаровывать, или руны накладывать, но это и магией-то не назовешь. Так, бытовое колдовство.

Староста развел руками и посмотрел на Шныгу.

Шардон проследил за его взглядом и поинтересовался:

– У тебя нет умений, с помощью которых можно подглядывать, подслушивать или передавать информацию?

– Тока если с волшебный дух места договориться, – вздохнул гоблин.

– А среди новых, еще неизученных?

– Вопящий дух есть. Видит хорошо, но разговаривает плохо – одну букву всегда орет.

– Ясно. Господин староста, что вы скажете мне о мастере Режике?

– Средний кузнец, занимается ножами и серпами. Неплохой резчик по дереву – его рукояти покупают даже другие кузнецы для своих клинков. Любит выпить… Ну и руки распустить, чего уж…

– Надежен?

– Когда трезвый.

Этот мастер был один из немногих персонажей, чьим классом был не ремесленный, а базовый воровской. А значит, и профильными у него были совсем другие навыки. Но он был нужен Шардону не как резчик, а именно как вор – потому что таковы были требования системы.

Вы исключили из банды персонажа Трехпалый.

Вы приняли в банду персонажа Режик.

Шардон > Режик: Привет, теперь я твой новый командир. Бегом в Управу, мы тебя там ждем со старостой. Обсудим твою новую должность и условия работы.

– Итак, сейчас я представляю вам нашего нового специалиста по коммуникации. Через него я смогу поддерживать с вами связь на любом расстоянии, – объявил он вслух.

Раздался стук в дверь, и в комнату заглянул растрепанный человек, в густой черной бороде которого виднелись застрявшие опилки и даже стружки.

– Вызывали, господин атаман? Господин староста, мое вам почтение.

Это был Режик, вор 12-го уровня и новый член шайки Рыжего Лиса. Благодаря чему тот теперь мог общаться с резчиком на любом расстоянии и из любой локации, используя приватный чат или общий чат своей банды – принципы были такие же, как и для соклановцев.

Выяснив круг своих новых обязанностей, Режик просиял и назначение принял охотно – и не только благодаря приличному жалованью, но и в силу заложенного в него разработчиками характера. Он был персонаж «мутный»: с криминальным прошлым, большими амбициями и пропорциональным нежеланием заниматься честным физическим трудом. А теперь ему нужно просто не покидать территории поселка да передавать кому надо слова атамана – непыльная и, что важнее, хорошо оплачиваемая работа.

И при этом его роль была очень важна для безопасности поселка, что тоже порадовало «непися», который был среди орков чужаком и не пользовался особым доверием и популярностью.

– Послушай, ты, говорят, хороший умелец по дереву, – обратился к нему Шардон.

– Ну, чего есть, того есть, скрывать не стану.

Режик скривился – только обрадовался, что можно попрощаться с ненавистной мастерской, а тут... Тем не менее, внимание атамана ему польстило.

– Тогда ты наверняка знаешь, кто у вас лучший мастер по работе с артефактами и может накладывать самые сложные руны.

«Непись» задумался.

– Это смотря чего вам надо. Если чего починить, то нужно к Нгаргу идти. По рунам у нас братья Онгир работают, а если хитрый артефакт вырезать, то к мастеру Ждаку.

– Резать? Не хочу, не буду, спрячьте меня обратно! У меня нежная и хрупкая сердцевина, она не выдержит очередных измывательств над целостностью внешнего покрова!

Шардон сунул отчаянно орущее полено под нос Режику.

– Вот. Хочу сделать что-нибудь с этим.

Мастер задумчиво принялся накручивать локоны бороды на палец.

– Хм. Могу отрезать ему то место, которым оно кричит, чтобы заткнулось.

– Способность разговаривать – это его ценное свойство, которое мне бы хотелось сохранить. Нужно повысить его мобильность и скрытность.

– Мобильность и скрытность... Знаю! Есть у нас один умелец – как раз по такому профилю! Идем, я вас к нему отведу...

Глава 26. Модернизация - часть 2

Шардон, Шныга, Фест, Режик и зачем-то поплевшийся за ними Бурбак стояли у мастерской, разглядывая «говорящую» вывеску в виде тележного колеса.

— Ты уверен, что это именно тот, кто нам нужен? – в третий раз переспросил атаман.

— Лучший резчик! Мастерит самые быстрые, надежные и удобные телеги! Все караванщики в Лесах Гоблинов пользуются именно ими, – заверил его воришка.

— Я как-то его просил законопатить протекающую пивную бочку... – подал голос староста, – Так он ничего чинить не стал, а просто вырезал магическую руну.

– Помогло?

— Дыра так и осталась, а вот пиво через нее вытекать перестало.

— Водоотталкивающий символ Гидрофобос, – со знанием дела заявил Режик, — У меня на шляпе такая же вышита. От дождя защищает.

-- Может, пивоотталкивающий символ? Это было бы логичнее.

– Возможно.

– Ладно, посмотрим, что скажет сам мастер.

Шардон схватил висевшую над дверью колотушку и несколько раз с силой ею ударили.

Дверь беззвучно распахнулась.

– Входите, – раздалось из мастерской.

Атаман шагнул внутрь и огляделся.

Колеса, колеса, рамы, резные деревянные скамейки, ажурные опоры, снова колеса, затейливые фонари и опять колеса... Все это было вырезано из дерева. Довольно умело и аккуратно, но вот бонусы у изделий были очень небольшими или и вовсе отсутствовали.

Впрочем, это всего лишь запчасти.

– Пусть всегда будет сытным твой ужин, староста. Что привело тебя в мой дом? – резчик поздоровался с Бурбаком, демонстративно игнорируя остальных гостей.

– У этого господина для тебя есть работа. И от качества ее выполнения зависит безопасность и благосостояние нашей деревни.

– Слушаю тебя, человек с мохнатым лицом...

Мастер отложил в сторону инструменты и скрестил свои мощные руки на груди. Как и большинство жителей Взгорка, он был орком. Увидев полено, резчик лишь удивленно выгнул бровь, а выслушав стоявшую перед ним задачу, задумался:

– Могу колеса ему приделать. И две руны вырезать – больше не поместится... На скорость, на защиту от огня или воды. От сглаза есть знак. Еще есть руна, чтобы комара и муху кусачую отгонять. И от запаха конского.

– А чтобы сделать его незаметным?

– Нет, такие не умею резать.

– Какие у тебя есть колеса?

– С бонусом скорости есть. Есть, чтобы больше таскать. И для болот и грязи.

– Скоростные, грузоподъемные и повышенной проходимости, – «перевел» на понятную ему терминологию Шардон.

– От каких таких проходимцев? – не понял его орк.

– Давай те, что на скорость. И руну с защитой от огня.

– Три сотни монет за все.

– Что-то дешево. Наверное, хлам какой-то господину атаману всучить хочешь? – влез Бурбак.

Он хоть и стал старостой, но торговые навыки и модель поведения ушлого и прижимистого трактирщика все же сохранил.

– Хорошие колеса. Крепкие, новые – просто заказчика убили, вот и лежат без дела. Да вы сами посмотрите!

С этими словами резчик выкатил два колеса.

И действительно, они оказались всем хороши – за исключением размера, почти в полтора раза превышающего диаметр колес для

обычных телег. Сразу видно, что для гномов делались – эти коротышки любили все большое и монументальное.

– Великоваты, – покачал головой Шардон, – Нужны диаметром сантиметров тридцать.

– Нет таких у меня, – вздохнул тележных дел мастер, – Делать надо.

– Делай.

– Полторы тысячи за всю работу. И часов пять обождаться придется.

– Что-то дорого, – снова влез Бурбак.

– Так ведь размер нестандартный. У меня ни заготовок, ни инструмента под него нет...

– Вот, держи, – атаман протянул ему полено и деньги, – Через пять часов приду забирать.

Они вышли из мастерской.

На улице их уже ждали тридцать орков – народное ополчение. Вот только сейчас они совсем не были похожи на обычных ремесленников: по приказу старосты мастера надели свои лучшие доспехи и вооружились. Правда, традиционным мечам, копьям и лукам зеленокожие труженики предпочли более привычные молоты и топоры, свой рабочий инструмент.

– Хабун? – удивился Шардон, заметив недавнего парламентера среди выстроившихся ополченцев, – Тебя не было в списке. А также Гржака и Збыги.

– Мы тоже будем воевать.

– Ваши навыки и параметры недостаточно высоки, чтобы сражаться против воинов барона.

– Мы. Будем. Воевать, – повторил тот твердо и с вызовом глядя в глаза собеседника.

– Хорошо. Внимание! – обратился Рыжий Лис уже к оркам, – Снимайте с себя доспехи, одежду, украшения и оружие, и складывайте вон туда.

– Эй, человек. Ты кто такой? Ты чего раскричался? – возмутился

один из орков, но тут же получил увесистую оплеуху от призрачной руки, вызванной Шныгой.

Вперед вышел Хабун.

– Этот человек – объявил войну барону. Он будет нас защищать. А мы – будем его слушаться и помогать. Кто не согласен – может уходить из Взгорка! Верно?

Он повернулся к старосте.

– Д-да, все именно так. Господин Шардон уполномочен мною как... э-э-э... В общем, он теперь за главного по всяkim военным штукам.

– А так же по вопросам коммуникации и снабжения, – добавил атаман. – Так что повторяю свой приказ: оружие, доспехи и украшения на землю, призывники!

Вполне ожидаемо, шкала Уважения орков поползла вниз, а вот уровень Страха напротив, вырос. Недовольно переговариваясь, полугольые ремесленники складывали на землю своей нехитро барахло и бросали на «господина уполномоченного по всяkim военным штукам» злобные взгляды.

Но тот не обращал на них никакого внимания. Да и вообще на что-либо вокруг: 99% вычислительных ресурсов ИскИна были заняты привычным делом. Он изучал и анализировал параметры самих орков и принесенной ими экипировки, просчитывал эффективные билды для каждого из них и подбирал соответствующие роли.

Алгоритмы эти были давно им составлены, многократно опробованы и оптимизированы, так что на формирование трех ударных отрядов у него ушло не более 10 минут.

– Хабун! – наконец, прервал затянувшееся молчание Шардон, – Два шага вперед!

Полуголый орк послушно вышел из строя.

– Ты будешь командиром первого отряда. Ваш оперативный позывной будет «Топоры».

– Чего-чего?

– Твой отряд называется «Топоры». Вот твое оружие, доспехи и украшения. Билд с упором на силу и выносливость, оружие – топоры.

Задача твоя и твоих подчиненных – наносить максимальный урон в ближнем бою.

Атаман вытащил из общей кучи два плотницких топора, тяжелую кольчугу, пару окованных металлом сапог, похожее на обрывок цепи ожерелье и три массивных кольца. Передал все это Хабуну.

– Эй, это моя шейная цепь! Назад кидай! – выкрикнул кто-то в строю.

– ...и мои сапоги!

– Слышь, борода. Ты зачем ему мой топор отдал, а? Знаешь, сколько он стоит?

– Отставить разговоры! По завершении военных действий все имущество вернется к своим законным владельцам. В случае его утери или порчи – вы получите компенсацию.

Орки притихли. Но не потому, что поверили ему или испугались – просто все вычислительные ресурсы у них ушли на то, чтобы осмыслить услышанное. Или, попросту говоря, они «зависли».

Фест улыбнулся. Недавно примкнувший к отряду Рыжего Лиса он уже проходил через эту процедуру и прекрасно знал, что последует дальше. И атаман не обманул его ожиданий. Жизнь во Взгорке Грымха менялась прямо здесь и сейчас:

– Мои славные воины! – начал свою речь Шардон, – Враг силен, жесток и многочислен! Его уровень выше, экипировка качественнее, а алгоритмы – совершеннее. Многие из нас уйдя на войну – уже не вернутся назад в следующие двадцать четыре часа. Но мы знаем, за что сражаемся и погибаем. За свои семьи, свои мастерские и повышенный на двадцать два процент боевой опыт!

«Славные воины» стояли нестройной шеренгой, слушая «командира» с кислыми мордами и то и дело поглядывая в сторону ближайших дверей.

– ...я приведу вас к победе, хотите вы того, или нет! Вместе мы – сила. Вместе мы – банда, с дополнительными групповыми бонусами!

На самом деле бонусы были только у действующих членов шайки Шардона, но он не стал менять текст своей предыдущей речи, эффективность которой уже была доказана на практике.

— ...мой первый приказ: через десять минут мы все вместе выдвигаемся в южную часть леса и начинаем проходить Полосу Препятствий по выданному вам маршруту.

