

После покорения подземелья, оно закрывалось на некоторое время. В течение этого времени НИПы собирали ресурсы и выковывали предметы, а Мастер Подземелья производил НИПов, расставлял ловушки, менял алгоритмы боссов и их экипировку.

На короткое время Шин погрузился во тьму. Когда тьма рассеялась, он обнаружил, что стоит в одиночестве посреди тронного зала подземелья. Марбас Зель еще ни разу не терпел поражение, поэтому у Шина не было уверенности в правильности происходящего. Насколько было известно, после поражения, МП покидает тело босса и появляется рядом, как обычный персонаж в состоянии невидимости игрового мастера.

У Мастеров Подземелья, также как и у Игровых Мастеров, существовал игровой персонаж. Для игроков эти персонажи были невидимы, за исключением случаев, когда было необходимо их вмешательство. Также эти персонажи обладали специальной «аурой мастера», благодаря которой НИПы воспринимали этих персонажей как своих хозяев.

Хотя Марбас Зель и пал, но Шин все еще управлял его телом.

- Что же, надо приступить к сбору ресурсов для Захадара... Что!? - удивленно воскликнул Шин.

Интерфейс больше не было видно.

Навыки, в игре, выбирались и активировались мысленно. Естественно, что никаких иконок с их выбором не было. Интерфейс отображал очки здоровья (ОЗ), очки маны (ОМ) и меню персонажа, где можно было посмотреть характеристики и имущество.

- Владыка Марбас Зель, вы в порядке? На нас было совершено вероломное нападение жалких смертных!

Шин посмотрел на источник шума. Этим источником была ворвавшаяся, с глефой наперевес, прекрасная демонесса. Ее красоту не могли испортить ни ее перепончатые крылья, ни выгнутые ноги, ни большие копыта, ни пара длинных рогов, ни темная кожа с синим оттенком. Эту демонессу звали Ишнет и она являлась боссом шестого этажа, а также заместителем Марбаса Зель и лучшим алхимиком Захадара.

Следом за Ишнет вошли еще семь существ, каждое из которых являлось грозным противником даже для игроков 80го уровня. Это был отряд «Мародер», состоящий из элитных НИПов 80го уровня, полностью экипированных предметами эпического качества.

Помимо того, что суммарные характеристики, без учета экипировки, у элитных НИПов в полтора раза выше, чем у игроков, так им еще нет никакой необходимости вкладывать очки умений в не боевые профессии. У каждого из этих существ была своя узкая специализация. Шин прекрасно знал все их навыки, ведь это он их им и установил.

Темная валькирия Сатура имела профессии, связанные с темной магией и рыцарством. Если описать это одной профессией, то можно назвать ее - черный рыцарь. Ее специализацией было нанесение урона в ближнем бою и попутное ослабление противника.

Живой доспех Бекцес. Этот доспех был воплощением «танка». Он обладал самыми высокими очками здоровья и физической защитой. Число атакующих умений было не велико, но это было компенсировано огромной силой.

Атлач нача Шенга, которая могла представлять как в форме человеческой девушки, так и в форме арахны. Ее можно было назвать вором. Она специализировалась не на скрытом

нападении, а именно на воровстве. Все ее навыки были для усиления скрытности, воровства и скорости. Шенга не могла наносить большого урона даже при внезапной атаке из скрытности так, как у нее просто напросто не было навыков от класса ассасина. Она больше всех соответствовала названию отряда. Ее задача – успеть обогнуть тело павшего игрока, до того, как его воскресят товарищи, и побег.

Сатир Етуπος являлся самым настоящим дебафером. Он обладал такими профессиями, как некромант, проклинатель, сеятель смерти, деморализатор. У него была самая большая магическая атака в отряде. Большой показатель магической атаки помогал проклятьям преодолевать магическую защиту и усиливал их.

Химера с головой единорога и телом сатира, у которого было четыре руки. Это существо, носившее имя Церин, являлось лекарем отряда. Его экипировка давала самую большую регенерацию маны.

Следующее существо было из семейства големов. Автоматон Арди в виде многоножки. Арди специализировался на нанесении физического урона с расстояния. Он был снайпером отряда.

