— Шторм! — рыкнул Джерхан, словно прочитав мои мысли. — Искатели передают, наперерез нам идет фронт Астральной Бури. Надо переждать.

На мостик вбежала та самая девушка, встретившая меня.

— Роахильдорн, выгуляй это тело, — Джерхан покосился в мою сторону. — Он во мне сейчас дырку прожжет. Проведи экскурсию по «Несущему Бурю», у вас есть около часа.

— Удивлена, что Джерри не разрубил тебя пополам, — понизив голос, произнесла девушка с непроизносимым ником, когда мы спустились на палубу. — По-моему, ты ему понравился!

— Извини, Роахильд…

— Можно просто Роа, — хихикнула девушка. — В любом случае, больше не выкидывай с ним таких фокусов. Джерхан шаман и верховный жрец Старых Богов — бросит месячный дебафф, не отмолишься!

Я скептически поднял бровь. О Старых Богах вообще никогда не слышал, как и о таких архетипах. Впрочем, это не мешало мне попутно изучать киллрейтинг моих собеседников, по вбитой в Либерти привычке. Мда, а они настоящие ветераны. У Джерхана больше девяти тысяч киллов, у Роа — шесть с половиной, это все показатели первой тысячи, «серебряного списка» ПВП-рейтинга.

— Значит, он очень крут, — сказал я. — Окей. У вас есть еще такие же крутые, о ком надо знать?

Мы шли по палубе. Роа кивнула в сторону кормы, где на импровизированной арене еще один огр, вооруженный мечом и щитом, отбивался от тройки атакующих его игроков. Получалось это у него на загляденье. Огромный, как гора и стремительный, как тигр — страшный противник.

— Даргеш. Наш навигатор, стратег и лучший воин. Советую запомнить.

— Я думал, лучший — Джерхан?

Ха! На Джерхане идеология, дипломатия и общение со Старыми Богами.

— Даже так? А ты чем занимаешься?

Я? — Роахильдорн звонко рассмеялась. — Лучше тебе не знать. Пытки и опыты над рабами!

Джаггернаут был огромен. Четыре палубы, пронизанные переходами и лифтом, множество жилых и служебных помещений, кают-компания, крюйт-камера, ходовая и боевая рубка, реакторный отсек. Корабль был сделан из странного белого материала, на ощупь напоминающего рыбью кость — по словам Роа, из скелетов Астральных Зверей, гиганских монстров Предела. Он служил домом «Стальному Отряду», почти четырем сотням отчаянных забияк, уже который год. Восемь элементальных движителей, спелл-джампер, позволяющий открывать собственные Порталы, четыре лучемета, сорок орудий различного калибра, гарпунные пушки на вращающихся площадках — целая летающая цитадель! Я залез в Сеть, разыскивая информацию о стоимости такого астрального дредноута — и был шокирован: ни Чертежей, ни готовых кораблей в продаже не оказалось.

— Да, построить джаггернаут — целая история, — кивнула Роа. — Где взять Чертежи —

секретная инфа. Говорят, только за донат или за реал. Под постройку арендуется отдельная верфь в Мирах-Кузницах, на три месяца.

— Их, наверное, мало вообще?

— Было мало год назад, и только у нас, у Пандорума. — вздохнула Роа. — Но сейчас больше двадцати вроде бы построено. Альянсы богатеют. «Банда Братьев» тоже построила. У Хирда есть два, говорят…

Я остановился на орудийной палубе, где по обеим бортам стояли десятки пушек, по потолку вились змеи магопроводов, питавшие массивные туши лучеметов.

«Пика», «Рокот», «Колосс», — перечисляла их типы Роа, потом бросила и просто заявила. — Слушай, это надо видеть. Если мы пройдем над паршивым Королевством НПС, паля из всех стволов…

Да видел я, знаю. Помню, как один залп десяток игроков из рейда Дозоров под Эйром выкашивал.

Тем временем движители вновь ожили, джаггернаут дрогнул, набирая ход. Мы с девушкой поспешили подняться наверх.

— Буря прошла, экскурсия закончена, — объявила Роа. — В течение часа прибудем.

Однообразные розовые облака Астрала прорезала чужеродная точка — черная, как уголь. Она с каждой секундой приближалась — мы подходили к одному из самых больших Осколков. Как мне позднее объяснили, такие объекты в Астрале видно издалека, промахнутся невозможно.

Осколок был исполинской черной скалой, по прихоти механики Сферы плавающей в невесомости. Он имел форму, похожую на человеческую голову, оплывшую, с обкатанными временем выпуклостями. Позднее, когда я узнал, что такие Осколки — окаменевшие трупы давно павших богов, его форма перестала казаться случайной.

Из скалы словно вырастала зловещая готическая крепость, материал которой повторял цвет тверди. Это был клановая цитадель игроков, главное укрепление «Пандорума» в Сфере.

— Atrocity. - со сдерживаемой гордостью произнесла Роа.

Атросити. Звучное и странное название. Зверство, злодеяние в переводе с английского. Я уже давно понял, что Панды считают себя плохими парнями и всячески подчеркивают это. Замок, конечно, шикарный, производил впечатление. Достойно обители повелителя демонов, чего стоят только врата, выполненные в виде разинутой драконьей пасти.

В провалах бойниц играли багровые огни, над шпилями зависли пять джаггернаутов, окутанных голубоватыми сферами Купола. Вокруг Осколка курсировали суда поменьше, принадлежавшие Пандам, мелькали стайки «птичек».