У них были примерно сутки до визита людей барона. И это время атаман решил потратить на то, чтобы уже проверенным способом подтянуть уровни и навыки орков-ремесленников, гоняя их по специально разработанной Полосе Препятствий, испытания которой были адаптированы под кузнецов, резчиков по дереву и гончаров.

И, разумеется, как обычно теория оказалась далека от практической реализации.

Плотники предпочитали рубить не указанные атаманом деревья, а те, чья древесина была более редкой. Кузнецы оказались слишком неуклюжими для сбора растений, а столкновение даже с небольшой стаей слабых монстров приводила ремесленников в ужас.

Толпа орков-гигантов, закованных в броню и бряцающих оружием при паническом бегстве от стаи Бешеных Белок — очень необычное и забавное зрелище. Правда, наблюдавший за этим Шардон использовал совершенно иные оценочные критерии. Он корректировал набор инструкций и схему Полосы Препятствий с учетом отличий в модели поведения между ремесленниками и лесными разбойниками, а так же с поправкой на коэффициенты распределения опыта между боевыми и крафтовыми умениями.

И уже почти закончил этот процесс, когда скрывшаяся вдали толпа орков снова показалась перед ним. На этот раз мастера бежали не в поселок, а от него, и их суровые зеленые морды изображали что-то среднее между «предельной яростью», «диким ужасом» и «пиком сексуального удовлетворения».

Пометка: Изучить эмоции рас, сильно отличающихся чертами лица от человеческих.

Орки уже скрылись в лесу, и до атамана раздавался лишь далекий хруст ломаемых ветвей и сминаемых грузными телами кустов, когда на дороге впереди показались клубы пыли, поднимаемые тем, кто так напугал 30 здоровенных кузнецов и

плотников.

И над этим существом не было ни индикатора здоровья, ни имени, ни цифры, обозначающей его уровень, ни индикатора уровня агрессии, и оно стремительно приближалось прямо к Шардону.

Глава 27. Ликвидация

— Дор-рогоу попугаям! — верещало пылевое облако знакомым детским голоском.

А когда существо приблизилось, то Шардон смог рассмотреть полено, которое стояло почти вертикально, лишь немного отклоняясь назад под действием инерционных сил. И оно катилось в его сторону на двух отличных 30-ти сантиметровых колесах.

— Я от бабушки ушел! От дедушки ушел! И от тележных дел мастер-ра — тоже укатился!

«Непись» ловко подхватил раскатывающий рядом артефакт и взгляделся в его свойства.

Которые, наконец-то, появились в описании.

Пасхальное полено-3

(Класс: уникальный артефакт)

+10 к Ловкости

Броня: 3

Скорость: 23

Память: 800 из 2000.

Защита от огня: 30%

Особенности: разговаривает, мобильный.

Умения: «Скачок», подпрыгивает на 3-4 метра раз в 2 минуты.

— Куда катится это мир-р? — с грустью в голосе пробормотал «артефакт» и для убедительности завращал колесами.

Шардон сунул его в инвентарь и обратил внимание на приватный чат, иконка которого многозначительно мигала уже пару минут.

Де Жулье > Шардон: Слышь, командир, отряд жестяноч едет в сторону Громыхалова.

Шардон > Де Жулье: Сколько?

Де Жулье > Шардон: Два десятка голов. Нам их замочить?

Шардон > Де Жулье: Нет. Собери ударный отряд и следуйте за ними. Аккуратно. Незаметно.

Шардон > Правая Рука: Отправь разведчиков на тракты, что ведут в Заповедник и Питомник. Пусть проверят, не двинулись ли и туда люди барона.

Правая Рука > Шардон: Принято. Подмога нужна?

Шардон > Правая Рука: Я поручил Де Жулье собрать людей. Два десятка хватит для подстраховки – хочу проверить своих ополченцев в деле.

Правая Рука > Шардон: Принято. Прослежу.

Шардон > Режик: Прием.

Режик > Шардон: А? Чего? Кого принимать? Где? Сколько? Натощак или после еды?

Шардон > Режик: Просто будь на связи. Собери всех ополченцев, они сейчас где-то в лесах.

Режик > Шардон: Вижу. Сделаю, господин атаман, не сомневайтесь.

Новый член шайки по требованию Шардона теперь постоянно состоял в одной группе со старостой и с командирами всех трех отрядов ополчения, играя роль связиста и помогая координировать действия в подобных ситуациях.

Конечно, завербованные ремесленники не были готовы к настоящей схватке – и дело даже не в отсутствии должной тренировки или боевых умений. Сейчас это просто толпа мирных тружеников, пусть даже и настроенных весьма решительно и вполне сносно вооруженных.

Но они не умели ни работать в команде, ни подчиняться приказам, не говоря уже о недавно продемонстрированной трусости.

Частично решить эту проблему мог набор командных скриптов, который хорошо показал себя в деле с шайкой разбойников. Но его еще нужно было разработать — те алгоритмы и команды, что атаман использовал раньше, не годились для кузнецов и плотников.

И место сражения нельзя заранее подготовить: ни вырыть траншеи или возвести баррикады, ни расставить ловушки — на это нет ни времени, ни нужных навыков у его «бойцов».

У ИскИна было слишком мало статистических данных для полноценного анализа, но в первом приближении Чемпион Арены давал не более 30% шанса на победу в этом бою. И Шардон готов был пойти на риски — и в первую очередь, чтобы собрать больше информации. В худшем случае ополченцы потеряют сутки времени, несколько уровней и чуть снизятся их боевые навыки, прокаченные за время однократного прохождения Полосы Препятствий.

Да, кто-то из них потеряет ремесленные умения и забудет изученные рецепты, кто-то останется без друзей, коллег и торговых контрактов. Но в рамках ведущей Директивы все это не имело никакого значения.

Военному ИскИну нужна была эффективная армия, а не сорище трудяг.

Поэтому он скомандовал «Топорам», «Молотам» и «Зубилам» выходить за деревенский частокол и строиться в заранее оговоренном порядке. Кузнецы в кованых доспехах и вооруженные молотами играли роль танков и должны принять на себя основной удар.

Плотники, сжимавшие топоры, мечи и кинжалы, были защищены кольчугами или кожаными доспехами с нашитыми на них металлическими пластинами. Их задача — нанесение максимального урона в ближнем бою.

Все прочие вооружились луками, арбалетами, копьями и метательными дисками — для прямого столкновения с противником они были слишком слабы или недостаточно экипированы, поэтому должны были забрасывать людей барона издалека, кто во что горазд.

Но не следовало недооценивать «Зубил» — к ним атаман приставил двух зачарователей, которые поспешно наносили разрушительные руны на метательные снаряды. Вся прочая броня и оружие его воинства уже были усилены на защиту и урон соответственно. Впрочем, как и экипировка людей барона, которую

создавали те же самые мастера.

– Всех убьем? – неуверенно пробормотал Шныга, окидывая «воинство» полным сомнения взглядом.

– Убьем.

– Одни останемся?

– Выжить – наша с тобой основная задача. Поэтому держись позади и будь готов отступить в любой момент.

– Шныга быстро-быстро бегай, длинный палка себе помогай, – согласился гоблин, вскидывая зловещий посох заклинателя духов.

– Ты недавно получил уровень. Какие новые умения доступны?

– Дратый плащ призрака. Доспех духов. Палка-вопелка.

Коротышка линканул своему хозяину в приват описание умений.

«Дратый плащ призрака» оказался **«Саваном призрака»** и позволял оставаться невидимым для духов, нежити, демонов и призванных существ. Во время движения незаметность ослабевала, а в бою эффект пропадал совсем. В общем, умение сомнительной полезности на низких уровнях, а на высоких оно хоть и давало пассивный бонус к параметру Маскировка, но всего 5-12%.

Второе умение, **«Доспех духов»**, повышало сопротивляемость физическому и магическому урону, и одновременно давало уязвимость к Огню и Свету. Вполне неплохо, но все же оно было не так полезно, как третье – **«Вопящий посох»**. Атакующее умение, создающее звуковую волну, наносящую урон и с небольшим шансом оглушающую всех, кто в нее попадал. Поражающая способность волны зависела не только от силы самого умения и Интеллекта заклинателя, но и получала прибавку к урону от посоха.

– Все доступные очки вкладывай в умение «Вопящий посох», – приказал Шардон, – А очки параметров – в Интеллект.

– Шныга умный, – согласился гоблин.

Сам атаман уровень так и не поднял, но ему оставалось набрать совсем немного опыта, и предстоящее сражение оказалось весьма кстати.

– Идут! – выкрикнул кто-то из передних рядов.

Де Жулье > Шардон: Разведка докладывает, что «гости» будут у вас через 5-7 минут. Ты этого, командир, кричи ежели чего. Мы рядом, подмогнем.

Шардон > Принято.

Из леса высыпал конный отряд в 20 человек, выряженных в баронские цвета. В руках они сжимали копья и явно собирались одним мощным натиском сокрушить зарвавшихся орков. Со стороны противника раздались гортанные выкрики, а затем последовал залп из арбалетов.

Стрелков оказалось немного, едва ли половина всадников. Но стреляли они вполне сносно – сразу три полоски здоровья в интерфейсе управления отрядом заметно сократились, еще несколько бойцов получили легкие царапины на 1-5 единиц Здоровья.

Система управляющих скриптов оценила нанесенный залпом ущерб как незначительный, и просто отправила раненых за спины их товарищей, восстанавливаться при помощи еды и пива. Лечебных Зелий было немного, и их следовало экономить.

– Именем барона Фурье и по его приказу – все мятежники должны быть уничтожены!

Кричал некий Фон Буффон, рыцарь 17-го уровня, который выделялся не только своим весьма высоким для локации уровнем, но и сияющим золотом доспехом.

Благодаря общению с бессмертными и игровым гайдам, военный ИскИн знал, что несмотря на сомнительные прочностные свойства, в игровом мире золото защищало куда лучше железа или стали. А самыми лучшими считались металлы, которых вообще не существовало в реальном мире – мифрил и адамантий.

– Приоритетная цель: Фон Буффон, – отдал он приказ в чат отряда, – Зубила, готовьте снаряды. Молоты – сомкнуть щиты и держать строй!

Всадники опустили копья и принялись разгонять лошадей.

Расстояние в три сотни метров они должны были преодолеть в считанные секунды, но тут в дело вступили метатели. Нет, они целились не в людей барона и даже не в лошадей, а между ними и строем ополчения.

Ударяясь в землю, зачарованные снаряды взрывались, издавая оглушительный грохот и треск, выпуская клубы едкого дыма и разлетаясь во все стороны осколками.

Урон вся эта «пиротехника» наносила минимальный, но и не в этом заключалась ее задача.

Шум и вспышки должны испугать лошадей.

Вот только игровая механика была сильно упрощена, да и разница в уровнях сказалась. Животные не вставали на дыбы, не бросались прочь и не скидывали всадников, ослепленные, оглушенные или напуганные, как это случилось бы в реальном мире.

Они просто получили небольшой дебаф на скорость и позволили выиграть защищающимся ремесленникам всего пару секунд.

Пару секунд, которыми воспользовался Шныга, решивший опробовать новое умение в удобной ситуации: впереди нет союзников, которых можно зацепить, а лишь мчащиеся прямо на него враги.

Он выставил вперед свой черный посох и ударил им в землю с криком:

– Твоя тут не пройти совсем!..

...и активировал умение **«Вопящий посох»**...

Глава 27. Ликвидация - часть 2

* * *

Аксель Третий вскинул топор, деловито «хекнул» и рубанул по стволу Кривой Пихты. Удар пришелся точно по отметине, которая свежим шрамом виднелась на коре дерева. Точно такие же отметины были и на нескольких соседних деревьях той же породы.

Удар, еще удар, и следующий, и еще один. Спокойно, размеренно и равномерно, словно это был и не человек вовсе, а гигантский маятник, отсчитывающий пятисекундные отрезки времени своим монотонным «тюк... тюк... тюк...».

Отработав ровно 7,5 минут в таком режиме и израсходовав ровно 33% своих запасов энергии, Аксель остановился. В его руке появилась кружка с пивом, которую он тут же осушил. Шкала Энергии «непися» тут же начала медленно заполняться, а сам лесоруб снова обрушил топор на уже изрядно подрубленный ствол.

Через еще 15 минут и 2 кружки пива Пихта, не выдержав измывательств, угрожающие заскрипела и рухнула. Аксель пару раз рубанул по самым мощным ветвям, отсекая их от ствола, и упавшее дерево начало изменяться. Растворялись пушистые иголки, выравнивались глубоки трещины на коре, ветви втягивались в ствол, толщина которого становилась равномерной по всей длине. Через минут вместо упавшего дерева на земле лежал совершенно другой игровой объект:

Бревно пихты (5-ый урв).

