

МИХАИЛ АТАМАНОВ



# Темный травник

Верховья Стикса

## Annotation

Большая охота завершена, вам удалось отстоять бесценный трофей. Победа? Возможно. Вот только слава и адреналин – два очень сильных наркотика, к которым быстро привыкаешь, жизнь без них становится серой и унылой. Да ещё и ваша красавица-невеста (*точнее обе*) начинает прозрачно намекать, что может найти себе кавалера и поинтереснее.

Что делать в таком случае талантливому игроку? Решение напрашивается сам собой: сломя голову, броситься в самые опасные авантюры, рисковать и ходить по лезвию ножа, постараться выжить там, где уцелеть совершенно невозможно. Восхитить зрителей своей неповторимой игрой и убедительно доказать невесте (*точнее обеим*), что ваш прошлый успех был не случаен.

Трудно? Очень! Но ваши старые надёжные друзья по-прежнему с вами, а значит победа возможна!

- 
- [АТАМАНОВ](#)
  - [Пролог.](#)
  - [Глава 1.](#)
  - [Глава 2.](#)
  - [Глава 3.](#)
  - [Глава 4.](#)
  - [Глава 5.](#)
  - [Глава 6.](#)
  - [Глава 7.](#)
  - [Глава 8.](#)
  - [Глава 9.](#)
  - [Глава 10.](#)
  - [Глава 11.](#)
  - [Глава 12.](#)
  - [Глава 13.](#)
  - [Глава 14.](#)
  - [Глава 15.](#)
  - [Эпилог.](#)
-

**АТАМАНОВ**  
**Михаил Александрович.**

**ТЁМНЫЙ ТРАВНИК**

*Книга третья.*  
**ВЕРХОВЬЯ СТИКСА**

© Атаманов М., 2017

© [«СамИздат»](#), 2017.

® **Все права защищены.**

Охраняется законодательством РФ о защите интеллектуальных прав. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

\* \* \*

## Пролог.

### Новый директор

— Вызывали?, — вежливо постучался я и прошёл в распахнутые настежь двери кабинета моего нового босса.

При этом я на секунду притормозил, вчитываясь в медную табличку с именем хозяина кабинета, которую как раз привинчивал рабочий на входную дверь:

**Макс Тёрнер.**

Директор специальных проектов.

Уже четвёртый директор на этой должности за месяц. Действительно, проклятое место. Хотя новый руководитель отдела специальных проектов обречённым вовсе не выглядел и наоборот всем своим видом демонстрировал уверенность, солидность и власть. При моём появлении он скупой кивнул и указал на гостевое кресло.

Кстати, совсем не так представлял я своего нового босса после ночного разговора с Хранителем. Тогда ночью по голосу и поведению светящейся крылатой фигуры я предположил, что за Хранителя играет достаточно молодой человек, едва ли не мой ровесник. Но в необъятно широком директорском кресле, оставшемся ещё после толстяка Марка Тобиуса, сидел некрупный пятидесятилетний мужчина с заметной сединой в некогда тёмно-каштановых волосах и огромной почти до затылка залысиной. А ещё меня поразили его глаза — белёсые, холодные, с очень светлой радужкой. Какие-то не человеческие, а скорее змеиные или рыбы.

— Моё имя тебе уже известно, — Макс Тёрнер кивком указал на входную дверь с табличкой, — твоё мне — тоже. Так что перейдём сразу к делу. Тимур, ты за какой класс персонажа играешь?

— Гоблин-Травник, — ответил я удивлённо, не понимая подобной неосведомлённости директора.

Как он может этого не знать?! Он ведь встречал меня в «Бескрайнем Море», своими глазами видел моего ушастого Амру и наверняка считал при этом отображаемые над персонажем расу, профессию и уровень! Неужели забыл? Но, как оказалось, вовсе не неведение или забывчивость послужили причиной этого вопроса.

— Вот именно, что у тебя Травник, а не Пират, не Наездник на волках или Мастер зверей! А между тем Травоведение у тебя — самый ущербный и запущенный из всех навыков! Ты даже до сих пор первую специализацию в нём не получил, хотя твой персонаж достиг уже сорокового уровня! Это же форменное безобразие! Корпорация наняла тебя выполнять конкретную работу — показывать нашим пользователям все преимущества игры за Гоблина-Травника. Ты же занимаешься чем угодно, кроме выполнения своей непосредственной работы!!!

С каждой новой фразой босс всё повышал голос, а в конце своей обличительной речи и вовсе перешёл на крик. Я попытался оправдаться, с улыбкой напомнив директору про большую охоту на моего Амру и необходимость постоянно убегать, из-за чего мне было несколько не до собирания травок.

Но лучше бы я промолчал...

Босс крайне болезненно воспринял мою неуместную весёлость, как и попытку подчиненного перечить ему. На меня полился целый поток упрёков и ругани вперемешку с отборным матом. Меня обвиняли в неуважении к старшим, нарушении субординации, хамском поведении, халатном отношении к работе и чуть ли не предательстве интересов корпорации «Бескрайний Мир». Лишь в самом конце своего гневного монолога Макс Тёрнер чуть успокоился и уже более-менее нормальным тоном справедливо заметил:

— Тимур, большая охота на тебя уже несколько дней как не ведётся. Но ты пропустил несколько рабочих смен, а за целых десять часов последней игровой сессии твой гоблин и вовсе не получил ни одного уровня в Травоведении! Да и никакого развития персонажа тоже не было. Ты лишь летал в своё удовольствие над ночной пустыней и развлекался вместо работы.

На последние слова мне действительно нечего было возразить. Прокачав Королевскую Лесную Виверну до способности выдерживать вес некрупного наездника, я действительно позабыл обо

всём на свете и просто наслаждался полётом, пока вереница моих орков тащила через Великую Пустыню. Но и кроме бесцельно потерянной игровой сессии обвинений хватало. Я находился в шоке и даже не знал, как себя вести в данной ситуации.

Давненько меня так не «песочили». Пожалуй, последний раз подобный нагоняй я получал лет десять назад от директора школы за прогулянную без веской причины итоговую годовую работу по алгебре. Тогда я действительно плохо подготовился к важному тесту, а потому решил схитрить и пропустить контрольную работу, сославшись на резкую боль в груди.

Тогда мне было всего десять лет, и я наивно предполагал, что меня просто отпустят домой, а затем я смогу написать этот тест через день-два, уже узнав от одноклассников примеры и в спокойной домашней обстановке найдя на них правильные ответы. Однако всё пошло не так — моя неуклюжая попытка симуляции была быстро раскрыта приехавшими врачами «Скорой Помощи», и вместо максимальных баллов за тест я получил вызов к разгневанному директору школы...

Но тогда десять лет назад я хотя бы заранее догадывался, что ничего хорошего директор школы мне не скажет, и морально был готов к потоку резких эмоциональных фраз. Сейчас же новый директор специальных проектов корпорации «Бескрайний Мир» своей чересчур эмоциональной критикой застал меня врасплох. Я не знал, как себя вести в данной ситуации — то ли демонстрировать своему начальнику покорность и согласие с его обвинениями. То ли наоборот высказать этому хаму в лицо всё, что я думаю о подобных методах общения с подчинёнными и прямо тут же в кабинете написать заявление об увольнении.

В конце концов, жизнь не закичивается на одной лишь корпорации «Бескрайний Мир». Найду себе другую работу с более адекватным начальством. Да и заработанные мной на большой охоте полмиллиона кредитов позволяли с оптимизмом смотреть в будущее и не переживать насчёт увольнения. Но торопиться с таким необратимым решением я всё же не стал. Босс уже выговорился, спустил пар и стал более адекватным, да и говорил он действительно правильные вещи.

К тому же я обратил внимание, что начальник выглядит уставшим, не выспавшимся, и видимо от этого происходили все

корни его излишней раздражительности. Наверняка ведь Макс Тёрнер сегодня получил от вышестоящего начальства эмоциональную «накрутку» для придания должного рвения на новом месте и оттого транслировал на подчинённых свою злость.

Тем не менее, я всё же рассчитывал на совершенно иную оценку моей игры. Как-никак Амра сохранил прекрасного летающего маунта, приобрёл в Серую Стаю уникального мифического пса, ушёл от большой погони и вообще действовал интересно и нетривиально, раз мои видеоролики имели грандиозный успех среди зрителей. Воспользовавшись паузой в потоке фраз директора, я напомнил ему о своих успехах.

Однако и на этот счёт у начальства имелась совершенно иная точка зрения:

— Тимур, я не вижу каких-то твоих заслуг в этой внезапно возникшей популярности. Тебе банально разово повезло с получением уникальной лесной виверны. Я не знаю всех деталей произошедшего, но до меня доходили слухи, что с тем прославившим тебя квестом не всё было чисто, и директора специальных проектов сняли именно из-за той мутной истории. А дальше ты лишь плыл по течению, и популярность твоих роликов среди зрителей вызвана вовсе не твоей блестящей игрой, а банальным интересом игроков к ценному трофею большой охоты. Вскоре твоя мимолётная слава пройдёт, и останется голый остаток — убогий совершенно не раскрывший свои профессиональные навыки Гоблин-Травник.

Я хотел было возразить и даже приоткрыл рот, собираясь высказаться, но всё же промолчал и опустил голову. Пожалуй, в данном случае я готов был согласиться с директором. Макс Тёрнер же продолжил:

— Будь ты обычным игроком, никто тебе слова бы не сказал насчёт слабой прокачки навыков. Но ты — сотрудник корпорации «Бескрайний Мир», и об этом все знают! Ты должен служить примером для остальных, показывать преимущества игры именно за Травника, раскрывать потенциал такого пути и уж, как минимум, не уступать другим коллегам по профессии. Сейчас же ситуация просто аховая. Для игроков-травников сорокового уровня средний уровень навыка Травоведение примерно сорок второй — сорок третий. У тебя же всего пятнадцатый... Это, не побоюсь такого слова, позор для сотрудника корпорации-разработчика игры. Сколько тебе нужно

времени на исправление отставания? Недели хватит?

— Вполне, — ответил я ровным абсолютно уверенным голосом, при этом стараясь не выдать своих эмоций.

Внутри же меня всё сжалось от ужаса. Разве это вообще реально — за одну неделю поднять навык Травоведение на тридцать уровней?! Даже если мне круглосуточно ползать по лесам и болотам, собирая цветы и травы, и то не факт, что успею! Однако показывать свою растерянность и неуверенность в присутствии босса я не желал. Всё же я старший тестировщик, достаточно известный игрок, и в глазах начальника отдела мне хотелось выглядеть опытным знающим себе цену сотрудником корпорации.

— Вот и отлично!, — обрадовался Макс Тёрнер. — Тогда вернёмся к этому вопросу через неделю. А пока же, Тимур, предлагаю нам вместе подумать над тем, как использовать твою уникальную летающую змею в твоих собственных интересах и на благо всей корпорации «Бескрайний Мир». Летающих маунтов в игре крайне мало, и твоё преимущество перед остальными игроками нужно постоянно подчёркивать. Что если тебе поработать разведчиком неисследованных территорий?

Я с огромным трудом удержался от ехидного комментария, что длительные полёты на СТЕРВЕ и активное собирание травок всю следующую неделю — едва ли совместимые занятия. Но провоцировать босса я не стал, вместо этого ответив, что уже работаю в данном направлении.

— Виверна — это конечно хорошо, но одной её мало для далёких исследовательских миссий. Летающая змея пока мала и слаба, она быстро устаёт и вынуждена садиться. На любой заселённой опасными монстрами территории нас моментально сожрут, стоит лишь СТЕРВЕ приземлиться. Да и не стоит забывать о летающих тварях «Бескрайнего Мира», а таких полно. И в далёких неисследованных местах уровень таких монстров будет запредельным, мы со СТЕРВОЙ им будем на один зубок. Но так уж вышло, что под моим началом сейчас находится порядка трёх сотен орков-головорезов. Конечно, я могу отпустить этих НПС-пиратов восвояси, но считаю это ошибочным вариантом. Всё-таки они ценный ресурс, которому нужно просто найти правильное применение. И я думаю использовать эту силу для организации большой экспедиции в труднодоступные неисследованные ещё



территории «Бескрайнего Мира».

— Продолжай, — заинтересовался директор и, сложив руки вместе, наклонился в мою сторону через стол.

— Мой отряд движется через Великую Пустыню и сегодня-завтра пересечёт её в наиболее узком месте. Я разведал оркам путь, а затем всю ночь мотался туда-сюда на виверне, доставляя своему отряду восстанавливающую силы воду из источника возле медного рудника. Этот ценный эликсир снятия усталости, как оказалось, долго не хранится, но при доставке на быстрой Королевской Лесной Виверне не успевал испортиться. Так что мои головорезы движутся быстро, вскоре пересекут пустыню и окажутся на самой границе исследованных игроками земель возле какой-то широкой и полноводной чёрной реки. Я мог бы составить карту этих новых территорий и даже, чем чёрт не шутит, построил бы защищённый форпост на этой реке, где любые игроки смогли бы впоследствии в безопасности пережидать опасные ночи.

Директор включил экран своего компьютера и пару минут проверял что-то, пролистывая экраны текста на мониторе. Потом откинулся на спинку кожаного кресла и с усмешкой смотрел на меня:

— Тимур, ты совершенно не представляешь, о чём сейчас говоришь. Та «чёрная река», к которой ты ведёшь через пустыню своих орков, называется Стикс. Его ещё называют «рекой смерти», так как в нём мёртвая абсолютно непригодная для питья вода. К тому же у реки топкие болотистые берега, на которых полно заразных кровососущих тварей и так легко подхватить неизлечимую болезнь. Но главная достопримечательность тех мест — обилие высокоуровневых опасных тварей. Причём чем выше по течению, тем монстры становятся всё зубастее и смертоноснее.

— Закон игрового мира везде одинаков: чем дальше от доступных мест, тем труднее условия, опаснее твари, но тем ценнее добыча, — заметил я ровным голосом, хотя полученная от директора информация меня откровенно насторожила и расстроила.

— Это так, — согласился директор с моими словами. — И верховья Стикса скрывают множество интереснейших локаций с уникальными трофеями. Вот только взять их крайне трудно. Я вот нашёл любопытную информацию, что в те места двадцать шесть больших экспедиций уже было организовано, причём далеко не

последними кланами. А уж сколько одиночек или мелких групп пытались найти верховья Стикса, и вовсе не сосчитать. Никто из них не прошёл, все рано или поздно поворачивали вспять. И ты хочешь мне сказать, что надеешься справиться там, где обломали свои зубы гораздо более прокачанные и подготовленные игроки?!

Давать однозначный ответ директору я всё же не стал. Лишь пообещал самым серьёзным образом подумать до вечера, а потом в этом же кабинете ровно в двадцать часов сообщить о своём решении. С одной стороны, меня конечно не обрадовало, что та река, которую я видел вдалеке на горизонте со спины СТЕРВЫ, оказалась легендарным жутким Стиксом. С другой же стороны, у меня в распоряжении имелась летающая виверна, что значительно упрощало задачу добраться до труднодоступного места.

Босс же, похоже, остался не слишком доволен моей осторожностью и начал откровенно меня подзуживать соглашаться:

— Тимур, если ты справишься с этим заданием, то беру обратно все свои резкие слова насчёт никчёмности твоего Гоблина-Травника! Более того, поскольку это задание направлено на изучение «Бескрайнего Мира» и будет полезно всем игрокам, я попробую выбить у начальства какой-то ценный приз, соответствующий сложности самого поручения!

Но я лишь снова повторил своё обещание серьёзно подумать, попрощался и вышел из кабинета. Несмотря на очевидную трудность задания, была у меня причина не торопиться с отказом. Меня неожиданно сильно задела и расстроила перспектива падения популярности видеороликов моего Амры после окончания большой охоты. К популярности и славе быстро привыкаешь, они как наркотик. И после того, как миллионы людей с замиранием сердца ждали твоих ежедневных видеоотчётов, вдруг стать никому не нужным... это невыносимо больно.

Я сам готов был на участие в этой громкой опасной аванюре, если она поможет вернуть интерес зрителей к приключениям моего ушастого гоблина. Но такие важные решения предварительно нужно было обсудить с моей младшей сестрёнкой. Всё-таки играли мы коллективно, а тащить Лерку в такие мрачные неприветливые места без её согласия я точно не собирался.

Едва проснувшись, я первым делом кинулся к компьютеру смотреть статистику — сколько зрителей ознакомились с моим утренним видеороликом о походе орков через Великую Пустыню и моем катании на виверне. Две тысячи сто четыре человека. Ещё совсем недавно от такого количества зрителей я бы прыгал до потолка от радости, но после недавних миллионов просмотров статистика выглядела жалко и совсем не радовала...

Что ни говори, а босс сегодня был прав — слава моего Гоблина-Травника оказалась мимолётной. С этой грустной мыслью я вышел в зал... и остановился.

На диване, прикрывшись лёгким пледом, спала Кира, разметав свои шикарные рыжие волосы по подушкам и прижимая к себе огромного плюшевого зайца. Когда именно моя подруга появилась в квартире, я не знал, так как проспал без задних ног полдня, компенсируя ночную активность. Сейчас же я даже не знал, как повести себя в данной ситуации. Наверное, для начала, стоило хотя бы одеться, чтобы не щеголять по квартире в одних трусах. Стараясь не шуметь, я на цыпочках двинулся обратно в спальню. Но моя подруга всё же проснулась:

— Какой час?, — не разлепляя век, сонным голосом поинтересовалась Кира.

— Семь вечера.

В ответ раздалось недовольное мычание.

— Чёрт, уже семь. Пора вставать. Но как же голова гудит... Тимур, а можно я не пойду сегодня на работу?

Я улыбнулся такому странному вопросу хозяйки квартиры и ответил с весёлой усмешкой, что я сам не против предоставить своей девушке отгул. Но вдруг ещё окажется, что Кира в иерархии компании какой-то там мой высокий начальник, а то и сам президент корпорации «Бескрайний Мир», и потому я грубо нарушаю субординацию, отдавая ей приказы.

Кира открыла глаза и откинула в сторону одеяло, оказавшись лишь в полупрозрачной ночной сорочке. Присела на краешке дивана и проговорила:

— А ты забавный, Тимур... Сколько ты уже работаешь тестировщиком в компании? Месяц? Неужели за всё это время ты даже не удосужился узнать, кто управляет корпорацией «Бескрайний Мир»?

Я смутился, опустил взгляд и пожал плечами. Да, я всего лишь старший тестировщик, и моё дело — отыгрывать в «Бескрайнем Мире» роль лопоухого Гоблина-Травника. А все эти назначения и смены директоров, распределение акций среди бенефициаров корпорации и прочие высокие материи меня как-то не интересовали. Кира укоризненно покачала головой и, неотрывно глядя мне прямо в глаза, принялась просвещать:

— Президента нашей корпорации зовут Томас Хейвуд. Высокий статный темноволосый мужчина с просто исключительной харизмой, прекрасным образованием и удивительным кругозором. Кажется, он знает всё на свете! Да на каждом этаже небоскрёба компании развешены его портреты и цитаты из выступлений! Как ты мог не заметить их?! Так уж довелось, что я лично хорошо знаю Томаса — одно время моя бабушка Инесса активно сватала меня за него. Мы с Томасом какое-то время даже встречались, но достаточно быстро разошлись по обоюдному согласию. Я совершенно не интересовала его как женщина, ему нужен был лишь инструмент влияния на Совет Директоров и удобная ступенька для прыжка к вершинам власти. Хотя мы остались хорошими друзьями и периодически пересекаемся на закрытых вечеринках для верхушки компании и на разных тусовках для элиты мегаполиса.

Не думаю, что Кира целенаправленно ставила себе целью меня унижить, но в итоге выглядело это именно так. Никогда ранее рыжая красавица не позволяла себе указывать на ту бездонную пропасть, разделяющую наши социальные положения в обществе. В результате получилась весьма болезненная пощечина, хотя и честная. Да — моя подруга из элиты и, пусть не афишируемых на каждом углу, но финансовых правителей мегаполиса. Я же рядом с ней лишь по мимолётной прихоти этой шикарной женщины, уставшей от богатых ухажёров из своего круга и ищущей необычных развлечений.

Нет, я ничего не сказал Кире и не показал, что её слова как-то задели меня. Но именно в этот самый момент я окончательно и бесповоротно решил: походу в верховья Стикса быть! Даже если сестрёнка откажется сопровождать меня. Я направился на кухню и

поставил кофеварку для себя и Киры, потянулся за чашками, но звонок мобильного остановил меня. Непривычная мелодия, да и номер не определился... странно. Тем не менее, я подтвердил соединение.

— Алло, слушаю!

— Привет, Амра! Ты когда в «Бескрайнем Мире» появишься? Я соскучилась по тебе и страшно устала за этот бесконечный день. Эта раскалённая пустыня просто доконала всех. Даже самые выносливые орки и то уже вымотались и падают с ног. А конца и края горячим барханам не видно...

Таиша?! Что за ерунда?! Я помотал головой и даже болезненно ущипнул себя, чтобы убедиться, что не сплю и не брежу. Мне в реальный мир звонил НПС-персонаж из игры! Такого не могло быть! Наверняка, кто-то из знакомых просто разыгрывает меня!

Я для проверки задал этому подозрительному собеседнику несколько вопросов, ответы на которые могла знать только моя зелёная НПС-невеста. И получил правильные ответы! Все сомнения отпали. Это точно Таиша, компьютерный персонаж из виртуальной игры!

— Как ты узнала мой номер, и как смогла дозвониться в мир неумирающих?

Зелёная красавица рассмеялась в трубку, явно довольная произведённым на меня эффектом:

— Амра, ты же сам показал мне, как это делается! И номер свой при мне называл, когда звонил в Службу Спасения. Разве забыл?

Нет, такое не забывается... Я прекрасно помнил тот самый жуткий в моей жизни момент, когда мой испуганный и растерявшийся лопухий гоблин держал на руках потерявшую сознание лесную нимфу, а в это время в реальном мире умирала моя сестра Валерия... Тогда я действительно позвонил прямо из игры и называл сотруднице Службы Спасения свой адрес, а также номер телефона. Но меньше всего в тот напряжённый момент я думал о том, что моя НПС-невеста запомнит эту информация и станет потом названивать мне в реальный мир.

