

Я играл во много ММОРПГ и VRММОРПГ. Много видел. И всегда, во всех играх, действовало одно правило. Кто зарабатывает больше всего игровой валюты? Топовый крафтер, красноглазый фермер-задрот или, может, глава клана, обкладывающий всех налогами? Нет, друзья мои, больше всех всегда зарабатывает барыга. Торговец. Если он, конечно, профессионал.

Я был профессионалом.

Для того, что бы успешно продавать и покупать, нужно было понять, откуда в Сфере берутся предметы. Источника было, по сути три: лут, крафт и награда за квесты. (то есть, в принципе, тот же лут)

Сначала я начал изучать вопрос с лутом. Дело обстояло так — с мобов падало то, что было в мобе. То есть — с крысы крысиное мясо, шкура и хвостик, с гуманоидного НПС-врага часть того, что было на нем надето. Никаких сапог или золота с волка или медведя упасть не могло в принципе, но они могли остаться на месте гибели лесного разбойника, например.

В таких играх налутанный экип зачастую теснит на рынке крафтовый — и торговать выгоднее усилителями брони или расходниками, типа стрел, зелий и бинтов. Однако в Сфере такого не происходило — хороший крафтовый доспех или меч, как правило, был лучше того, который выпадал с моба. Исключением были редкие и эпические предметы, выдаваемые в награду за задания или репутацию, но они большей частью были персональными предметами.

Налутанное же с простых НПС обычно разбиралось на составные части и использовалось в производстве. Играло большую роль и то, что доспехи быстро ломались и изнашивались, терялись в ПвП. Так что рынок на 90% был заполнен крафтовыми изделиями местных мастеров.

А вот с крафтом было интереснее. Почти все предметы, используемые в Сфере, были построены игроками. С мобов падали ресурсы и ингредиенты, чертежи и рецепты продавали НПС. Крафт был сложным и многоступенчатым.

Пример. Для создания, скажем, обыкновенной стрелы требовалось пять частей: наконечник, древко, оперение, нитки и клей.

Наконечник ковал кузнец. Древко строгал столяр. Оперение падало как лут с мобов-птиц. Нитки производил портной. Клей варил повар. Четыре мастера должны были сделать «запчасти» для производства простой стрелы. Это стрелы, а если, скажем, надо сделать телегу?

И такие цепочки были везде, с множеством ресурсов, ингредиентами от других профессий. Кроме того, качество и характеристики производимого предмета зависели от качества материала «запчастей». То есть, наконечник можно было выковать серебряный, а можно стальной, древко сделать ясеневого, а можно из темного дерева.

Также у прокаченного мастера с очень редким шансом мог получиться «шедевр» — предмет, который имел великолепные характеристики.

Была еще одна интересная вещь — система контрактов. Она гибко настраивалась и имела много шаблонов. Один игрок мог заключить контракт с другим игроком на поставку товара, перевозку, выполнение задания и множество, множество других вещей. Условия, сроки и награду можно было варьировать. В случае невыполнения оговоренный в контракте штраф автоматически списывался со счета игрока.

Контракты можно было заключать и с НПС. Многие НПС-крафтеры, торгующие в собственных лавочках, выдавали повторяющиеся квесты-контракты на поставку необходимых для своего ремесла компонентов. На этом жили многие игроки.

К счастью, по Сфере было много фан-сайтов, куда выводилась и анализировалась ситуация с огромного рынка игры. Калькуляторы крафта, графики продаж, колонки цифр и диаграммы десятками вкладок пестрели передо мной. Я искал позицию, с хорошим и постоянным спросом, с объемом продаж и количеством на рынке, который я мог потянуть.

Несколько вещей я осознал почти сразу. Первое — я живу в захолустье. Эйр-гребаная провинция, объем его рынка во много раз меньше объема основного торгового центра Дорсы — тех самых Златых Фейр. В свою очередь, и сам объем продаж Дорсы был не самым значительным в Сфере.

Существовало особое измерение — Живилианский Базар — где уровень продаж вообще зашкаливал. Рынок был в десятки раз больше самых крупных региональных рынков миров. Вот где сидят все основные барыги этой игры! Попасть туда мне не представлялось возможным пока, но заметочку себе я сделал. Сейчас же план был прост — попробовать заработать на спекуляции в Фейрах.