Последнее существо в отряде Мародер – демон элементарист Норшин. Внешне, этот демон походил на Ишнет и Марбас Зеля. Как уже можно было догадаться, его специализацией было нанесение магического урона элементарной магией. Он имел целых три класса магистра, в то время, как игроки брали максимум два. Норшин являлся магистром магии воздуха, земли и огня. Уровень навыка в этих элементах также был на уровне великого мастера. Он обладал самым большим интеллектом и второй, по силе, магической атакой в отряде. Несмотря на то, что Норшин, из-за экипировки, уступал в магической атаке Етупосу, он мог наносить гораздо больше урона. Его экипировка давала огромный бонус к магии огня, помещая, по уровню урона, слабые заклинания продвинутого уровня на нишу уровня специалиста.

Грозный взгляд Марбас Зеля, исходивший из, слегка дымящихся синим сияющим паром, глазниц, прошелся по каждому в тронном зале. Вероятно, осознав свою непочтительность и отсутствие врагов, Мародеры и Ишнет опустили на колени, склонив голову.

- Прошу прощения за свою непочтительность! Я, я просто думала, что вам угрожает опасность и поэтому ворвалась вместе с отрядом Мародер без разрешения. – светящиеся зеленые глаза демоницы слегка потухли. В отличие от Марбас Зеля, Ишнет была живым демоном. Ее глаза не дымились, а просто излучали легкое свечение.

Не у кого из НИП Захадара не должно быть ИИ. К тому же, боссы не могут покидать свои этажи. Но, прямо сейчас босс шестого этажа пришел на седьмой и, кроме того, разговаривал. Этому могло быть только одно объяснение – обновление.

Все обновления проходили без перезагрузки сервера, таким образом, виртуальная жизнь не останавливалась ни на секунду. Как раз, планировалось ввести очередное обновление. Возможно, что в этом обновлении некоторым НИП добавят ИИ. Подумав об этом, Марбас Зель решил, пока что действовать так, как бы действовал в стандартной ситуации.

- Все хорошо, Ишнет. Встаньте! – Наконец ответил НИПам Марбас Зель.

Первой поднялась Ишнет, а следом за ней и отряд Мародер. Множество глаз пронзили своим внимательным взглядом Марбас Зеля, от чего ему стало слегка не по себе.

Это было странное чувство. До этого момента, взгляд НИП никогда не вызывал ничего подобного.

Марбас Зель легонько подергал плечами. НИП сразу же съжились, что не скрылось от внимательного взгляда неживого демона. Он подумал о том, что НИП из отряда Мародер тоже подверглись изменениям. Раньше они не могли выполнить нечто, вроде съеживания. Что же еще они теперь могут?

- Ишнет! - Попробуем, как этот ИИ будет распознавать приказы, подумал Марбас Зель.

- Да, повелитель.

- Отправь «глаза» на разведку окрестностей. Я буду смотреть их трансляцию из тронного зала. Затем, проверь состояние каждого босса...

- Простите, что перебиваю и мою глупость, но кто эти боссы? - любопытный взгляд, различимый за зеленым сиянием, пронзил Марбас Зеля.

- Эм, кхе... Боссы - это ты, Интир, Астарот, Ваер, Бэнберри Смиз и Марак Миражион. - замаявшись, ответил Марбас Зель.

- Поняла.

- Продолжим. Собери их всех в Нижнем Храме. Пусть все вместе охраняют Захадар от вторжения. Помимо этого, пусть Марак выйдет наружу и наложит на Захадар иллюзию, которая бы замаскировала или скрыла его. Затем, выясни статус команды Астартес и возвращайся в тронный зал с докладом. Выполняй! - Марбас Зель выдал сразу несколько указаний. Справится ли ИИ со всем этим? Возражений не было. После надо будет еще проверить то, как все выполнено.

- Будет исполнено! - Ишнет сделала поклон, после чего развернулась и вышла. Мародеры, так же, поклонились и последовали за демоницей. Проводив их взглядом, Марбас Зель устало плюхнулся на трон и погрузился в размышления.