Но отвечать что-то Таише было нужно. Я постарался успокоить и приободрить НПС-воровку, пообещав зайти в игру сразу после

заката, когда моему гоблину-вампиру уже не будут угрожать солнечные лучи. Также я попросил Таишу передать приказ для моего первого помощника Зябаша Живучего продолжать движение. Великую Пустыню нужно было обязательно пересечь, каким бы трудным ни был путь по раскалённым пескам. Таиша пообещала передать и отключилась, я опустил руку с мобильником.

— Тимур, что за девушка тебе сейчас звонила, и на каком языке вы с ней разговаривали?, — в дверях кухни стояла напряжённая Кира, не поленившаяся подняться с дивана и прийти разбираться, с кем это я болтаю по телефону.

— Что значит «на каком языке»? — ответил я с улыбкой... и резко замер.

А ведь точно! Я только что говорил не на своём привычном родном языке, а на... Что это вообще было? Язык гоблинов? Другого объяснения я не находил, и именно это ответил хозяйке квартиры. Как и то, что звонила мне НПС-воровка по имени Таиша, компьютерный персонаж из игры «Бескрайний Мир».

— Ты что, издеваешься?! Думаешь, я такая наивная дура, что поверю в эту сказку?! Немедленно скажи мне правду, или я на тебя страшно обижусь!, — вскипела Кира.

Но я продолжал упорствовать, снова и снова повторяя, что именно так оно и было — мне сейчас действительно звонил компьютерный персонаж и интересовался, когда именно я зайду в игру. Моя рыжая подруга зашипела, словно рассерженная кошка, и произнесла сквозь плотно сжатые зубы:

— Я, конечно, дам тебе шанс и проверю у специалистов корпорации твою версию, хоть она и звучит откровенно бредево. Но если всё это окажется ложью, и ты таким образом выставишь меня идиоткой перед серьёзными людьми, я... я...

Свою фразу Кира так и не закончила, просто резко развернулась и ушла в комнату, напоследок громко хлопнув дверью. А потому я так и не понял, что именно рыжая фурия собирается делать в том случае, если звонок НПС-воровки не будет отслежен службами корпорации. Расстанется со мной? Выгонит из квартиры? Нажалется на меня своей влиятельной бабушке? Если и не это, то явно ведь предпримет что-то малоприятное для меня.

Когда же через несколько минут я вышел в зал с двумя чашками

ароматного свежеприготовленного кофе в руках, Киры в квартире уже не было...

\* \* \*

Лерку в больничной палате я не застал, отсутствовало и её инвалидное кресло. Может, вышла куда на минуту и скоро вернётся? Но проходившая по коридору медсестра подсказала, что только что видела мою сестру в холле нижнего этажа разговаривающей с другими детьми. У меня брови взлетели вверх от удивления. Моя застенчивая и нелюдимая Валерия сама по собственной инициативе отправилась гулять и общаться со сверстниками? Пока своими глазами не увижу, ни за что не поверю!

Но медсестра не ошиблась. Ещё с лестницы я услышал весёлый детский смех и азартные крики, причём голос Лерки там тоже присутствовал. Я резко остановился. Для девочки, всего несколько дней назад пытавшейся покончить с собой из-за того, что «реальный мир невыносимо серый и скучный», положительные эмоции были нужны как воздух. И уж точно не стоило сейчас в момент активного детского веселья вырывать сестру из общей компании и грузить своими проблемами.

Поэтому я не стал мешать детской игре и вернулся в больничную палату сестры. Время поджимало, мне вскоре пора было уже ехать на работу, поэтому я просто положил пакет с фруктами и подарок для Лерки на постель, на столе же оставил короткую записку:

«Пообщался с новым директором. Получил задание подтянуть Травоведение. Как будет время, посмотри, что нужно сделать, чтобы за неделю поднять этот навык уровней на тридцать. Встречаемся в игре в девять вечера».

Утром я пообещал новому директору ровно в восемь вечера сообщить о своём итоговом решении насчёт похода к верховьям Стикса. Было уже почти восемь часов, и я реально боялся опоздать к мною же назначенному сроку, что было бы признаком крайней безответственности и неуважения к начальству. А потому просто в мыле я взлетел по ступенькам здания, добежал до лифта и без пяти восемь стоял у двери с табличкой «Макс Тёрнер. Директор специальных проектов».

Вот только дверь была заперта... Неужели директор меня не дождался?! Тут запиликал мобильник. Звонил Макс Сошне, мой знакомый Наяда-Торговец.

— Привет, Тимур. Уже общался с новым директором?

Я почувствовал какой-то подвох в этом вроде обычном вопросе, а потому перед ответом попросил друга объяснить причину такого интереса.

— Да вот, десять минут как от директора. Сижу, обтекаю... Если бы его не вызвали на какое-то срочное совещание, боюсь, он бы меня просто-напросто загрыз. Рядом со мной за столиком сидит Леон. Бледный весь, руки трясутся, сидит и курит прямо в здании корпорации.

Послышался раздражённый голос бывшего строителя:

— Да достало всё, и если меня уволят за курение, то и хрен с этой работой! Я и так с огромным трудом удержался, чтобы апперкотом челюсть этому лысому старикашке не свернуть!

Я признался, что утром у меня примерно такие же чувства были во время разговора с Максом Тёрнером. Отвык я от того, что на меня кто-то может так откровенно орать матом. И что стою я перед запертой дверью директорского кабинета и не знаю, радоваться или нет тому, что вторая часть трудного разговора откладывается.

— Вот-вот, понимаю!, — рассмеялся Макс Сошне. — Спускайся тогда вниз на наш этаж тестировщиков. Мы с Леоном сидим в закуске возле торговых автоматов, ждём тебя. Обсудить многое нужно.

Ровно через три минуты я вышел из лифта на этаже тестировщиков и направился к своим друзьям. И Леон, и Макс Сошне при моём появлении встали, мы тепло поздоровались.

— Друзья, новый директор — просто лютейший зверь, — поднял насущную тему бывший учитель музыки. — Орал на меня и грозил чуть ли не тюрьмой просто за то, что я деньги обналичил с игрового счёта персонажа. Я действительно конвертировал тридцать тысяч внутриигровых монет в реальные три тысячи кредитов — планировал свой старенький электромобиль заменить на более современную модель.

— И что тут криминального?, — откровенно не понял я. — Ты



же сотрудник корпорации и, если трудовой договор позволяет, имеешь полное право выводить деньги.

— Вот и я так думал!, — возмутился Макс Сошне. — Но не всё так просто оказалось! Директору на меня пожаловалась финансовая служба. Типа мой персонаж Наяда-Торговец держит при себе деньги клиентов и взятые займы большие средства. И нет бы нашему боссу разобраться в ситуации и успокоить финансистов. Вместо этого он начал на меня орать, что такой вывод денег из «Бескрайнего Мира» можно трактовать как незаконную «обналичку», что нарушает правила корпорации и вообще налоговые законы. Это какой-то дикий сюрреализм — я не могу свою собственную зарплату получить без приглашения специально назначенного корпорацией аудитора, который будет каждый раз проверять законность вывода денег! Я — торговец, и у меня всегда будут полученные в виде аванса чужие деньги. Что же мне теперь из-за этого вообще без зарплаты сидеть?!

— Да, бред полный получается, — согласился я. — А что если сменить в трудовом контракте форму оплаты на фиксированный оклад?

Макс Сошне грустно усмехнулся и сказал, что именно это новый директор ему и пытался сегодня навязать. Но в таком случае зарплата у тестировщика, ставшего в игре успешным торговцем, выходила вчетверо меньше...

Следом свою историю общения с новым боссом рассказал Леон. Он старался использовать только цензурные слова, хотя у нашего прямодушного друга это не всегда получалось. Директор был недоволен буквально всем — и низким уровнем Огра-Фортификатора, и отсутствием какой-то осмысленной игры, и резко остановившимся развитием персонажа, и даже романтические отношения с сотрудницей-тестировщицей бывшему строителю тоже ставили в вину.

Я тоже поделился своим опытом общения с новым боссом, после чего мои друзья совсем взгрустнули и повесили головы. Видя их мрачное состояние, я решился и выложил им свой план — вместе идти туда, где до нас не ступала нога не только человека, но и вообще игроков других рас. Двинуться к верховьям Стикса!

— И как это нам поможет?, — хмуро поинтересовался Леон.

— Популярность, уникальные трофеи, и не только, —

усмехнулся я. — Руководитель отдела будет вынужден вести себя корректно и уважительно, если мы во всеуслышание объявим, что являемся сотрудниками корпорации и выполняем специальное крайне сложное задание на благо всего «Бескрайнего Мира». Можно даже назвать конкретное лицо от корпорации, которое дало нам это поручение — нашего босса!

Макс Сошне и Леон переглянулись и оба прыснули от смеха, представив лицо начальника при получении такого известия.

— Нам конкретно влетит за такое..., — заметил осторожный француз.

— Не влетит. Во-первых, он действительно сегодня подбивал меня на эту авантюру с походом, так что это чистая правда. Во-вторых, я очень постараюсь, чтобы за нашими похождениями следило множество игроков, есть у меня кое-какие козыри. Можно даже сделать не короткие ежедневные видеоотчёты, а прямые стримы без купюр со всеми трудностями, опасностями и смертями. Но главное для нас — представить ситуацию так, чтобы наш поход у всех зрителей ассоциировался не с частной инициативой небольшой группы игроков, а с организованным проектом корпорации «Бескрайний Мир». Нужно сделать так, чтобы наш успех или неудача ассоциировались не с нами, а с самой корпорацией.

Мои друзья задумчиво молчали. Наконец, Макс Сошне прекратил нервно тарабанить пальцами по столу и высказался:

— Всё это хорошо, Тимур, и я готов составить тебе компанию в этой аванюре. Вот только я что-то не догоняю, как ты собираешься придать должного интереса зрителям к своим видеоотчётам? Стримеров ведь в «Бескрайнем Мире» тысячи и тысячи, и лишь единицам из них удаётся стать популярными.

Я грустно усмехнулся и, тяжело выдохнув, признался коллегам:

— У меня есть очень важное отличие от остальных стримеров. Мой персонаж заражён вампиризмом! Он таким и был изначально создан с самого-самого начала игры, и всё это время мой гоблин-вампи́р вынужден был играть только по ночам и регулярно пить кровь. Думаю, самое время рассказать об этой тайне всему миру. Можно даже представить данный факт очередной причудой разработчиков.

Друзья долго молчали, шокированные моим признанием.

Наконец, Леон выдавил:

— Многое в поведении твоего Гоблина-Травника становится теперь понятным. И ночное время для игры, и «образцы крови для противоядия».

— Пожалуй, твои стримы действительно будут смотреть, — продолжил Макс Сошне в глубокой задумчивости. — Ещё бы — один из самых последних вампиров в игре! Главное теперь, чтобы за нашим отрядом не потянулись многочисленные паладины, борцы с нежитью и всякие прочие охотники на вампиров...

Опасения моего друга были вполне справедливыми, и я тоже уже думал об этом.

— Именно поэтому объявление о вампиризме сделаем только тогда, когда наш отряд отойдёт подальше от обжитых мест. Если кто-то захочет заполучить вампира, пусть следует за нами в мрачные и опасные территории вокруг реки смерти. Думаю, таких нетерпеливых будет совсем немного, если вообще такие торопыги найдутся. Большинство же игроков будут следить за нашими похождениями и ждать возвращения отряда, надеясь перехватить моего Гоблина-Травника потом, когда он вернётся из опасного путешествия.

— Но рано или поздно наш поход закончится, — справедливо заметил Леон. — И что ты будешь делать потом, когда твоего вампира по возвращению будут подстерегать толпы заждавшихся игроков с осиновыми колями, серебряными крестами и связками сушеного чеснока?

Я неопределённо пожал плечами. Чего раньше времени переживать о том, что произойдёт в очень отдалённом будущем, а возможно и вообще никогда не случится. К тому же есть важный нюанс: мало самим игрокам знать из моих видеороликов о вампиризме Гоблина-Травника, в игре-то их персонажам это знание никак не поможет. Чтобы квест засчитался, нужно раскрыть вампира в самой игре, а вот помогать с этим я игрокам точно не собирался. К тому же навык Вуаль с 20-го уровня позволял скрывать отображение имени игрока, а сестрёнка своими иллюзиями могла придать моему ушастому гоблину любой облик. И тогда попробуй-ка определи вампира в толпе, если он будет выглядеть совершенно иначе и иметь другое имя! Да и на крайний случай у меня всегда оставался вариант улететь на СТЕРВЕ и снова затеряться. В общем, обречённым я себя

точно не считал и даже был уверен в своей способности выкрутиться.

Мы с друзьями просидели за столиком ещё час, споря и живо обсуждая конкретные детали предстоящего похода. Прежде всего, чтобы решить проблему снаряжения и провизии, а заодно избавить Макса Сошне от придирок службы финансового контроля, мы договорились закупить снаряжение для трёх сотен орков-пиратов на все те деньги, которые занимал у меня француз. Мы подробно и тщательно согласовали ассортимент покупок и место доставки товара.

Кроме того, я просил своих друзей поискать какие-нибудь старые карты, оставшиеся после тех двадцати шести неудачных экспедиций к верховьям Стикса. В открытом доступе этих карт точно не было, я уже проверил, но возможно кто-то из игроков согласился бы их продать.

Кроме того, нам нужны были ещё спутники, лучше всего НПС, которые могли бы послужить проводниками и разведчиками в диких опасных местах. Ни мы, ни мои гоблины и пираты, не обладали должными опытом и знаниями для выживания в суровых болотистых местах. Но такие персонажи наверняка в игре встречались, а потому я просил Макса Сошне поискать и нанять их в портах и городах, через которые будет держать путь его дирема «Захмелевший Баклан».

Обсуждали бы мы планы и дальше, но у меня на телефоне пропикал установленный ровно на девять вечера таймер, и я спохватился, что пора мне заходить в «Бескрайний Мир».

# Глава 1.

## Затерянный оазис

Итак, загрузка. Никакой новой почты не было, что лишний раз подтверждало факт падения популярности моего Гоблина-Травника у игроков и зрителей. Во время Большой Охоты, помнится, я уставал разгребать сыплющиеся входящие сообщения. Ладно, буду надеяться, что это лишь временное явление.

Перед глазами выскочила таблица с характеристиками моего персонажа:

**Имя:** Амра

**Раса:** Гоблин-Вампир

**Класс:** Травник

**Опыт:** 513172 из 540000

Уровень персонажа 40

Количество жизни 336/336

Очки выносливости 293/293

### **Характеристики:**

Сила (С) 42 (42)

Ловкость (Л) 49 (150)

Интеллект (И) 5 (21)

Телосложение (Т) 44 (55,5)

Восприятие (В) 3 (45,3)

Харизма (Х) 78 (96)

**Нераспределённых очков 0**

### **Основные навыки (выбрано 6 из 6)**

Травоведение (В Л) 15

Торговля (Х И) 18  
Алхимия (И Л) 23  
Уклонение (Л В) 22  
Скрытность (Л Т) 23  
Экзотическое (Л В) 13

**Вторичные навыки** (*выбрано 6 из 6*)

Вуаль 13  
Акробатика 18  
Атлетика 16  
Бригадир 26  
Верховая езда 18  
Контроль животных 14

Что ни говори, а Травоведение у меня действительно хромало на обе ноги. Да и остальные навыки тоже требовали внимания — обычное дело, когда свой опыт персонаж получает преимущественно за выполнение квестов, а не занудным многочасовым фармом. Ладно, что-нибудь придумаю для выправления ситуации.

Итак, мир наконец-то прогрузился. Поздний вечер. Солнце уже скрылось за горизонтом. На небе высыпали многочисленные звёзды. Рядом плотно практически впритык стояли орочьи шатры, за ними слышался недовольный рёв множества глоток и перебранка на повышенных тонах. Я стоял возле небольшого костерка, на котором группа орков кипятила котёл с каким-то не слишком аппетитно пахнущим варевом. Моё появление было встречено бурным ликованием:

— Капитан! Капитан Амра вернулся! Вот он и рассудит!

Я и сам уже по усилившимся из-за палаток крикам понимал, что требуется моё срочное вмешательство. Растолкав пиратов, я поспешил на шум завязавшейся драки. И очень вовремя — в ход уже пошли сабли и ножи. Насколько я сумел понять, одну из групп буянящих пиратов возглавлял шаман. Противостояла им вдвое более многочисленная толпа под командованием первого помощника.

— Что тут происходит?!, — мой гневный крик остановил

поножовщину, обе стороны конфликта поспешно прятали оружие в ножны.

К счастью, я успел вовремя. Досталось лишь троллю, но обладающий отменной регенерацией зелёный гигант с невозмутимым видом выдернул из своей груди вошедший по самую рукоять кривой клинок и молча вернул владельцу оружия. Первый помощник Зябаш Живучий шагнул вперёд и изложил суть конфликта:

— Капитан Амра, я получил приказ продолжать путь по пустыне. Но ребята смертельно устали сутки уже без отдыха брести по раскалённому песку, и всё чаще спрашивают, а куда мы вообще идём? Море ведь совсем в другой стороне, а впереди лишь песок и смерть... Я гоню их вперёд, как мне и приказали. Но на мои гневные окрики команда всё меньше реагирует, а сейчас и вовсе дело чуть до открытого бунта не дошло!

— Мы едва не сдохли днём под этим нестерпимо палящим солнцем!, — раздался недовольный голос какого-то орка.

Впрочем, говоривший предпочёл не высказать мне это лично в лицо, а прятаться за спинами остальных.

— Вот-вот..., — чувствуя настрой команды, уже намного увереннее продолжил свою речь первый помощник. — Днём в пустыне была полная задница. Наши запасы воды закончились уже к полудню, а солнце жгло нещадно. За глоток воды любой из нас был готов убить. Лишь под вечер мы обнаружили этот затерянный среди барханов крохотный оазис.

Троль, рана которого уже полностью затянулась, продолжил речь орка:

— Тут можно укрыться от солнца и есть вода, но вот с едой полный голяк. Несколько пальмовых орехов на три сотни голодных глоток — это вообще ничто. А между тем все мы второй день не жравши. Дюжина добровольцев во главе с шаманом Гуу отправилась на охоту в сторону вон тех далёких скал на юге. Но не успели они отойти и пару тысяч шагов от лагеря, как на них напал ифрит...

Ещё и ифрит... Как будто без него проблем было мало... Я вполне понимал недовольство своей команды, вот только не понимал, как мне поступить в этой ситуации, чтобы хотя бы успокоить пиратов и призвать к порядку.

— Ифрит?, — Валерианна Быстроногая тоже уже загрузилась в «Бескрайний Мир» и как раз подошла к месту толкучки, с ходу вступив в беседу. — Точно то был ифрит?

— Да, госпожа чародейка, — вперёд вышел наш шаман Гуу Гэл Всезнающий. — Это был Самумный Ифрит 77-го уровня. Огромный полупрозрачный дух, весь словно сотканный из песка и сверкающих молний. Не успели мы с ребятами даже выхватить наше оружие, как этот демон закрутил вокруг нашего отряда пылевые вихри. Хлещущий завывающий ветер с песком бил прямо по глазам, мы перестали что-либо видеть и ориентироваться. А потом, словно в жутком кошмаре, песок под нашими ногами разверзся, и сразу трое орков провалились по пояс под землю. Они так истошно кричали, словно с них заживо сдирали плоть. И с каждым мгновением их затягивало всё глубже...

— Это было ужасно, капитан!, — подтвердил тот самый орк, минуту назад проткнувший грудь тролля саблей. — Крики этих троих несчастных до сих пор стоят у меня в ушах. Мы оцепенели от страха и не могли пошевелиться. Просто стояли и смотрели, как умирают наши товарищи. Через несколько мгновений их полностью с головой затянуло в песок, и крики прекратились. После чего словно невидимые оковы с нас спали, мы снова могли двигаться, и в панике бежали.

— Я удрал вместе с остальными, капитан. Моя магия была бессильна против такого жуткого демона..., — сообщил шаман, опуская голову. — Как только мы вернулись в лагерь, я сразу же провёл обряд вызова духов, чтобы спросить у них совета. И духи мне ответили, что дальше в пустыне будет только хуже. Таких ифритов станет больше, а сами демоны сильнее. Духи советуют нам поворачивать вспять, пока не поздно! Духи говорят, дальше нас ждёт только смерть!

Собравшиеся пираты возбуждённо загалдели. У высказанного шаманом предложения возвращаться обратно к медному руднику оказалось очень множество сторонников. Вот ведь не было печали... О том, что моя пиратская команда может и не захотеть идти в опасное путешествие к верховьям Стикса, я как-то раньше и не думал. Что же теперь делать?

К счастью, моя сестрёнка очень вовремя прокомментировала сообщение об ифрите, причём в несколько необычном ракурсе:



— А я думаю, нам очень повезло! Любой ифрит считается желанной добычей у неумирающих. За сотни и тысячи лет существования каждый ифрит собирает много сокровищ. Где-то поблизости от того места, где он на вас напал, должно находиться его логово со всеми богатствами. Обычно ифрит обитает в пещере, вход в которую очень хорошо маскирует, в том числе и магией. Но капитан Амра хорошо находит скрытые места, я же могу снять магическую завесу. Пожалуй, я выскажусь за то, чтобы вернуться к месту нападения и хорошенько поискать вход в пещеру сокровищ!

Я прямо почувствовал, как стало меняться настроение толпы. Ещё минуту назад Самумный Ифрит вызывал у орков-пиратов лишь однозначный ужас и желание находиться от него как можно дальше. Сейчас же мои головорезы заколебались — страх перед жутким демоном боролся с соблазном заполучить его богатства. И пока чаша весов колебалась, нужно было поддержать идею сестры.