Еще одна вещь — это колебания продаж от времени. В принципе, они были обычными — с вечера пятницы до поздней ночи воскресенья торговля идет живей в несколько раз, чем в остальные дни. Проводить мою спецоперацию нужно было именно в это время.

Дьявол, как всегда, кроется в деталях. Для успеха моего плана требовалось досконально понять рынок и его нюансы.

Следующий день прошел в детальном изучении аукциона. Я выставял лоты с продажей и покупкой налутанного мною на квестах, изучая рынок игры. Валькирия рассказала мне, что продать что — либо по цене лотов продажи очень сложно, в основном все скидывают товар по лотам покупки. Почему? Да потому что нужно стоять очень долго, чтобы что-то продать — конкуренты-торговцы (или нанятые ими аукционные представители) постоянно перебивали цену.

Народу торговало очень много, выставленные лоты перебивались практически мгновенно. Менять цену можно было только раз в пять минут, но стоило ее изменить, кто-то почти сразу же опускал снова, на одну медную монетку. В конце концов, я разделил свой товар на несколько мелких лотов и начал использовать классическую торговую вилку:

Суть простая — я выставяю лот на 50 серебра, через пару секунд его перебивает конкурент и ставит 40.99. Я тут же вкидываю на рынок новый лот с 40.98- и уже барыга — противник пять минут курит, а мой товар продается. Проблема была в том, что активно перебивали цену минимум трое, и таких «вилкок» приходилось держать наготове десятков.

Тем не менее, потихоньку мой товар стал уходить. Некоторые торговцы сбивали цену практически до уровня цен покупки — с такими не было смысла бодаться, я придерживал товар, ожидая, пока их партию скупят. Суммы были небольшие, важнее был опыт и понимание механики.

Проведя часа четыре в этой торговой войне, я пришел к неутешительному выводу. Аукцион Сферы — спекулятивный рынок, где царствуют перекупщики и аукционные боты (представители). На моих глазах партии товара скупались за бесценок по лотам покупки, выставялись в два раза дороже на продажу, конкуренты выдавливались демпингом или

выкупом их позиций, которые минуту спустя возвращались на рынок по завышенной цене.

В кошельке звенело пятнадцать золотых, когда я уходил с аукциона — это было минимум вдвое больше, чем рассчитывали выручить мои приятели за наш лут. С другой стороны, четыре часа — это много... За это время проще просто нафармить больше денег.

* * *

Вечером меня ожидало свидание с Вельди.

Воспользовавшись советом Алекса, я зашел в одну из лавок портных и приобрел несколько вещей гражданского гардероба. По здешней моде, теперь я щеголял в темно-синем камзоле с белыми рукавами и высоких сапогах с отворотами. Голову украшал черный бархатный берет с затейливой золоченой пряжкой и соколиным пером. Д'Артаньян один словом! Или Кот в сапогах, обзывайте, как хотите. Здесь все так ходили, и это не выглядело комично. Вещи прибавляли единичку харизмы каждая, а в целом повышали привлекательность у НПС.

Подумав, я надел сверху перевязь из кожи крылана с мечом и малой сумкой — ни одного мужчины без оружия я в Эйре еще не видел.

Мы должны были встретиться у фонтана на одной из небольших площадей Эйра — неподалеку от магазинчика, где работала Вельди. Я пришел немного пораньше — по старой привычке привык иметь запас времени, присел на бортик фонтана.

В Эйре вечерело. Не спеша прогуливались НПС, проезжали игроки. Я уже научился отличать их — игроки почти всегда двигались быстро, целеустремленно, большей частью на маунтах и в боевом снаряжении. НПС — персонажи же никуда не спешили, они жили своей жизнью. В конце концов, зачем им торопиться, это же их мир. С другой стороны, если игроку замаскироваться под НПС, отличить будет сложно...

— Господин Хоткот!

Я обернулся. Вельди откинула капюшон — румянец на щеках, чуть сбитое дыхание. Видимо, торопилась.

— Я уже думал, ты не придешь, — сказал я, целуя поданную руку в тонкой белой перчатке.

— У меня была такая мысль, — чуть смущенно сказала девушка. — Но ...вы заинтересовали бедную девушку, господин Хоткот!

— Я рад. Что будем делать, куда пойдём?

— Не знаю...- Вельди задумалась, — Вы ведь совсем не знаете Эйра?

— Да, я тут всего четыре дня.