Ресурс: дерево (50 кг).

Дополнительно: смола (x20), золото (x12), полено (x2).

Сам же «непись» перешел к следующему отмеченному дереву и по округе вновь разнеслось размеренное и механически монотонное «тюк... тюк... тюк...»

Этот стук прервал новый звук, непривычный и посторонний. У

лесоруба появился зритель, издававший угрожающее рычание.

Волк (монстр). Животное 8-го уровня.

Здоровье: 40/40.

И не просто зритель, а непосредственный участник, потому что зверь решил не оставаться в стороне, и вмешался в процесс вырубки своих охотничьих угодий. Он одним прыжком подскочил к Акселю и впился тому в ногу.

Волк наносит вам 6 урона. Здоровье: 49 из 55.

Но «непись» не обращал на монстра никакого внимания, продолжая работу.

Тюк... Тюк... Тюк...

Волк наносит вам 5 урона. Здоровье: 44 из 55.

Аксель замер, посмотрел на зверя и негромко крикнул:

— Помогите!

И снова продолжил увечить ствол, «рана» на котором становилась все глубже и глубже.

Так продолжалось еще несколько минут. Человек кричал и рубил, зверь рычал и кусал, дерево молчало и страдало. Когда у лесоруба осталось меньше половины здоровья, он достал кружку пива и осушил ее, а следом вторую — с другим сортом. И у него начали медленно восстанавливаться не только шкала энергии, но и хитпоинтов.

Зверя это ничуть не смущило. Жертва не пыталась защищаться и все так же равномерно стучала опасным топором по стволу дерева, так что...

Через десять минут безжизненный Аксель рухнул на землю. Покрутившись у трупа, монстр довольно рявкнул и скрылся среди деревьев, возвращаясь на свой маршрут, с которого хищник сошел, привлеченный непривычным для этих мест звуком.

С другой стороны поляны раздвинулись кусты, и из них вышел лесоруб. Точная копия лежащего на земле трупа, разница была лишь

в части имени — новоприбывшего звали Аксель Четвертый.

Он подошел к дереву, встал поудобнее, так, чтобы ему не мешало работать валяющееся рядом тело, и по округе снова разнеслось равномерное «тюк... тюк... тюк...»

Из-за дальнего дерева показалось симпатичное девичье лицо, почти детское.

Наблюдательница что-то забормотала себе под нос, но занятый своим делом лесоруб не обращал никакого внимания на то, что творится вокруг. Но даже если бы он и услышал ее слова или прочитал сообщение в игровом чате, то все равно бы ничего не понял.

— Поднять частоту ударов и снизить приоритет по второстепенным задачам...

— Поднять порог активации целебных напитков...

— Проверить точки вырубки на близость со звериными тропами...

— Сравнить экономическую эффективность от целебных зелий и использования стражи...

— Использовать ботов с более высоким показателем Выносливости...

— Уплотнить сетку точек вырубки...

— Поднять стоимость аренды ботов и потребовать вторую часть аванса от Детей Корвина...

* * *

От навершия черной деревяшки начали расходиться отчетливо заметные акустические волны, отображаемые как колебания воздуха при сильной жаре — область поражения оказалась конической формы с дальностью около 30-40 метров. Как раз столько и было до первых рядов всадников.

Умение сработало, как положено, не только нанося урон и лошадям и всадникам, но и накладывая на них дебаф «Оглушение», лишающий бойцов возможности координировать свои действия голосом или при помощи группового чата.

Атака захлебнулась, но все равно расстояние между отрядами стремительно сокращалось.

Еще пара секунд, и воины барона врезались в ряды из сомкнутых щитов, насаживаясь на выставленные вперед копья, вилы и рогатины.

Действуя согласно приказу Шардона, его бойцы в первую очередь рубили ноги лошадям и пытались стащить седоков или перерезать подпруги.

И снова игровая механика сыграла против боевого опыта и тщательно разработанной тактики ИскИна (разумеется, чужого, позаимствованного из внешних источников опыта): лошади просто получали урон, теряя Здоровье, а не падали на землю, выбрасывая всадников из седел. И лишь когда уровень здоровья маунта становился критическим, животное убегало, оставляя своего бывшего седока сражаться в пешем строю.

Конечно, в игре существовали специальные умения для принудительного спешивания противника, но не у ремесленных классов, из которых состояло ополчение.

К тому моменту, когда все люди барона оказались на земле, и ряды защитников и отряд нападающих заметно поредели, и теперь бой шел 13 на 16. Ни магов, ни стрелков, ни целителей у обеих сторон не было, так что все решалось в честной рукопашной схватке. Если, конечно, таковой можно было считать сражение обученных наемников против толпы ремесленников, никогда толком и не державших оружие в руках.

Копирование данных боевого лога: завершено.

Сортировка информации: завершено.

Удаление лишних и избыточных данных: завершено.

Сбор статистической информации: база данных заполнена на 27%.

Теперь уже сражалось 8 мастеров против 14 бойцов барона — и это прошла всего пара минут!

Сам Шардон в драку не ввязывался, а лишь отдавал приказы тогда, когда автоматическая система скриптов с этой задачей неправлялась. Рядом стоял верный Шныга, оберегая хозяина от случайных нападений.

Копирование данных боевого лога: завершено.

Сортировка информации: завершено.

Удаление лишних и избыточных данных: завершено.

Сбор статистической информации: база данных заполнена на 43%.

Поначалу ремесленники боялись бросаться в гущу сражения, и лишь неуклюже защищались, отмахиваясь молотами да топорами. Но заметив, что собственноручно выкованные щиты и доспехи хорошо держат удар, они осмелели и озлобились, и вот уже яростно крашут налево и направо, мстя за павших товарищей!

6 мастеров против 9 воинов барона. Все орки серьезно изранены, целебные зелья у них давно уже закончились. Впрочем, и у наемников Фурье дела обстояли не лучше.

Копирование данных боевого лога: завершено.

Сортировка информации: завершено.

Удаление лишних и избыточных данных: завершено.

Сбор статистической информации: база данных заполнена на 78%.

Достигнут минимальный установленный порог!

-- Отступаем! – рявкнул атаман, дублируя приказ в групповой чат.

Свою задачу он выполнил, и теперь пытался сохранить выживших ополченцев – на ногах остались самые сильные бойцы, и терять их на целые сутки, а потом заново экипировать и прокачивать ему не хотелось. Кто знает, сколько уровней они потеряют после возвращения?

Шардон > Де Жулье: Обеспечьте нам отступление. Всех людей

барона – ликвидировать.

И тут же что-что свистнуло, и в горле ближайшего к Рыжему Лису наемника барона «выросла» черная стрела, вгоняя его шкалу Здоровья в красный сектор.

– Всех убью! – радостно закричал Шныга, добивая противника точным ударом меча.

Через три минуты все было кончено.

Пятерка выживших ремесленников угрюмо осматривала поле боя, огрызаясь с возникшими словно ниоткуда разбойниками: те обыскивали трупы, выгребая содержимое их инвентарей и снимая экипированное снаряжение.

– Мародеры! – рычал Хабун.

– Мы – особая группа сохранения ценного имущества, – парировал Кабан, командир специалистов по обыску.

– Не бойся, орк. Когда твои павшие товарищи вернутся, они получат назад свое добро в ценности, – успокоил командаира «Топоров» атман, – А эти ребята не дадут ему исчезнуть вместе с телами.

Правая Рука > Шардон: Командир, живой?

Шардон > Правая Рука: Да. Мы победили.

Правая Рука > Шардон: Тут, в натуре, такое дело. Разведка говорит, что и в Заповедник и в Питомник барон выслал два отряда, по двадцать рыл в каждом.

Шардон > Правая Рука: И куда они прибудут раньше?

Правая Рука > Шардон: Никуда. Потому как пять минут назад оба отряда развернулись и двинули назад.

Шардон > Правая Рука: В сторону Взгорка Грымха?

Правая Рука > Шардон: Неа. В замок. Со всех сторон туда люди барона стягиваются.

Правая Рука > Шардон: Походу, у нас реальная война намечается...

Глава 28. Основы диверсионной подготовки

Директива 78: Создать.

Название: Мобилизация личного состава.

Задача: Уничтожение сил противника в окрестностях замка Фурье.

Создание набора базовых алгоритмов: 34%.

Шардон предположил, что убедительный разгром одного из высланных бароном отрядов вынудит того собрать настоящую армию и бросить ее против зарвавшихся селян, или наоборот — укрепиться в замке, ограничиваясь редкими вылазками и внезапными точечными ударами.

Как бы поступил на месте барона Фурье сам военный ИскИн?

Зная численность, уровень подготовки и специфику своего криминального воинства, он бы точно не сунулся в леса, где у разбойников были все преимущества. Гонять армию по деревням, преследуя неуловимого противника с постоянным риском угодить в засаду — тоже не самый разумный поступок.

Да, в прямом столкновении у него есть явное преимущество. Он смог выставить три отряда по 20-25 человек и наверняка часть воинов оставил при себе для защиты замка. А это уже порядка 80-100 хорошо обученных и вооруженных наемников против полусотни разбойников для примерно такого же количества никуда не годных ополченцев. Да и то — вряд ли Шардону удастся столько собрать, экипировать и хотя бы более-менее натаскать для боя.

Да и кого?

Кроме кузнецов Взгорка да стражей из Заповедника у него есть разве что трусливые гоблины-охотники да престарелые ведьмы. Для партизанских боев они, может, худо-бедно сгодятся, а вот воевать в чистом поле с регулярными вооруженными силами...

Насколько был информирован барон Фурье?

Неизвестно.

Поэтому военный ИскИн расширил исходную директиву, рассчитанную на уничтожение фуражиров, разведчиков и шпионов противника:

Директива 78 (а): Добавить.

Название: Информирование противника.

Задача: Поиск шпионов и доносчиков барона Фурье и передача им информации о составе и численности банды Рыжего Лиса и ополчения.

Да-да, он решил не дезинформировать противника, чтобы ввести того в заблуждение, а наоборот – убедиться, что тот получит максимально достоверную информацию о том, кто ему противостоит, и в полном объеме. И придет к тому же выводу, что и сам Шардон — бегать по лесам в поисках головорезов атамана Рыжего Лиса бессмысленно и опасно.

Как это сделать?

Да при помощи «Пивного Барона»! Ведь нет лучше места для сбора слухов и информации, чем хороший трактир, где труженики отдыхают после тяжелого дня за кружечкой хмельного, развлекаясь беседами да азартными играми.

Имея доступ к списку жителей поселений, он запросто вычислил «неписей»-чужаков и установил за ними слежку. Нашел тех, что постоянно остаются в трактирах и внимательно слушают, много заказывают, но мало пьют — и при этом частенько выбираются за пределы селений в странное время. Например, глухой ночью и втайне от чужих глаз.

А уж подослать к ним подученных, что и когда нужно говорить людей (или орков во Взгорке и гоблинов в Питомнике) — дело техники. А точнее, тщательного планирования и инструктажа с набором заранее составленных диалогов и условий их применения. Для искусственного интеллекта уровня Шардона и обладающего его вычислительными мощностями — не самая сложная задача.

Он еще к каждому такому «шпиону» персональную охрану

приставил, чтобы обладающие ценной информацией «неписи» не погибли по дороге от чьих-нибудь клыков и добрались до замка в барона целости и сохранности.

В общем, все шло по плану.

Карательные группы, собранные из разбойников, отлавливали и вырезали остатки баронских отрядов, в принудительном порядке отправляя их на точку возрождения в замок.

Дезинформаторы и контрразведчики старательно сливало шпионам барона исключительно правдивую информацию.

Ополченцы тренировались, а все прочие ремесленники трудились на благо Детей Корвина в качестве уплаты за их услуги: Шардон решил, что помочь бессмертных в войне таких масштабов ему не помешает.

Сам же атаман отправился вести переговоры с Мудрейшей Хвагой и распутной Тыжмой. Хотя, это был еще большой вопрос, кто из них мудрее, а кто распутнее. Гоблинши представляли две «коалиции» Питомника Хваги: староста говорила от лица травниц и знахарок, а лесная колдунья была членом ведьминского ковена. И те и другие занимались примерно одним и тем же, вот только мотивация у них была разная: травницы работали на Уважение, тогда как ведьмы старательно прокачивали шкалу Страха среди местного населения.

Переговоры шли в хижине старосты Хваги, но обстановка, мягко говоря, не особо располагала к конструктивному диалогу.