Я шагнул вперёд, жестом призвал к тишине и проговорил достаточно громко, чтобы все пираты меня слышали:

— Действительно, редкая удача найти такого монстра. Тому, кто из вас первым увидел ифрита, лично от меня награда в пятьдесят монет! Если он жив, конечно, — я весело усмехнулся, и вслед за мной заулыбались и многие орки-пираты.

Навык **Бригадир** повышен до 27-го уровня!

— Ифрит опасен лишь своей неожиданностью, но подготовленная команда уделает это чудовище без особых проблем, — очень вовремя заверила всех собравшихся мавка, и последние сомнения у пиратской команды прошли без следа, теперь в жутком монстре все видели лишь ценный трофей.

— Нам действительно повезло обнаружить ифрита. Мы обязательно обчистим пещерку этого пустынного демона, чтобы страдания пути через Великую Пустыню не были напрасными. Но со мной за сокровищами пойдут лишь самые сильные и смелые, кто не удерёт от первого же завывания ветра...

— Я пойду!, — даже не дослушав моей фразы, самой первой вызвалась идти моя НПС-невеста Таиша, облачённая в полный

доспех из шкуры зелёного дракона и выглядящая очень эффектно и решительно.

Я утвердительно кивнул, и гоблинская красавица с радостным визгом бросилась вперёд, повиснув у меня на шее. Затем вперёд шагнул шаман Гуу, покручивая в руках свой корявый посох и бормоча что-то про необходимость покопаться в припасах демона. После этого набрать команду добровольцев было совсем просто — желающих оказалось более чем достаточно.

— Надеюсь, сестрёнка, ты не ошиблась, и мы действительно уделаем этого монстра, — шепнул я на ухо мавке, когда мы отошли в сторону от пиратов и смогли поговорить наедине. — Иначе, боюсь, мой авторитет успешного капитана пиратской команды будет безвозвратно утерян.

— Я тоже надеюсь, что мы справимся, — так же тихо ответила мне Валерианна Быстроногая. — Хотя всё же советую тебе, ушастик, предварительно сходить вон к тем дальним пальмам — я вижу там круг возрождения...

\* \* \*

— Самое приятное в ифритах то, что самая слабая защита у них именно от физического дамага, — просвещала меня лесная нимфа, уже изучившая раздел про ифритов в бестиарии «Бескрайнего Мира». — Ифриты — магические существа, их весьма сложно убить магией, а к магии воздуха у них вообще полный иммунитет. Но зато они уязвимы для обычных стрел и просто холодного оружия, да и интеллектом совершенно не отличаются. Обычно рекомендуют натравить ифрита на одного-двух «танков» с хорошей бронёй и большим запасом хитпоинтов, после чего тупо расстрелять чудовище из луков издали.

— Ты хочешь сказать, что у этого пустынного демона даже не хватит ума переключиться на стрелков?, — что-то засомневался я.

— Братик, ну какого интеллекта ты ожидаешь от просто пустынного ветра? Если отбросить грозный внешний вид и способность вызывать смерчи, то ифрит — это тупо поток горячего воздуха с песком, оживший за счёт наложения злой демонической магии. И он будет упорно нападать на тех противников, которые

находятся ближе всего. Поэтому возьмём нашего тролля, упакуем в крепкую броню, и пусть держит удар...

Я прикинул в голове предложенный мавкой план и отверг его:

— Нет, сестрёнка. Монстр 77-го уровня быстро «ушатает» нашего тролля пятьдесят четвёртого, несмотря на все его доспехи и регенерацию. И даже лечебная магия нашего шамана тут не поможет — слишком велика разница в уровнях. Поэтому в роли приманки, мечущейся перед самым носом ифрита, выступим мы с Таишей. А два десятка орков-лучников издали уничтожат это чудовище, пока мы с Таишей будем уворачиваться от вихрей и зыбучего песка. Шаман поддержит нас, прибавив сил и ловкости. Ты же поможешь нам, сотворив с помощью магии иллюзии наши многочисленные копии, чтоб совсем уж сбить с толку ифрита. С собой также возьмём Серую Стаю и наших гоблинов Ирека и Юнну — погибнуть они всё равно не смогут, зато лишний опыт им не помешает.

План был предельно простым, и я не сомневался в успехе. Тут главное было спровоцировать ифрита, заставить его проявить себя и вылезти из укрытия, а далее мы бы быстро с ним расправились. В теории всё было легко, однако реальность преподнесла нам сюрприз — ифрит ни в какую не желал показываться. Мы битый час и группами, и поодиночке бродили по ночной пустыне, но зловредный песчаный демон и не думал вылезать. Я исходил предполагаемый участок вдоль и поперёк, активировав навыки Поиск Жизни и Ночное Зрение, но ничего не обнаружил.

— Может, ты всё же ошибся, и это не то место?, — в который уже раз интересовалась мавка у шамана, но Гуу Гэл Всезнающий продолжал уверять, что никакой ошибки нет, и именно тут в прошлый раз ифрит напал на орков-охотников.

Слова шамана подтверждали и найденные мною цепочки следов огромных орочьих лап, ведущие от оазиса и обратно. Следы резко обрывались — вызванные ифритом пылевые смерчи затёрли все отпечатки, далее простирался лишь ровный песок.

— Может, песчаный демон наелся теми тремя пойманными орками и теперь на какое-то время затих, переваривая добычу? Или набрался сил и покинул это место?, — предположила Валерианна Быстроногая, но стоящая недалеко и что-то рассматривающая Таиша отрицательно помотала головой:

— Нет, ифрит вовсе не насытился. Он умер...

— Что?!, — мой ушастый гоблин моментально оказался рядом с НПС-воровкой. Таиша молча указала на полуприсыпанный песком небольшой пёстрый камушек:

**Сердце Самумного Ифрита** (алхимический предмет)

Недостаточно Интеллекта для распознавания свойств предмета.

Успешная проверка на Восприятие.

Получен опыт **160** Ехр.

Камень показался мне мокрым. Странно. Вода среди песков Великой Пустыни? Может, выступила роса, конечно. Хотя откуда взяться росе в самом начале ночи, да ещё после такого невыносимого жаркого дня? Я взял странный камень в руки, он был достаточно тяжёлым и действительно мокрым, и каким-то липким. Не похоже на воду? Я присмотрелся внимательнее. Так и сеть!

**Кровь ифрита** (алхимический реагент).

Редчайшая вещь уже хотя бы потому, что встретить ифрита весьма и весьма непросто. Для моей же вампирской коллекции и вовсе бесценная! Поблизости в данный момент находились только Таиша и Валерианна, скрывать от которых мне было нечего. Поэтому, не теряя времени, я засунул камень в рот и слизал с него всю влагу.

Получено достижение: **Дегустация** (42/1000)

Сообщение было хотя и приятным, но вполне предсказуемым, потому я не удивился. Но вот дальнейшие события показали, как мало я ещё знаю об игре «Бескрайний Мир» — камень вдруг дёрнулся у меня во рту, словно сердце ифрита ещё пульсировало, и

мой гоблин от неожиданности его проглотил... Я закашлялся и упал на колени, так как достаточно крупный камень с трудом прошёл через гортань моего персонажа, но всё же сумел направить камень в пищевод. Возникшая строка заставила моего гоблина удивлённо наострить уши:

*Повышен параметр известности.*

Текущее значение **5**.

Вы — первый, кто догадался использовать данным образом сердце ифрита.

Вы активировали магический предмет.

Сделайте выбор, какой эффект вы хотите получить:

- Разовое получение 500.000 Exp.
- Перманентная +5% защита от магии воздуха
- С одного из предметов вашего инвентаря снимаются требования к уровню и навыкам персонажа.

Мать моя женщина! Полмиллиона очков опыта могли мгновенно поднять уровень моего Гоблина-Травника до 51-го уровня! Одиннадцать уровней сразу! Хотя... я представил, как директор высказывает мне за то, что «персонаж уже 51-го уровня, а Травоведение до сих пор 15-го» и энтузиазм заметно утих. Тогда защиту от магии воздуха или... У меня же лежит Коготь Фенрира, который никак не могу использовать из-за ограничения по уровню! Точно! Я открыл свой инвентарь. Вот он:

**Амулет «Коготь Фенрира»** (уникальный предмет)

+250 Телосложение, +250 Сила, 50% сопротивление физическому урону, +50 к реакции животных из следующего списка: Собаки, Волки, Варги, Волкодлаки.

**Внимание!**

У вашего персонажа недостаточный уровень для использования данного предмета.

Необходимый уровень: 125-ый.

Отличный кандидат на снятие требований к уровню! И я выбрал именно такой вариант использования сердца ифрита. Ничего не происходило секунд пять, всплывающая подсказка с информацией о «Когте Фенрира» нисколько не изменилась, и я даже успел испугаться, что не получилось. Хотя... амулет теперь можно было поместить в соответствующую ячейку экипировки, что я тут же и проделал. И вот тут игровая система разродилась целой простынёй текста:

Вы экипировали два предмета из **«Проклятого комплекта Фенрира»**.

Выполнено скрытое задание: **«Истинный Вожак Серой Стаи»**.

*Получен опыт: 40000 Ехр.,*

Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до десяти.

*Открыт бонус комплекта:* все члены Серой Стаи получают прибавку +50 к Силе, +50 к Ловкости, +50 к Телосложению, +25% к скорости передвижения, +25% к получаемому опыту.

*Получен сорок первый уровень!*

*Получен сорок второй уровень!*

Навык **Контроль Животных** повышен до **15-го** уровня.

*Получено задание: «Наследие Фенрира» (1/4).*

*Класс задания:* Уникальное, персональное.

*Описание:* соберите четыре недостающих предмета из Проклятого комплекта Фенрира.

Награда за каждый новый экипированный предмет из комплекта: 100.000 Ехр., +10 к навыку Контроль животных, +50 к Силе, +50 к Ловкости, +50 к Телосложению персонажа, +2 к Максимальному лимиту количества членов Серой Стаи.

*Дополнительное условие:* Экипируйте полный набор предметов Проклятого комплекта Фенрира.

*Награда за выполнение дополнительного условия:* 1.000.000 Ехр., Известность +3, Максимальное количество членов Серой Стаи больше не лимитировано и зависит лишь от Харизмы персонажа и его навыков.

### **ВНИМАНИЕ!!!**

После выполнения Дополнительного условия задания ваш персонаж получает метку **«Преступник»**, видимую всеми игроками и действующую вплоть до того момента, пока персонаж не избавится от всех предметов Проклятого комплекта Фенрира.

Смерть персонаже не избавляет его от метки **«Преступник»**.

Мне потребовалось время, чтобы внимательно прочесть и переварить полученную информацию. Игра предлагала мне уникальный квест, что само по себе уже было редчайшим событием. Более того, передо мной открывался путь, дающий моему гоблину поистине безграничную мощь. Не ограниченное всякими условностями и рамками количество членов Серой Стаи! Это же..., — у меня перехватило дух от открывшихся возможностей. — Просто поднимай Харизму персонажа, прокачивай навык Контроль Животных и заодно, наверное, Бригадир, и многие сотни свирепых хищников волеются в ряды твоих петов!

Причём в настройках каждой особи можно будет выбрать специализацию «Стайный Охотник», и тогда сила, живучесть и боевые возможности каждой зубастой твари будут расти пропорционально общему количеству членов Серой Стаи... Плюс усиление петов от моих собственных навыков... Плюс усиление от бонусов проклятого комплекта Фенрира...

Да, перманентная метка «Преступник» — крайне неприятная вещь, дающая право убивать моего ушастого Гоблина-Травника каждому встречному, но мой заражённый вампиризмом персонаж и так собирался становиться объявленным в розыск преступником, так что по сути ничего для меня не менялось.

Оставалась самая малость — найти эти самые недостающие четыре предмета, но до этого хотя бы понять их названия и суть... Я ведь сейчас даже близко не представлял, что именно нужно искать — сапоги ли, а может шлем или плащ. Единственная догадка — в названии предмета, скорее всего, должен был упоминаться огромный волк Фенрир.

Я тяжело вздохнул, возвращаясь с небес на грешную землю. Слишком мало данных. Найти по таким смутным описаниям

уникальные, существующие в единственном экземпляре вещи в огромном «Бескрайнем Мире» очень и очень непросто. Хотя... у меня возникла вспышка озарения... возможно, они до сих пор находятся на руках у игроков, участвовавших в уничтожении Фенрира несколько месяцев назад! Очертить круг участников того громкого ивента не так уж сложно — есть ведь куча видеороликов, есть соответствующие темы на игровом форуме, наверняка есть и подробные разобранные чуть ли не посекундно хроники того последнего боя!

Хотя... игроки эти полученные трофеи могли давным-давно продать или подарить кому-нибудь, не видя в проклятых вещах никакой ценности. Подозреваю, что именно как цельный комплект эти вещи сформировались совсем-совсем недавно — ведь входящее в набор Кольцо Фенрира мне сделали админы игры всего три недели назад. Игроки видели в оставшемся после Фенрира и его волчьей армии луте лишь кучу разрозненных вещей, многие из которых были достаточно бесполезными, да к тому же ещё и проклятыми, снять которые крайне непросто.

Тут меня посетила ещё одна догадка — ведь даже если мне и удастся найти третий предмет из проклятого комплекта, я ведь не смогу его надеть! Уровень-то для амулета требовался минимум сто двадцать пятый! Наверняка и другие предметы тоже имели очень высокие требования...

В общем, тут требовалось подумать. Я подозвал лесную нимфу подробно рассказал о своём неожиданном открытии. Сестра сразу же вычленила самое главное:

— Тимур, нужно уже этой ночью провентилировать форум «Бескрайнего Мира» насчёт остальных предметов из Проклятого комплекта Фенрира. Вся эта история с разгромом Серой Стаи закончилась не так уж давно, и уверена, что следы должны остаться. Но делать всё нужно максимально деликатно, чтобы никто из обитателей форума не заметил подозрительного интереса к проклятым вещам и странных поисковых запросов. Игроков на форуме отирается много, и среди них есть очень ушлые, которые как раз и ищут подобные странные активности, чтобы первыми заграбастать себе предметы с сильно недооцененной стоимостью. Лучше я сама этим займусь, братик, у меня это лучше получится.

С этим утверждением младшей сестры я был полностью



согласен — Лерка куда лучше меня справилась бы с такой задачей, причём проделала бы всё гораздо быстрее и деликатнее. Но я на всякий случай подсказал Валерии ещё один путь поиска:

— Поодиночке эти предметы не представляли практической ценности, хоть и считались уникальными, так что вполне возможно кто-то из обладателей просто выставлял подобные трофеи на аукцион, и тогда можно будет найти следы. Кроме того, Лерка, нужно заодно проверить все текущие открытые аукционы по всем провинциям «Бескрайнего Мира» — может, кто-нибудь из игроков выставил сейчас на продажу Сердце Иффрита. Это просто алхимический реагент, об его истинной ценности пока ещё никто не догадывается. Если нам повезёт, можно будет купить одно или даже несколько, сразу оплатив срочную доставку с помощью магического вестника!

— Хорошо, брат, я займусь этим. Врач запретил мне сидеть в виртуальной игре более четырёх часов в сутки, так что я после полуночи вынуждена буду выйти. Тогда и займусь просмотром форума и аукционов. А пока, раз уж иффрит неожиданно помер, давай искать его логово.

\* \* \*

Вход в пещеру нашёлся быстро, стоило лишь моей сестре применить заклинание развеивания магии. Собственно, мы и раньше могли это сделать, вот только не горели желанием сражаться с высокоуровневым магическим существом в тёмных и запутанных подземных коридорах. Но поскольку опасность встречи с грозным иффритом миновала, мы вооружились факелами и один за другим потянулись в узкий невысокий лаз.

— Осторожно! Тут ловушка!, — предупредила всех Таиша, идущая первой в цепочке.

Красавица-воровка возилась минуты три, изучая отверстия в стене и разбросанные по полу камни, после чего уверенно нажала на неприметную шероховатость на низком потолке. Раздался механический щелчок, и Таиша засветилась переливами разноцветных огоньков, получив очередной тридцать третий уровень.

— Всё, ловушка разряжена, можно идти, — заверила всех

зелёная красавица. — Только вход в логово ифрита вовсе не там, где кажется. Это..., — Таиша указала на ведущий в темноту единственный коридор, — путь куда-то в провал, и наверняка там внизу неосторожных кладоискателей поджидает смерть. Настоящий же коридор идёт вон туда, прямо в стену.

Мавка усилила над собой магический светильник и внимательно осмотрела препятствие.

— А ведь Таиша права. Это стена — просто наведённая иллюзия, — согласилась моя сестра и быстро убрала иллюзорную преграду.

Логово ифрита оказалось достаточно небольшой пещерой, пол которой толстым слоем был усыпан старыми иссохшими костями вперемешку с истлевшими тканями, потемневшей от времени серебряной и бронзовой посудой, а также старинным оружием. Рассыпанных среди всего этого хлама монет было столько, что моим чувствительным глазам даже больно становилось от многочисленных отражаемых ими отблесков факелов. Но главное мои ноздри уловили запах свежей крови! Орочьей крови, как я сразу определил.

Сориентировавшись, я осторожно двинулся в сторону источника этого дурманящего вампира аромата. Откинул какой-то брошенный ковёр и обнаружил под ним три основательно погрызенных свежих трупа... Хотя... Я неожиданно встретился взглядом с совершенно обезумевшими глазами орка. С огромным трудом узнал я этого матроса из числа гребцов «Белой Акулы», на нём фактически не осталось живого места, сплошь рваные раны.

— Кап-пита..., — почти нечленораздельно прохрипел окровавленный матрос из моей команды, фокусируя-таки на мне взгляд. — Я... я вид... всё своим-ми глаз... Тут... два вих-хря... Бились... Песчан... чудов... ище... и... и... кое-что... покруче...

С последними словами умирающего у него пошла горлом кровь, и взгляд остекленел. Стоявший за моей спиной шаман, не говоря ни слова, снял свой головной убор. Я тоже молчал и смотрел на строки появившегося системного сообщения:

*Получено задание: «Кое-что покруче...»*

*Класс задания: Уникальное, групповое (не более восьми участников), ограниченное по времени.*

*Описание:* Выследите убийцу Самумного Ифрита в течение **23 ч. 59 мин.**

*Награда:* Исполнение желания.

— Что значит «исполнение желания»? — Валерианна Быстроногая тоже получила квест и не скрывала своего недоумения. — Впервые слышу о такой странной награде. Желание? А если моё желание нельзя описать цифрами характеристик и навыков?

Я тоже никогда ранее не встречал и даже не слышал о квестах с подобной странной наградой. Хотя уникальный квест он на то и уникальный, что предлагает что-то крайне необычное.

Но тут всех поразила Таиша. Зеленокожая НПС-воровка долго молчала, словно всматриваясь во что-то невидимое нам, а потом спросила недоумённо:

— Амра, а что значит «Получено задание»?

## Глава 2.

### Желание Таиши

НПС-персонажи не могут получать и самостоятельно выполнять квесты, это — базовый закон любых виртуальных игр, непреложная истина, догма! Ведь зачем тогда вообще нужны были бы мы, живые игроки, если «непись» сама разбиралась бы со своими проблемами без нашего участия?! Да, НПС «генерят» задания для игроков, принимают готовые квесты, иногда могут даже получать опыт и какие-то предметы с выполненных поручений. Но сами они задания не получают никогда! Тем удивительнее был случай с Таишей — НПС-воровкой, наряду с двумя живыми игроками получившей уникальное задание.

Валерианна, которая также прекрасно понимала невозможность случившегося, смотрела на меня расширенными от удивления глазами, не в силах дать моей НПС-невесте хоть какое-то объяснение. Пришлось мне выкручиваться самому:

— Таиша, ты ведь неоднократно выражала желание стать такой же, как и все остальные неумирающие. Похоже, боги «Бескрайнего Мира» прислушались к твоим молитвам, и ты действительно всё больше становишься похожей на нас, неумирающих. Ты возрождаешься после смерти, ты способна принимать самостоятельные решения, а теперь ещё и видишь задания, которые можно выполнить и получить за них опыт и награду. Возможно через какое-то время ты действительно сможешь попасть в мир неумирающих!

Я говорил своей подруге эти пафосные фразы, успокаивая и ободряя Таишу, но при этом думал совершенно о другом. Уникальные задания на то и уникальные, что попадают игрокам крайне редко. Конечно, у меня не было перед глазами точной статистики, но где-то на форуме мне попадалась информация, что даже среди опытных высокоуровневых игроков свыше восьмидесяти процентов ни разу не получали уникальные задания. А потому я совершенно не верил в возможность того, что моему лопухому Гоблину-Травнику «совершенно случайно» за неполные десять минут

выпало два уникальных квеста. Такого не бывает!

Тогда что это было? Похоже, админы вмешиваются в игровой процесс и что-то мутят, внимательно наблюдая за дальнейшим развитием ситуации. Причём у меня было стойкое подозрение, что просто ради моего Гоблина-Травника они не стали бы такого делать — не того полёта птица мой Амра, чтобы для него «на лету» переписывали правила и меняли окружающую обстановку. Да и ради Валерианны Быстроногой админы также не стали бы вмешиваться, хотя моя сестра и незаурядный игрок. Но зато в моём ближайшем окружении имелась одна фигуристая зеленокожая НПС-девушка, которая давно уже вызывала интерес специалистов «Бескрайнего Мира» причудливым поведением и своими странными компьютерными алгоритмами. Подозреваю, что звонок НПС-персонажа в реальный мир стал той последней каплей, после которой за Таишу взялись всерьёз.

— Ну что, ушастый, сразу выполним уникальный квест или пригласим других участников?, — вопрос сестрёнки вернул меня к реальности.

В смысле «сразу выполним»? Я непонимающе уставился на лесную нимфу и попросил у неё объяснений. Моя же сестрёнка усмехнулась печальной улыбкой, как она умела это делать, когда мои умственные способности в очередной раз подвергались большому сомнению.

— Амра, ну неужели ты не понял, кто убил Самумного Ифрита?!