Первые его мысли были о том, как изменились возможности, так любимого им, Темного Храма Захадар. Какие новые возможности появились? Как эти возможности можно использовать, чтобы усилить подземелье? Какие появились опасности? Как можно улучшить алгоритм сбора ресурсов? Он был новым возможностям для улучшения Захадара. Его НИП станут еще лучше, это не могло не радовать человека, который вложил в них свою душу.

Если боссы этажей могут собираться в одном месте все сразу, то никакой рейд не сможет их одолеть. К тому же, если они еще смогут покидать подземелье, то это значительно увеличит возможности по сбору ресурсов. С другой стороны, неизвестно - изменился ли лимит на количество игроков в рейде для Захадара. Если сняты все ограничения, то игроки могут завалиться в количестве двух сотен и просто задавить массой.

Касательно добычи ресурсов. Если отряд Астартес полностью жив, то теперь его следует использовать еще более осмотрительно. Астартес - элитный отряд Захадара по сбору ресурсов. Этот отряд состоит из семи элитных НИП 60го уровня. Их характеристики могли спорить с характеристиками игроков 80 уровня, но НИП проигрывали в навыках из-за более низкого уровня. В отличие от Мародеров, НИП Астартес не предназначались для прямого столкновения. Упор в их развитии был поставлен на не боевые профессии. Астартес выслеживали, проникали, похищали, отравляли, подставляли и выполняли подобные задачи. Они не обладали ИИ. Их успешность была обусловлена подбором навыков, тщательной разведкой и большими, сложными алгоритмами, составленными МП.

Если НИП из отряда Астартер теперь тоже обладают ИИ, то это значительно увеличит их эффективность. Но, если ИИ будет у них, то может быть и у городских стражников? Тогда надо будет пересматривать инструкции... Черт! Как же много «если»! Недостаток информации может привести к потере всего отряда и экипировки. Надо просто связаться с другими МП. Может быть, кто-то из них знает подробности этого обновления. Рассуждая подобным образом, Марбас Зель попытался дать мысленную команду для вызова на связь одного из МП.

- Так, ничего не происходит. Попробуем другому. – Марбас Зель повторил попытку, но результат был тот же.

- Возможно, что они все заняты своими подземельями или вне игры... наверное. Нужно уточнить у Игровых Мастеров. – последовала попытка связи с игровым мастером.

- Да что, черт возьми, происходит!? Это обновление поломало часть функций игры что ли? – не выдержал Марбас Зель и резко встал с трона. Его охватило большое волнение.

Фигуру Марбас Зеля охватило сияние. Через пару мгновений сияние исчезло вместе с самим неживым демоном. На его месте стояло мертвие. Мертвие – высоко ранговая нежить, созданная из таких великих людей, как короли или генералы.

- Это работает. – пробормотал мертвие, рассматривая себя. Чем больше мертвие себя рассматривал, тем большее беспокойство его охватывало. Наконец до него дошло то, что было не так. Отсутствовал Марбас Зель.

Каждый МП имел своего персонажа. Это позволяло обходить все подземелье, оставляя босса на своем этаже. При управлении боссом, они буквально вселялись в него. В случае, когда им надо было работать с подземельем и другими НИП или захотелось сходить в гости к знакомому МП, то покидали тело босса. При покидании тела босса, тот оставался в своей комнате и управлялся заложенным алгоритмом. Сам МП расхаживал, управляя персонажем таким же, как игрок.

Персонажем Шина было мертвие 80 уровня. Он решил соответствовать теме подземелья и Марбас Зелю, которыми управлял, и выбрал нежить. Эти персонажи не могли вмешиваться в игру, они были для работы. Тем не менее, их экипировка была полностью легендарного качества. Они не могли передать ее в пользу своего подземелья. Людям просто нравились высокоуровневые вещи. К тому же, они просто могли попросить знакомого мастера игры создать предметы командой. Помимо тех предметов, которые были экипированы, были еще те, которые лежали в инвентаре.

- Если в этом обновлении испорчена связь, то я могу просто дойти до другого подземелья с МП сам. Конечно, если...