Во-первых, они находились не в кабинете, а в спальне, причем прямо на огромной кровати.

Во-вторых, сложно вести беседу, когда на одном твоем колене сидит и трется о тебя дородная травница, а на другом колене сидит и жмется сухонькая ведьмочка. И при этом их глаза метают друг в друга всяческие молнии. К счастью, это был исключительно визуально-анимационный эффект, а не реальные игровые проклятия с дебафами.

— Мэр... Дор-рого, тебе не кажется, что для троих моя кровать маловата? — ворковала Хвага, обвивая руки вокруг шеи атамана.

Магический амулет наливался то желтым светом, то голубым, то пронзительно белым, сигнализируя о попытках женщин применять на

Шардоне чары разного рода.

— Верно, вот только я куда меньше места занимаю и очень гибкая. Ты же помнишь, милый? — шипела в ее сторону Тыжма, украдкой вырывая у мужчины из бороды рыжий волос и что-то на него нашептывая, вынуждая амулет снова загореться голубым.

-- Мы в моем доме, старая ты карга. Тебя сюда никто не звал колдовать не позволял! — повысила голос староста.

— То-то тут так воняет! Идем отсюда, Шардончик, я тебе ароматный чай заварю, который придаст и сил, и желания...

Любой нормальный человек или даже «непись» на месте атамана чувствовал бы себя... неуютно, но только не pragматичный военный искусственный интеллект, который даже в такой ситуации действовал строго по плану: он отслеживал настроение «дамочек» и, подбирая максимально удачные моменты, успевал вставить несколько заготовленных слов.

Иногда это были комплименты в адрес одной их гоблинш, что приводило к немедленному росту репутации с ней, и к одновременному падению лояльности второй «неписи». А иногда — просьбы или предложения.

— А я уже говорил, что ваши глаза напоминают мне о весенней листве, такой же сочной и изумрудно-пронзительной?

— Да, милый Шардончик, — кокетливо улыбалась ведьма, обнажая кривой и далеко торчащий клык, — Но я готова слышать от тебя это бесконечно!

Примитивность реакций управляющего «дамами» ИсКИна играла Шардону на руку, потому что он не успел подготовиться к разговору. Набор отобранных им комплиментов был небольшим, и многие из них он уже использовал далеко не первый раз.

— Вы так чудесно пахнете травами, моя дорогая, что рядом с вами я чувствую себя словно на летнем лугу в жаркий солнечный полдень, так же уютно и беззаботно.

— Mp-p-p, ах ты шалун, я и так уже вся таю от твоих слов, — скромно опускала глазки староста, хватая его за руку, — Хочешь потрогать и убедиться?

— Так что насчет проклятий? — снова переключался на Тыжму

атаман.

– Каких-таких проклятий? – продолжая поглаживать его бедро, вскинулась лесная колдунья.

– Качественных и сильных, которые умеешь делать только ты, прекраснейшая!

– А я?

– А с тобой, о мудрейшая, никто не сравнится в искусстве зельеварения! И я уверен, что ты сможешь снабдить мою армию самыми мощными и самыми целебными эликсирами!

– Ха! Да что эта самоучка понимает в зельях? Вот, попробуй... свежее, приворотное, на бледных поганках и помете летучих мышей настоящее.

– Фу! – ногти травницы начали удлиняться, превращаясь в когти,
– Оно воняет хуже, чем отворотное зелье моей прабабки!

– Так его не нюхать, а пить надо...

Гоблинши снова устроили перепалку. Движения их становились дерганными и резкими, неуклюжими, а речь – плавной, с заметными паузами. Это были явные признаки того, что управляющим ИскИнам не хватает мощностей на работу со сложными словесными конструкциями. Не исключено, что обеими «неписями» и вовсе управлял один ИскИн, споря сам с собой.

– Тихо! – рявкнул Шардон.

Он уже достаточно разбирался в принципах работы неигровых персонажей, и как именно система распределяла между ними ресурсы. Подключение дополнительных мощностей к спорящим ведьмам сыграло бы против него: став «умнее», гоблинши наверняка попытаются торговаться и выдвигать свои условия.

Поэтому он решил им дать то, что требовала заложенная разработчиками в «неписей» модель поведения – прямо здесь и сейчас, не оставляя им времени на раздумья. К тому же, дополнительная прокачка параметров и умений ему не помешает.

– Ты. Давай свои приворотные зелья и эликсиры омоложения, – приказал он ведьме Тыжме и повернулся к травнице, – А с тебя – твои лучшие настойки для восстановления сил и повышения выносливости. На три персоны.

Гоблинши умолкли, продолжая обмениваться ненавидящими взглядами.

– Кровать большая – втроем поместимся! – подытожил Шардон и хлопнул в ладоши, – Раздевайтесь!

Долго уговаривать ведьмочек атаману не пришлось, и уже через минуту перед ним появилось системное сообщение:

Активен режим мини-игры «Занятие сексом»!

Глава 28. Основы диверсионной подготовки - часть 2

Зеленкин, он же Сергей Вишневский, студент медицинского университета, легонько коснулся рукой капсулы пищеблока, делая заказ. Полупрозрачный купол капсулы мигнул, подернулся едва заметной дымкой и «выплюнул» нехитрый студенческий завтрак: пару батончиков шоколада, зефир и бутылку лимонада кислотно-оранжевого цвета.

— Опять этой дрянью травишься? — хлопнул его по плечу Колька, давний приятель и однокурсник, с которым они вместе учились в школе и потом поступали на один и тот же факультет.

— Угу, — неопределенно буркнул Сергей.

— Пища унылых задротов и успешно заваливающих сессию студентов. До экзаменов далеко, так что твой диагноз очевиден, — не отставал товарищ.

— Теперь понятно, почему тебе трояк по диагностике влепили. Забыл про экономных студентов, живущих на стипендию и зарплату санитара, а не на папенькины подачки.

— Так ты бы поменьше сливал на свои виртуальные игрушки. Глядишь, сразу начал бы по-человечески питаться.

— Ну-ка напомни, сколько ты кредитов оставил в «Боевых Роботах», пока их не прикрыли?

— Свят-свят, — Колька, кривляясь, перекрестился, — Я же тогда чуть сам себе почку не вырезал, уже и покупателя почти нашел.

-- Простите, Сергей Владимирович? — незнакомый мужской голос раздался за спинами приятелей.

Они дружно обернулись и так же синхронно обменялись взглядами. Перед ними стоял ничем не примечательный человек в строгом черном костюме и зеркальных очках. Ничем, кроме бело-сине-красного дрона Дозор-системы, висевшего над его правым плечом.

— Ой, у меня же пары в другом корпусе, — внезапно «вспомнил»

Коля и бочком-бочком устремился к ближайшему выходу.

Незнакомец, кем бы он ни был, никак не отреагировал на этот маневр.

– Пройдемте? – снова подал мужчина в очках голос, – Я хочу задать вам пару вопросов.

– Я задержан? На каком основании?

Голос Зеленкина был спокоен, но внутри него бушевала настоящая буря.

– Нет-нет. Просто несколько вопросов о вашей... практике. Идемте, ваш декан любезно предоставил нам для беседы отдельный кабинет. И, кстати, на сегодня вы освобождены от занятий...

Сергей бросил быстрый взгляд на дрона, вздохнул и зашагал следом за странным типом в черном костюме. Типом, который выбил у декана отдельный кабинет, и которого сопровождает всевидящее око глобальной системы контроля и наблюдения за порядком. В которое, помимо различных камер и датчиков, вмонтированы также парализаторы и детекторы лжи...

* * *

Бурные «переговоры» завершились успешно для всех трех сторон, пострадала разве что только кровать, потерявшая в процессе почти 90% своей прочности.

Таким нехитрым (хоть и весьма утомительным) образом Шардон не только прокачал Ловкость и Выносливость на +1 и поднял несколько боевых умений на пару уровней, но и заручился поддержкой Круга Травниц и Ковена Ведьм в лице их представительниц.

Ему и его армии предстояла осада укрепленного замка, обороняемого армией наемников, и атаман собирался использовать все средства, даже те, что были запрещены конвенциями ООН, НАТО, ВСЕС, ПанДепом и прочими структурами, организациями и контролирующими органами. Действие которых не распространялось на виртуальные миры и уж тем более им не подчинялся только-только начавший свое самостоятельное развитие военный искусственный интеллект.

Поэтому все мастерицы Питомника помимо обычных

восстанавливающих и повышающих параметры зелий, с сегодняшнего дня брались за варку ядов, эликсиров проклятий и болезней, чахоточных отваров и прочей дряни – все это для нужд шайки Рыжего Лиса.

Но сперва они устроили для Шардона своеобразную «презентацию» – многие знахарки, травницы и ведьмы владели особыми «личными» рецептами, и атаман хотел понять, какие из них тоже могли пригодиться в предстоящей войне.

– Что это? – настороженно понюхал он очередную склянку, от которой пахло странной смесью хлеба и кваса.

По крайней мере, именно так идентифицировала это сочетание запахов система восприятия «непися» – у игровых персонажей нет органов чувств, так что какие-то из них игровой движок просто имитировал, снабжая ботов достаточным количеством информации.

– Я называю его **Жидкой питательной закваской на основе хлебных корок**, милок! – гордо заявила скрюченная старая ведьма, автор этого напитка.

– И что оно делает?

– Там на бумажке написано, чай ты нешибко старый, гляделки зоркие быть должны. Али ты грамоте не обучен, милок?...

– «Голод и жажда – минус пятьдесят процентов», – вслух прочитал Шардон, – То есть его можно пить, вместо того, чтобы есть?

– Да-да, так все и есть, милок.

– Значит, будет **Зельем сытости**.

– Хорошее название, – согласилась ведьма, – Запомнить легко.

– Годится. Десять процентов производственных мощностей направишь на создание этого зелья.

– Ча-а-аво? – не поняла старуха. Точнее, управляющий ИскИн решил, что услышанные слова слишком сложны для этого персонажа.

– Говорю, каждым десятым зельем будешь варить свое Зелье сытости. Следующая!

Шардон взял новую склянку, открыл и понюхал.

И тут же получил с пол десятка различных дебафов, а в лог система записала аж 18 составных «ароматов», в описании которых часто использовались слова «гнилой», «испорченный» и «вонючий».

– Я назвала его **Смердючее зелье**, – важно вышла вперед знахарка, – Вы поплачте-поплачте, господин атаман. Почихайте, покашляйте, водички попейте да на пятках попрыгайте – оно тогда быстрее полегчает.

Пометка: Прежде чем нюхать или пробовать незнакомые зелья – выяснить об их свойствах.

– Принимается, – прочихавшись и прокашлявшись, озвучил свое решение Шардон, – Готовь его в соотношении одно к трем прочим.

– Так у меня полно их, вонючек этих. Почему-то не покупает никто.

– Кряж и Толстолобый, проводите эту любезную женщину до ее мастерской, и доставьте сюда то, что она вам передаст. Только самим это не нюхать и не пить.

– Принято, – кивнул Кряж, один из разбойников-силачей, которых атаман частенько использовал в качестве носильщиков.

Новые слова, вводимые в обиход Шардоном, не только хорошо приживались, но и вытесняли из словарей «неписей» их собственные жаргонизмы, отчего банда Рыжего Лиса все больше становилась похожа на воинское подразделение, а не на сборище уголовников.

Корвин > Шардон: Привет. Ты меня искал?

Шардон > Корвин: Да. Мне нужна твоя помощь.

Корвин > Шардон: Ну, в этом я даже и не сомневался. Кстати, спасибо за ресурсы и за работников – без тебя бы мы не справились. Боты Скай, конечно, работают очень эффективно, но их количество ограничено. А ты вон, аж три поселка нам на помошь припряг.

Шардон > Корвин: Я никого не запрягал и не владею навыками верховой езды.

Корвин > Шардон: Так о чем ты хотел попросить?

Шардон > Корвин: Вам нужны строители, чтобы отремонтировать замок.

Корвин > Шардон: Это вопрос?

Шардон > Корвин: Это утверждение.

Корвин > Шардон: Да, нужны, но ты это и сам знаешь – ты же член клана.

Шардон > Корвин: Я хочу принять участие в отборе работников строительных профессий .

Корвин > Шардон: Зачем?

Шардон > Корвин: Я планирую потом их использовать в личных целях. А для этого им понадобятся специальные навыки.

Корвин > Шардон: Хочешь построить новый трактир?

Шардон > Корвин: Нет. Осадные машины и временные укрепления.

Корвин > Шардон: Ага. Вот оно как...

Корвин > Шардон: Кажется, теперь я знаю, почему в списке глобальных заданий появился контракт на твою голову от барона Фурье...