Пришлось мне, смущаясь и краснея от стыда, подтверждать, что у меня и близко нет никаких догадок насчёт личности убийцы. Валерианна переключилась на Таишу и задала ей тот же самый вопрос. Если бы НПС-персонаж ответила утвердительно, я бы, наверное, умер от стыда за своё тугодумие, но зеленокожая воровка также призналась, что не знает ответа. Мавка тяжело вздохнула и принялась неторопливо одну за другой давать нам подсказки:

— Умиравший орк-пират говорил, что дрались два вихря... А между тем в бестиарии очень большого количества компьютерных игр действительно имеются похожие на воздушные вихри прозрачные существа, которые терпеть не могут ифритов... Вроде как они и ифриты — смертельные непримиримые враги и всегда сражаются насмерть при встрече... Амра, неужели и сейчас не

вспомнил? Они ещё обычно исполняют три желания, если их освободить из бронзовой лампы!

— Джиньы???, — ответ вырвался одновременно у меня и Таиши.

— Именно!, — мавка несколько раз хлопнула в ладоши, аплодируя нашему просветлению в мозгах. — Тут в пещере полно старого барахла, который ифрит притащил из разграбленных караванов. Подозреваю, что где-то среди всех этих костей и бронзовой посуды завалялась и неприметная лампа. Достаточно было легкого прикосновения, чтобы заточённый в ней джин вырвался наружу и увидел прямо перед собой своего смертельного врага!

Действительно, версия моей сестры выглядела весьма и весьма достоверной. Ифрит утащил сюда под землю троих схваченным им пленников, и в этой небольшой пещерке кто-то из ещё живых орков мог прикоснуться к старой волшебной лампе. Орка это уже не спасло, но зато выпущенный им джин отомстил, убив смертоносного Самумного Ифрита. Кстати... мне что-то вспомнилось, что далеко не всегда в сказках выпущенные из лампы джинны пылали благодарностью к своим спасителям. Скорее даже наоборот, в большинстве случаев эти магические существа стремились убить того наглеца, который потревожил их многовековой сон...

— Вот старая масляная лампа, как раз пустая! А вот ещё одна! И ещё! Да тут их целый мешок!, — Таиша откопала под ковром целые россыпи кухонной и домашней утвари, в том числе масляных ламп.

Но мне что-то расхотелось экспериментировать с выпусканьем джинна своими собственными силами. Когда-то Кира дала мне отличный совет: «Нашёл уникальный квест, но не уверен, что справишься сам — продай его другим!». Кажется, сейчас был именно такой случай.

В «Бескрайнем Мире» сотни миллионов игроков. Некоторые из них весьма богаты в реальной жизни и вливают в игру очень большие деньги в виде доната. Причём среди заядлых игроманов многие готовы последние штаны продать, лишь бы чем-то выделить из толпы и отметить в редком задании или поучаствовать в интересном массовом ивенте. А тут имеется готовый уникальный квест, и восьми игрокам обещано загадочное «исполнение желания» при успешном закрытии задания. И хотя три места уже занято мной, Валерианной и Таишей, но ещё пять можно продать!!!

Но место тут в безымянном оазисе весьма удалённое от крупных городов, так что возникает реальная проблема добраться сюда игрокам за неполные сутки. Мои орки топали всю ночь и почти целый день от Дотур-Хаве, города dwarфов. Допустим, игроки на всевозможных маунтах способны перемещаться быстрее, но всё равно им потребуется много часов, чтобы достичь нужного места. Хотя... есть ведь Стальной Легион — самый сильный и один из самых богатых кланов в «Бескрайнем Мире». У них имеется пятёрка быстрокрылых Серебряных Пегасов, добраться на которых от Дотур-Хаве до этого оазиса можно будет весьма быстро! Причём, скорее всего, у Стального Легиона сохранились свитки телепортации в город dwarфов и к Руднику Прика, где они охраняли место моего появления в игре.

У меня имелись контакты представителя «Стального Легиона» Александра Мак\_е-Донского, Жреца Солнца 230-го уровня, который неоднократно помогал моему Амре во время Большой Охоты. Я написал этому игроку платное сообщение с описанием уникального квеста. Вообще-то я ждал ответа не ранее утра, и потому для меня стало сюрпризом, что уже через пару минут в пещере появился фиолетового цвета магический бесенёнок-посланник, вручивший мне свиток с сообщением:

Возможно, интересно, но мне нужно сперва собрать инфу о квесте и поговорить с лидером клана. Не продавай пока никаким другим игрокам эти пять мест в группе. Мой номер телефона ниже. Позвони через двадцать минут, я дам ответ.

**Александр Мак\_е-Донский,**

человек, Жрец Солнца 231-го уровня [ЛЕГИОН]

\* \* \*

Телефонный разговор получился на удивление коротким. Весьма и весьма немолодой, судя по хриплому старческому голосу, мужчина вместо приветствий сразу перешёл к делу задал лишь единственный вопрос: «Что ты хочешь получить за свой квест?». Стараясь не выдать голосом своего перевозбуждённого состояния, я перечислил свои «хотелки»: доставку еды на три сотни голодных рыл

прямо в назначенную точку пустыни, максимально имеющуюся у «Стального Легиона» карту реки Стикс и реагент Сердце Ифрита, хотя бы парочку, а лучше больше.

Вообще-то про сердца ифрита я вставил спонтанно в самый последний момент и ожидал торга или каких-то ограничивающих условий, но собеседник спокойно выслушал мои требования и коротко ответил, что «Стальной Легион» согласен. Я так понял, что на складе столь могучего клана всевозможные алхимические ингредиенты хранились в достаточном количестве, и мой собеседник не сомневался в наличии.

В итоге старик попросил с меня координаты локации и через минуту молчания ответил, что всадник на Серебряном Пегасе долетит в нужную точку часа за полтора, затем активирует свиток портала, через который пройдут другие игроки клана.

Когда я вошёл в игру и пересказал сестрёнке итоги беседы, Валерианна была весьма недовольна:

— Братишка, раскрыв наш интерес к сердцам ифритов, ты поступил крайне неразумно! Я же сама собиралась завтра утром или даже этой ночью порыскать на аукционных площадках разных регионов в их поисках! Теперь это уже бессмысленно — если там что и было по приемлемой цене, наверняка уже сметено... В «Стальном Легионе», как и в любом ТОПовом клане, очень сильные аналитики. Естественно, твой неожиданный интерес к такому ресурсу не прошёл мимо их внимания, и лучшие алхимики и крафтеры «Стального Легиона» уже наверняка изучают скрытые свойства этих предметов. Наша тайна если и не раскрыта ещё, то очень вскоре перестанет быть секретом для «Стального Легиона», после чего в считанные минуты все сердца ифритов на всех трёх континентах «Бескрайнего Мира» будут скуплены!

Наверное, сестра была права, говоря об упущенных возможностях. Хотя, с другой стороны, я выбрал вариант гарантированно получить несколько нужных нам реагентов вместо гипотетического шанса потом в будущем найти их на аукционах в большем количестве. Во-первых, где гарантия того, что Сердце Ифритов в количестве большем двух выложены на аукционы, и что мы сможем победить в торгах? Во-вторых, опять же, мы не были застрахованы от ситуации, что проявленный нами интерес к этому реагенту пробудит пристальные исследования крупных кланов в



отношении этих алхимических ингредиентов, и тогда мы бы вообще остались с носом. В общем, я предпочёл синицу в руках журавлю в небе.

Пока орки по моему приказу тщательно разбирали завалы из костей и мусора, вынося всё ценное из пещеры ифрита, я в компании сестры и Таиши вернулся в палаточный лагерь. Спустившаяся с ночного неба СТЕРВА выложила к моим ногам едва живого Пустынного Варана 21-го уровня и вытянула свою длинную шею в ожидании порции заслуженной ласки.

— Ты же моя красавица! Не даёшь своему хозяину засохнуть с голоду и жажды!, — я принялся чесать виверну по мягкой чешуйчатой коже под нижней челюстью, и летающая змея легла на брюхо и даже прикрыла вторыми веками свои глаза, полностью растворяясь в блаженстве и неге.

Поскольку посторонних глаз вокруг не было, я прикончил принесённую добычу Укусом Вампира.

*Получен опыт: 105 Exp.*

*Получено достижение: **Дегустация** (43/1000)*

*Улучшена расовая способность: **Вкус крови***

+25% наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ.

После экипировки Когтя Фенрира мой показатель Силы вырос до 294-ёх, и укусом я теперь мог наносить от 367 до 2202 единиц дамага, так что равный мне по уровню игрок или чудовище едва бы пережили даже одну такую атаку. А более полутора тысяч имеющихся Очков Выносливости позволяли моему Гоблину-Вампиру кусать врагов чуть ли не непрерывно.

Тушу Пустынного Варана я разорвал голыми руками на две части. Одну половину скормил голодным волкам из Серой Стаи, вторую отнёс тем горе-поварам, которые всё ещё кипятили своё малоаппетитное отвратительно пахнущее варево в тщетной надежде сделать из него что-то съедобное. Окровавленное мясо дикие орки даже не стали кидать в свой котёл или хотя бы обжарить на огне, разорвав на части и сожрав прямо так сырым. Признаться, меня это

покоробило:

— Был же на «Белой Акуле» нормальный кок, который умел готовить. Куда он делся?, — поинтересовался я у членов своей команды головорезов.

— Так, капитан, погиб же наш кок во время того страшного морского сражения с неумирающими!, — сообщил мне один из орков, вытирая свою окровавленную клыкастую морду тыльной стороной ладони.

Понятно... Что же, у меня давно назревала идея как-то структурировать и организовать то сборище диких головорезов, которое досталось мне в виде наследства от предыдущего капитана. Пожалуй, этот момент настал. Я потребовал от орков вылить куда-нибудь подальше от лагеря ту вонючую жижу, которую они кипятили в костре, и пригласить сюда к костру первого помощника Зябаша Живучего и шамана Гуу.

\* \* \*

— Капитан, я не понимаю, ты хочешь превратить нашу пиратскую вольницу в регулярную армию?, — не слишком довольный поинтересовался Зябаш Живучий, задумчиво почёсывая в затылке своей громадной пятернёй.

— Можно сказать и так, — согласился я с такой оценкой своих планов. — Любой орк сам по себе крупнее, сильнее и свирепее воина из рода людей или эльфов. Но вот когда речь заходит о крупных отрядах или армиях, люди регулярно раз за разом побеждают орков, сгоняют их с территорий и захватывают орочьи города!

Зябаш Живучий оскалился и недовольно зарычал, но я продолжал гнуть свою линию:

— Это — правда, хотя и горькая. Назови мне хоть одно крупное сражение, которое выиграли орки у людей. Не какое-то нападение на зазевавшихся землепашцев или отставший обоз, а действительно сражение двух армий. Что, не приходит на ум? Неудивительно, ибо таких примеров вообще нет! Люди, более слабые существа по своей природе, всегда выигрывали за счёт жёсткой дисциплины, хорошего оружия и доспехов, лучшей обученности и коллективных действий.

— Но орки по своей природе совсем другие, не похожие на людей, — возразил шаман. — У людей во главе их аристократических родов всегда стоят более хитрые и подлые, первыми успевшие отравить своих братьев-сестёр и подло устранившие других претендентов и родителей. Полководцы людей всегда стоят сзади своих войск и посылают на смерть других. Орки же гораздо честнее в этом плане. У орков правят более храбрые и сильные, заслужившие уважение своими подвигами на бранном поле, а не древностью своего рода. И наши командиры всегда идут в первых рядах, своей храбростью показывая пример другим и...

— И первыми погибают в сражении, оставляя свою армию подавленной и растерянной без какого-либо управления..., — закончил я за шамана его пылкую речь.

Шаман Гуу поперхнулся на полуслове и остановился, затем после паузы вынужден был признать мою правоту. Я же снова продолжил:

— У нас будет не та армия, которая сражается за далёких королей и проливает свою кровь за чужие и малопонятные интересы. Для орка-бойца, честного и прямого, нужна и чёткая хорошо понятная ему цель. Каждый из наших бойцов будет знать, что лично он получит, когда весь отряд добьётся цели. И каждый будет понимать, что именно он должен делать для победы. Потому как это не дело, когда свирепые и сильные бойцы, совершенно не имея к тому навыков и призвания, вынуждены сами себе готовить пищу, сами охотиться, сами ставить палатки, стирать и штопать рваную одежду. Этим должны заниматься те, кто обучен нужным навыкам!

Навык **Бригадир** повышен до **28-го** уровня!

Впервые я увидел зародившийся огонёк заинтересованности у своих собеседников. Мои слова сумели-таки проломить лёд сомнения и консерватизма. Головорезы-пираты впервые задумались о каком-то другом будущем, кроме морских грабежей. Первый помощник, шаман и во всё большем количестве скапливающиеся возле нашего костра орки внимательно слушали своего капитана. Нужно было пользоваться этим моментом и постепенно подводить своих головорезов к идее необходимости опасного путешествия по реке

смерти Стиксу.

— Я хочу построить сильный и организованный отряд, способный выжить в нашем суровом мире и постоять за себя при любых обстоятельствах. Обученный, слаженный, храбрый и дерзкий, вовремя реагирующий на изменение внешней ситуации. В котором каждый твёрдо знал бы своё место в строю: разведчики открывали бы путь, бойцы прорубались через орды неприятелей, лекари лечили раненых, маги поддерживали бы остальных своим колдовством, а нормальные повара готовили бы вкусную еду.

При словах о еде я прям услышал скрип зубов и урчание голодных желудков у собравшихся вокруг меня орков. Хорошо, пусть пираты лишний раз подумают о том, что нынешнее положение вещей совершенно неприемлемо, и его нужно менять.

— В этом мире, который неумирающие называют «Бескрайнем Миром», самые редкие и ценные трофеи находятся далеко от хоженных троп, и пробраться к ним весьма непросто. Но только там можно разжиться действительно настоящей ценной добычей. Которая обеспечит всех нас, и про которую не стыдно будет рассказывать своим потомкам за кружкой пенного пива. А не как сейчас удовлетворяться жалкими крохами с нищих рыбаков и едва сводящих концы с концами перевозчиками грузов!

— Капитан, это всё конечно хорошо. Только как вот узнать, где находятся такие места с богатой добычей?, — спросил Зябаш Живучий.

— Узнать-то как раз нетрудно..., — начал я отвечать и сразу обратил внимание, как сразу же стихли все звуки вокруг. Орки даже дышать, похоже, перестали и старались не упустить ни слова. — Ближайшее такое волшебное место находится за этой пустыней вверх по чёрной мёртвой реке, которая называется Стикс. По слухам, неслыханные сокровища скрываются в тех диких и страшных местах. Вот только пройти туда непросто, и вы ещё не готовы к таким суровым испытаниям!

Послышался недовольный обиженный рёв множества глоток — пиратская команда дружно посчитала, что капитан совершенно напрасно сомневается в их силе и мастерстве. Но я лишь усмехнулся, скривив губы:

— Какой-то одиночный ифрит смог сегодня испугать и обратить

в бегство воинов, которые считались одними из лучших в моей команде! Вот ваш реальный показатель сейчас! В верховьях же Стикса чудовища куда как страшнее опаснее, чем какой-то ифрит! И потому, прежде чем куда-то отправляться, вас следует хорошенько натренировать и организовать. А ещё дать каждому хорошие доспехи и оружие — их я уже оплатил, и галера «Захмелевший Баклан» с припасами со дня на день прибудет к Стиксу, где мы встретимся с ней. Но для начала вас следует накормить — негоже моей храброй команде ходить голодной! А потому ваш капитан заплатил неумирающим, чтобы они прямо сюда, в самый центр жаркой пустыни, доставили для вас вкусную еду и крепкую выпивку! Ещё до рассвета, клянусь своими зелёными ушами, все вы будете сыты и довольны жизнью!

Навык **Торговля** повышен до **19-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **29-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **30-го** уровня!

От такого шума и восторженных криков мои большие и чувствительные гоблинские уши едва не отвалились. Такого обожания и восхищения капитаном у моей команды не было ещё никогда! А самое приятное, что когда гвалт слегка утих, моя сестра вскочила и указала рукой на едва заметную светлую точку в звёздном ночном небе:

— Вон летит гонец неумирающих! Разжигайте костры ярче, чтобы он заметил нас!!!

\* \* \*

Появление «Стального Легиона» вышло ярким и эффектным. Прилетевший на огромном Серебряном Пегасе разведчик 290-го уровня, даже не спускаясь на землю, сбросил вниз какой-то пульсирующий предмет, и у самой поверхности раскрылся большой овальный портал. Из ярких нестерпимо сверкающих врат полилась целая река закованных в броню грозных воинов, магов в ярких мантиях, суровых некромантов и поющих какие-то мантры жрецов. Причём все они были на самых невообразимых маунтах и в

окружении бесчисленного множества разнообразных петов. Уровня меньше двухсотого я ни у кого из прибывших не видел, а встречались даже и персонажи с запредельными уровнями 300+. Последними из затухающего уже портала выпорхнула четвёрка ТОПовых игроков «Стального Легиона» на Серебряных Пегасах.

Не думаю, что тут был представлен весь клан, скорее лишь силы быстрого реагирования «Стального Легиона». Но даже так на небольшом пятачке Великой Пустыни в считанные секунды была сконцентрирована такая всесокрушающая мощь, от которой содрогнулись бы даже демоны и боги «Бескрайнего Мира». Непонятно, ради кого было организовано всё это пышное представление, но впечатлились даже самые дикие орки. Мои головорезы повылезали из шатров и, столпившись на краю оазиса, оживлённо комментировали невиданное зрелище. Причём страха ни у кого из пиратов не было — насколько несоизмеримыми оказались силы, что даже мысли о возможном конфликте не возникало.

«Стальной Легион» выстроился метрах в трёхстах от оазиса. Перед застывшими закованными в латы рядами высокоуровневых игроков приземлилась пятёрка Серебряных Пегасов, с которых спрыгнули лидеры клана. Преодолев невольную робость, я приказал своим оркам оставаться на месте, сам же двинулся вперёд на белоснежном мохнатом Фимбултуле, Мифическом Псе 58-го уровня. За мной вперёд тронулась Серая Стая в полном составе: матёрые Лесные Волки 38-го уровня Акелла, Лобо и Белый Клык, 37-го уровня волчица Бланка, а также Дарий и Дарина — двое варгов 32-го уровня.

Успешная проверка на **Восприятие**.

*Получен опыт 400 Exp.*

Ночной ветерок донёс до моих чутких ушей негромкий разговор лидеров клана, обсуждавших моего ушастого Гоблина-Травника:

— Как-то многовато петов для одного игрока, причём непрофильного.

— Угу. У Травника столько не должно быть в принципе.

— И обратите внимание: петы крупнее, чем им положено

уровнем.

— Читер?

— Или читер, или корпорация «Бескрайний Мир» накручивает показатели для своих тестировщиков.

Они считали меня читером! Досадно, хотя во время Большой Охоты каких только обвинений и оскорблений в свой адрес я не читал! И по большому счёту, мне было всё равно, что думают обо мне другие игроки, пусть даже и такие всемирно известные звёзды из самого сильного клана в игре. Остановив Серую Стаю шагах в десяти от прилетевших игроков, я спрыгнул на песок со своего огромного белого пса и считал информацию о собеседниках:

**Кристина Моци** [ЛЕГИОН].

Человек. Валькирия 332-го уровня.

**Леон Охотник\_Тени** [ЛЕГИОН].

Эльф-дроу. Ассасин 305-го уровня.

**Виолетта Бестия** [ЛЕГИОН].

Светлый эльф. Маг Хаоса 323-го уровня.

**Антонио де\_Пирьен** [ЛЕГИОН].

Человек. Инквизитор 317-го уровня.

Странно. Я неоднократно читал на форуме, что лидером «Стального Легиона» является игрок с ником Тилль Быстрые\_Пальцы, вор уровня 350+, самый смертоносный и прокачанный игрок Южного Континента. Он же являлся обладателем одного из пяти Серебряных Пегасов, выигранных «Стальным Легионом» на большом ПвП-турнире кланов. Все пять пегасов присутствовали здесь — четыре стояли на земле, а на пятом разведчик по-прежнему кружил в ночном небе — но никто из пятёрки всадников не подходил под описание лидера клана. Применение навыка Вуаль, скрывающего настоящее имя?

Я ведь читал о большом турнире кланов и победителях... И тут память услужливо представила мне имена и классы счастливых призёров, получивших летающих маунов, инквизитора среди них точно не было.

— Тилль Быстрые\_Пальцы, я так полагаю, — с поклоном обратился я к стоящему крайним справа инквизитору.

Навык **Вуаль** повышен до **14-го** уровня!

Уже по реакции инквизитора я понял, что не ошибся. Игрок удивлённо переглянулся со своими спутниками, но те лишь пожали плечами. Миг, и вместо сурового старика-инквизитора с горящими фанатичным огнём глазами передо мной уже стоял высокий мужчина в одеждах цвета безлунной ночи, лицо его было скрыто накинутым капюшоном.

**Тилль Быстрые\_Пальцы** [ЛЕГИОН] .

Человек. Вор 357-го уровня.

Вместе с хозяином свой облик поменяли и петы — вместо тройки жуткого вида адских гончих возле вора появился огромный тёмный мохнатый паук ростом с человека, карликовый греmlin с миниатюрным арбалетом в лапках и полупрозрачное привидение в виде едва заметного в темноте мальчишки.

— Лампу уже нашли?, — вступила в разговор магесса хаоса, сразу подтвердив своими словами предположения моей сестрёнки.

— Нашли восемнадцать ламп. Какая из них, пока непонятно. Но мы аккуратно сложили все рядом возле выхода из пещеры, не дотрагиваясь до них голыми руками.

— Разумная предосторожность, — похвалила наши действия магесса. — Этот квест выпал в игре лишь четвёртый раз. В предыдущих трёх случаях попытка вызвать джинна заканчивалась фатально для нашедшего лампу и, что гораздо хуже, сам джинн при этом сбегал и переносился в какое-то другое место. Уровень монстра известен?



Я отрицательно покачал головой. Больше 77-го, это точно, раз джинн победил Самумного Ифрита прямо в его логове, но вот насколько больше?