Мертвие расположился на троне и положил левую руку на вмонтированный подлокотник хрустальный шар. Это был инструмент управления подземельем, которым мог пользоваться только его МП.

В воздухе появилась голограмма панели управления Захадаром. После некоторых манипуляций с голограммой, с потолка опустились рамки. Эти рамки зависли в воздухе на расстоянии нескольких метров от трона и активировались. Внутри них отображалось то, что видели «глаза».

«Глаза» были летающие демоны-разведчики Захадара. Они не обладали никакими боевыми способностями и выглядели как огромный, с человеческую голову, глаз.

Умертвие прищурился, глядя в экраны. Он увидел то, чего не должно было быть. Местность вокруг подземелья отличалась от той, которая была раньше. Захадар должен был находиться в горной местности. Сейчас же, вокруг был лес.

Захадар могли перенести в другую локацию либо сделать и поместить в новую. Если это новая локация, то даже неизвестно в какую сторону нужно идти.

- Хмм... Тогда я просто перенесу себя телепортацией.

Естественно, что и МП и МИ (мастера игры) не тратили много времени на путешествия, а просто телепортировались. Одни использовали специальные предметы или навыки персонажа, а другие команды.

У умертвия было кольцо телепортации, созданное МИ. Тем не менее, он предпочел использовать свой собственный навык. Умертвие являлся боевым магом и обладал заклинанием телепортации.

Как бы не пытался умертвие телепортироваться, но у него ничего не получалось. Неужели телепортация также была поломана после обновления?

Умертвие исчез и тут же появился рядом. Телепортация сработала. Причина прошлых неудач могла быть в целях для телепортации. Они исчезли? Нет, не факт. Телепортация также могла не сработать, если подземелья, в которые пытался попасть Шин, перенесли. Захадар же перенесли.

Но, телепортация привязывается не к конкретным координатам, а к месту. Может, переделали принципы действия?

Раздумья умертвия прервали открывающиеся двери в тронный зал. Это вернулась Ишнет.

Демоница сделала внутрь зала пару шагов и замерла, склонив колено.

- Ваши приказания выполнены, господин! Я вернулась с докладом! – громкий, но сладкий голос раскатился по тронному залу. От входа до трона было приличное расстояние, именно поэтому демоница говорила громко.

- Мм... Это что? – удивился умертвие, глядя на Ишнет. Вести диалог на таком расстоянии было явно неудобно. Неживое тело переполняло недоумение.

- Простите, но что вы имеете в виду, господин? – Ишнет ответила вопросом, услышав вопрос умертвия.

- Стоп! Подойди! – у умертвия внезапно появилась догадка. Демоница поднялась и элегантно протопала копытами к трону.

- Кого ты сейчас видишь?

- Конечно же, своего повелителя, Марбас Зеля. – на лице Ишнет отобразилось неподдельное удивление. Она была в замешательстве от этого вопроса и явно не могла понять его суть.

- У меня сейчас есть крылья или рога?

- Нет, господин. – удивление и недоумение демоницы росли.

- Тогда как ты меня узнала?

- Не узнать владыку Темного Храма Захадара и того, кто подарил новое существование, - смертный грех! Пусть Вы и изменили свой облик, но ваша аура неподражаема, господин. - видимо, демоница решила, что ее проверяют.

«Неподражаемая аура», про которую говорила Ишнет, видимо, была аурой МП. Хорошо, что она работала.

- Понятно. Теперь докладывай.

- Марак успешно наложил иллюзию на вход в Захадар. Теперь верхний храм выглядит как гигантский валун. Все главы... кхм, боссы собрались у Марака. Отряд Астартес полностью здоров, укомплектован и готов к выполнению заданий. На данный момент, Астартес находится в Захадаре. Доклад окончен. - Ишнет, в ожидании, поглощала взглядом умертвие.

Несмотря на пару загнутых назад рогов, лицо демоницы выглядело просто восхитительно. Небольшое зеленое сияние глаз не пугало, но притягивало. Этот взгляд полностью отличался от того, который встретил Марбас Зель, когда Ишнет ворвалась в тронный зал с отрядом Мародер.