«Несущий Бурю» припарковался шестым, скинув вниз монструозный якорь. Роа, мой сегодняшний конвоир-экскурсовод, вызвала протодракона, приглашающим жестом указала на седло маунта.

Необычное сообщение пришло в лог при приближении к Осколку — некая аура, окружающая его, искажала существующие эффекты и вешала новые.

Вы вошли в аномальную зону Астрала! Внимание: ваши характеристики изменены! Возможны потери действующих архетипов, нестабильная работа навыков и заклинаний!

Сопротивление всем Школам магии увеличено на 22 %.

На вас наложен эффект Ужаса -20 % ко всем характеристикам.

Время отката заклинаний Школы Тьмы снижено на 50 %.

Время отката заклинаний Школы Света повышено на 200 %.

Шанс случайной трансформации заклинаний повышен до 10 %.

Очутившись в крепости Панд, я понял, почему Джерхан дал мне плюс. Без него меня бы здесь мгновенно убили — даже по ошибке, но скорее всего — из жажды свежего килла. А так — встречные игроки с любопытством провожали взглядами, но молчали. В коридорах крепости слышалась английская и немецкая речь: основной состав «Пандорума» — европейцы, немцы и граждане Северного Союза. «Стальной Отряд» был единственным русским кланом из двенадцати, составлявших элитный альянс.

Меня сопровождала — конвоировала четверка из команды Джерхана, включая Роа и его самого. Мы долго шли по темным переходам, спускаясь куда-то вниз, пока не оказались в большом сумрачном зале. В центре его стояло странное сооружение, очень походящее на клетку для канарейки, увеличенную в сотню раз.

Респаун я узнал только по характерному охрнаменту, покрывавшему край круглой пщлиты. Он был накрыт куполом стальной рлешетки. Приглядевшись, я разглядел множество острых швипов, обращенных внутрь и нечто вроде запертой двери. Возле респа дежурили несколько скучающих «Панд» в полном боевом снаряжении. «Клетку» окружал ряд странных фонарей — тонкая металлическая подставка, заканчивающаяся трехпалой когтистой лапой, сжимающей круглый волшебный камень янтарного цвета. Эти камни, пульсируя, испускали слабый лимонно-желтый свет.

— Подойди и положи свой «пожиратель» на глорт! — рыкнул Джерхан, показав на ближайший светильник. Окружавшие респаун воины Панды оживились, с ленцой разошлись по кругу. Было похоже, что предстоящая процедура им привычна и знакома до мелочей.

Сделав несколько шагов вперед, я осторожно коснулся клинком янтарного шара. Ничего не произошло. Я в замешательстве оглянулся на Джерхана.

Один из Панд что-то резко каркнул на английском, засмеялся. Второй поддержал. Я в общих чертах понял, что он имел ввиду, переводчика не понадобилось. Открыл интерфейс меча — и верно, прибавился новый пункт — «Освободить поглощенные души». Убрал клинок от камня — пункт исчез. Опять тронул — появился снова. Понятно…

Внимание! Освобожденные души будут перемещены на ближайшую точку возрождения. Вы уверены? Да/нет?

А ближайшая, значит, как раз здесь, в клетке. Под прицелом Панд. Интересно придумано. Ну ладно, пора заканчивать это дело.

Огненный клинок вспыхнул синим сиянием. В лог стремительно потекли строчки об

освобождаемых из плена «пожирателя» НПС. Из лезвия рванулся, напугав меня, целый поток призрачных силуэтов, в мешанине которых нельзя было разглядеть деталей. Вылетая из меча, они безумным хороводом закружились по залу, круг респауна засасывал их, как водоворот. Это длилось меньше минуты — и вот, притянутый точкой возрождения последний призрак оказался внутри, в клетке. Я глянул инфо меча — поглощенных душ ноль, он был пуст до донышка.

Ну, все. Оборачиваясь к «Стальным», я вдруг увидел несущуюся ко мне красную вспышку. В глазах сверкнуло, все закрутилось вокруг, я ослеп и полностью потерял ориентацию. Где верх, где низ?! Мгновением позже в районе живота вспыхнула резкая боль.

Игрок Джерхан накладывает на вас эффект «Оглушение». Вы оглушены и дезориентированы на 10 секунд!

Игрок Роахильдорн наносит вам 313 ед. урона! Ваша жизнь 67/380. Игрок Роахильдорн наносит вам 247 ед. урона! Ваша жизнь 0/380.

Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти. 59…58…57…

Эффект «Оглушения» рассеялся, я увидел Роа и Джерхана, стоящих надо мной. Девушка коротким движением стряхнула кровь с лезвия катаны, разочарованно произнесла:

— Какой-то он картонный, с двух ударов сложился. Эй, вы будете вписываться в килл?

Вы мертвы. Вы потеряли 4567 ед. опыта. Текущий опыт 452158/750000

Вы потеряли «Отличный кожаный наруч». Вы потеряли 23 золотые, 74 серебряных монет. На вас наложен посмертный штраф -10 % ко всем характеристикам, длительность 10 минут.

Желаете возродиться?

Я появился на круге респауна, внутри клетки, в толпе таких же призрачных неписей, только что выпущенных мною из меча. Безошибочно нашел глазами «Стальных», подошедших вплотную к решетке.

— Ничего личного, ХотКот. — ухмыльнулась Роа.

— Вот теперь поговорим! — рыкнул Джерхан, оскаливаясь.

http://tl.rulate.ru/book/14493/306704