— Относимся к новому заданию со всей серьёзностью. Главное не допустить бегства джинна!, — проговорил Тилль, обращаясь к своим спутникам, затем повернулся в мою сторону. — Пятерых игроков нужно включить в группу, список в приватном сообщении!

Действительно, замигало окошко приватного чата, и я ознакомился с информацией. А вот это неожиданно — четыре участника стояли передо мной, но вот пятым оказался вовсе не обладатель пятого пегаса, и даже игрок не из «Стального Легиона»!

**Ларсен Удачливый.**

Человек. Торговец 237-го уровня.

Наверное, на моём лице промелькнуло удивление, так как Тилль Быстрые\_Пальцы поспешил объяснить:

— Это старинный друг нашего клана, с которым у нас имеются определённые договорённости. К тому же он щедро платит за возможность участия в подобных активностях.

Да мне-то, собственно, какая разница? Я включил пять указанных имён в число участников квеста, после чего стоящие передо мной игроки заметно повеселели и расслабились. Неужели они думали, что я их обманываю, и никакого уникального задания у меня нет?!

— Да, всё честно, как договаривались, — подтвердила валькирия. — А теперь просьба не мешать и даже близко не подходить к месту выполнения задания! Мы позовём тебя, когда задание будет выполнено, и настанет срок получения награды! Наш дипломат передаст тебе карту и ингредиенты. Провизия уже выгружена, твоя голодная непись может сожрать там всё, как только отойдут наши бойцы.

\* \* \*

Изголодавшиеся орки жрали. Не «ужинали», и не «ели», а именно что «жрали», поспешно запихивая еду себе в клыкастые пасти, стараясь вырвать куски побольше, глотая, давясь, рыгая и чавкая. Зрелище было достаточно неприглядным, но я понимал, что момент сейчас совершенно неподходящий, чтобы учить моих дикарей культуре. А вот непривыкший к такому поведению орков человек недовольно морщился и отворачивался от дикарей.

Да, единственным оставшимся с нами, а не участвующим в битве с джином представителем «Стального Легиона», был Александр Мак\_е-Донский. Жрец Солнца 231-го уровня на огромном жутком тираннозавре 150-го остался в тылу, а не пошёл сражаться с джином. Я сперва удивился было этому обстоятельству, но вовремя вспомнил про преклонный возраст дипломата и не стал задавать бестактный вопрос. Однако старик вскоре сам подтвердил мои мысли:

— Восемьдесят два года — возраст, когда уже ценишь спокойствие, а не ищешь острых ощущений. В клане и без меня хватает тех, кто готов проливать свою кровь, сражаясь с чудовищами. Меня же ценят совсем за другие таланты — я неплохой организатор, да и большой жизненный опыт помогает определить тип собеседника, что весьма полезно при ведении переговоров.

Старик замолчал, рассматривая мерцающее зарево на месте выполнения квеста — маги «Стального Легиона» накрыли локацию полупроницаемым куполом, позволяющим входить, но не выпускающим никого наружу. Судя по доносящимся с той стороны жутким воплям и вспышкам молний, предосторожности были не напрасными, и джинн не раз уже проверял магическую преграду на прочность.

Открылось окошко торгового обмена, Александр Мак\_е-Донский предлагал мне три Сердца Ифрита, выставив в виде желаемой суммы ноль монет. Естественно, я тут же согласился.

— Наши маги сегодня обнаружили ранее неизвестные свойства у этих сердец..., — начал было мой собеседник и хитро усмехнулся. — Уверен, Амра, ты и так уже знаешь об этом. Полмиллиона единиц опыта — это только для новичка кажется интересным. Персонажи же уровня 200+ получают столько за одного-единственного убитого монстра. Снятие с предмета требований к уровню тоже нужно лишь новичкам. А вот улучшение сопротивления к воздуху гораздо более

интересный вариант. Собственно, теперь даже открывается возможность фарма облачных замков и небесных крепостей воздушных элементарей, раньше-то там было слишком жёстко даже для ТОПовых альянсов. Так что цена на Сердца Ифритов неизбежно взлетит до небес, так как они становятся крайне востребованным ресурсом. Теперь насчёт карты...

**Александр Мак\_е-Донский [ЛЕГИОН]**

Предлагаем вам приватный контракт.

Я открыл контракт и вчитался в условия. Собственно, мне предлагали купить карту территории за ноль монет. Собеседник дождался моего согласия, и лишь потом спросил:

— Могу я поинтересоваться, Амра, зачем тебе вообще потребовалась карта глухих и удалённых мест вверх по чёрной реке?

Каким-то секретом это не было, и я честно рассказал старику, что мой начальник в корпорации «Бескрайний Мир» поставил передо мной, как сотрудником-тестировщиком, вот такую трудную задачу — дойти до верховьев Стикса. Босс сказал, что обладателю летающего маунта самое оно заняться разведыванием неисследованных территорий, и что такое полезное дело пойдёт на благо всем миллионам игроков «Бескрайнего Мира». Также начальник мне сообщил, что многие до меня пытались пройти вверх по чёрной реке, в том числе и крупные кланы. Вот я и поинтересовался картой тех мест, предположив, что у «Стального Легиона» должна быть такая.

— Трудное тебе поручили задание..., — сообщил старик после долгого молчания. — «Стальной Легион» планировал совершить экспедицию вверх по Стиксу года полтора назад, когда разработчики только-только добавили эти регионы в игру. Новые локации, новые квесты, уникальные ресурсы — всё это представляет немалую ценность и влечёт. Но тогда у нас назревала война с объединённым альянсом трёх кланов, так что экспедиция так и не состоялась. Затем мы просто наблюдали, как другие крупные кланы обламывались один за другими в исследовании реки смерти. Совершенно непонятно, зачем разработчики сделали эти регионы такими невозможно сложными для прохождения, какая награда должна компенсировать все эти трудности, и существует ли вообще этот приз...

Старик замолчал, но потом резко встрепенулся, словно увидел или услышал что-то незамеченное мною. Направив своего тираннозавра к месту выполнения задания, дипломат прокомментировал:

— Всё, Амра, джинна усмирили. Зови своих друзей, настало время получения награды.

\* \* \*

В компании Валерианны Быстроногой и Таиши я приблизился к сверкающему куполу, который с видимым усилием удерживало множество магов «Стального Легиона». Выставленные по периметру купола охранники посоветовали мне спешиться и идти пешком, так как заклинание не пропускало НПС, в том числе петов и маунтов. Я спрыгнул с Фимбултуля и остановился, предлагая своим спутницам проходить первыми сквозь магический барьер. У меня имелись серьёзные опасения по поводу Таиши, и я уже мысленно готовился просить магов снять купол, но моя НПС-невеста совершенно спокойно без какого-либо сопротивления прошла внутрь. Не теряя времени, я проследовал за ней.

Судя по лежащим повсюду нескольким десяткам бездыханных тел и чёрным кляксам остекленевшего оплавленного песка, ещё совсем недавно тут было весьма и весьма жарко, в прямом и переносном смысле, и джинн дорого продал свою свободу. Вскоре я заметил и самого виновника всего этого переполоха — почти прозрачная бледно-голубая субстанция была скована множеством ярко светящихся силовых линий в неподвижно висящий в воздухе шар диаметром около полутора метров.

**Аль-Гассан Губитель Богов.**

Султан джиннов (*уникальное существо*).

Уникальное существо! Метка от него на мини-карте действительно была золотого цвета! Редчайший представитель «Бескрайнего Мира», существующий в единственном экземпляре! Уровень существа я определить не мог, для меня султан джиннов

отмечался просто чёрным черепом, что означало разницу свыше пятидесяти уровней.

Навстречу мне и моим спутницам двинулась Кристина Моци, Валькирия 333-го уровня. Призвав поднятым вверх указательным пальцем к вниманию, она провела для нас краткий инструктаж:

— Короче, условия задания такие: ничего материального этот сын шайтана не желает творить, но всё же «желания», которые он исполняет, на самом деле могут быть весьма и весьма разнообразными. Единственное ограничение — желание должно чётко описываться цифрами и характеристиками. Можно усилить какую-то одну характеристику, поднять уровень навыка или какой-то резист, определить координаты редкого предмета или интересующего вас квеста... В общем, пробуйте. Свои желания мы уже загадали, теперь ваша очередь!

Эх, интересно было бы послушать желания ТОПовых игроков самого сильного альянса «Бескрайнего Мира»! Наверняка ведь им требовалось нечто крайне редкое, очень интересное или глобальное! Скорее всего, именно поэтому нас и пригласили позже, чтобы мы так и остались в неведении относительно требуемого для лидеров «Стального Легиона»

Насчёт своего же собственного желания я, признаться, растерялся. Казалось бы, у меня имелось столько времени подумать над желанием, но я всё откладывал решение на потом, думая сообразить уже на месте. Сейчас же ничего путного в голову не приходило. Валерианна Быстроногая, видя мои колебания, первой шагнула к скованному заклятиями шару:

Желаю усилить вдвое эффект от специализации **«Рой насекомых»** к навыку **«Контроль животных»**!

Джинн ничего не произнёс вслух, но видимо сестра получила какой-то ответ, так как сразу же скорректировала своё желание:

Хорошо, раз вдвое нельзя, то усилить на разрешённые игровыми правилами сорок процентов!

Судя по всему, на это джинн согласился, так как лесная нимфа постояла несколько секунд задумчиво, а затем запрыгала от счастья:

— Амра, у меня теперь не двенадцать, а семнадцать шершней! И все с бонусами усиления от общего количества насекомых в рое! Ух, здорово!!!

Вслед за сестрой я шагнул к скованному джинну, уже более-менее сформулировав свои мысли:

— Хочу знать, где находятся вещи из Проклятого комплекта Фенрира!

«Так нельзя», — послышался голос в моей голове. — «За одно желание разрешено получить информацию только об одном уникальном предмете»

— Хорошо, мне нужна информация о местоположении хотя бы одного предмета из Проклятого комплекта Фенрира, — согласился я на такое ограничение, но тут же спешно добавил, пока джинн не успел ещё ничего ответить: — кроме тех, что уже имеются у меня!

«Эх... Такую замечательную шутку обломал ты своими последними словами», — явно расстроился джинн. — «Хорошо. Ищи сапоги Фенрира в поселении гарпий Сини-Наль у минотавра-старьёвщика по имени Ро».

*Выполнено задание: «Кое-что покруче...»*

*Награда: Желание исполнено.*

*Повышен параметр известности персонажа.*

*Текущее значение 6.*

Что ещё за «Сини-Наль»? Это вообще где? И хотя я пока что понятия не имел об этом месте, но обязательно собирался выяснить! У меня появилась новая цель в игре!

А между тем Таиша не спешила подходить к джинну и озвучивать своё желание. Вместо этого моя НПС-невеста обратилась к стоящей поблизости валькирии:

— А что случится, когда последнее из восьми желаний будет

выполнено джинном?

Кристина Моци хищно усмехнулась, показав свои белоснежные зубы:

— Джин считает, что мы его после этого отпустим... Наивный! Кто же откажется от возможности убить уникальное существо?! Это и огромный опыт, и уникальный лут, и повышение известности для всех участников битвы! Так что загадывай своё желание скорее, народ уже заждался. Да и время ночное, а многим завтра утром на работу.

— Хорошо, не стану вас задерживать..., — Таиша развернулась и неторопливой походкой направилась к скованному обречённому существу.

Признаться, в самый последний момент я догадался, что сейчас загадает Таиша, и замер от ужаса из-за ощущения неизбежности большой беды. И моя интуиция меня не обманула...

— Желаю, чтобы султан джиннов Аль-Гассан Губитель Богов вырвался на свободу!

Таиша произнесла фразу на языке гоблинов, так что поняли её очень немногие. Но я понял. Да и магесса хаоса Виолетта Бестия тоже поняла, так как эльфийка истошно закричала от ужаса и попыталась защититься, подняв свой магический посох для какого-то заклинания. Но она не успела. Впрочем, как и все остальные находящиеся поблизости игроки...

**Вы умерли.**

*Потерян опыт 55808 Ехр.*

Воскрешение произойдёт через 59 мин. 58 сек. в установленной вами точке возрождения.

## Глава 3.

### Корректировка планов.

Я вылез из вирт-капсулы, мокрый словно мышь от пота, и с болезненно трясущимися руками. Вроде и не было таких уж сверхусилий, вроде той давней гребли тяжёлыми вёслами всю ночь, но я чувствовал себя не просто выжатым, а раздавленным случившимся. Подумать только, моя НПС-подруга Таиша, с которой мы были знакомы в игре уже много недель, не только убила моего персонажа своими действиями, но и самым жестоким образом подставила меня самого перед очень и очень влиятельными игроками!

Дотянувшись до мобильного, я вызвал сестру. Лерка ответила мгновенно, словно уже держала телефон в руках.

— Братишка, порадовать не могу. У меня минус уровень и целый час на возрождение. И хоть у моей лесной нимфы и имеется навык «Полиглот», но я всё равно ещё плохо понимаю гоблинский. Что это вообще было?!

Я объяснил, что именно загадала Таиша. В ответ младшая сестра не сдержала эмоций и самым натуральным образом матюгнулась. На этот раз я не стал даже делать сестрёнке замечание — у самого были схожие эмоции.

— И что теперь?, — поинтересовалась Валерия. — Если даже нам потеря опыта при смерти весьма ощутима, то представь, как сейчас злятся высокоуровневые игроки «Стального Легиона»! Им-то новый уровень получить гораздо труднее — на каждый уровень требуется несколько дней, а то и недель!

— Это да..., — трудно было не согласиться с сестрой в этом вопросе. — Чувствую, что на их помощь можно больше не рассчитывать...

— Тимур, позвони прямо сейчас их дипломату, извинись, объясни случившееся, — предложила Лерка. — «Стальной Легион» хотя бы не будет считать, что мы специально это всё подстроили, и не внесёт наших персонажей в свой KOS-лист (*kill on sight*, убивать



при встрече).

Мысль была здоровой, и я набрал знакомый номер Александра Мак\_е-Донского. Однако старик сбросил звонок, не став даже разговаривать со мной. Плохой, очень плохой знак! Он означал, что официальный представитель сильнейшего клана игры действительно был обижен на меня.

Способов, как крупный клан мог выразить моему ушастому Амре своё недовольство, было великое множество. Вовсе необязательно при этом было уподобляться «Отморозкам» и громогласно объявлять на меня охоту, включать в KOS-лист или назначать награду за голову ушастого гоблина. Можно было просто втихую раз и навсегда запортить мне игру.

Например, просто выкупить одну из вещей Проклятого комплекта Фенрира, обломав тем самым мне возможность когда-либо собрать полный комплект. Я ведь сам при разговоре с джинном, фактически, озвучил стратегию развития персонажа, и представители «Стального Легиона» слышали моё желание. Или, как вариант, они могли просто уничтожить поголовно моих орков-пиратов — для бойцов столь высокого уровня такое не составило бы труда. Мне же без помощи НПС-орков практически невозможно было выполнить поставленную начальником задачу и добраться до верховьев реки смерти.

Так что варианты были и, честно говоря, у меня просто руки опускались из-за всего случившегося. Настроение было просто хуже некуда.

Словно чувствуя моё мрачное настроение, мне перезвонила Лерка со словами ободрения. Сестра понимала, что мне сейчас тяжело, и заверяла, что чёрная полоса когда-нибудь закончится. Кроме моральной поддержки, моя замечательная сестрёнка сообщила, что нашла на аукционе провинции Ларс кое-что интересное: уникальный предмет «Волчьи когти», судя по всему, перчатки.

— Что, правда?, — я восторженно воскликнул, постепенно возвращаясь к жизни. — Расскажи подробнее!

Валерия с явной гордостью за проделанную работу принялась рассказывать. Поскольку единого аукциона в «Бескрайнем Мире» не было, и в каждой провинции имелись свои торговые площадки,

начала поиски она с тех регионов, где когда-то свирепствовала Серая Стая Фенрира. В общем-то, логично, раз большая часть битв проходила в регионах Уртез и Ларс, и противостоящие волкам игроки преимущественно сами были из тех регионов. Искала она по контексту «волк», «серая стая» или «Фенрир» в активных и старых аукционах, и достаточно быстро нашла предмет **«Волчьи когти»**.

В описании не было ни слова о том, что данный предмет входит состав какого-то комплекта, да и свойства у перчаток были достаточно скромными:

+ 4% к урону, наносимому оружием ближнего боя.

+15 Ловкость. +20 Сила.

7% нанесённого урона переходит в лечение.

Иммунитет к страху.

Но предмет имел отношение к волкам, впервые был выставлен на аукцион примерно во время разгрома Серой Стаи, а также был уникальным и проклятым! По словам сестры, владелец этих перчаток не раз уже выставлял их на аукцион, тщетно пытаясь сбавить кому-нибудь уникальную вещь. Цена лота снизилась за прошедшие месяцы с тридцати до восьми тысяч монет. Но и за такую сумму так и не появилось ни одного желающего приобрести проклятый совершенно невзрачный по своим характеристикам предмет, который потом невозможно будет снять. Сейчас до конца торга оставалось пять дней, ни одной ставки сделано не было, и перчатки по-прежнему стоили восемь тысяч. За тринадцать же тысяч можно было сразу выкупить эту вещь, не дожидаясь конца аукциона.

— Вещь действительно очень похожа на те, что я ищу, хотя уверенности всё же тут нет. Но тринадцать тысяч монет — вполне приемлемая цена за попытку, нужно пробовать! Лерка, посмотри список игроков-торговцев из региона Ларс, они обычно назойливо рекламируют свои услуги на форуме «Бескрайнего Мира». Выбери того, кто активен сейчас в ночное время, но только надёжного, с хорошей историей. Оплати ему все расходы и комиссии, пусть выкупает лот и срочно отправляет..., — я на пару секунд задумался..., — в Дотур Хаве, подземный город дварфов. Я же сразу после возрождения слетаю туда на СТЕРВЕ и заберу.

— Тимур, я конечно рада бы выполнить всё это, но есть один нюанс — у моей мавки просто-напросто нет таких больших денег!

— Не беда, я сейчас скину тебе на карточку две тысячи кредитов. Влей их в игру в виде доната. Двадцать тысяч монет должно с запасом хватить на все комиссии и пересылку.

Я произнёс эту фразу и даже сам не до конца поверил, что эти слова действительно принадлежали мне. Ещё месяц назад две тысячи кредитов казались мне просто нереально огромными деньжищами, ради такой суммы я бы даже возможно пошёл на преступление. Сейчас же я с лёгкостью тратил эти две тысячи реальных кредитов даже не на покупку виртуального предмета из набора, а на попытку его получения!

Валерия отключилась, собираясь выполнять мой заказ. Я же открыл составленную игроками базу знаний о «Бескрайнем Море» и поискал информацию о поселении Сини-Наль, на которое указал мне джинн, и где находилась ещё одна вещь из нужного мне комплекта. К сожалению, никакой информации о населённом пункте с таким названием в базе не было. Поиск на форуме и всевозможные запросы через поисковые системы в Сети также не принесли мне никакой полезной информации. Облом...

До возможности входа в игру ещё оставалось какое-то время, а потому я оделся и вышел из своего рабочего бокса в общий коридор, собираясь попить кофе и чего-нибудь перекусить. Единственный бокс на всём этаже, который активно использовался в это ночное время, принадлежал Кире. Королева гарпий активно работала, несмотря на то, что вечером говорила о своей усталости и желании прогулять работу. Кстати... Судя по словам джинна, в посёлке Сини-Наль обитали именно гарпии. А кто лучше Кирра'эллиты Ночной Охотницы, их правительницы, мог знать о своих подданных?

Да, расстались мы вечером не самым приятным образом, Кира была на меня обижена. Но теперь, когда она уже наверняка всё выяснила по поводу звонка Таиши в реальный мир и поняла мою правоту, рыжая красавица должна была простить меня и даже почувствовать себя неловко за своё поведение и устроенный скандал.

Я взял телефон и выбрал из раскрывшегося списка контактов Киру. Звонить ей сейчас было бесполезно — девушка находилась в

вирт-капсуле и, соответственно, была недоступной, но я направил ей сообщение с просьбой перезвонить. Моментально пришёл автоматический ответ:

«Номер набран неверно. Абонента с таким номером не существует»

Что за ерунда?! Я же сам пару раз звонил по этому номеру! Может, у Киры поставлен запрет на входящие сообщения, чтобы всякие надоедливые спамеры не беспокоили столько важную особу? Для проверки я попробовал позвонить Кире.

Номер набран неверно.

Абонента с таким номером не существует.

Вот это уже было совсем плохо. То ли моя подруга сменила номер телефона, то ли включила меня в чёрный список контактов. В общем, ничего хорошего...

Как раз закончился срок часового штрафа на вход в «Бескрайний Мир», и я поспешил в вирт-капсулу. Мой ушастый гоблин возник возле камня воскрешения на окраине пустынного оазиса. Как и у Валерианны Быстроногой, у меня тоже произошла потеря одного уровня из-за нелепой смерти, мой Гоблин-Травник скатился до 41-го уровня.

Досадно, но за прошедший час я уже успел переварить все негативные эмоции по этому поводу и сейчас не собирался терять время на стенание, негодование и посыпание головы пеплом (*тем более, что в случае моего лысого гоблина посыпание головы пеплом вообще не имело никакого практического смысла*). Нужно было оставить всё в прошлом и действовать дальше.

Первым делом, несмотря на высокую стоимость общения в игре с помощью магических вестников, я отправил Кирра'эллите Ночной Охотнице просьбу узнать у своих подданных-гарпий про поселение Сини-Наль и выкупить там для меня сапоги Фенрира у минотавра-старьёвщика по имени Ро. Деньги я обещал сразу же компенсировать.