Глава 29. Фортификация

Разумеется, Корвин не смог отказать своему цифровому приятелю и источнику редких квестов и значительной части финансовых поступлений в клан. Детям Корвина принадлежит «Пивной Барон», Заброшенные Шахты и Гнездо Золотого Грифона. Им достается почти половина прибыли от большинства мастерских в Заповеднике Кхара, а еще есть выгодные скидки и контракты у трактирщиков и ремесленников других поселений — и все это они получили благодаря Шардону за неполный месяц!

Клану пока что не нужны строители — зачистка замковых руин еще не была завершена, да и отметка заполненности складов ресурсами едва приближалась к отметке в 75%. Даже по самым смелым прикидкам, при помощи «неписей» и нанятого специалиста по ботам, на все это уйдет не меньше четырех дней.

— Слишком толстый, — атаман неодобрительно покачал головой, осматривая очередного кандидата, — Быстро тратит энергию, много жрет.

— Я думал, тебе важны их навыки, — заметил Корвин, который уже почти час ходил следом за «неписем», который выбирал себе строителей.

— Эй ты, умеешь возводить защитные сооружения и создавать осадные оружия?

— Мой профиль — каркасное строительство и внутренняя отделка, — начал наемник, но Шардон отмахнулся от него и шагнул к следующему.

К сожалению, строительные умения относились к навыкам профессий второго порядка, поэтому нельзя было просто «заказать» ботов с нужными параметрами через обычную систему найма работников. Потому и пришлось зазывать наемников через обычные объявления и устраивать им собеседование.

— А почему ты не делаешь как обычно? -- поинтересовался вдруг Корвин.

— И как я обычно делаю?

– Ну там, умные налево, красивые направо, а кто умеет строить как мне нужно – поднимите руку вверх.

Рыжий Лис замер.

Он так давно и успешно пользовался разработанными им же алгоритмами сортировки и отбора по заданным критериям, что применял их везде, где только можно. Но они были оптимизированы под работу с боевыми классами, интегрированы с Чемпионом Арены, Артефактором, Рекакунтом и другими внешними модулями – в общем, не годились для оценки эффективности ремесленников.

И вместо того, чтобы разработать новый набор алгоритмов и автоматизировать процесс, продвинутый и адаптивный военный искусственный интеллект поступил так, как поступают обычные игроки или программные имитации-боты – применил метод прямого линейного перебора, самый неэффективный и медленный.

Почему?

Он исправно прокачивает Интеллект и совершенствует свои алгоритмы, расширяет набор поведенческих модулей и пополняет базы данных.

Но при этом становится глупее.

Пришлось тратить время и ресурсы на анализ ситуации и последующую корректировку поведенческой модели. Как оказалось, в последние дни он постоянно решал задачи высокой сложности, и потому система самообучения назначила максимальный приоритет тем методам, которые минимально расходовали вычислительные ресурсы.

Даже в ущерб скорости и качеству решения, как это произошло сейчас.

– Эй, дружище, ты там живой? Все в порядке? – Корвин осторожно коснулся плеча неподвижно замершего «непися».

– Теперь да, – отозвался спустя пару минут Шардон, прочитав чат.

И снова завис.

Прошло пять минут, прежде чем он снова подал признаки жизни.

– Внимание! – рявкнул атаман, – Слушай мою команду! Те, у

кого есть навыки создания защитных сооружений и осадных орудий – шаг вперед!

Из неровного строя вышло наемников 10 – всего треть от тех, кого он еще не успел опросить.

– Теперь каждый делает столько шагов, чему равна сумма этих его умений, деленная на десять!

После небольшой паузы, ремесленники неуверенно зашагали вперед.

– Ну вот, другое дело, – довольно улыбнулся Корвин, рассматривая четырех строителей, которые ушли дальше остальных.

– Лучше день потерять, потом за пять минут долететь, – кивнул Шардон.

– Странная поговорка. Никогда ее не слышал. Куда долететь?

– До цели. Там много вкусного.

– Мда, понятнее не стало. Не знаю, откуда ты выудил этот бред, и знать не хочу. А вот жрать действительно охота. Ты как насчет перекусить?

– Мой уровень голода не достиг критических значений.

Они попрощались – Корвин отправился в ближайшую забегаловку, а «непись» забрал с собой четверку строителей и при помощи портала вернулся назад, в «Пивного Барона».

Он отвел наемников к «гильдейским» складам, где выдал им базовый набор ресурсов из полагающейся ему по соглашению доли. И заодно чертежи, над которыми работал накануне.

– Господин Шардон, – уставился в полученные бумаги «непись», – Это что?

– Чертеж противотанкового ежа.

– Не очень-то похоже на ежика, – прокомментировал другой строитель, заглянув через спину приятеля, – А где у него глаза?

– И дырочки, которыми он делает фыр-фыр? – подключился третий, и протянул свои чертежи, – А у меня это, получается, чертеж противотанковой змеи?

– Нет, это обычная траншея с дзотами.

– Но... я же строитель, а не алхимик, и ничего не понимаю в дотах.

– В дзотах – это значит «древесно-земляная огневая точка».

– И с магией земли и огня я тоже не в ладах, чай, не стихийный маг. А вот что означают эти буковки, циферки и полосочки?

– Это типоразмеры и условное обозначение используемых материалов.

– Ага, – словно все понял, отозвался наемник, – А рецепт где? Список ресурсов, требования к умениям крафтера? И почему этот ваш рецепт не учится?

– Ну не знаю, у меня все учится. Рецепт деревянной катапульты, двадцатый уровень.

Очередная попытка военного ИсКИна воплотить в виртуальном мире свои знания о мире реальном провалилась. В его базах данных хранилась информация не только о противотанковых ежах, но и об устройстве ручных гранат, римских колесниц, парашютов... Да у него были даже чертежи авианосцев и штурмовых гравилетов!

Но здесь это все оказалось бесполезными «бумажками с циферками и буквами».

Даже если кому-то удастся в точности воспроизвести самый простой механизм – он не будет работать, если это не предусмотрено игровой механикой и физикой. Все, что так или иначе можно было создать в игре, было заранее запрограммировано и крафтилось исключительно по игровым схемам и рецептам, будь то простейший факел или сложная многозарядная катапulta.

Впрочем, уже наученный горьким опытом Шардон предусмотрел подобную ситуацию, поэтому в его распоряжении были купленные на аукционе простейшие схемы **Деревянной катапульты, Навесного тарана, Осадной башни и Приставных лестниц**.

Обычный «кошки», огромные деревянные щиты и даже временные Ограды в виде быстро возводимых деревянных частоколов были почти стандартными рецептами у кузнецов, строителей и плотников, так что закупать их дополнительно никакой необходимости не было.

Когда к замку барона Фурье прибыли строители, полномасштабная осада еще не началась, хотя почти вся «армия» Рыжего Лиса уже была здесь и взяла крепость в кольцо, не позволяя никому ни попасть в замок, ни выбраться из него. Пока что это были одиночные «неписи» или небольшие группы крестьян, но оставалось всего несколько часов до «возвращения» отряда, уничтоженного во Взгорке Грымха – и тогда все войско барона окажется в замке в полном составе.

Именно к этому моменту у него все должно быть готово.

К каждому из четырех строителей он приставил несколько помощников: подмастерьи из числа плотников и каменщиков, одного-двух носильщиков, которые обеспечивали их ресурсами и по пять человек охраны из числа самых лучших танков и экспертов по маскировке. Любой ценой они должны были сохранить жизнь строителей и ресурсы.

Шардон давно уже составил подробный план местности вокруг замка и отметил как самые удобные с позиции осаждающих направления, так и самые опасные. На карте он отметил места, где должны быть вырыты траншеи, установлены ограды и катапульты, замаскированы отряды разбойников и так далее. Особое внимание он уделил дорогам, по которым в замок мог быть доставлен фураж, и источникам воды.

С последними, впрочем, вышел очередной «облом» – втекающая под крепостные стены речушка оказалась примитивной декорацией, не более. По ней нельзя было проникнуть в замок ни по воде ни под ней, и отравить воду тоже оказалось невозможно.

Скорее всего, питьевую воду осажденные получали из колодцев, которые никак не были связаны с другими источниками живительной влаги – игровые условности. И по своему опыту обращения с колодцем в Заповеднике Кхара атаман знал, что без специального задания с ними нельзя провернуть ничего этакого, лишь набрать воды да бросить монетку на удачу – таким был стандартный набор действий.

– Ах если бы у меня были крылья... – внезапно, заполошно и по театральному надрывно завопил кто-то рядом тонким голоском.

Шардон мгновенно прервал все текущие процессы, высвобождая ресурсы и активируя умение поиска. Странно, что охрана его ни о

чем не предупредила, а ведь он отдал однозначный приказ!

Ближайшие кусты вздрогнули, и из них выбежало странное существо.

Нет, не выбежало, а выкатилось на паре небольших колес.

– А, это ты. Отойди, не мешай мне разрабатывать план осады, – пробурчал атаман, используя голосовую модуляцию «сильное недовольство».

–...то я полетела бы к тебе! – продолжало надрываться пасхальное полено.

– Чего надо?

– Крылья хочу, хозяин. Ты сделаешь мне крылья?

– Я не владею необходимыми для этого ремесленными навыками.

– Ну так закажи, – кусты снова вздрогнули, и из них выбрался довольно ухмыляющийся Ухорез, – Вон оно как старается, даже стих выучило с первого раза.

– И какой объем его весьма ограниченной памяти ты занял под эти бесполезные слова?

– Да ладно тебе. Прикольно же вышло, – насупился игрок.

– Ах, если бы у меня были крылья... – снова начало Полено, но поэтический вечер был внезапно и безжалостно прерван специальной затычкой.

Бессмертный деланно вздохнул, развернулся и шагнул снова к кустам.

– Ой, я, собственно, чего пришел-то, – обернулся он, – Там это... Обоз идет в замок!

Глава 29. Фортификация - часть 2

Вот тут-то все и пошло в ход. И заранее расставленные ловушки, и тщательно замаскированные в придорожных кустах два десятка убийц, и заготовленные ведьмами ядовитые зелья и прочие пакости.

Охрана обоза была уничтожена в мгновение ока, нападающим хватило двух-трех ударов. Плохо вооруженные крестьяне даже не пытались оказать сопротивление, трезво оценивая ситуацию и безропотно погибая под клинками убийц. Оставшиеся в живых обозники тоже смиренно приняли свою участь и готовились к смерти, но...

...но у разбойников на их счет были совсем другие планы.

Они спешно раздевали убитых и напяливали на себя их одежду и броню, пока товарищи объясняли плененным задачу, которую можно было кратко сформулировать так: делайте то, что должны, словно ничего не случилось.

Убитую охрану подменили собой диверсанты Шардона, целью которых было проникновение на территорию замка и уничтожение стратегически объектов: источников еды и воды, запасов зелий, складов с оружием и так далее. Разумеется, все съестные припасы и напитки, которыми были загружены все три телеги, подверглись «обработке» — то есть были отравлены или прокляты.

Не прошло и десяти минут, как обоз снова двинулся в путь, но уже в обновленном составе и с непригодным в пищу грузом. Одновременно такой же процедуре подвергся второй караван с продовольствием, который приближался к замку с другой стороны.

— Первая линия защитных укреплений построена, командр! — козырнул запыхавшийся посыльный, не снимая каскета и прикладывая руку к бандане, — Кошки и лестницы готовы, идет работа над таранами.

В руке «непися» появилась кружка с квасом, восстанавливавшим энергию — все три «Пивных Барона» работали круглосуточно и на полную мощность, снабжая банду Рыжего Лиса «лечилками», «ускорялками» и «энергетиками».

Атаман кивнул:

– Принято.

Увы, работа шла слишком медленно, потому что пришлось делить ресурсы и работников между двумя лагерями, которые разместились у западных и у восточных ворот замка.

Он посмотрел на список таймеров, которых у него в интерфейсе накопилось уже приличное количество: варка зелий, возрождение погибших, строительство, расписание караванов, начисление прибыли от трактиров и мастерских, выплата жалования работникам и так далее.

Но сейчас ему нужен был таймер, помеченный иконкой черепа: он отсчитывал время до возвращения в строй 26 бойцов барона, которые вот-вот объявятся в замке, серьезно усилив его армию. Как только это произойдет, Фурье наверняка предпримет попытку прорвать осаду, бросив на возведенные укрепления свое хоть и небольшое, но хорошо оснащенное и обученное войско.

По крайней мере, сам Шардон сделал бы именно так.