— Тогда я могу показать вам кое-что интересное!- оживилась племянница мага, — А потом зайдем выпить в таверну горячего вина с пряностями!

— Пойдем, — согласился я.

Болтая с ней по дороге, я выяснил, что девушка приехала в Эйр несколько лет назад из северной провинции — эрратства Ардат. Она была дальней родственницей мага, и он дал ей кров и работу в своем магазинчике в Верхнем Квартале, чем Вельди очень гордилась. Она не

имела никакого отношения к магии, но местные обыватели и игроки зачастую думали иначе, что ей очень льстило.

— Смотри, это замок эрра! Туда так просто не попадешь, надо быть в чести у нашего народа — рассказывала Вельди, показывая на остроконечные башни цитадели, — Вон ту башню видишь? Самую левую?

— Ту, на которой флаг? Где голуби кружат?

— Да! В ней живет мой дядя!

— А самого коро... то есть эрра, ты видела?

— Да, видела, конечно, — блондинка странно взглянула на меня, — Он часто выезжает в город со свитой. Очень суровый мужчина, и не очень красивый. Вот сын его, принц Эндвед — это другое дело! Настоящий красавчик, мечта всех девушек Эйра!

Вельди снова взглянула на меня и словно бы смутилась.

— Не обижайтесь, господин Хоткот, — она взяла меня за руку, — Вы тоже очень симпатичный...

Выслушав несколько ответных комплиментов, она зарделась как аленький цветок, но было видно, что ей приятно — система накинула мне еще несколько очков репутации.

— А это храм Мелиссы. Красивый, правда? Мелисса — моя покровительница...

Тем временем мы пришли к каменной стене, опоясывающей Эйр. Вельди провела меня по малозаметной лесенке наверх, на стену, и выше — на одну из башен, где нас ждала открытая смотровая площадка. Вельди подвела меня к краю башни, к зубцам, достигающим мне до середины груди.

Мы успели, — тихо произнесла она. — Смотрите, какой закат!

Было тихо и безветренно. Огромный багровый диск солнца опускался за иззубренный горами горизонт, окрашивая леса, заснеженные предгорья и половину неба красивым, неземным свечением. Вид был и вправду великолепный.

— Я иногда прихожу сюда посмотреть на рассвет или закат, — сказала девушка. — Это смешно, я знаю, но ...мне нравится!

— И вовсе не смешно. Там, откуда я, — я немного запнулся, подбирая выражение, — Люди тоже очень любят наблюдать за рассветом и закатом.

— Правда? Говорят, ваш родной мир, мир Игроков, очень странный. Рассказывают необычные вещи!

Я немного растерялся. Я ни на секунду не забывал, что со мной общается компьютерная программа, искин. Да, программа, прошедшая тест Тьюринга и способная искусно имитировать кого угодно. Но все было настолько правдоподобно, что ролики съезжали с катушек — казалось, я беседую с живым человеком, реально обитателем другого мира.

— Да, он отличается от этого, — осторожно заметил я.

— Вы, игроки, странный народ! — вздохнула Вельди, — Чего только я от вас не наслушалась!

— И чего же, интересно?

— Например, вы почему-то считаете себя исключительными, — фыркнула она. — Остальные вам будто и в подметки не годятся! Это очень раздражает! Кстати, что такое непись?

— Непись? Неигровой персонаж...

— Понятно. Не игрок, значит! — сверкнула глазами Вельди, — Ну, я ей в следующий раз устрою!

Я расхохотался, спугнув любопытную ящерицу, вылезшую поглазеть на нас на теплые камни. И потребовал подробностей.

— ...ну, я и говорю, нет такого и невозможно это. А она небрежно так — Ты безмозглая непись! Представляешь, какие манеры?! Ну что такое «непись» я тогда не знала, но про безмозглую прекрасно поняла.

— Однако мне, в отличие от некоторых, преподавали этикет! — Вельди гордо выпрямила спину, — Поэтому просто указала ей на дверь! Ничего, в следующий раз придет, получит вместо зелья лечения отвар из бородатых жаб!

Светловолосая девушка хихикнула, видимо представив, как должен подействовать отвар из жаб на неизвестную мне грубиянку. Я читал о том, что НПС при сильном падении репутации могут мстить, пакостить обидчику, преследовать его, но не представлял, как это может выглядеть в натуре. Вот значит как...