Исходя из доклада Ишнет, было понятно, что боссы могут покинуть Захадар. Похоже, что все НИП, несмотря на рейд игроков, были живы. Это радовало. Но, все таки, что же происходит?

- Ишнет, что ты знаешь о том, что происходило перед тем, как ты с Мародерами ворвалась в тронный зал. - было интересно, что может рассказать НИП о прошлых событиях. Как НИП их видел?

- Мои извинения, господин Марбас Зель. Я помню, что в Захадар было вторжение. Самих нарушителей я не помню и не понимаю, как они смогли пройти мимо меня. - демоница виновато склонила голову.

- Все в порядке, Ишнет. А что ты помнишь до этого? - помнят ли НИП свою жизнь?

- Все, как в тумане, господин. Но, я точно знаю, что Вы дали мне новую жизнь. Именно вы милосердно подарили мне это тело. После этого я упорно трудилась на благо Захадара.

По легенде, темный храм Захадар был подземным храмом темных эльфов. Там эльфы обратились к темным искусствам и проводили жуткие опыты. Опыты были, главным образом, связаны с управлением душами. Помещение душ в големов, призыв и помещение в чье-либо тело демонов, призыв душ павших. Помимо этого, были опыты с созданием химер. Таким образом, Захадар был подземельем, в котором обитали демоны, нежить, химеры и подобные монстры.

Главную роль в сотворении местного населения подземелья сыграл сам Марбас Зель. Он был создателем трех боссов: Ишнет, Интира и Астарота.

Ишнет была темной эльфийской жрицей, тело которой осквернили демоном из бездны. Ее тело трансформировалось, а душа полностью слилась с демоном. При этом, сама Ишнет желала этого.

Астарот был человеком и выдающимся генералом. Он искал силы и добровольно подвергся осквернению демоном. Марбас также призвал из бездны демона и поместил его внутрь

генерала.

С Интиром все было проще. Он был голем, в которого Марбас Зель поместил призванного им демона.

По идее, все трое являлись призванными Марбас Зелем и, по правилам Эксис, не могли пойти против своего призывателя. Но, если кто-либо возьмет их разум под контроль, то нападение на своего «хозяина» вполне возможно.

- Понятно. – задумчиво ответил умертвие.

- Что-то не так, господин? – у Ишнет появились нотки беспокойства.

- Кто-либо проявлял признаки нелояльности ко мне, когда ты собирала их у Марака? – Марбас Зель был «хозяином» только для трех боссов. Оставались еще трое: вервольф Ваер, арахна Бэнберри Смиз и птицеподобный демон Марак Миражион.

Марак Миражион был демон, но не такой, как Ишнет и Астарот. Он не был демоном из бездны. Это был великий бродячий дух. Марак Миражион бесцельно скитался по миру. Когда он встретился с Марбас Зелем, то присягнул ему на верность, взамен тела и силы.

Ваер и Бэнберри Смиз потерпели поражение в сражении против Марбас Зеля и присягнули на верность в обмен на свою жизнь. У каждого из них был свой этаж.

Ваер обитал в волшебных лесах. Там выращивались травы для алхимии. Так же, там разводились животные. Волшебные леса снабжали пищей всех обитателей Захадара, которые в ней нуждались.

Бэнберри Смиз находилась на втором этаже – лабиринте. Темно и прохладно. Это было идеальное, для нее, место. Не один игрок попал в сети ее и ее подчиненных из семейства арахнидов.

Из всех боссов, предметы легендарного качества, помимо самого Марбас Зеля, были только у Ишнет и Интира. Но, даже без предметов легендарного качества, каждый был весьма опасным противником. Все-таки это были боссы подземелья. Если ИИ, вдруг решит не подчиняться приказам Марбас Зеля, то это будет проблема.

- Если кто-то проявит признаки нелояльности к Захадару или нашему владыке, Марбас Зелю, то я уничтожу его лично! – в ответе Ишнет чувствовалась нотка решительности стереть в порошок любого, кто встанет на пути ее господина.