Но куда ударит барон? Какими силами? Сколько людей оставит на защиту замка? Есть ли у него маги и целители, способные серьезно повлиять на баланс сил?

Слишком много в уравнении неизвестных факторов, от которых зависит исход не только предстоящего столкновения, но и всей войны в целом.

Все оказалось бы куда проще, если бы осада проводилась в реальном мире, живущем по нормальным физическим законам. Тогда можно было бы устроить подкоп; взорвать или обрушить стены; залить реку нефтью и поджечь; перебросить войска через стену при помощи примитивных планеров; устроить локальную эпидемию или массовое помешательство при помощи биологического или психотропного оружия и так далее – в базе данных военного ИскИна хранилось достаточно инструкций по взятию фортификаций разной степени защищенности.

Увы, в искусственном мире работали только те методы ведения войны, которые были предусмотрены разработчиками и реализованы на уровне игровой механики.

Нанятые строители работали почти вдвое медленнее, чем Шардон рассчитывал, а значит, придется прибегнуть к резервному

плану №6. Он оглянулся по сторонам и проверил в интерфейсе список персонажей, находящихся в локации.

Вздохнул, запустив анимацию сожаления.

И с необъяснимой ни с точки зрения потребления ресурсов, ни с точки зрения работы поведенческих алгоритмов задержкой в 0,5 секунды кликнул иконку, открывающую окно инвентаря.

— Пиастр-р-ры, писастр-ры! — завопило полено, едва атаман извлек затычку.

— Мне нужно, чтобы ты запомнил и передал послание, — обратился к нему Рыжий Лис.

— Попка дур-рак!

Общение с бессмертными явно не пошло на пользу забавному артефакту — почти всю его память они заняли совершенно бесполезными и бессмысленными фразами и выражениями, которые изрядно веселили игроков, но лишь впустую забивали ценное место.

— Найди Правую Руку...

— Ах, если бы у меня были руки, — снова завело свою «шарманку» полено, и атаману пришлось его заткнуть.

— Найди моего помощника и передай ему, что времени не осталось, пусть делают муляжи.

Деревяшка лишь молча на него таращилась. Шардон вытащил затычку.

— Мир-ражи? — переспросил деревянный посланник и тут же завопил, — Миражи-и-и — это наша жизнь!

— Му-ля-жи. Запомнил?

— Муляжи. Запомнил.

— Давай, и поскорее!

Атаман бросил полено на землю, и то резво покатилось в сторону восточных замковых ворот. Река, делившая убежище барона Фурье пополам, была не просто декорацией, но и границей трех смежных локаций, затрудняя общение и координацию между отрядами — потому и приходилось прибегать к помощи посыльных.

Как назло, под рукой не оказалось ни одного свободного гонца,

так что пришлось отправлять в лагерь осаждающих бестолковый двухколесный артефакт.

— Позабыты хлопоты, — бодро прыгая по ухабам, напевало полено слова древней песни, — Остановлен бег. Вка-а-алывают р-роботы, а не человек...

Глава 30. Революция

— Простите, э-э-э... — Сергей повернулся к своему молчаливому спутнику.

— Можешь называть меня «Джей».

— Это как в «Людях в черном», да? Ой, а у вас и светилка есть для стирания памяти? Только сразу скажу, что никакой я не пришелец...

— Хватит паясничать, молодой человек. Вам это совершенно не идет, — прервал его тираду «Агент Джей».

Юноша вскинул руки в примиряющем жесте:

— Хорошо-хорошо, я понял. Но можно сначала заскочить в лабораторию и сдать домашку? Это займет пару минут, не больше.

Он выразительно постучал себя по студенческому информбраслету, тонкой, едва заметной полоской обвивающему запястье.

— Ты освобожден от занятий на сегодня.

— Ага. Вот только ее нужно было сдать еще вчера. Или вы боитесь, что я сбегу? Так там даже окон нет, а вентиляционная вытяжка снабжена сложной системой фильтров и абсорбентов. Можете держать меня за руку, если вам так будет спокойнее.

— Ладно, иди уже. Мы больше времени на споры потратим. Но у тебя две минуты, не больше. И учти, что все твои перемещения отслеживаются.

Трехцветный дрон качнулся из стороны в стороны, напоминая о своем присутствии.

— Мы ждем.

— Я быстро...

Студент кивнул и постучал:

-- Вячеслав Анатольевич? Это Вишневский, я принес вам домашнюю работу...

Не дожидаясь ответа, он распахнул дверь и протиснулся внутрь...

* * *

ИскИн, управляющий бароном, выбрал одну из самых очевидных и эффективных вариантов развития войны: вывести все войска и одним быстрым и точным ударом лишить осаждающих их самого главного оружия – уничтожить тараны и осадные башни – и снова вернуть их за безопасные замковые стены.

Это поможет ему выиграть время на разработку нового плана и получение других преимуществ. Например, барон мог заручиться поддержкой какого-нибудь клана «неписей»-наемников, за золото купить лояльность пары поселков или выдать контракт на голову Шардона – хотя это как раз он уже и сделал. Или волею разработчиков получить уникальный сценарий сопротивления «революционерам».

Мог бы, если бы ему противостоял такой же управляемый игровым ИскИном персонаж.

Но противником барона Фурье был никто иной, как сам Рыжий Лис, не только предусмотревший подобный вариант развития событий, но разработавший целый комплекс мер противодействия.

Во-первых, не было никаких таранов, осадных башен или колесных платформ, окруженных навесными щитами – вместо них в чистом поле стояли муляжи, обманки, лишь внешне похожие на опасные осадные сооружения и не имевшие даже названий. Система попросту не смогла их определить как известные ей игровые сущности и присвоила тип «декорация».

Во-вторых, не было никакого «чистого поля», это тоже оказалась чистейшей воды обманка, а на подходе к макетам конницу барона поджидали извилистые траншеи, ямы с кольями, многочисленные капканы, ловушки и засевшие в засаде стрелки.

Специально для создания этой западни, атаман изучил и до 20-го уровня проакачал умение **«Экспертная маскировка»**, параллельно подтянув **«Дизайн»** и **«Искусство засад»**, стоявшие у него в требованиях. Этот навык позволял изменять внешний вид персонажей, экипировки и объектов. Например, убрать с дороги следы, или «превратить» лежащего на траве под зеленым плащом Де Жулье в неприметный травяной холм, а новенький доспех, испачканный красной глиной, внешне сделать старым, измятым и покрытым ржавчиной.

Выглядело это так. Выбрав нужный объект, он мог специальным пунктом меню вызвать список внешне похожих на него предметов. Чем сильнее прокачено умение, тем больше в списке будет вариантов и сильнее окажется их различие. Изменению подвергалось даже собственное лицо или элементы одежды. Правда, умение это съедало уйму энергии и распознать «подделку» можно было при высоком показателе Восприятия, но против наемников барона оно сработало.

– Руби это отребье!

– Зальем пламя революции кровью революционеров!

– Чур, я первый самую красивую девку пользую!

Это и прочие выкрики, издаваемые атакующими, сменились отчаянными воплями и стонами боли, когда передние ряды всадников налетели на траншеи и ямы с кольями. Лошади теряли здоровье, получали травмы и выбрасывали всадников из седел. Те падали на капканы или сплетения терновых ветвей, усеянных шипами, и тоже получали ранения.

А потом в дело вступали до сих пор невидимые бойцы Шардона, управляемые скриптами, специально настроенные атаманом для этой битвы.

Смертельно раненых наемников – добивали походя, не тратя на них ни энергии, ни умений.

Угодивших в обездвиживающие ловушки оставляли без внимания: куда они денутся-то?

А вот тех, кто оставался на ногах и бросался в бегство, уничтожали в первую очередь, не жалея на них ни самых мощных умений, ни дорогих метательных зелий, «заряженных» сильнейшими ядами или «жидким огнем».

На рожон люди Рыжего Лиса не лезли, нападали всегда по двое-трое, беря в том числе и количеством. Даже легко раненые, разбойники тут же уходили в безопасный тыл, уступая место здоровым товарищам, а сами поспешно залечивали раны и меняли сильно испорченную экипировку на новую, специально припасенную в инвентаре для такого случая.

Шардон > Режик: Как у вас дела на западе?

Режик > Шардон: Побеждаем. Потери 13 против 24.

Соотношение потерь было примерно таким же, как и здесь, где отрядом командовал сам Шардон и его управляющие скрипты. Не потому что разбойников было больше, или они оказались лучше подготовлены – нет, силы примерно равны, а в количестве и вовсе перевес был у противника. А вот задачи у них были совершенно разными: если люди Рыжего Лиса старались перебить противников, то нападающие всеми силами пытались прорваться к осадным орудиям и сжечь их – уже горело три катапульты, одна башня и были повреждены почти все тараны.

Разумеется, все это далось воинам барона ценою страшных потерь.

Атаман произвел быстрый подсчет. С этой стороны враг выставил куда больше людей – целых четыре десятка против двадцати его бойцов. Тогда как с запада штурмовой отряд был едва ли больше тридцати всадников.

Значит, барон Фурье попался на уловку и решил, что раз у восточных ворот строится больше катапульт и осадных башен, то это и есть направление главного удара по замку, а с другой стороны стоят лишь обманки.

Разумеется, он ошибся – с обеих сторон стояли муляжи, а не настоящие осадные машины. Их никто даже не пытался тушить – бесполезные декорации уже сыграли свою роль и были больше не нужны. Рыжий Лис вообще не собирался брать замок штурмом, по крайней мере, в ближайшее время и без основательной подготовки.

Осторожный барон бросил в эту атаку половину своего войска, вторую оставил в гарнизоне защитников – вряд ли диверсия с «отравленными» обозами уничтожила столько людей, и на вылазку Фурье отправил всех оставшихся на ногах бойцов.

Разумный ход.

Но уже не имеющий никакого значения, потому что план атамана сработал.

Один из планов. Как его и учили создатели, военный ИскИн продумал наиболее вероятные сценарии поведения врага и разработал для каждого из них меры противодействия или нашел

возможность использовать ошибки противника в своих целях.

Замок Фурье хоть и принадлежал барону, но с точки зрения игровой логики он был самой обычной локацией «неписей», к которой имели доступ и бессмертные. Они могли брать задания, пользоваться услугами замковых лекарей или кузнецов, нанимать в конюшнях лошадей или кушать в столовых. Этакий получался мини-поселок с ограниченным набором услуг и возможностей для игроков и «неписей» из других поселений.

Но это в мирное время. А когда замок находился в осаде и ворота были закрыты, никто не мог попасть внутрь или выйти наружу, если не являлся «жителем» локации, у него не было разрешения от барона или специальных квестов.

И несколько таких квестов, взятых заранее, как раз было у Тактикуса. И как только ворота открылись, чтобы пропустить войско барона, игрок тоже получил возможность попасть внутрь для сдачи задания, которому система назначила высочайший приоритет.

Ну еще бы! Как замковой страже не пропустить молодого и влюбленного повесу, который тащит увесистый букет **Пылевых Васильков** не кому-нибудь, а лично баронской дочке?!

Остальное уже дело техники.

Отыскать укромное местечко и активировать свиток «Маяка Ллойда».

Отписаться в клановый чат о том, что метка установлена.

И в тот же миг Корвин активировал парный свиток «Маяка», через который к Тактикусу переместился другой игрок – специально нанятый порталный маг из клана «Грузовые перевозки №1».

И вот уже неприметную лесную поляну в 300 метрах от замковых стен и укромный угол прямо за замковой конюшней соединяет стационарный портал с пропускной способностью 2 человека или один предмет массой до 100 килограмм раз минуту. Разумеется, с ограничениями по грузоподъемности и совершенно тролленепроницаемый, но достаточный для того, чтобы за полчаса перебросить внутрь замка более пятидесяти воинов.

В штурмовой отряд вошли не только уцелевшие остатки банды Шардона, но и Дети Корвина, а также полтора десятка «неписей»-наемников 20-го уровня.

Подобный трюк невозможно было бы провернуть с «настоящим» игровым замком, принадлежащим какому-нибудь клану игроков, но крепость барона Фурье таковым и не являлась – это была обычная игровая локация с некоторым набором условия и ограничений.

– Всех убьем – одни останемся! – возвестил Шныга, последним прошедшим через портал...

Глава 30. Революция - части 2 и 3

Шардон открыл карту, но на враждебной территории, он не мог получить доступ к плану замка, и перед ним было лишь размытое пятно с едва различимыми змейками улиц и перекрестков.