Здесь вообще были крайне интересные НПС. Например, у каждого непися была глобальная цель в жизни, для выполнения которой он прикладывал усилия. Родившийся в деревне НПС, у которого была цель стать генералом, мог прийти в город, рекрутиться в армию и начать подниматься по служебной лестнице. Или отправится путешествовать. Или начать строить дом. Масса вариантов, в общем. Также НПС наравне с игроками осваивали ремесла, торговали, охотились, бороздили моря.... Вкупе с механизмом «псевдоличностей», которая наделяла каждого непися уникальным характером, чертами и трейтами, получалась гремучая смесь, которую разработчики называли «полной эмуляцией жизни». Которую сейчас я и испытывал на собственной шкуре.

— Вот мне кажется, господин Хоткот, вы немного другой, — сказала вдруг Вельди, прижимаясь ко мне теплым плечом. — Вежливый и добрый.

— Наверное, это потому что я нуб, — отшутился я.

— Не говорите так! Я чувствую, что у вас добрая душа.

Она повернула ко мне лицо, очень красивое в лучах заката, посмотрела в глаза и улыбнулась. Момент был крайне романтический, но когда я попытался обнять ее за талию, Вельди решительно убрала мою руку. Ручки у нее были маленькие, но сильные.

— Господин Хоткот, должна сказать вам, что я девушка строгих правил! А не какая-то из торгового квартала... И никаких фривольностей не потерплю! Тем более на первом свидании! — сделала она мне выговор, а репутация с ней упала на пять пунктов, — Хотя вы мне и очень симпатичны!

Понял, не дурак. Больше не пристаю. Я убрал лапы и немного сконфузился.

— Пойдемте вниз, — Вельди накинула плащ и зябко передернула плечами. — Здесь становится холодно... а кто-то обещал угостить меня горячим вином!

Она взяла меня за руку и улыбнулась еще раз, словно извиняясь за свою холодную отповедь.

Заведение, куда она меня привела, было куда роскошней скромной таверны Карна. Два этажа, отделанный палисандром фасад с просторными верандами, большие витражные окна. Столы с накрахмаленными скатертями, сверкающая посуда, подсвечники и столовые приборы — все производило впечатление хорошего ресторана. Я даже забеспокоился, хватит ли мне денег — в кошельке позвякивало всего двенадцать золотых, да и то не моих, а вырученных за общий лут с Валькирией и Пламенем.

Внутри было немногочленно, и опять я не смог отличить игроков от НПС. Хотя вон тот, с двумя секирами, наверняка не непись, и та девушка в мантии с ним — тоже... Или нет? Впрочем, какая разница?

Расторопный официант принес нам заказ через минуту. Кувшин подогретого красного вина с пряностями, два серебряных бокала на тонких ножках, тарелку с фруктами и сладким десертом, с виду напоминавшим тирамиссу. Пять с половиной золотых, отщелкал дотошный калькулятор в моей голове. Нехилые расценки!

За горячим вином у нас с девушкой опять разгорелся спор. Выпив немного, она слегка покраснела, зеленые глаза заблестели. Вино, кстати, на вкус напоминало что-то среднее между глинтвейном и медовухой. Давало неплохой бафф:

Вы выпили горячее красное вино по рецепту «Тлеющий Костер». Мастер-Хайнц. Восстановление здоровья, энергии и маны увеличено на 10%! Ваш интеллект и харизма прибавляются на 3 ед. Время действия — 5 минут.

Внимание: координация движений и ясность зрения нарушается с каждой новой дозой спиртного!

Внимание: максимальная степень опьянения может привести к значительному падению репутации!

— Мой дядя говорит, — спросила Вельди, — Будто вы, Игроки, уверены, что вы создатели всего сущего здесь, всех миров и всех нас. Это правда?

— Сложно сказать точно, — уклончиво ответил я. — Но многие из нас уверены, что так и есть.

Вельди возвела очи горе и недоверчиво покрутила головой.

— Но ни один из игроков никогда не смог продемонстрировать возможность такого созидания! — обвинила она. — Все оставалось только на словах! Вот ты, игрок Хоткот. Ты можешь создать что-нибудь здесь? Хотя бы маленького кузнечика? Ну, давай!

— Нет, но..

— Вот и все! — хлопнула девушка в ладоши.

— Ну а как насчет бессмертия? Как насчет того, что мы свободно входим и выходим в этот мир? — горячее вино тоже ударило мне в голову.