Уже отправив магического вестника, я запоздало решил добавить Кире, что она совершенно зря на меня злится и блокирует телефонные контакты. Мои казавшиеся невероятными слова про

звонок гоблинской воровки Таиши в реальный мир наверняка уже подтвердили, да и «Стальной Легион» сегодня тоже уже убедился в том, что НПС-персонаж по имени Таиша весьма и весьма необычная. Я повторно оплатил отправку сообщения, но возникший возле меня крылатый бесенёнок-посыльный лишь беспомощно развёл своими крохотными лапками:

— Игрока с таким именем в «Бескрайнем Мире» не существует. Сожалею, но вы напрасно потратили деньги на призыв почтового вестника.

— Да что ты мне мозги пудришь?! Минуту назад я нормально отправил послание по этому адресу!

Но мои возмущённые крики никто уже не слышал — почтовый вестник бесследно растворился в воздухе.

В шаге от меня проявилась лесная нимфа в окружении целого роя громадных жутких шершней. Мавка откровенно зевала, прикрывая рукой полный острых хищных зубов рот.

— Всё сделала в лучшем виде, — похвалилась сестрёнка своими успехами. — Нашла торговца, оплатила услуги. Волчьи перчатки уже выкуплены, оплачена и экспресс-доставка до хранилища Гильдии Торговцев в Дотур-Хаве. Где-то в течение часа перчатки придут. Слушай, ушастый, ты всё равно сейчас полетишь за товаром, а от меня тут никакой пользы не будет. Я к тому, что спать хочу безумно, засыпаю прямо на ходу. Так что я, пожалуй, логоффнусь до утра. Только сперва поделись картой чёрной реки смерти, которую ты получил от Стального Легиона. Завтра поизучаю её на досуге, может что и обнаружу интересное.

Я создал персональный контракт на Валерианну Быстроногую, вложил всю известную мне карту «Бескрайнего Мира» и установил желаемую цену ноль монет. Сестрёнка контракт приняла и, пожелав мне приятной игры, ушла в логофф.

\* \* \*

Подходя к орочьему лагерю, я ожидал чего угодно — пепелища на месте палаток, кучи трупов, засады на меня от «Стального Легиона» и даже разъярённого джинна, решившего подзадержаться

на этом месте и отправить меня на перерождение второй раз. Но всё было на удивление спокойным — все шатры стояли на месте, пиратская команда мирно спала, и я даже заметил патруль ночных дозорных, обходящих лагерь и наблюдающих за порядком.

Мой самый высокий шатёр капитана, или уже скорее вождя отряда, тоже находился на своём месте в центре лагеря. Наевшиеся до отвала волки Серой Стаи во главе с мифическим псом Фимбультулем мирно дремали у входа в палатку, и лишь Бланка лениво приподняла голову и пошевелили ушами при моём приближении. Всё было просто до безобразия спокойным и обыденным, словно и не было смерти час назад. Я приоткрыл полы шатра и зашёл внутрь.

У самого входа на шкурах спали Ирек и Юнна, да и принявшие человечески облик волки-оборотни Дарий с Дариной тоже мирно сопели, обнявшись во сне. Я осторожно прошёл дальше, стараясь не разбудить своих спутников. Таиша дремала в центре шатра, вальяжно развалившись на груди одеял и шкур. Из всей одежды на гоблинской красавице оставалась только ночная рубаха. Что-то с моей спутницей было не так, но я не сразу сообразил, что именно. А потом до меня дошло — у НПС-воровки Таиши был 51-ый уровень! Как? Когда? Ещё час назад и неё был только 33-ий. Разве что... я открыл сумку, чтобы проверить своё подозрение. Так и есть! У меня осталось только два Сердца Ифрита из трёх, что я получил от дипломата «Стального Легиона». Да как же так?! У Таиши хватило наглости обворовать своего спутника и жениха!

Прежде чем будить её и устраивать скандал, требуя пояснения последних её странных действий, я всё же открыл подсказу и ознакомился с более подробной информацией о моей непредсказуемой спутнице:

**Таиша Огонёк.**

Гоблин. Вор 51-го уровня

Очков жизни: 580 из 580

Очков выносливости: 452 из 452

**Первичные навыки:**

Вскрытие замков (Л И) 27-ый уровень навыка

Обезвреживание ловушек (Л И) 14-ой уровень навыка

Кинжалы (С Л) 20-ий уровень навыка

Скрытность (Л Т) 22-ый уровень навыка

Уклонение (Л В) 24-ый уровень навыка (*взят перк на уклонение от стрел*)

Арбалет (С Л) 3-ый уровень навыка

Бесшумный шаг (Л В) 1-ый уровень навыка

### **Вторичные навыки:**

Карманничество (Л В) 16-ой уровень навыка

Атлетика (Т С) 18-ый уровень навыка

Кулинар (В Л) 13-ый уровень навыка

Лёгкая кожаная броня (Т В) 12-ой уровень навыка

Верховая езда (Л Т) 11-ый уровень навыка

Ловелас (Х В) 9-ый уровень навыка

Тень лидера (И Х) 1-ый уровень навыка

Типичный пример ускоренной прокачки за счёт квестов и прочих бонусов, когда навыки не успевали за уровнем персонажа. Впрочем, у моего Гоблина-Травника ситуация была аналогичной. Так... значит, на пятидесятом уровне Тайша Огонёк взяла ещё одним своим основным навык «Бесшумный Шаг». Что же, вполне естественный выбор для воровки, старающейся не выдавать себя лишним шумом. Но вот что это за навык «Тень лидера», который она взяла вспомогательным? Я вызывал внутриигровую справку и вчитался в описание.

**«Тень лидера»** (старое название **«Прислужник»** ).

Навык, позволяющий миньону сильного лидера проецировать на себя часть славы хозяина и выступать в качестве его представителя. С ростом навыка позволяет миньону получать повышенный опыт и усиливать базовые характеристики персонажа. Получаемый эффект линейно зависит от разности в уровнях между хозяином и миньоном.

**ВНИМАНИЕ!!!**

Навык не работает и не прокачивается, если миньон и хозяин сравнялись в уровнях, или миньон превзошёл своего хозяина.

Признаться, крайне странный для Таиши выбор, учитывая, что после использования Сердца Ифрита воровка превосходила меня сразу на десять уровней. Ещё очень нескоро моя спутница получит хоть какие-то дивиденды с этого своего вложения. Ладно, принимаем к сведению и листаем информацию дальше.

Ближайшие возможные для получения задания:

**Ревность Таиши** (*обычное, персональное*),

**Разочарование Таиши** (*необычное, расовое*),

**Бунт Таиши** (*уникальное, персональное*).

Возможен для получения уникальный квест??? Ух ты! Мой опыт игрока во всевозможные компьютерные игры просто вопил во весь голос, что такой случай упускать нельзя ни в коем случае. Обязательно нужно создать нужные условия для получения уникального задания, пусть даже и название «Бунт Таиши» было каким-то стрёмным, нехорошим, сулящим проблемы. Впрочем, названия других квестов тоже не отличались позитивом.

Так, и наконец, информация об отношении Таиши ко мне. А вот это неожиданно...

Всего +50 (*дружба?!*)

Причём от положительного модификатора на любые проверки остались лишь жалкие +30. Как так?! Ещё совсем недавно отношение было максимально возможным +100, плюс имелся безумно большой бонус, гарантирующий успешное прохождение проверок на одобрение Таишей любых моих действиях, кроме совсем уж наглых и противозаконных. Я же выполнил кучу квестов, поднимающих отношение Таиши к себе, куда это всё делось?

Пожалуй, настала пора будить НПС-воровку и во всём разобраться! Вот только как её будить — нежно поцеловать,



растолкать или, может, чувствительно шлёпнуть пониже спины, чтобы сразу показать своё недовольное настроение?

От этого начала зависел и дальнейший разговор, и потому я задумался.

Успешная проверка на **Восприятие**.

*Получен опыт***40** **Ехр**.

Я заметил блеск глаз Таиши сквозь плотно прищуренные веки. Девушка не спала и внимательно наблюдала за мной. Что же, одной проблемой меньше...

— Как прикажешь понимать твоё поведение возле джинна и кражу ценного алхимического ингредиента из моего инвентаря?, — я решил выбрать в беседе стиль нападения.

Таиша перестала притворяться и открыла глаза. Томно потянувшись, присела на лежаке и ответила сразу двумя вопросами на мой вопрос.

— И что тебя удивляет, Амра? То, что я не дала свершиться беззаконию?

Я поперхнулся дальнейшими словами, получив столь неожиданный отпор. Не дав мне опомниться, Таиша накинулась на меня с упрёками:

— Амра, у тебя огромные уши, и ты тоже наверняка расслышал слова той валькирии из «Стального Легиона». Неумирающие обещали пленённому джинну свободу, но вместо этого собирались его убить! Ты всё это прекрасно слышал, признайся, но не стал вмешиваться! Чем же ты тогда лучше тех неумирающих, что обманывали джинна или разрушали мой родной посёлок Тыщъ, полагая что с «неписью» и церемониться нечего?! Ведь в этих случаях очень много общего!

Вот, блин, меня застыдила собственная виртуальная подруга! Я и не знал, что ответить своей НПС-спутнице так, чтобы она поняла. Не объяснять же этой компьютерной программе, в самом деле, что меня ждали бы очень и очень большие проблемы как в «Бескрайнем Мире», так и в реале, вздумай я мешать «Стальному Легиону» и тем

более собственноручно целенаправленно натравливать на них султана джиннов! Таиша же и не собиралась умолкать, продолжая корить меня:

— А между тем, даже если бы ты просто выразил несогласие, могучий султан джиннов по имени Аль-Гассан Губитель Богов сохранил бы тебе жизнь! Аль-Гассан вообще единственный, кто повёл себя благородно и честно — он не стал убивать всех неумирающих, хотя имел для этого и возможности, и право. Аль-Гассан Губитель Богов уничтожил лишь тех, кто обманул его и мешал освободиться. И перед самым исчезновением, раскидав большую часть врагов и отогнав остальных, султан джиннов вернулся ко мне и поблагодарил за спасение! И, раз уж я потратила драгоценное желание на его свободу, джинн дал обещание трижды прийти ко мне на помощь и выручить из беды!

О как! Тройной призыв весьма и весьма могучего союзника, способного в одиночку раскидать слаженную группу ТОПовых игроков. Очень крутую компенсацию получила Таиша за потраченное желание! Хотя для меня самого это всё же был не вариант. Дождавшись, когда гоблинская красавица выговорится, я поинтересовался у неё, что произошло после того, как джинн вырвался на свободу.

— Сперва все выжившие неумирающие были весьма рассержены, растеряны и не понимали, что произошло. Но потом очень быстро они сообразили, что джинна выпустила я.

— Они ругали тебя? Угрожали тебе?, — предположил я, но не угадал.

— Наоборот! Мне задали несколько вопросов о моей расе, о моей жизни, о моих родственниках. Неумирающих интересовало буквально всё! Я честно рассказала им о своём детстве в посёлке Тыщ, о своей семье, о встрече с тобой, о нашей свадьбе. Вокруг меня собралось столько невероятно могучих и ослепительно прекрасных представителей самых разных рас! Такого внимания к себе со стороны неумирающих я никогда не ощущала! Меня хвалили за правильный поступок, не давший их славному клану «Стальной Легион» стать клятвопреступником. Меня обсыпали подарками и звали к себе в «Стальной Легион». Такого количества комплиментов, сколько обрушилось на меня за десять минут, мне не говорили за всю мою жизнь!

Таиша заулыбалась от приятных воспоминаний. Явно моей спутнице весьма понравились оказанное ей внимание и те потоки лести, которыми заливали её игроки «Стального Легиона», соревнуясь в красноречии и применяя на НПС-воровке весь арсенал своих чар, обаяния и навыков.

— Сам глава клана Тилль Быстрые\_Пальцы [ЛЕГИОН], лучший вор во всём «Бескрайнем Мире», предлагал мне стать его спутницей и компаньонкой! Он обещал всего за неделю обучить меня всем воровским премудростям, чтобы потом вместе с ним участвовать в самых интересных приключениях! Но я всё же отказалась, так как ранее дала клятву перед богами быть с тобой, Амра. Именно так я и им всем ответила. Спорить они не стали и вскоре ушли обратно через портал. Но перед уходом попросили меня хорошенько подумать над выбором — оставаться дальше слабой и жалкой с тобой или вместе с ними возвыситься до уровня богов «Бескрайнего Мира».

Всё мне стало предельно ясным — игроки «Стального Легиона» быстро сообразили, насколько Таиша необычный НПС-персонаж, и заинтересовались ею. Да и как тут не заинтересоваться, если эта НПС получает квесты, спокойно проходит через барьер, пересекает который могут только игроки, имеет свою точку зрения и вообще ведёт себя излишне независимо?!

Срывать на ней злость за упущенного джинна никакого смысла не было, да и слишком низко такое для сильнейшего клана в игре. А вот взять себе уникальную НПС-воровку всё же попробовали. Расхваливали её, дарили подарки — какая же девушка, пусть и виртуальная, не любит подарки и комплименты? Наверняка наговорили кучу негатива про меня. Как там проскользнуло в речи Таиши: «Жалкий и слабый»? Отсюда и падение лояльности. Даже странно, что не смогли в итоге убедить. Видимо, очень крепкой изначально была моя связь с Таишей, раз даже игроки ТОПового клана не смогли её порвать. Но вот ослабили эту связь конкретно... Следующие же слова Таиши подтвердили это:

— Признаться, Амра, я не чувствую, что вообще нужна тебе. За всё время ты не сказал мне ни одного ласкового слова. Тебе совершенно нет дела до меня, ты всё время занят своими заботами. За последние пять суток ты появился пару раз, причём даже не нашёл времени на общение со мной. Вот скажи, зачем мне такой жених?

*Получено задание: «Разочарование Тайши».*

*Класс задания: необычное, расовое, ограниченное по времени.*

*Описание: Сумейте за десять минут убедить вашу НПС-невесту в том, что вы действительно соответствуете статусу её жениха.*

*Награда за выполнение: 16000 Ехр., +5 к отношению Тайши, Харизма +1.*

*Штраф за неудачу: -30 к отношению Тайши, инициируется событие «Уход Тайши».*

Уход Тайши?! Вот тут я действительно испугался. Какой бы взбалмошной ни была зеленокожая красавица, потерять её я ни за что не хотел. Да, я так и не смог привыкнуть к тому, что у меня в игре имеется официальная невеста и не испытывал к ней нежных чувств в той мере, какой хотела Тайша. Но я и привык к ней, и вообще находил забавной и полезной, да и мои ролики пользовались популярностью в том числе из-за наличия в моём ближайшем окружении такой гоблинской красавицы. Так что за Тайшу нужно было бороться.

Всего десять минут? Как же это мало! При этом я понимал, что разливаться сейчас соловьём и начинать шептать своей невесте нежные слова бессмысленно, как и рассказывать о внезапно вспыхнувшей страсти. Во-первых, Тайша умна и легко почувствует фальшь. Во-вторых, мне всё равно не переплюнуть в искусстве очарования и лести тех профессионалов из «Стального Легиона», которые промывали моей НПС-спутнице мозги всего час назад. Нужно было действовать как-то по-другому. Но вот как?

В чём моё отличие от тех игроков? Я гоблин, как и Тайша. Вот на это и нужно было напирать, тем более что в описании квеста было сказано «расовое».

— Тайша, так уж сложилось, что последние дни выдались трудными, и у меня не было возможности уделять тебе достаточно времени. Но зато сегодня ночью всё это можно исправить!

— И как же?, — заинтересовалась моя зеленокожая подруга.

— Сегодня..., — я судорожно соображал, что же придумать, — ночь Наездников на Волках!

— Никогда про такой не слышала...

— Да ты что?!, — делано изумился я. — Это же один из самых почитаемых праздников гоблинов! Возможно, в твоём посёлке Тыщъ просто не было ручных волков, вот потому вы и не праздновали? Но ведь именно мы, гоблины, придумали верховую езду! Наши далёкие предки первыми оседлали волков ещё за многие столетия до того, как люди приручили первых лошадей! С тех пор между гоблинами и волками существует древняя связь, а ночь Наездников на Волках — один из самых любимых праздников нашей расы, особенно среди молодых гоблинов!

Я говорил всякую чушь, которая только лезла мне в голову, при этом с тревогой наблюдая за таймером обратного отсчёта, показывающим отведённое на выполнение квеста время. Таиша же недоверчиво молчала, переваривая полученную от меня информацию. Наконец, девушка поинтересовалась:

— И как же празднуют эту ночь?

— Молодые гоблины, парни и девушки, садятся на своих волков и скачут далеко-далеко в ночь. Туда, где нет глаз и ушей назойливых родителей, где нет любопытных соседей, где излишне любопытные малыши не крутятся под ногами. Там они дурачатся, гоняются друг за дружкой, меряются своей силой и ловкостью. Именно на этом празднике молодые парни знакомятся со своими будущими подругами, а пары уже состоявшихся молодожёнов наконец-то могут побыть наедине вдвоём без опеки старшего поколения.

Таиша напряжённо думала и молчала. Мне показалось, что я ошибся с линией поведения и завёл ситуацию в тупик, слишком завравшись.

Успешная проверка на **Харизму**.

*Получен опыт 160 Exp.*

Успешная проверка на **отношение Таиши**.

*Получен опыт 400 Exp.*

Рыжеволосая красавица неожиданно заулыбалась, её глаза загорелись весёлым блеском:

— Действительно хороший праздник! Жаль, что в Тыщь его не отмечали. И ночь сегодня лунная, как раз для далёкой романтической прогулки. Вот только у меня нет своего волка, а все члены Серой Стаи принадлежат тебе и слушаются только тебя. Да и неинтересно мне после целого дня похода по пустыне снова видеть вокруг себя эти унылые барханы. Но вот полетать с тобой на виверне я бы не отказалась!

— Эээ..., — я попытался возразить. — Но ведь СТЕРВА ещё слишком маленькая, чтобы поднять в воздух нас двоих!

— Ничего себе маленькая!, — фыркнула Таиша. — Восемь шагов в длину твоя летающая змея уже вымахала! Человека целиком способна проглотить! Но если ты прав, и сил ей всё же не хватит... Подсказать, как твоей крылатой змее быстро дать несколько уровней? У тебя ведь остались ещё два Сердца Ифрита!

Так, стоп! Я поинтересовался у Таиши, откуда ей вообще известно про содержимое моего Инвентаря, да и вообще, как не стыдно ей воровать мои вещи?! Реакция была неожиданной:

— Неправда! Ничего я не крада! Просто посмотрела твои вещи, когда мы возле джинна стояли. А что, разве нельзя?! А взяла я лишь принадлежащее себе — ведь это я нашла Сердце Ифрита! Ты лишь попросил у меня его посмотреть, но вместо возвращения засунул его себе в рот и сожрал!

Ничего себе трактовка событий... На секунду я даже пожелал, чтобы квест «Разочарование Таиши» был мною провален. Но быстро взял себя в руки и даже не стал нецензурно выражаться вслух. Вместо этого приказал своей спутнице выложить из инвентаря все более-менее тяжёлые вещи, и сам пообещал сделать то же самое, чтобы Королевская Лесная Виверна была способна всё же поднять нас обоих.

Таиша спорить не стала. Через полминуты на ковре в центре палатки высилась целая гора серебряных семигранных монет, куча каких-то магических свитков, полный комплект брони и оружия из набора «Убийца Королей», фарфоровая статуэтка танцующей девушки (*а я-то искал её и думал, что забыл на «Белой Акуле»*), кожаный футляр с множеством магических эликсиров, тяжёлая связка отмычек и отдельно большой dwarфовский разводной гаечный ключ, а также множество красивых побрякушек и безделушек, которых

воровка успела прихватить за время наших совместных странствий.

С собой Таиша взяла лишь пару кинжалов, а одеждой ей служило то практически невесомое тёмное воровское одеяние, которое я подарил ей давным-давно. Я тоже выложил из инвентаря почти все монеты и большинство своих вещей, оставив лишь самый минимально необходимый запас алхимических эликсиров, да прихватив свою духовую трубку с запасом стрел.

СТЕРВА явилась по первому моему сигналу и даже, пусть и несколько раз недовольно пошипев и показав ядовитые зыбы, но позволила разместиться на своей спине сразу двум наездникам. Мне пришлось сесть первым, иначе крылатый маунт отказывался подчиняться. Жаль, я-то в тайне надеялся в полёте обнимать сидящую впереди фигуристую спутницу, столь прекрасную и соблазнительную в облегающем тёмном костюме.

— Полетим в сторону Дотур-Хаве!, — сообщил я Таише, моя спутница нисколько не возражала.

— В путь! Наконец-то я чувствую себя настоящей невестой! Отметим эту прекрасную ночь!, — задорно кричала девушка, крепко обнимая меня за плечи.

Я задал маунту направление в сторону подземного города dwarфов, и СТЕРВА рванула в ночную ввысь, расправив свои огромные крылья.

*Выполнено задание «Разочарование Таиши».*

*Награда за выполнение: 16000 Exp.*

**Отношение Таиши** повышено до **+55**.

**Харизма** персонажа повышена на **+1**.

Навык **Верховая Езда** повышен до **19-го** уровня!

Навык **Контроль Животных** повышен до **16-го** уровня!

**Получен сорок второй** уровень!

Кажется, ситуация постепенно стала выправляться — возвращён ранее потерянный из-за смерти уровень, да и с Таишей отношения тоже налаживались. Я очень надеялся, что это добрый знак, означающий окончание той тёмной полосы трудностей и неудач, в которую я угодил и в реале, и в виртуальном мире.

Мы летели в звёздном ночном небе над пустыней, кажущейся с такого ракурса сделанной из чистого серебра. Таиша визжала от восторга и благодарила за прекрасную прогулку. Вот только катание моей НПС-подруги на крылатом маунте — вовсе не та цель, к которой я стремился. Да и моему боссу могло не понравиться такое пустое, на его взгляд, времяпровождение, пусть даже летел я в Дотур-Хаве не просто так, а за приобретённой на аукционе посылкой.

У меня всё ещё потенциально был доступен уникальный квест «Бунт Таиши». А потому, продолжая смеяться и шутить со своей зеленокожей подругой, я продумывал варианты, как же всё-таки довести Таишу до этого самого «бунта». Понятно, что действовать тут нужно было предельно аккуратно — с одной стороны требовалось вызвать открытое недовольство девушки, но при этом всё же не допустить необратимой ситуации вроде «ухода Таиши».