- Если такое случится, то не спеши вступать в бой, а доложи лично мне.

- Поняла, господин.

- На этом все. Пока что, ты свободна. – умертвие отдал приказ, но демоница продолжала оставаться на месте. Это настораживало. Если она не подчиняется приказам, это плохо.

- В чем дело Ишнет? Почему ты все еще здесь?

- Господин Марбас Зель...

- Можешь звать меня просто Зель. Слушать каждый раз полное имя слишком утомительно.

- Благодарю Вас за такую честь, господин Зель.

- Продолжай объяснение.

- Как прикажете. Господин Зель, Вы сами сказали, что я свободна. Это значит, что я могу находиться здесь, разве нет?

Действительно, Марбас Зель сказал ей, что она свободна, но ничего более. Он не приказывал ей куда-либо уходить. Ответ Ишнет был так прост, что Марбас Зель почувствовал себя идиотом.

- Ясно. Тогда, Ишнет.

- Да, господин Зель?

- Пока что, я хочу побыть один. Вернись на свой этаж. Если понадобится, то я за тобой пошлю.

- Слушаюсь, господин Зель. Но, зачем же ждать, пока посыльный найдет меня? Не проще ли использовать телепатическую связь?

- Что!? Ты на такое способна?- недоуменно воскликнул умертвие.

В Эксис, связь между игроками, если они далеко друг от друга, происходила посредством телепатической связи. Эта связь была аналогом телефона, только умение это могли взять не все. Телепатической связи могли научиться только игроки, имевшие магические профессии. Остальные должны были покупать волшебные предметы или одноразовые свитки.

И у умертвия и неживого демона был навык телепатической связи. Этим навыком обладала и Ишнет. Было неожиданным то, что теперь можно обращаться к этому НИП из любой точки мира. Раньше бы пришлось появляться перед НИП лично.

- Хорошо, тогда так и сделаю. Теперь иди. - надо было побыстрее отправить эту демоницу. Надо много обдумать.

- Конечно, господин Зель. Но, позвольте мне задать еще один вопрос.

- Конечно, задавай.

- Почему вы приняли эту форму? Ваш истинный облик гораздо более величественный... А... То есть.. Я не хотела сказать, что вы сейчас выглядите не величественно, ничего такого. Вы величественны в любом облике. И тот, кто в этом усомнится, достоин смерти. Но, ваш истинный облик кажется еще более величественным. Это именно тот облик, который все должны представлять, когда думают о том, какое существо должно управлять миром.

Похоже, что в Захадаре лучше находиться в облике Марбас Зея. Подумал Шин.

- Я кое-что проверял. Это все?

- Да, господин Зель. Позвольте откланяться. - демоница решила, что ее догадка про проверку была правильной.

Ишнет поклонилась и ушла. Умертвие остался один. Он продолжил смотреть в экраны, сидя на троне.

Черт, теперь НИП совсем как живые. Это обновление даже мимику улучшило. Ишнет и так была привлекательной, но теперь... Эх, представляю, как теперь у Сматурайо. Он, вроде бы японец. Создал в своем подземелье кучу восхитительных горничных. Да и у Нэкотэко не хуже. У того в подземелье полно милых девушек полулюдей с кроличьими и кошачьими ушками.

Сматурайо и Нэкотэко были ники персонажей МП. У умертвия - персонажа Шина, так же был ник. Умертвие носило имя Дикриейтер.

Дикриейтер живо представил реакцию Сматурайо и Нэкотэко на своих улучшенных НИП и усмехнулся в душе. НИП Сматурайо и Нэкотэко, конечно милые... Но, мои лучше! Создания Захадара самые лучшие на всем сервере! Одна Ишнет чего только стоит. А, кроме нее, есть еще целый отряд Астартес, чья красота за рамками. Бэнберри Смиз также красавица... когда в человеческом обличье.

Стоп! О чем это я думаю!? Сейчас явно не до этого. Для начала, вернусь назад, в облик Марбас Зелья. Как это сделать? Дикриейтер только задумался об этом, как сразу же обнаружил способ. Смена облика происходила мысленной командой. Это было необычайно просто. Теперь умертвие Дикриейтер стал неживым демоном Марбас Зелем.