— Игроки — не единственные существа, способные перемещаться между мирами — парировала Вельди — Мы тоже можем, хоть и иными способами. Даже твари из Бездны могут!

Она испуганно огляделась и сотворила священный знак.

— Что до бессмертия, так что в нем удивительного, — продолжила она после паузы. — Мы тоже возрождаемся после смерти, только немного дольше, чем вы...

Это была правда. НПС обладали определенным бессмертием в пределах Королевств. Если их случайно или намеренно убивали, с кулдауном 24 часа они возвращались на респ. Причем своих обидчиков не забывали никогда. Исключением были лишь высокоранговые фракционные НПС — типа нобилей, лордов и верховных лордов — но таких еще нужно было постараться убить. Окончательно погибнуть НПС могли только во время фракционных войн, и то, лишь когда «домашний» респ был бы уничтожен вместе с поселением.

— Насколько я знаю, не все возрождаются. — осторожно сказал я.

— Не все. Но это — плата за могущество и власть. Налей еще, Хоткот.

Вино из серебряного кувшина тонкой струйкой полилось в кубки, Вельди стукнула краем своего бокала по моему, победно улыбнулась:

— Вот и выходит, что никакие вы не особенные, а обычные пришельцы из другого мира, очень странного, правда. Но мало ли странных миров?

— Выходит, так, — согласился я.

— Все мы, люди, эльфы, демоны и даже боги — все рождены из Вечного Пламени, — сказала Вельди. — Все существа во всех мирах. Пойдемте, господин Хоткот. Девушке пора домой.

Я проводил Вельди до дома — жила она на втором этаже своей лавочки и получил в награду легкий, почти невесомый поцелуй в щеку и запах лаванды, исходящий от ее волос, как напоминание о сегодняшнем вечере.

* * *

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город Златые Фейры.

Пришла пятница, и пришло время большой игры. Я намеревался наконец, попробовать на прочность рынок Дорсы. Жетон портала, так любезно предоставленный мне Алексом, перенес меня в основной торговый хаб Дорсы — Златые Фейры, место моего появления в Сфере, первой встречи с АлексОрдером и Супердеткой.

Полторы тысячи алтынов превратились в тринадцать тысяч золотых на моем счету.

Начинаем операцию «Стрелы».

Первым делом я обошел все НПС-лавочки Златых Фейр и скупил все имевшиеся в наличии у НПС-торговцев стрелы. Их оказалось на удивление немного — всего около пяти тысяч пучков. Чуть менее пятидесяти золотых — сущие копейки.

Вторым делом я разослал письма одиннадцати мастерам, клейма которых стояли на почти половине всех стрел, продаваемых на аукционе Фейр.

»Уважаемый мастер! Группе лиц, чьи интересы я представляю, к воскресенью необходимо 10000 пучков (100000 шт.) ясеневых стрел со стальным наконечником. Мы готовы их приобрести у вас по цене на 10% ниже аукционной, т.е. по 90 медных монет. Если вы согласны с предложением, контракт на ваше имя в приложении»

Двое отправили мне подписанный контракт почти сразу, четверо написали в личку, удостоверившись в реальности сделки, тоже приняли его. Трое сдались после упорного торга. Двое не отвечали, ну и черт с ними, девять из одиннадцати согласны — я даже на это не рассчитывал. Обошлось мне это все примерно в восемьсот золотых.

Третьим делом, получив подписанные контракты, я скупил на аукционе все маховые перья сов, ястребов и уток — ингредиент, используемый при производстве для оперения стрел. Позиция была емкая, но дешевая — полностью скупить все лоты встало почти в полторы тысячи. Немного я выставил обратно десятком лотов по старой цене, что бы не привлекать внимания. И создал из оставшейся части крупный лот, увеличив цену на него в десять раз.

Подготовка была завершена, можно было приступать к операции.

Около полуночи в пятницу на аукционе Фейр я скупил все стрелы. Это стоило мне десять с хвостиком тысяч, но теперь меня можно было называть Королем Стрел — у меня на аукционном складе их было больше десяти миллионов. Затем я в течение часа я выставил множество лотов с количеством от пучка (10шт) до 10000 штук. Цена на крупные позиции была дешевле, на мелкие — дороже, но в целом я поднял розничную стоимость примерно в четыре раза.