Мы летели уже где-то с полчаса, а я так ничего толкового и не смог придумать по поводу квеста. СТЕРВА же явно стала уставать — взмахи её больших кожистых крыльев становились всё более частыми и резкими. Присмотрев ровную безопасную площадку в ночной пустыне, я повёл свою виверну на посадку.

— Вот и отлично, — одобрила мои действия прекратившая веселиться и резко посерьёзневшая Таиша. — Нам как раз нужно уединённое место, чтобы самым серьёзным образом поговорить.



## Глава 4.

### Бунт Таиши

Стоило СТЕРВЕ опуститься на песок, как тут же рядом со мной возникла Серая Стая в полном составе. Моя подруга это очень сильно удивило — она-то полагала, что волки, волкодлаки и мифический пёс остались далеко позади.

— Просто они мои спутники, и снова возникают рядом со мной, если умирают или отстают, — пояснил я Таише игровые правила «Бескрайнего Мира».

— Как и я?, — девушка недовольно скривилась. — Я ведь тоже после смерти и воскрешения каждый раз возникаю рядом с тобой!

Я молча кивнул, пытаюсь догадаться, что именно замыслила моя НПС-невеста. Явно ведь неспроста Таиша завела весь этот разговор, да и высказанное ею в воздухе желание «самым серьёзным образом поговорить» тоже говорило о каких-то планах воровки.

— Амра, меня не устраивает такая жалкая роль! Не желаю больше быть твоей тенью, а хочу стать самостоятельной!!! К тому же ты ведь сам гоблин, и знаешь наши законы — командует в группе тот, кто сильнее! А я переросла тебя и хочу освободиться от твоей ненужной опеки. Я уже сама могу позаботиться о себе и принимать самостоятельные решения! Чего ты молчишь?!

Я действительно молчал и просто наблюдал, чем закончится эта вспышка недовольства НПС-подруги. Если Таиша думала, что я расстроюсь демонстрацией неповиновения или стану её отговаривать, то она сильно ошибалась. Кстати, возможно я мог бы, используя положительное отношение и модификаторы, заболтать девушку и снять имеющееся недовольство. Но мне этого было вовсе не нужно. Наоборот, за безразличным выражением лица я старался скрыть внутренне ликование — неужели дело действительно идёт к уникальному квесту «Бунт Таиши»?! Так и не дождавшись от меня ответа, девушка продолжила свою речь, постепенно всё сильнее распаляясь:

— Амра, нас связывает божественная клятва, и потому я не могу

просто взять и уйти. Но знающие люди подсказали мне выход. Я призываю богов «Бескрайнего Мира» в свидетели и вызываю тебе на поединок! Один на один! Прямо здесь и сейчас!

Мне всё сразу стало ясно. Так вот откуда растут ноги всего этого неповиновения! Опытные игроки «Стального Легиона», несмотря на все свои старания так и не сумев переманить к себе Таишу, быстро выяснили причину заминки — меня и Таишу связывала божественная клятва, разорвать которую они оказались не в силах. Однако игроки хорошо разбирались в правилах и подсказали Таише способ, как разорвать эту связь — взбунтоваться, вызвать меня на поединок, призвав богов в свидетели. Только вот непонятно, почему квест с бунтом до сих пор не появился? Видимо, предварительно нужно было ещё поговорить со своей непокорной НПС-подругой и выяснить все условия поединка.

— Таиша, твои мотивы мне понятны. Но вот объясни, мне-то какая с этого выгода? Текущая ситуация меня вполне устраивает, и зачем мне вообще с тобой сражаться?

Похоже, гоблинская девушка не ожидала, что я стану отказываться, и даже растерялась. Но потом на лице Таиши неуверенность сменилась решительностью:

— Ты должен сражаться! Моя ставка на этот бой — свобода и статус твоей невесты! Если победа будет за мной, ты полностью теряешь надо мной власть. Я смогу пойти куда угодно, быть с кем угодно, и воскресать там, где сама выберу. Если же победишь ты, сам назначишь мне наказание за неповиновение, я же заранее соглашусь на любой приговор. Но только обязательное условие: бой должен состояться один на один, все твои звери не должны вмешиваться! Я же не использую право вызова Султана Джиннов, хотя могла бы призвать такого сильного помощника!

— Что же, справедливое требование, — согласился я и отдал приказ Серой Стае, а также СТЕРВЕ отдыхать и не вмешиваться, что бы ни происходило.

*Получено задание «Бунт Таиши».*

*Класс задания: уникальное, персональное.*

*Описание: сумеете победить Таишу в ритуальном поединке.*

*Награда за выполнение: 40000 Exp., Известность +1,*

временный бонус сроком одна неделя +50 к отношению Таиши, +100 к любым проверкам на лояльность Таиши, абсолютная защита от ухудшения отношений с Таишей.

*Штраф за неудачу:* -50 к отношению Таиши, -10 к отношению с расой гоблинов, инициируется событие «Уход Таиши».

Наконец-то! Я вчитался в условия задания. Что же, жёстко. Пан или пропал. Всё или ничего. Вот только что тут уникального в этом задании? Обычно ведь уникальные квесты сопровождаются и соответствующей очень ценной наградой. Тут же я видел лишь возможность получить вместо живой и интересной Таиши полностью покорную НПС-куклу, ничем не отличающуюся от тупой «неписи», управляемой простенькими программными скриптами. А оно мне вообще надо?!

Таишу я ценил в том числе за её необычность, за её непредсказуемый характер и даже своеволие. Ломать НПС-девушку и делать из неё покорную рабыню я точно не собирался. Хотя показать «потерявшей всякие берега» подруге, кто в нашей группе лидер, всё же было необходимо.

— Призываю богов «Бескрайнего Мира» в свидетели поединка и клянусь сражаться честно!, — пафосно продекларировала Таиша, и я повторил её слова.

Рядом с нами с оглушительным треском в песок ударила ослепительно яркая молния. Боги услышали наши клятвы. Что же, начнём! Я давно уже продумал свою стратегию на бой — удерживать воровку на дистанции, угрожая ей ловчей сетью, и расстреливать из духовой трубки. Да, у Таиши имелся арбалет, и она тоже могла стрелять издалека, но всего третий уровень навыка оружия у девушки давал мне явные преимущества. Да, Таиша могла уходить в невидимость, используя навык Скрытность, вот только стрелять из невидимости она не могла. К тому же яркая луна и открытое пространство пустыни не способствовали скрытности, поэтому я надеялся видеть девушку с помощью своих вампирских способностей Ночное Зрение и Поиск Жизни. Если же Таиша решит перейти в ближний бой и достанет кинжалы, я надеялся лишить её подвижности с помощью ловчей сетью и подавить за счёт большей силы.

Но зеленокожая воровка меня удивила. Миг, и вместо гибкой девичьей фигуры в тонких тёмных одеяниях передо мной стояла

воительница, облачённая в изумрудный доспех из драконьей кожи. Полный комплект «Убийца Королей», наверняка с сумасшедшими бонусами на Ловкость, наносимые повреждения, крыты и всё такое! Ситуация резко перестала мне нравиться. Наверняка эмоции отразились на моём лице, так как Таиша весело рассмеялась:

— Что, не ожидал такого, Амра? Думал, я предстану перед тобой в тонюсенькой облегающей одежде вся такая уязвимая и беззащитная? Нет, я сразу не собиралась возвращаться в тот пустынный оазис, а потому забрала все свои вещи и монеты. Да и твои тоже прихватила — они мне пригодятся в моих странствиях. Впрочем, ты ещё можешь уравнивать шансы, сожрав одно или даже два Сердца Ифрита. Не стесняйся, я подожду, пока ты будешь готовиться!

На миг у меня действительно мелькнула мысль поднять десяток уровней за счёт Сердца Ифрита. Но я не стал этого делать. Лишь внимательнее посмотрел на экипировку Таиши, особенно на два метательных кинжала, которые ловко крутила в руках воровка, и... рассмеялся прямо в лицо своей НПС-подруге!

— Нет, Таиша, мне совершенно ни к чему тратить бесценные ингредиенты. Я и так уверен в своей победе! На самом деле, ты уже проиграла, хотя и не понимаешь ещё этого. Впрочем, если ты прямо сейчас сложишь оружие и сдашься, я буду к тебе милосерден.

Вместо ответа Таиша ушла в невидимость. Ух ты, неожиданно. Я не мог видеть воровку, несмотря на все свои навыки. Ни Поиск Жизни, ни Ночное Зрение не могли мне помочь. Неприятно, конечно. Впрочем, это ничего не меняло. Я выждал, внимательно осматриваясь по сторонам и лишь стараясь не подставить свою спину для удара. Удар кинжалом со спины от Вора во всех играх считался критическим, нанося многократно повышенный урон, и «Бескрайний Мир» исключением не был.

Успешная проверка на **Восприятие**!

*Получен опыт 80 Exp.*

Песок! Точнее, появляющиеся на нём следы ног! Теперь я точно знал, где находится НПС-воровка, и вроде как случайно, но старался поворачиваться лицом именно в ту сторону.

Успешная проверка на **Восприятие!**

*Получен опыт 160 Ехр.*

Звук! Мои огромные чувствительные уши улавливали шелест примамиаемого сухого песка и перекатывающихся камушков, как и шуршание кожаной одежды противницы.

Успешная проверка на **Восприятие!**

*Получен опыт 320 Ехр.*

Запах! Ну это уже вообще откровенной ошибкой со стороны Таиши — девушка пользовалась косметикой, и мои ноздри отчётливо ощущали запах пудры, помады и каких-то цветочных духов. Да и волки Серой Стаи тоже чувствовали этот сильный запах и отслеживали перемещение Таиши, поворачивая морды.

Моя зеленокожая подруга долготерпением никогда не отличалась. Уже минуты через четыре ей надоело описывать вокруг меня круги. Я уловил сперва звук шуршащей одежды при замахе, затем свист летящего метательного кинжала. В принципе, я спокойно мог увернуться от летящей опасности, вот только делать этого мне было как раз не нужно. Я нарочно подставился под брошенный метательный нож.

Получен урон 285 единиц:

*659 единиц удар кинжалом, 50% защита от физических повреждений, броня - 46.*

**Эффект кровотечения:**

*30 единиц в секунду, длительность 20 секунд.*

Успешная проверка на **Защиту от яда.**

Успешная проверка на **Телосложение.**

Кровотечение остановлено.

Шкала здоровья хоть и снизилась до уровня 1563 из 1848, но даже находилась ещё в зелёной зоне. В принципе, я мог бы спокойно пережить попадание и второго метательного ножа, и проявившаяся Таиша действительно готовила повторный бросок. Но девушка не успела. Я выдернул из своего плеча заточенный острее бритвы зазубренный кинжал и просто положил к себе в инвентарь, присваивая предмет себе.

В ту же секунду метательный нож выпал из рук Таиши, а с моей фигуристой спутницы разом слетела вся одежда, кроме крохотных кружевных трусиков. И если для внезапно оказавшейся практически голой девушки это стало неожиданностью, то я этого момента ждал с самого начала поединка. И сразу же накинул ловчую сеть на растерявшуюся и запутавшуюся в собственной свалившейся амуниции воровку.

Навык **Экзотическое Оружие** повышен до **14-го** уровня!

Нужно отметить, что Таиша пришла в себя достаточно быстро — уже через секунду в руках девушки появились запасные кинжалы, и воровка попыталась разрезать спутавшую её тело сеть. Ну уж нет! Не для того я тебя ловил, чтобы ты могла так просто сбежать! Мой Амра моментально оказался рядом и схватил Таишу за оба запястья.

Успешная проверка на **Силу!**

*Получен опыт 200 Exp.*

Успешная проверка на **Силу!**

*Получен опыт 400 Exp.*

Успешная проверка на **Силу!**

*Получен опыт 800 Exp.*

Воровка дёргалась очень активно, явно не веря тому, что мой слабый и уступающий ей по уровню Гоблин-Травник способен её удержать. Такое трепыхание могло продолжаться ещё очень долго, поэтому пришлось мне сжать пальцы посильнее.

Успешная проверка на **Силу!**

Получен опыт **1600** Ехр.

Таиша вскрикнула от боли и разжала свои ладони, выронив оба кинжала на песок. В глазах моей спутницы читались непонимание, растерянность и страх. Она до сих пор не могла поверить в то, что действительно проиграла. Я же подобрал один из брошенных кинжалов и прислонил к шее гоблинской красавицы, только после этого Таиша затихла и прекратила сопротивление.

— Нужно явно демонстрировать свою победу и отправлять тебя на перерождение с потерей опыта и уровней? Или ты всё же согласишься, что я победил в поединке?, — спросил я, и Таиша после секундной паузы отчётливо произнесла:

— Нет, не нужно, всё и так понятно. Я признаю перед лицом всех богов «Бескрайнего Мира», что переоценила свои способности и проиграла в поединке. Амра, ты мой полновластный хозяин, и я готова понести любое назначенное наказание.

Выполнено задание «**Бунт Таиши**».

Получен опыт: **40000** Ехр.

Повышен параметр **известности**.

Текущее значение **6**.

Получен **сорок третий** уровень!

Быстро раскидав полученные очки характеристик по привычной схеме (*Сила и Телосложение с каждым уровнем поднимались на единичку автоматически, одно очко добавил в Ловкость и два в*

Харизму), я обернулся к своей НПС-спутнице. Таиша, наполовину замотанная в ловчую сеть, так и продолжала неподвижно сидеть на песке рядом с ворохом слетевшей экипировки.

Нарочито грубым и властным голосом я приказал:

— Для начала встань и выложи все свои вещи на вот этот разложенный на песке плащ. Мне не хочется, чтобы я упустил что-то важное, и у тебя остались секреты от своего хозяина.

Таиша безропотно встала с земли, распутала и отбросила сеть, после чего принялась пересыпать на расстеленный плащ вещи из своей сумки и карманов на брошенной экипировке. Комплект сверкающей брони «Убийца Королей». Целая гора монет и свитков. Чёрная лоснящаяся шкура чёрного волкодлака. Опять та же самая фарфоровая статуэтка (*и что Таиша в ней нашла?*). Тёмные воровские одежды, мои эликсиры и алхимические ингредиенты. Самыми последними в грудку вещей полетели кружевные трусики, перстень с ониксом и золотые серьги с сапфирами. Зеленокожая красавица с пунцовыми от смущения щеками стояла передо мной, прикрывая наготу руками и ожидая дальнейших команд.

Вообще-то, отдавая приказ выложить вещи, я имел ввиду только содержимое инвентаря, а вовсе не украшения или нижнее бельё. Но останавливать девушку всё же не стал. Зная стеснительность моей спутницы, будет ей уроком! Я приказал спутнице развести руки в стороны, а затем неторопливо обошёл кругом испуганно замершую Таишу, откровенно со всех сторон по-хозяйски рассматривая фигуристую обнажённую красавицу.

— Эх, прогнать бы тебя в пустыню прямо в таком виде, чтобы впредь неповадно было поднимать руку на хозяина!, — пригрозил я девушке сурово, и по испуганному выражению лица понял, что угроза была воспринята со всей серьёзностью. — Да ещё запретить тебе пользоваться Скрытностью и воровать, чтобы раз и навсегда отучить красть хозяйские вещи!

Я подобрал из груды вещей перстень с ониксом, повертел в руках этот незнакомый предмет, свойства которого не мог определить, и уточнил, не он ли отвечает за призыв джинна?

— Да, именно он, — подтвердила Таиша.

Я переложил ценную вещицу себе в карман и продолжил общение с НПС-воровкой:



— Сейчас мне от тебя потребуются честные ответы на множество накопившихся вопросов, так как слишком много было странностей в твоём поведении в последнее время.

Прежде всего, я задал несколько вопросов по поводу причин накопившегося у подруги недовольства. Впрочем, из полученных ответов ничего нового для себя не узнал. Таиша по-прежнему твердила, что у гоблинов принято подчинение сильнейшему, а я позволил своей невесте усомниться в своей силе и праве быть лидером.

— А ты не подумала своими куриными мозгами, что мне как раз не нужно привлекать к себе излишнее внимание и демонстрировать свою истинную мощь? Что мой Гоблин-Травник специально выглядит слабым и безобидным, нарочно поддаётся, чтобы никто не догадался, что в этом хрупком теле скрывается могучий вампир. Не думала об этом? Так смотри же!

Я подошёл к громадному валуну и без видимого напряжения одной рукой поднял его, демонстрируя силу своего Амры. Затем взял один из запасных кинжалов воровки и с лёгкостью переломил его тремя пальцами. Судя по округлившимся от изумления глазам подруги, такого от ушастого смешного и хилого на вид Гоблина-Травника она точно не ожидала.

— Прости меня, хозяин, я была неправа. Я видела лишь, что жених даже не способен прижать меня к себе и стянуть со своей невесты одежду, если она настроена игриво и делает вид, что вырывается из объятий. Если бы я получила хоть малейший намёк, что вся эта слабость наигранная, я бы никогда не усомнилась в твоей силе!

Я сразу припомнил ту историю на пиратской диреме «Белая Акула», когда я в своей капитанской каюте поцеловал Таишу, но она вывернулась из моих объятий и отметилась резким снижением отношения ко мне. Оказывается, это было элементом заигрывания со стороны моей зелёной невесты. О как!

Вообще-то Сила и Телосложение у меня существенно выросли гораздо позже того инцидента в каюте, из-за полученного бонуса от двух предметов Проклятого комплекта Фенрира. Однако уточнять этот момент я не стал, так как знать Таише об этом было совершенно необязательно.

Я продолжил задавать вопросы. Теперь меня интересовало во всех малейших подробностях всё, что случилось уже после загаданного Таишей джинну желания. Какие вопросы ей задавали неумирающие из «Стального Легиона»? Что они делали, использовали ли на ней заклинания? О чём между собой общались неумирающие? Прежде всего меня волновало, не проболталась ли Таиша по поводу моего вампиризма.

На этот счёт воровка меня успокоила — про вампиризм никто у неё не спрашивал, а если бы кто и задал подобный вопрос, то она бы не смогла раскрыть мой секрет. Таиша напомнила, что дала клятву перед богами молчать о моём секрете, и эту клятву никто не отменял.

У меня просто камень упал с плеч. Но, как выяснилось, совсем ненадолго. Уже на следующий же мой вопрос по поводу Проклятого комплекта Фенрира Таиша ответила утвердительно:

— Да, такой вопрос неумирающие мне действительно задавали.

— И что ты им рассказала?, — у меня даже голос «дал петуха» от волнения.

— Рассказала всё, что знала об этом. Что уже давно у моего жениха имелся с собой амулет Фенрира, который даёт какие-то полезные усиления твоим волкам. Но лишь после поедания Сердца Ифрита ты смог его надеть. Больше я ничего про вещи Фенрира не знаю.

Ругать Таишу за излишнюю болтливость я не стал. Во-первых, всё равно поздно было уже что-либо менять, и мои гневные слова не отменили бы того печального факта, что секрет собирания мною Проклятого комплекта Фенира стал известен другим игрокам. Во-вторых, ругать мою спутницу было бы совершенно несправедливо. К этому моменту я уже выяснил, что на НПС-воровку игроки «Стального Легиона» наложили огромное количество всевозможных заклинаний и эффектов. Начиная от «Очарования гуманоида», «Упоением лестью» и заканчивая «Эликсиром правды». Таиша на задаваемые неумирающими вопросы не могла смолчать, а отвечать могла только правду и ничего кроме правды.

Но вот следующие фразы Таиши заставили меня сперва вскрикнуть от испуга и разочарования, а затем самым серьёзным образом задуматься:

— Самый главный из всех собравшихся вокруг меня

неумиравших по имени Тилль Быстрые\_Пальцы потребовал у своих слуг разузнать, что известно про вещи Фенрира. И вскоре старик по имени Александр Мак\_е-Донский ответил господину, что одна такая вещь хранится на складе в главной цитадели «Стального Легиона». Это Шкура Фенрира, уникальный проклятый меховой доспех, однажды надев который снять уже невозможно. Старик перечислил главному вору какие-то цифры, на что Тилль Быстрые\_Пальцы презрительно произнёс странную фразу, из которой я не поняла ни слова: «дерьмо для уника, полный отстой». После этого неумиравшие потеряли интерес к вещам Фенрира, сменили тему и говорили о другом.

Таиша рассказала, всё что знала, и замолчала, ожидая дальнейших приказов от хозяина. Я разрешил наконец-то опустить ей руки и расслабиться, сам же стоял и напряжённо размышлял. Значит, один из нужных мне предметов экипировки находился в цитадели «Стального Легиона». Плохо, очень плохо. Не было никакого сомнения, что «Стальной Легион» откажется продавать нужный мне доспех, если я попрошу об этом. Скорее всего, они даже насторожатся, если я заведу о нём разговор — они ведь не до конца понимали всей уникальности Таиши и не предполагали, что НПС-персонаж способен пересказать кому-то их переговоры.

Выкрасть вещь из хранилища ТОПового клана труднее, чем золото из Форт-Нокса. Кроме обычной стражи там охранных заклинаний наверняка напихано столько, что любого проникшего злоумышленника моментально испепелит на месте. Взять же штурмом цитадель сильнейшего клана в игре настолько непростая задача, что лучше сразу оставить эту безнадёжную затею. Тогда что? Плакала для меня возможность собрать полный комплект?

Разве что... Я посмотрел на терпеливо ждущую моих приказов гоблинскую девушку.

— Таиша, а как ты собиралась попасть к Тиллю Быстрые\_Пальцы после поединка со мной?

Воровка, уже не стесняясь своего обнажённого вида и даже наоборот позируя, грациозно вытянула свою стройную ножку и пальцами указала на перевязанный ленточкой пергамент:

— Вот свиток телепортации, мне достаточно было просто развернуть его, и меня перенесло бы куда надо.

Хммм... Интересно. А что если использовать эту возможность и заслать Таишу в «Стальной Легион» за нужной мне вещью? Звучало крайне авантюрно, да и если план раскроется, последствия для меня лично обещали быть весьма печальными. Но другого варианта я не видел.