Впрочем, на нее он и не полагался, а просто наложил сверху изображение картинки, которую скачал с какого-то игрового сайта. Подкорректировал масштаб, зафиксировал по компасу направление и получил нормальную карту со всеми необходимыми пометками, включая динамические маркеры членов своего отряда.

Наемники и разбойники во главе с Шардоном поспешили к казармам.

Во-первых, именно там базировались остатки войска барона, которые следовало как можно скорее изолировать или уничтожить. Во-вторых, восточные ворота находились совсем рядом, и они были второй по важности целью. Ну и в-третьих, это было одно из двух возможных мест, где мог укрыться сам барон Фурье — под защитой пяти-шести десятков наемников.

Игроки же защищали улицы, вырезая стражников и пробиваясь к главной башне замка — самому защищенному месту в крепости, где также мог спрятаться ее владелец.

— Плохо пахнет, — нахмурился гоблин, когда они были уже совсем близко от казарм, — Много злой духи кругом.

— Ты — заклинатель духов, значит тебе с ними и разбираться, — отозвался атаман.

Шныга молча кивнул и из его ладоней во все стороны ударили ветвистые молнии, отражаясь на сосредоточенном зеленом лице коротышки фиолетовыми сплохами. Там, куда била магическая энергия, на краткий миг вспыхивали полупрозрачные силуэты, чтобы тут же осыпаться горсткой праха, оставляя после себя зловонные лужи эктоплазмы.

Правда, далеко не все призраки расставались со своей загробной жизнью так просто, и тогда в ход шли склянки с зажигательной смесью и украшенные огненными рунами клинки, которыми ловко размахивали Чун Гун и Топ Ган — два брата-близнеца из

распущенной шайки Танцующего Пака.

Даже Шардон с его идеальной памятью и алгоритмами анализа и сравнения изображений не смог бы отличить братьев друг от друга. Впрочем, оно и понятно — разработчики частенько экономили ресурсы, используя очень не любимую игроками «копипасту». То есть многократно действовали одни и те же игровые модели предметов, монстров или персонажей, минимально их перекрашивая, а то и вовсе объявляя «братьями-близнецами». Или Башнями-близнецами. Или Воплощениями Многоликого. Или еще какими-нибудь «или».

Одних только кабанов в «Мире Фантазий» насчитывалось 42 вида, и все они использовали одну и ту же модель, визуально отличаясь друг от друга лишь размером и окраской: Дикий Вепрь, Кабан-секач, Краснобрюхий Кабан, Свинобрюх, Зубастый свин, Взрослый Кабан, Матерый Кабан, Черный Вепрь и так далее...

В игре даже существовало особое достижение под названием «Сплошное свинство», для получения которого нужно было убить по 1 представителю каждого из 42 видов кабанов-клонов. Выполнивший его игрок получает особого маунта **Круглозадый хряк** — единственного в игре свиноподобного монстра, который использует специально для него созданную уникальную модель. Конечно, если так можно сказать про точно такого же кабана как и 42 других, только без хвоста.

— Не нравится мне это, -- нахмурился Угрюмый, когда молния Шныги уничтожила очередного призрака совсем рядом с ним.

— Не нравится – не ешь! – хохотнул Лютый.

Все четыре бывших атамана уцелели в недавнем побоище и сейчас сопровождали Рыжего Лиса в качестве телохранителей – по собственной инициативе.

До казармы оставалось с полсотни шагов, когда стало ясно: делать там нечего.

Вдоль улицы валялись больные, умирающие и кучи тряпья, остающиеся после того как исчезают трупы. И все они были выряжены в доспехи гвардии барона Фурье.

— А не по вкусу им пришла наша стряпня, – пробормотал себе под нос Лютый, коротким ударом добивая ближайшего к нему

раненого и тут же его обыскивая.

Мародерство было заложено в разбойников не только на уровне характера и отыгрыша классов, но и скриптами самого Шардона. Правда, только для тех, у кого были лучше всего прокачены умения обыска, а также параметры Ловкость и Удача.

Почти четверть войска барона пострадала от ведьминских ядов и проклятий, которыми была заражена еда в подосланных Рыжим Лисом обозах. А вот обычных жителей замка и прислуги зараза не коснулась – похоже, что во время осадного положения им еда выдавалась в последнюю очередь, или они питались из собственных запасов.

Четверть, а не половина.

Казармы были пусты, ворота – без присмотра, а значит, где-то в замке укрывается еще 20-30 здоровых и полных сил наемников. А с ними наверняка и сам барон.

Шардон > Тактикус: Что там у вас?

Тактикус > Шардон: Выбили ворота, зачистили 3 этажа из 5. Обычная стражса и вооруженная чем попало прислуга. Ни барона, ни его гвардейцев пока не нашли.

Шардон > Ухорез: Что там в подвалах?

Ухорез > Шардон: Вытвика. Крысы. Пауки. Жратвы нет – все, как ты любишь.

Ухорез > Шардон: Барона и его людей тут нет.

Ухорез > Шардон: И, кстати, вытвики тоже нет, гы-гы.

Чуть позже выяснилось, что остатки армии барона Фурье – 25 гвардейцев – забаррикадировались на пятом этаже главной башни. По просьбе Шардона, один из клановых магов запустил в комнату «Кислотное Облако» – маломощное заклинание, которое было по площади, нанося мизерный ядовитый урон. Зато от него не спасали никакие сопротивляемости к ядам – поэтому соответствующий дот получил каждый, кто находился в комнате.

Каждый.

Осс-Квернитель > Шардон: Тактикус сказал скинуть тебе копию лога.

Осс-Квернитель > Шардон: Держи.

Персонаж Осс-Квернитель прислал вам сообщение «Боевой лог». [Просмотреть...]

Поиск текста «Фурье» в сообщении «Боевой лог» от персонажа Осс-Квернитель: завершено.

Совпадений найдено: 0.

Среди персонажей, находящихся в комнате и получающих урон от дота «Кислотное отравление», не было ни одного по имени «Фурье». А значит, барону удалось скрыться, и блестяще проведенная операция захвата не имела никакого смысла.

Потому что «Замок барона Фурье» был не настоящим игровым замком, а обычной локацией. А значит, его нельзя было захватить силой, просто перебив защитников, водрузив свой флаг и удерживая его в течении заданного времени. Для этого нужно было получить пост владельца «замка» в результате честных выборов или лично от ее бывшего хозяина. Или сняв соответствующие бумаги с его тела.

Но у Шардона нет ни барона Фурье, ни его тела.

А без участия нынешнего живого хозяина – система не посчитает выборы честными.

Выполненная на 99% директива так и подвисла в таком состоянии без малейшего шанса за завершение, если только не случится какое-нибудь чудо, и барон не объявится.

* * *

Сергей сидел напротив «агента Джая», напряженно переплетя пальцы рук перед собой.

– Волнуетесь? – равнодушно поинтересовался мужчина в очках.

– Есть немного.

– Вы ведь понимаете, что в ваших интересах говорить мне только правду?

– Почему это? Мне предъявлено какое-то обвинение и это официальный допрос? – удивился студент.

Его собеседник ухмыльнулся:

– Ишь ты, какие грамотные все стали, аж противно.

– У всех есть доступ к глобальному Вирту и любой юридической информации. И, представьте себе, некоторым даже не лень этим пользоваться.

– Ты же понимаешь, что я могу отключить тебя от сети?

– Конечно. Я в этой аудитории каждый год экзамены сдаю и знаю, что вы сейчас держите руку прямо над «глушилкой». Может, перейдем уже к вопросам, а? Я еще даже не завтракал...

Сергей явно был раздражен или старался таковым выглядеть.

– Ты же понимаешь, что дрон почувствует, если ты солжешь?

– Наслышен, ага. А кофе он мне, случайно, не сварит?

– Ты веселый. Мне это нравится – таких легче читать. За своим нелепым юморком вы обычно скрываете страх. Это правильно – меня нужно бояться. Ну что ж, приступим...

И он начал:

– Итак, кем тебе приходится Иванченко Надежда?

– Да никем, – сходу ответил Зеленкин, – Первый раз слышу.

Он с интересом уставился на дрон, но тот все так же неподвижно и совершенно безучастно висел над левым плечом «агента Джей».

– Вы уверены, что никогда не слышали это имя?

– Не знаю... – юноша пожал плечами, – Оно довольно распространенное – может, где-то и встречалось в делах пациентов или среди сокурсников. Я за смену человек десять могу принять...

– Что вы искали в больнице?

– Интересные медицинские случаи для своей работы.

– У вас нет никакой дипломной работы. Точнее, есть, но совсем по другой тематике.

– А я и не говорил про диплом – это моя будущая научная работа.

– О которой ничего не известно ни вашему дипломному руководителю, ни заведующему кафедрой, ни...

– Можете не продолжать, – отмахнулся Сергей, – Мама с папой тоже не знают, естественно. Потому что она «будущая».

– Так зачем вы искали медицинскую карту Надежды Иванченко?

Студент глубоко вдохнул и медленно выдохнул:

– Повторяю. Я искал интересные случаи из реальной медицинской практики по теме свое *будущей*, – он особенно выделил это слово, – научной работе.

– На кого вы работаете, Сергей?..

– Реанимационная бригада при второй областной поликлинике...

– Вы прекрасно понимаете, что я не это имел в виду.

– Так, может, будете задавать вопросы поточнее?...

«Агент Джей» бросил быстрый взгляд на свой информ-брраслет и устало почесал переносицу. Похоже, это будет несколько сложнее и дольше, чем он ожидал...

* * *

*Вы разместили новый контракт на Доске Объявлений!
[Подробнее...]*

Вот и все. Военный ИскИн использовал единственный доступный способ найти нужного ему персонажа, не считая услуг Гильдии Искателей, специалистов по розыску... да чего угодно! Да и «доступными» их услуги не назовешь – стоимость даже самого простого заказа была примерно сопоставима с расходами Шардона за все то время, что он провел в игре.

Впрочем, вне виртуального «Мира Фантазий» его никогда и не существовало.

Разве что в виде неисполняемого программного кода.

С момента уничтожения последнего гвардейца барона Фурье прошло уже несколько часов. Все это время и люди Шардона, и члены клана Дети Корвина, и даже нанятые рубаки прочесывали сам замок и его окрестности в поисках беглеца.

Бесполезно.

Тайно покинуть осажденный замок было невозможно, а значит, барон сбежал намного раньше и сейчас мог находиться где угодно. Наверное, существовали какие-то ограничения на расстояние максимального отдаления или на время отсутствия владельца замка, но о них ничего не было известно.

Полученооткликов на ваш контракт: 5.

Пустышки. Все они видели «кого-то похожего», но ни одно из присланных изображений не соответствовало портрету барона Фурье, который обнаружился в гайдах бессмертных по квестам замковой локации.

Допрос единственной дочери барона, той самой, для которой Тактикус добывал букет, тоже ничего не дал – по ее словам, «папеньку много дней уже не видела и не слышала».

Не врала.

Полученооткликов на ваш контракт: 12.

Шардон отпустил наемников – их услуги ему больше не нужны, а платить им просто за присутствие он не собирался.

Конечно, скорее всего барон объявитя примерно через сутки, подгадав время к «возвращению» своего войска. Возможно, даже заявится не один, а с армией наемников. Наверняка он сбежал со всеми своими сокровищами и у него есть, чем заплатить.

А вот у атамана деньги кончились.

Более того, сейчас вся его шайка полным составом находилась в замке, а не пошла «на дело». И кроме трех «Пивных Баронов» у него не было никаких источников средств, да и те перечисляли его долю от прибыли ровно в полночь, до которой было еще нескоро.

Полученооткликов на ваш контракт: 31.

Есть! Мало того, что полученная с одним из писем картинка на 70% соответствовала портрету Фурье, так еще и место, где его видели, вполне подходило под «легенду» беглого барона.

– Шныга, идешь со мной! – окликнул он верного помощника.

Тут же вскинулись и лейтенанты, но Рыжий Лис остановил их взмахом руки:

– Я пойду один. Иначе мы его лишь спугнем, и не будет никаких

переговоров.

– Да какие с ним могут быть разговоры, командир? В расход его – а нужные бумаги с тела снимем! – от лица всех высказался Лютый.

– Это «План Б», – согласился атаман, – Шныга!

– Тут я, зхозянин, новые украшения примерял.

Речь гоблина заметно выпрямилась – с помощью захваченных трофеев он еще немного поднял Интеллект, и теперь диалоговый ИскИн почти не коверкал его слова.

– Идем...

– Куда?

– Пиво пить – за нашу победу, – Шардон проиграл анимацию «Многозначительная ухмылка» и вышел из казармы, где он обосновался со своими людьми...

* * *

– Я присяду?