Все! Аукционная позиция выкуплена и полностью контролировалась мной. Теперь оставалось удержать ее выходные.

Рынок первое время и словно не заметил смены ценника. Стрелы продолжали покупаться примерно по двести пучков в час по назначенной мною цене. Первый чужой лот появился спустя час, когда я вовсю зевал от скуки, а к шести часам утра субботы местные барыги уже прочухали ситуацию.

Тут и началось у нас нечто, более всего напоминающее мне ПвП, по крайней мере, адреналин был почти такой же. Я был на своем поле, пусть и меньше недели в игре, но схемы торговли и типы конкурентов везде одинаковые.

Первые — крупные крафтеры, производящие и торгующие своим товаром сами. Этих (я надеялся на это) я выключил из игры на пару дней, выкупив их запасы на ауге и связав своим контрактом известных мастеров до воскресенья. Так же я вывел с рынка один из ингредиентов производства — перья, так что сделать новую большую партию другим мастерам было бы сложно. Ну, или они должны купить у меня оперения по цене, увеличенной в десять раз, что тоже неплохо.

Вторые — мелкие торговцы или просто игроки, офигевшие от цены и решившие немного заработать на этом фоне. Проблем они не представляли. Их лоты я брал в «вилку», опускал цену и, в конце концов, выкупал, как только цена становилась приемлемой для меня. Если они не торговались, мои лоты просто дешевели на один медяк и продавались быстрее.

Третьи — крупные рыбины, спекулянты вроде меня. Я не верил, что их нет здесь, чутье

подсказывало мне, что на таком жирном куске не может не быть людей, желающих навариться. И именно они представляли угрозу моему плану.

Суббота пролетала почти незаметно. Еле успел помыться и перекусить. Дури было еще много, натиск свой днем ослаблять было нельзя. Ближе к вечеру на рынке, наконец-то, появились конкуренты. Начали появляться новые, чужие лоты, большие объёмы. На смену партиям в 10-5000 штук пришли лоты от 20000 и одна позиция почти на миллион. Меня заметили, рынок стрел оживает. Меняю тактику, стараясь унять азарт. Роняю цену резко, быстрыми скачками — на 5 меди, 50 меди, 1 серебро... цена ползет к 1.4 серебряных за пучок. И тут мне написали в личку.

Зампотыл: Привет, Хоткот.

Кот: Привет, Зампотыл.

Зампотыл: Хоткот, ты чей?

Кот: Я свой. А ты с какой целью интересуешься?

Зампотыл: Ты не один торгуешь здесь. Будь добр, уважай людей и давай не мешать друг другу зарабатывать.

Кот: Не понял, о чем ты.

Зампотыл: Все ты понял. Удачи, Хоткот.

Нет, ребята, пустой болтовней вам мне не напугать. После упорной трехчасовой борьбы я выкупил все эти позиции в районе в 1.2 серебра и опять взвинтил цену до 3 монет.

Я получил еще десяток писем и множество личных сообщений.

«Кот, будь человеком, продай тысячу перьев по нормальной цене!» — писал один из нанятых мной по контракту крафтеров. Видимо, для производства заказанной партии не хватало ингредиентов.

«Хватит сбивать цену на мой лот!»

«Ну ты и жук, продай мне тысячу стрел по 1 серебра!!»

И так далее. В конце концов, бесконечно трезвонящий приват мне надоел, и его пришлось отключить.

.....к вечеру воскресенья, совершенно выбившись из сил, я, наконец, вылез из капсулы. Из зеркала в ванной на меня глядел бледный, осунувшийся объект, с красными воспаленными глазами, окруженными темными кругами. За два дня я спал часа три, урывками. Можно было подводить итоги.

Я продал почти семь с половиной миллионов стрел, выручив на этом с учетом всех налогов шестнадцать тысяч золотых. Еще более шести миллионов стрел все еще висело на аук. Перед уходом я вернул цену к прежней рыночной в 1 серебра, чтобы быстрее вытащить из них свои шесть тысяч золота. Еще примерно полторы штуки висело в перьях, распроданных только на четверть.

Таким образом, за двое суток аукционного задротства я получил двадцать три тысячи золотых при вложенных тринадцати. Пусть часть еще в товаре, они уйдут. Десять тысяч золотом сверху, это штука алтынов. Нормально. И скилл торговли от множества операций поднялся почти на сорок пунктов.