Марбас Зель оглядел мониторы и остановил на одном взгляд. В поле зрения одного из демонов-глаз попало поселение. Оно было еще далеко от него так, что разобрать кто его населяет не было никакой возможности.

Это было то, что нужно и Захадару и Марбас Зелю. Там могли быть игроки или МИ. Если их там нет, то можно было выудить информацию у местных НИП. Заодно, выяснить обороноспособность и наличие ресурсов. Эта задача была как раз для отряда Астартес.

МП, как и МИ, не имели права вмешиваться в игру лично. МП вообще было запрещено покидать свое подземелье. Единственное, МП могли телепортироваться в другое подземелье, чтобы пообщаться со знакомым МП. В наказание, лишали премии. Если МП попадался повторно, то его увольняли. Такое уже случалось. Именно поэтому, несмотря на то, что Марбас Зель или Дикриейтер могли покинуть Захадар, «они» не рисковали это делать.

Ишнет упомянула, что с ней можно связаться с помощью телепатической магии... Посмотрим, можно ли так связаться с кем-либо из отряда Астартес. Велизет должна иметь этот навык, к тому же она является командиром группы.

- [Велизет.]

- [Да, господин Марбас Зель.] - Связь была установлена и Велизет сразу же ответила.

- [У меня есть задание для отряда Астартес. Я жду вас в тронном зале.]

- [Будем сию минуту, господин Марбас Зель.] - Связь разорвалась.

Значит ИИ есть не только у боссов, но даже у таких НИП как эти. Марбас Зель задумался, продолжая изучать вид с мониторов.

Вскоре, двери тронного зала открылись и внутрь проникли семь человеческих фигур. Двое мужчин и пять женщин. Все они были необычайно красивы. Они выстроились в ряд и преклонили колена.

- Отряд Астартес, по вашему приказанию, прибыл! - Объявила одна из женщин.

Марбас Зель окинул отряд взглядом, про себя перечисляя имена, расы и профессии. Взломщик - демоническая слизь Этия. Снайпер - Даера, которая была йорогумо из семейства арахнидов. Целитель - допельгангер Алрун. Следопыт - голем Саккан. Маг иллюзионист - вампир Диас. Боевой маг - проклятое оружие Сера. Командир группы, темный призыватель - умертвие Велизет.

- Хорошо. Подойдите, чтобы видеть то, что происходит на мониторах.

Члены группы Астартес поднялись и встали между треном и мониторами.

- Видите то поселение? - когтистый палец неживого демона указал на один из экранов.

- Да, господин Марбас Зель. - прозвучал синхронный ответ.

- Ваша задача состоит в том, чтобы выяснить у ее жителей информацию об окружающей нас местности, ближайших поселениях и политической обстановке. Помимо этого, требуется узнать их оборонную мощь и имеющиеся ресурсы. По пути, вам следует рисовать карту. Если у жителей есть какие либо карты, то их необходимо выменять или выкрасть. Все это необходимо делать, привлекая как можно меньше внимания к себе. По вашему следу никто не должен выйти на Захадар. С сильным противником в бой не вступать. В этом случае, постарайтесь отступить, но не в сторону Захадара. В непредвиденных ситуациях, выходить на связь для получения инструкций. Все понятно?

В душе, Марбас Зель волновался. Не слишком ли много задач для ИИ? Правильно ли они поймут эти задачи? Как они будет действовать?

Раньше бы пришлось использовать инструментарий МП, чтобы залезть в их алгоритм и долго над ним работать. Из-за наличия множества «если», эти задачи дробились на первоначальную визуальную разведку, разведку ресурсов, разведку обороны, разведку информации, кражу. Сейчас же, Марбас Зель приказал все сразу. Как НИП с этим справятся?

- Как прикажете, господин Марбас Зель. - ответила Велизет и все Астартес замерли в поклоне.

- Идите, я буду ждать вас с докладом. - после этих слов, Астартес выпрямились и ушли.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/302699>