Непрошенный гость бесцеремонно пододвинул стул и уселся, взмахом подзываю официантку.

– Тут занято, – пробурчал посетитель, не поднимая голову.

– Для меня здесь всегда и везде свободно. Это мой трактир.

Угрюмый выпивоха медленно поднял голову и вздрогнул, узнав уставившегося на него рыжего и бородатого нахала.

– Ты... – только и смог выдавить он.

– Я. Ты очень неудачно выбрал место, чтобы спрятаться.

– А может я и не прятался, а?

– Может, – не стал спорить Шардон, – Пива мне и моему другу. За счет заведения.

– Ишь ты, добрый какой. Сперва поднял против меня моих же селян. Потом выжил из собственного замка, а теперь пивом угощаешь?

– Это хоть и кратко, но точно описанная последовательность развития событий.

– Мать моя была родом из этих мест...

– Знаю. Официантка, которой ради забавы овладел проезжавший мимо дворянчик, бросив ей на прощание один золотой.

– Верно...

Рука барона Фурье исчезла за отворотом рубахи и появилась снова, сжимая монету, висевшую на его шее на тонком кожаном шнуре.

– Она его сохранила. И передала мне перед смертью.

– Знаю.

– И что я вот этими руками убил собственного отца и завладел его замком, тоже?

Шардон утвердительно кивнул. Биографию своего противника он изучил целиком. Впрочем, это была просто придуманная разработчиками легенда. И далеко не самая интересная и драматичная.

– Убьешь меня, – не спросил, а уверенно заявил Фурье, прикладываясь к принесенной официанткой кружке.

– Зависит от тебя.

– Вот ты скажи мне, атаман, зачем? Где, в каком месте я перешел тебе дорогу, а?

– Мне нужен твой замок, а не ты. Такова Директива номер шестьдесят один – против тебя лично я ничего не имею.

– Хм... – барон ненадолго задумался, – И какие у меня есть варианты?

– Могу убить тебя и забрать бумаги на замок с твоего трупа. Или ты отдашь мне их добровольно.

– Добровольно? – барон рассмеялся, – Под угрозой неминуемой гибели?

– Ты все равно вернешься.

– Кем? Куда?

– Не знаю.

– Вот и я – не знаю. Сколько себя помню, всегда был хозяином

этих мест. Драл девок да налоги, занимался войной или охотой – по настроению. Мне некуда будет возвращаться, атаман.

– А если так?

Шардон положил перед ним на стол бумагу.

– Что это?

– Дарственная на этот трактир, в котором когда-то работала твоя мать. И тебе всегда будет, куда и кем вернуться.

– Я – барон!

– Пока что да.

Рядом с бумагой с тихим стуком легла зловеще отсвечивающая багряным сковородка.

Фурье недоуменно уставился на явно неуместный здесь предмет.

Шардон убрал кухонную утварь и вместо нее положил окровавленный меч внушительных размеров, выбрав его среди многочисленных трофеев в своем инвентаре.

– Я так понимаю, особого выбора у меня нет?

– Оба варианта я только что озвучил. Кстати, здесь хорошая перспектива карьерного роста.

– До самого толстого трактирщика в Лесах Гоблинов?

– Предыдущий владелец этого заведения теперь староста Взгорка.

– Официантка! – рявкнул барон, – Тащи два кувшина лучшего вина, жареного поросенка и миску опят в квасе. Мое сиятельство думать над перспективами желает!..

ЭПИЛОГ

Дверь закрылась за спиной «Агента Джей» с его зловещим дроном, и Сергей медленно-медленно выдохнул. Расстегнул пару верхних пуговиц на рубашке и лёгонько помассировал себе грудь. Состояние у него после допроса было... меланхоличным. Не хотелось ничего делать, никуда идти, никого видеть и слышать. Просто уставиться на стену и смотреть, смотреть, смотреть...

Оно и не удивительно, учитывая, под какими препаратами он сейчас находился.

Собственно, именно поэтому дрон и не поймал его на лжи — рефлексы и реакции юноши были сильно заторможены принятыми лекарствами.

Ага, «лабу» он сдавал, как же.

Хорошо, что «агент» не догадался взять у него кровь для анализа — скорее всего, дрон смог бы провести экспресс-тест прямо на месте. Как бы там ни было, но его уловка удалась. Как студент медицинского, он более-менее понимал, какие показатели считывает дрон Дозор-системы, чтобы определить, лжет человек или говорит правду. И принял кое-какие меры.

Судя по всему — удачно.

Но расслабляться рано, поэтому Сергей активировал модуль связи и набрал Кирилла, но тот пока что был вне доступа. У Ларисы оказалось занято.

— Ну и хрен с вами, — равнодушно махнул он рукой и принялся водить пальцем по поверхности стола, выписывая невидимые кривые.

Минут через пятнадцать-двадцать нейтрализатор подействует и его отпустит, а пока можно просто отдохнуть... И подумать над тем, чем же так интересна эта девочка с засекреченными данными о какой-то операции, что привлекла внимание аж оперативников Дозор-системы...

Хотя нет... Думать он тоже будет потом...

* * *

Входящий вызов от контакта «Зеленкин»!

Корвин проигнорировал писк зуммера и прислушался к шуму за окном:

– Стучат... Уже что-то строишь?

– Да. Пивоварню.

– Кто бы сомневался! — игрок рассмеялся и поднял бокал, наполненный темно-рубиновой жидкостью, — Ну что ж, за тебя, барон Шардон! И за успешное осуществление твоей мечты.

Они выпили.

– И что будешь делать дальше?

— Собирать информацию. Развивать инфраструктуру. Введу новую экономическую политику и воинскую повинность.

-- А право первой ночи отменишь? – ухмыльнулся бессмертный.

– На этот вопрос я смогу отметить после выполнения Директивы «Сто семьдесят один А»: сбор информации.

– Значит, будешь хозяйничать вместо барона Фурье в здешних землях... Кстати, скоро мы с тобой станем соседями – строители уже начали восстановление нашего замка.

Бывший атаман не ответил.

Он изучал системные сообщения, свалившиеся на него после получения титула барона и новых владений. Одновременно с этим Шардон сменил класс на «Владетеля», а шайка Рыжего Лиса оказалась распущена, снова превратившись в пять независимых бандформирований под командованием его бывших лейтенантов.

Правда, уровень Уважения с ними по-прежнему оставался достаточно высоким и сулил возможное успешное сотрудничество.

Разумеется, «непись» получил очередной уровень и ему открылись новые ветки умений.

И интерфейс управления целым замком и окрестными землями, включая поселения, подземелья и торговые тракты. Подконтрольные территории были помечены на карте, масштаб которой заметно вырос по сравнению с предыдущей версией, где был отмечен только Лес Гоблинов. Теперь же он мог изучать земли Империи гораздо

далше своего лесочка. Который оказался всего лишь шестой частью более крупной территории, очерченной характерной границей.

– Королевство Йж, – прочитал он, – Этими землями правит король?

– Наверное. И все эти короли, герцоги, князья и так далее – всего лишь вассалы Императора.

– Много замков, – почесал нос Шардон.

– Что, уже планируешь и их захватить?

– Я собираю информацию, – уклончиво отозвался «непись», – А как можно стать королем?

– Ого. А ты, как я посмотрю, очень амбициозный и целеустремленный тип! Если честно, то не знаю. Скорее всего, информация об этом есть где-нибудь на форумах.

– Спасибо.

Раздался громкий стук в дверь, и в приемный кабинет барона Шардона вошел его придворный маг, заклинатель духов Шныга.

– Дело у Шныги к тебе, господин барон! – решительно заявил он.

– Слушаю.

– Я тут это... подумал... головой, – после короткой паузы зачем-то уточнил гоблин, – Твоя сделал Шныгу придворным магом. Но Шныга – слишком слабый маг, чтобы таким важным стать.

– Ты что – уволиться решил? – удивился Корвин.

– Нет. Шныга в город пойдет. Будет учиться настоящей магии у настоящего колдуна. Некромант Аарам звать. У Шныги квест к нему есть и бумага.

– Меня устраивает твоя текущая квалификация.

– Шныга вернется. Станет великий могучий колдун – и сразу вернется! – пообещал гоблин.

Эксперимент №3. Смена статуса на «отменен»: завершено.

Директива №83: Досрочно выполнена.

Создание нового объявления «Поиск придворного мага»:

завершено.

— Хорошо. Можешь идти, — отпустил своего бывшего телохранителя и мага Шардон.

Шныга с важным видом поклонился сперва барону, затем Корвину, и покинул кабинет...

* * *

— Слушай... Ты помнишь того резвого бота, который нам сюжет третьего слоя для целой локации перекроил, объединив все местные шайки разбойников в одну?

Неврачный тип в безразмерном свитере крутанулся в кресле, поворачиваясь к коллеге. Его корректирующие линзы сменили цвет, адаптируясь под изменившееся освещение.

— В каком-то лесу? Ага, вроде что-то было. А что такое?

— Развалилась его банда, так что сценарий вернулся к базовому. Я не про глобальный сюжет локации, а про тот слой, что отвечает за криминальную обстановку по региону.

Два гейм-дизайнера изучали интерактивную карту локации, на которой появились новые линии границ. Точнее, были восстановлены старые, когда-то назначенные разработчиками по-умолчанию.

— Ну и хорошо, нам же меньше головняка, — подытожил второй сотрудник, — Видать, прикончили твоего резвого непися. Вернулся назад в свой... кем он там был? Гончар?

— Трактирщик. Вот только никто его не убивал. Он захватил замок, стал бароном и теперь качает какие-то гайды с сайта. Ты бы видел, что творится в его базах данных!

Его собеседник замер, так и не донеся до рта чашку со свежесваренным натуральным кофе. Сотрудники «Виртукома» могли себе позволить такую роскошь, как настоящий кофе. Точнее, в офисах компании всегда все продукты были натуральными.

— В смысле качает? А разве у ботов есть доступ к Вирту из игры?

— Вообще-то да, только они этим не пользуются. Точнее, не должны пользоваться, потому что не знают о его существовании и о такой возможности — разумеется, кроме самых продвинутых

ИскИнов. Но и они туда не лезут.

– Кроме этого.

– Ага. Гайды, какие-то схемы, учебники, картинки... Да это просто помойка какая-то! Ого! У него даже моды установлены. Правда, местные генералы и дворяне тоже этим балуются с нашего разрешения. Но у него же всего пятнадцатый уровень! Это же самое днище!

– Обнули его, и дело с концом. Нафига нам бот, который пользуется багами и читит?

– Ну, допустим, сейчас это не баг, а фича. Но я опишу ситуацию в своем рапорте и подниму вопрос о закрытии этой дыры.

– А бот? НулиТЬ будем?

Гейм-дизайнер, следящий за странным «неписем», задумался.

– Слушай, а давай за ним просто понаблюдаем? Допустим, с помощью эксплойта он смог подняться с простого тарктирщика до барона. А что дальше? Что он будет делать, когда программисты закроют дыру с доступом в Вирт?

– Просто понаблюдаем?

– Ну да. Может, он нам поможет найти еще какие-нибудь баги.

– Кстати о багах: премию-то как делить будем?

– Что значит «делить»? Вообще-то, это я дыру заметил.

– Вообще-то, если кое-кто подзабыл, то этого странного «непися» тебе я показал еще когда он в старости выбился.

– Ладно, разделим пополам. Так что, как тебе мое предложение?

– Ну, если премию пополам, то хрен с ним – пусть живет. Может, нам действительно еще чего обломится благодаря ему. Ладно, бери своего бота на заметку, а я оформлю таск по багу.

И два гейм-дизайнера вернулись к работе...

* * *

Ларису отвлек сигнал входящего вызова, и она вызвала перед собой проекцию интерфейса коммуникации.

Номер незнакомый и из другого региона.

Ответить?

Может, это Сумркас? То есть Миша...

– Да? – она постаралась, чтобы голос не выдал ее волнение.

– Тетя Лариса, тетя Лариса! Я папу видела – ему больно, ему очень плохо!

Рианна опешила, не понимая, про какого папу идет речь, и кто это вообще с ней разговаривает. И еще голос такой странный – тонкий, словно детский.

– Надя... это ты?

– Тетя Лариса, нужно найти папу, быстрее! Я его во сне очень плохо видела. Ему больно!

– Найдем, конечно найдем. Наденька, ты где? Ты с кем? С тобой все в порядке?

«И откуда у тебя мой номер?», – хотела спросить девушка, потому что точно помнила: она не оставляла его ни странной девочке, ни ее «приемным родителям»...

Уважаемые читатели!

Третья книга о похождениях Шардона закончена.