Я рухнул в кровать и заснул мертвым сном. Перед глазами мелькали аукционные строчки, щелкал калькулятор, крутилось окно браузера с открытым графиком продаж. И мигал значок не открытого письма.

Зампотыл-Хоткоту

Ты не послушал меня, жаль. Будь здоров, Кот.

* * *

С утра я кинул игровую валюту на вывод из игры, оставив себе сотню золотых на мелкие расходы. Пока хватит, а через пару-тройку дней аукционные представители распродадут оставшийся товар, и я стану обладателем еще примерно десяти тысяч. Их я использую для следующей игры на аукционе.

Выйдя на площадь, я направился к portalу. Как обычно, на площади Фейр кипела жизнь. Город был совсем другим, он отличался от Эйра. Античная архитектура, колоннады, портики...

Я прыгнул домой через портал, израсходовав последний заряд жетона. Сошел с постамента телепорта и шагнул в сторону Эйра, ворота которого виднелись невдалеке.

— Не так быстро, Кот!

Четверо, вышедшие за мной из радужного мерцания портала были ПК — об этом говорил ярко-красный цвет их ников. Двое бесклановых, двое из какого-то Братства Кнута. Недорогая кожаная броня, в руках блестят клинки. Поняв все, я бросился к воротам Эйра, где скучали стражи.

Смех за спиной. Резкий свист рассекаемого воздуха. Меня накрывает сверху ловчая сеть, мелкаячеистая, утяжеленная множеством грузиков и крючков.

Против вас использована «Ловчая Сеть»! Вы опутаны! Скорость вашего движения снижена на 60%.!

Сорвать ее невозможно, пока я пытался это сделать, меня настигли и сбили с ног.

Игрок Раздор наносит вам 5 урона! Ваша жизнь 75/80.

— Хоткот, сейчас мы из тебя хот-дог сделаем! — усмехнулся мне в лицо один из ПК.

Сверкнули мечи. Пк-шеры несколькими ударами, пока к ним бежала стража, расправились со мной.

Игрок Раздор наносит вам 40 ед. урона! Ваша жизнь 35/80.

Игрок Виктор Вандум наносит вам 17 ед. урона! Ваша жизнь 18/80.

Игрок Напролом наносит вам 56 ед. урона! Ваша жизнь 0/80. Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

— Лена, вписывайся! Стража уже близко!

— А тебе, урод, привет от Зампотыла! — прошипел один из них, Раздор, хватая меня за волосы и поднимая над землей.

Игрок Элен Прекрасная добивает вас! Вы мертвы.

Вы потеряли 103 ед. опыта. Текущий 925/2700

Вы потеряли «Кожаный наруч». Вы потеряли «Прочные кожаные ботфорты». Вы потеряли 55 золотых монет. На вас наложен посмертный штраф — 10% ко всем характеристикам. Длительность — 10 минут. Желаете возродиться?

Вот ведь суки! Две шмотки и полсотни монет подарил этим скотам. Еще и без штанов!

Я готов был, возродиться на круге респа, который находился на одной из площадей Эйра, но что-то подсказывало мне подождать. И верно — четверка моих убийц несколько секунд спустя появилась на респауне около меня, отправленные сюда добежавшими до них стражами Эйра.

Мгновение — они синхронно сошли с круга, подошли к стоящему около него еще одному игроку — обычному, в простой кожаной броне, с большой торбой за плечами — и еще через секунду вновь были в полной готовности, обнажили оружие, окружили респ.

Продуманные! Кроме непосредственно ПК, которые убивают и умирают от НПС-стражи, в их шайку входят еще пара игроков — лутальщик, который забирает с тел жертв и их тел выпавшие вещи и второй — в рюкзаке у него несколько комплектов брони и оружия, которые передаются ПК-бойцам, что бы они всегда были во всеоружии.

— Спасибо за лут!- рассмеялся один из них.

— Теперь посидишь здесь! — добавил другой, тот самый Раздор, — Стражники рескилить нас будут еще нескоро, пару-тройку раз прирезать тебя успеем.

— Или вали отсюда камнем! — посоветовала Элен, единственная девушка в их компании.

Уйти камнем возврата в таверну Карна — вариант. Но почему они подсказывают мне его? В чем подвох?

Хоткот: Алекс, привет. Ты в игре?

АлексОрдер — Привет. Да.

Хоткот: Слушай, меня тут ПК на респе прижали, камнем уйти можно?

АлексОрдер: В принципе можно. А что за ПК? Клан, ники, линкани.

АлексОрдер: Знаю. Братство Кнута — серьезные ребята. Ты попал. Камнем не УХОДИ — один из них наверняка стоит у гадалки, вычисляет твою точку респауна.

Хоткот: И что делать, оффаться?

АлексОрдер: Ты где?

Хоткот: В Эйре. Респ в нижнем городе, площадь Роз.

АлексОрдер: Жди, сейчас будем.

Ждать пришлось более получаса. ПКшники всячески пытались вывести меня из душевного равновесия, издеваясь и насмехаясь надо мной. Я знал такую категорию людей в онлайн играх — чужая боль для них самое ценное, что есть, и именно за ней они охотятся. Начать с ними пререкаться — это значит их покормить. Поэтому я молчал.

АлексОрдер появился внезапно. Он и еще один «Дозор», среднего роста крепыш в блестящей кольчужной броне вылетели из-за угла и сразу же набросились на ПК. Те были «красными» и убить их в черте города мог любой, было бы желание и силы для этого.

Вдвоем на четверых? Однако последующие события показали, что этого вполне достаточно.

— Алекс, заткни хилера! — крикнул крепыш с ником Димоникус, вооруженный мечом и круглым выпуклым щитом, бесстрашно кидаясь на четверых ПК-шеров.

Большая, пылающая синим огнем руна приковала Элен Прекрасную к мостовой секунду спустя, а вторая, зеленая, источая мерзкий дым, врезалась ей в лицо. Противно зашипело, Элен истошно заорала от боли, крутясь на месте и пытаясь освободиться от сковавшего ее рунного заклинания.

Раздор, Напролом и Виктор приняли Димоникуса в клинки, но как показала дальнейшая минута, соперниками они ему не были. Впервые я видел в деле кланового «профи», и это было впечатляющее зрелище.

Димоникус ловко поднырнул под брошенной в него сетью, сокрушительным ударом щита отправил в нокаут Раздора и тут же прикончил его коротким выпадом меча. Двое других противников бросились на него, но схватка длилась меньше десяти секунд — сначала, получив пинок, отлетел в сторону Напролом, а затем «Дозор» в два-три молниеносных удара разделал Вандума. АлексОрдер тем временем добил Раздора, кинул еще одну, на этот раз огненную руну в Элен и помог Димоникусу прикончить последнего ПК-шника.

Все это длилось меньше минуты — четверо ПК отправились на респ. Круто, я так же хочу!

— Дозоры, вы чего, озверели? — крикнул один из них, появившись на респе несколько секунд спустя. — Какого хрена?

— Заткнитесь, твари, — веско посоветовал им Димоникус. — Быстро лут с этого паренька на базу. Или буду валить вас тут, пока камнем не уйдете!

«Братство Кнута» дружно показало средний палец. Затем, приняв какое-то решение, они почти синхронно растворились — ушли камнем возвращения на точку привязки.

— Обшарь их тела, — обратился ко мне Алекс. — Может, наберешь за свой слив. Хотя-вряд ли...

Да уж, это точно. Наруч и сапоги — черт с ними, стоят копейки, но вот 55 золота такому скряге как я реально жалко. Подкормил ПК, блин.

— Да, и в Фейрах появляться больше не советую, — продолжил АлексОрдер. — здесь мы тебя прикроем, но там — нет.

— Не наша территория, — добавил внимательно осматривающий меня Димоникус, — Кому ты насолил, бро? Братство Кнута работает только по заказу.

Я открыл было рот для ответа, но меня прервал резкий, немного скрипучий голос:

— Да так, совсем никому. На двое суток выбил у редов несколько позиций на аукционе в Фейрах, они и обиделись.

Обладатель скрипучего голоса обходил меня по кругу, разглядывая. Это был третий «Дозор», хоббит, ростом мне по пояс и худощавый, одетый в запыленный зеленый костюм и заливчато заломанный на затылке красный берет, украшенный пучком фазаньих перьев. Как он появился здесь, я не заметил.

— Сколько ты заработал, тысяч пятнадцать? — обратился он ко мне, — Меньше недели в игре...

— Авель? — удивился АлексОрдер, — Что ты здесь...

— Да так, мимо проходил. Алекс, пригласи своего друга к нам в замок. У меня есть к нему разговор.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/283338>