— Вот что, Таиша. Я внимательно выслушал твои объяснения и готов объявить своё решение насчёт тебя...

Зеленокожая красавица замерла вся во внимании, я даже заметил, как у неё пошевелились ушки.

— По части вызова на поединок не вижу в твоих действиях ничего предосудительного. Ты действовала именно так, так и должна была поступить гордая гоблинская девушка!

**Отношение Таиши** повышено на +10.

Я привычно проводил взглядом проплывшую перед глазами надпись и неожиданно заметил, что моя подруга тоже вроде как отслеживает нечто невидимое. Неужели Таиша стала способна читать игровые логи?! Быть не может! Но если это действительно так, влиять на неё с помощью лести и даже выполненных квестов станет намного сложнее, так как НПС-подруга уже будет догадываться, что именно произошло.

Однако никакого подтверждения мои предположения не получили, и я продолжил свою речь:

— Но вот насчёт кражи моих вещей ты действительно провинилась и будешь самым серьёзным образом наказана. Но даже больше, чем сама кража, меня задело твоё лицемерное поведение во время полёта на виверне. Я-то полагал, что ты искренне радуешься полёту над ночной пустыней и благодарна мне за такую предоставленную возможность. А ты всё это время держала в голове, что обманула наивного спутника, сбегая от него с украденными вещами и возвращаться не собираешься. Это низко и гадко, и вот эту подлость простить тебе я не могу.

Таиша смутилась. По крайней мере, воровка виновато опустила глаза. Я же продолжал свою речь:

— А ещё после твоих слов у меня появилось множество вопросов к лидерам «Стального Легиона». Ведь они откровенно воспользовались твоей неопытностью и доверчивостью, подло заколдовали тебя и выпытывали секретную информацию, обманывая тебя и используя в своих корыстных интересах. Они применяли на тебе запрещённую магию, чтобы втереться в доверие и, наоборот, опорочить меня в твоих глазах. Они пачкали мою красавицу-невесту своей мерзкой магией и считали наивной и послушной дурочкой! А потому я страшно зол на них!

Успешная проверка на **Харизму**.

*Получен опыт 160 Ехр.*

Успешная проверка на **отношение Таиши**.

*Получен опыт 400 Ехр.*

Снова мне показалось, что рыжая красавица просматривает пробегающие строки текста. Второй раз! Это уже не могло быть случайностью. Наконец, Таиша улыбнулась и проговорила:

— Амра, я безумно рада слышать, что небезразлична тебе. И больше всего на свете хочу искупить свою вину перед тобой. А потому, если есть что-либо, что я могла бы сделать для тебя, только скажи! Я всё сделаю для тебя! Клянусь!

Я ждал от своей спутницы неких подобных слов, но прозвучало даже гораздо больше, чем я надеялся услышать. Таиша хотела вернуть моё прежнее хорошее отношение. Что же, я как раз собирался предложить ей способ сделать это.

— Тиль Быстрые\_Пальцы обещал быстро прокачать твои навыки и уровень. Мне кажется, глупо отказываться от такой прекрасной возможности усилить тебя. А потому ты возьмёшь свиток телепортации и отправишься в «Стальной Легион»!

Я жестом прервал удивлённый возглас Таиши и предложил ей сперва выслушать мою речь до конца.

— Перед этим ты возьмёшь обратно все свои вещи, а также всё, что взяла у меня в пустынном оазисе. Я хочу, чтобы в тот самый

момент, когда ты воспользуешься свитком телепортации, ты на какое-то время полностью забыла, что произошло в реальности. Ты будешь утверждать, что победила меня в божественном поединке в ночной пустыне. Не убила, нет, это слишком легко проверить. Просто заставила меня сбежать, признав таким образом поражение. Причём ты не просто будешь это говорить, ты сама будешь искренне верить в это, и любые проверки магией покажут, что ты не лжёшь.

— Зачем мне это? Зачем мне вообще забывать что-либо?, — Таиша была, мягко говоря, шокирована моими словами.

— Не перебивай! Слушай дальше. Ты будешь со всей старательностью учиться всем премудростям воровского мастерства у лучшего вора «Бескрайнего Мира». Будешь участвовать во всех мероприятиях «Стального Легиона» вместе с его главой Тиллем Быстрые\_Пальцы, прокачивать уровни и навыки. Ты будешь искренне радоваться возможности находиться в самом сильном клане неумирающих и быть спутницей их прославленного лидера. На всех проверках лояльности ты будешь демонстрировать искреннюю радость от такой судьбы и послушность, кроме разве что совсем уж беспардонных приставаний, если такие будут. Единственное, о чём ты будешь молчать, это о твоей уникальной способности возрождаться после смерти. И если тебя вдруг будут спрашивать на эту тему, утверждай, что оба твоих возрождения были связаны с вызовом Хранителя и какими-то неизвестными договорённостями между Гоблином-Травником Амрой и Хранителем.

Таиша явно пока ещё не понимала, к чему я всё это ей говорю, но всё же послушно кивнула, принимая такие ограничения к сведению. Я же продолжил свою речь:

— Через несколько дней неумирающие из «Стального Легиона» привыкнут к тебе и станут полностью доверять. Ты наверняка сама поймёшь, когда это случится — они перестанут тебя чураться и станут при тебе обсуждать секретные вещи. И после этого, как бы невзначай, ты заведёшь разговор о Шкуре Фенрира и под любым предлогом попросишь показать её тебе. Ты умная девушка и наверняка придумаешь предлог, тут я верю в твои способности. Твоя странная просьба наверняка заинтересует лидеров «Стального Легиона», и требуемый предмет тебе дадут хотя бы просто из любопытства — посмотреть, что ты будешь с ним делать. Если же у неумирающих из Стального Легиона будут сомнения, можешь даже в

шутку предложить им поставить вокруг тебя антимагический купол, чтобы ты никуда не ускользнула с этой шкурой. И теперь главное! Как только ты убедишься, что тебе действительно дали именно то, что ты просила, и Шкура Фенрира окажется у тебя в руках или в твоём инвентаре, ты немедленно убьёшь себя!

Гоблинская красавица испуганно вздрогнула от таких моих слов. Но я поспешил успокоить Таишу и заверил, что она по-прежнему будет бессмертной до тех пор, пока остаётся со мной. Таково было данное самим Хранителем обещание, и жизнь своей подруги я в своё время выкупил у него за очень дорогую цену.

— Ты просто вернёшься ко мне, причём уже заметно усилившаяся и с очень ценным для меня предметом. Как только ты сделаешь это, ты сразу вспомнишь этот наш разговор и будешь полностью прощена! Ты снова будешь мне невестой, верной подругой и самым близким спутником, которому я полностью доверяю. Да, всё это грозит мне большими неприятностями в будущем. Игроки «Стального Легиона» конечно же поймут, что я их обманул, будут рвать и метать! Но я не могу простить им то, что они своей грязной магией пытались украсть у меня красавицу-невесту! Это будет моя месть «Стальному Легиону»!!!

— Амра, я... я... я просто не нахожу слов, чтобы выразить тебе своё восхищение! Ты согласен заполучить таких сильных врагов, вступившись за меня! Я выполню всё, что ты просишь, обещаю! И вернусь к тебе, чтобы вернуть твоё доверие! Но прежде, чем я воспользуюсь свитком портала, забуду про этот разговор и надолго улечу от тебя... Я хочу кое-что подарить тебе!

Обнажённая красавица Таиша после этих своих слов покраснела от смущения и рассмеялась, взъерошила свои огненно-рыжие волосы, а затем подобрала из груды вещей шикарную чёрную шкуру волкодлака и расстелила на песке. После чего легла спиной на густой мех, развела ноги широко в стороны и призывно поманила меня:

— Мой хозяин, сегодня ты убедительно доказал, что я не ошиблась в выборе жениха! Я долго сомневалась в тебе и откладывала этот волнительный момент, но ты как никогда ранее заслужил меня в эту волшебную ночь!

## Глава 5.

### Подземный город

Никогда я не испытывал такого блаженства от близости с женщиной. Весь мой предыдущий опыт секса с самыми разными подругами в реальном мире, и даже ночи любви с Кирой, оказались лишь блеклой тенью тех поистине волшебных ощущений, которые я испытал с НПС-девушкой Таишей. В виртуальном «Бескрайнем Мире» всё происходило просто идеально — именно так, как можно было только мечтать. Таиша была страстной и ненасытной, то нежной, то дикой, то буйной, то покорной, но в каждую секунду искренней и любящей, я чувствовал это. Эти сладкие моменты хотелось продлевать бесконечно, и ночь была слишком коротка для того, чтобы мы могли насытиться.

Но, к сожалению, наступало утро. Мы с Таишей лежали в обнимку на чёрной мягкой шкуре, наблюдая за розовеющим небом на востоке. Как ни досадно, но волшебная ночь любви закончилась.

— Мне нужно лететь в город дварфов Дотур-Хаве, чтобы успеть скрыться под землёй до восхода солнца, — проговорил я, с огромным трудом собирая волю в кулак, разрывая наши сладкие объятия и поднимаясь.

— Да, Амра, тебе пора лететь, — с сожалением согласилась Таиша, тоже вставая и собирая раскиданные вещи. — Как же мне будет одиноко без тебя ближайшие дни...

— Не будет. Ты ведь спрячешь в самых глубинах памяти воспоминания об этой ночи, — напомнил я своей подруге. — А через несколько дней мы снова будем вместе, и ты всё снова вспомнишь!

— Да, Амра, именно так всё и будет, — подтвердила Таиша, грустно улыбаясь. — Но как же мне не хочется уходить от тебя... Уверена, невозможно доверять кому-либо больше и относиться лучше, чем я сейчас к тебе. Мне хочется прижиматься к тебе, изливать душу и делиться всеми своими секретами. Никому в жизни я бы не рассказывала этого, но тебе запросто могу открыться...

Я в этот момент одевался, готовясь к полёту на СТЕРВЕ, и



предположил, что признания Таиша просто лишь красивые слова, сказанные от переизбытка чувств после ночи любви. Ну какие могут быть тайны у НПС-девушки, пусть даже такой продвинутой и симпатичной? Однако следующие слова Таиши меня заинтересовали:

— Амра, а хочешь, я расскажу тебе всю правду о том, что случилось после освобождения джинна? Я ведь ясно видела, как неумирающие из «Стального Легиона» обрабатывают меня своей магией. Читала, какие именно заклинания на мне используют, и какого они уже достигли результата. Я всё это прекрасно понимала, но нисколько не препятствовала. Наоборот, я даже сама хотела, чтобы у них всё получилось.

— Что?!, — я замер, позабыв о приготовлениях к полёту, и не смог скрыть своего изумления. — Но почему, Таиша?

— Просто вчера мир для меня изменился. Я даже сама не поняла, как именно это получилось, но с какого-то момента стала видеть всё глазами неумирающих. Сплошные подсказки, строчки текста, всё в привычном мире выражалось в сухих цифрах. Как же скучно вы живёте! Нет истинной дружбы, есть лишь «прокачанная» репутация. Нет риска, есть лишь голый расчёт перед поединком. Любого встречного вы видите лишь набором характеристик. Много для меня стало понятным. Опыт, классы, задания, навыки, репутация... Я много раз слышала эти термины в твоих разговорах с сестрой и друзьями, но только вчера поняла, что это такое.

Вот это новость! Таиша действительно всё больше и больше становилась неумирающей в привычном смысле слова — девушка уже практически догадалась, что мир вокруг неё лишь игра. Ей оставалось лишь несколько шагов, чтобы прийти к такому умозаключению. НПС-воровка же продолжила свой рассказ:

— В какой-то момент я пришла к грустному выводу, что ты нисколько не лучше остальных неумирающих. Что для тебя я — лишь необычная встреченная «непись», отношение к которой ты повысил, выполнив несколько заданий и искусственно привязав меня к себе. Осознать такое было очень обидно! И тогда я решила, что раз уж мне уготована участь быть спутницей какого-то неумирающего, то пусть это будет действительно сильный хозяин! Например, такой как Тилль Быстрые\_Пальцы — лидер самого сильного клана. Именно поэтому я осознанно взяла навык **«Тень Лидера»**. Да, признаюсь, я действительно хотела уйти от тебя. Какая же я была дура! И как

замечательно, что ты сумел удержать меня при себе! А теперь, когда я открыла тебе свой секрет, я могу с чистой совестью отправляться выполнять задание, которое ты мне дал. Персональный квест: «Уже не невеста, но жена» с вариативной наградой. До встречи через несколько дней! Жди меня заметно усилившейся и со Шкурой Фенрира!

У меня появилось множество вопросов к Таише, но гоблинская красавица уже успела развернуть свиток телепортации и исчезла во вспышке света. Я же подобрал отвисшую челюсть. Ничего себе! Оказывается, те слова, которые я говорил своей подруге, трансформировались для Таиши в полученный от меня персональный квест!

\* \* \*

Я еле-еле успел, загнав СТЕРВУ так, что моя крылатая змея едва держалась в воздухе от усталости. До восхода солнца оставалось лишь полторы минуты, когда я спрыгнул с Королевской Лесной Виверны и побежал ко входу в подземный город. Дварфы-охранники внимательно оглядели меня, но останавливать не стали, и я вошёл в Дотур-Хаве. Вовремя! Шесть часов утра, за горизонтом уже появился краешек смертельного для меня солнца.

Чуть отдышавшись, я построил для себя план действий. Для начала забрать посылку и примерить обновку. Затем найти Квартал Ремесленников и подобрать себе, наконец-то, нормальную экипировку для моего 43-го уровня Гоблина-Травника взамен того старья, которое я купил ещё в посёлке Тыщ. Да и местных подземных Алхимиков и Травников тоже стоило посетить, раз уж выдалась такая возможность, а обменять в обилии имеющиеся у меня расписки «Банка Торина Девятого» за полновесное серебро и золото не составляло в Дотур-Хаве никакого труда.

За семигранную серебряную монетку первый же встречный мальчишка-дварф проводил меня к отделению Гильдии Торговцев — целому подземному этажу со множеством отдельных комнат и уходящих в неведомую темноту коридоров. К счастью, долго искать не пришлось, и вежливый дварф-торговец подсказал, где можно получить оплаченную посылку. Мне достаточно было назвать себя, и обёрнутый в плотную бумагу свёрток стал моей собственностью.

## **«Волчьи когти».**

Выглядела моя покупка как мохнатые перчатки с длинными, словно кинжалы, острыми стальными когтями. В свойствах предмета сразу бросалось в глаза ярко-красное тревожно мигающее предупреждение, что вещь проклята, а потому, однажды надев, снять её уже невозможно (*точнее, способы избавиться от проклятой вещи существовали, но все были крайне сложными и дорогостоящими*).

Никаких упоминаний, что данная вещь входит в состав целого набора предметов, не было. И я действительно мог попасть в непростую ситуацию, надев совершенно ненужную и к тому же относительно слабую по своим характеристикам проклятую вещь. Но я почему-то не сомневался в том, что наша с Валерианной интуиция в данном случае не подвела.

И я действительно не ошибся!!! Едва я надел перчатки, свойства предмета поменялись:

Перчатки **«Передние лапы Фенрира»** (*уникальный предмет*).

+50% наносимый урон в ближнем бою, 17% наносимого урона переходит в лечение, Иммуитет к страху, Иммуитет к очарованию.

Вы экипировали три предмета из **«Проклятого комплекта Фенрира»**.

*Открыт бонус комплекта:* все члены Серой Стаи получают прибавку +75 к **Силе**, +75 к **Ловкости**, +75 к **Телосложению**, +50% к **скорости передвижения**, +50% к **получаемому опыту**.

*Выполнено задание:* **«Наследие Фенрира» (1/4)**.

*Награда за выполнение:* **100.000 Ехр.**, +10 к навыку **Контроль животных**, +50 к **Силе**, +50 к **Ловкости**, +50 к **Телосложению персонажа**, **Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до двенадцати**.

**Получен сорок четвёртый уровень!**

**Получен сорок пятый уровень!**

**Доступен выбор первой специализации к навыку Контроль**

## ЖИВОТНЫХ .

Признаться, сперва я очень обрадовался... а потом испугался. Да, да, на меня накатилась самая настоящая паника! Я видел, что открыл путь к резкому усилению своего персонажа и прекрасно понимал, что обратного пути уже не будет. Мой Гоблин-Травник из мирного смешного собирателя трав, каким его привыкли видеть зрители, постепенно превращался в грозного кровожадного вожака свирепой стаи хищников. Да, внешность у моего ушастого гоблина была нарочито безобидной, но скрывать реальную силу персонажа бесконечно долго не получится, а открывшаяся правда может не понравиться очень многим.

У моего Амры в «Бескрайнем Мире» и так имелось немало недоброжелателей из-за уникального летающего маунта. Теперь же, когда я встал на путь становления новым воплощением Фенрира, настоящего ужаса «Бескрайнего Мира», врагов у меня однозначно прибавится. Кроме того, врагов ещё больше прибавится, когда откроется вампирская сущность своего гоблина. А уж в будущем, если мне удастся собрать полный комплект проклятой волчьей экипировки, мой персонаж и вовсе повсеместно будет объявлен преступником. Что ни говори, жутковатая перспектива.

Но отступать с уже выбранного пути я не собирался. Только вперёд! Только хардкор! Задача теперь стояла предельно ясная — в максимально сжатые сроки усилиться, пока у моего персонажа ещё остаётся такая возможность!

Новые уровни, новая экипировка, прокачка вампирских способностей. Но главное — поиск недостающих предметов из проклятого комплекта Фенрира! Полученные Когти, к счастью, не предъявляли требований к уровню персонажа и наделись даже без применения Сердца Ифрита. Ещё два предмета (*Шкуру Фенрира* и *Лапы Фенрира*) я очень рассчитывал со временем добыть, а два имеющихся у меня Сердца Ифрита позволяли надеяться, что эти предметы я даже смогу надеть. Оставалось неизвестным местонахождение последнего, шестого предмета из набора, и именно его поиском я и думал заняться в следующие дни.

Я раскидал полученные очки характеристик и теперь «завис» над первым перком к навыку Контроль Животных. Возможно было выбрать увеличение силы атаки, выносливости, защиты физической, защиты магической или добавление одного пета. Хотелось всего и сразу! Напрашивался ещё один пет. Но почитав внимательно описание навыка и встроенную подсказу по перкам, я с глубоким огорчением выяснил, что этот дополнительный пет не войдёт в состав Серой Стаи, а потому будет гораздо-гораздо слабее остальных животных и для меня достаточно бесполезным. Гораздо больший полезный эффект дало бы усиление атаки или защиты членов Серой Стаи. Я остановился на усилении атаки, выбрав именно такую первую специализацию.

Закрыв окно с характеристиками Гоблина-Травника, я вышел с подземного этажа Гильдии Торговцев, собираясь заняться своей экипировкой. Но прежде, чем я успел спросить путь к местным мастерам-бронникам, сапожникам и портным, моё внимание привлекла эмблема на двери соседней лавки: разноцветные колбочки, ступка с пестиком для растирания ингредиентов в порошок, пучки трав. Местный алхимик?

Что же, в алхимическую лавку я тоже намеревался заглянуть, а потому сразу направился в эту дверь.

#### **Пирона Усердная.**

Дварф. Алхимик 65-го уровня.

Хозяйкой лавки оказалась рыжеволосая бородатая женщина, высокорослая по меркам дварфов и настолько широкая в поясе, что казалась шарообразной. Выражение недовольства и брезгливости, с которым она встретила появление гоблина на пороге своей лавки, моментально сменилось вежливой улыбкой, едва она присмотрелась ко мне поближе.

— «Почётный гость Дотур-Хаве». Надо же, какая важная птица посетила мою лавку! Чем обязана вашему появлению, господин Амра?

Статус почётного гостя я получил несколько дней назад после выполнения цепочки квестов «Социализация» в городе дварфов. Надо же, действительно полученный статус влияет на отношение! Я

поинтересовался наличием у Пироны Усердной редкого алхимического ингредиента Сердце Ифрита.

— Нет, господин, такого тут отродясь не было. Но зато у меня много чего другого в наличии. Готовые эликсиры и магические бомбы, а также у меня самая полная коллекция фрагментов тел подземных тварей во всём Дотур-Хаве! Клыки, сердца, мозги, кровь, ядовитые железы... Всё, что только может потребоваться алхимику в своей работе!

Конечно же, я уловил весьма заинтересовавшее меня сочетание слов «коллекция... кровь... подземных тварей», но наоборот напустил на свою зелёную мордашку скучающее выражение лица. С этими торговцами только дай понять, что товар тебе действительно интересен, и цена моментально взлетит до небес! Поэтому я зашёл издалека, сперва рассмотрев выставленные на витрине экземпляры подземных грибов и даже купив несколько самых недорогих для своих занятий Алхимией. Затем пополнил свой запас пустых бутылочек, приобрёл несколько реторт и штатив для крепления колб, магический лёд для хранения животных образцов и фарфоровую ступку для перетирания образцов. Действительно купил две магических бомбы: «Дыхание стужи» и «Ярость пламени». И лишь после этого, как бы нехотя, согласился посмотреть коллекцию.

Мои приготовления оказались вовсе не лишними. Как я ни старался завуалировать свой интерес именно к образцам крови, и даже специально разбавлял нужные мне покупки зубами, железами и когтями, Пирона Усердная всё же догадалась. Мы торговались за каждую новую склянку до хрипоты, и я последовательно поднял навык Торговля до двадцатого, двадцать первого, а затем и двадцать второго уровня. Я приобрёл сорок три новых образца крови в свою вампирскую коллекцию и не купленными оставались только два фиала с очень редким содержимым:

**Кровь Ужаса Глубин** (алхимический ингредиент),

**Кровь Балрога** (алхимический ингредиент).

За каждую из склянок торговка просила по пятнадцать тысяч монет. Я считал эту цену чрезмерно завышенной, так как все предыдущие мои покупки, вместе взятые, обошлись примерно в

такую же сумму. Торговка объясняла, что Балрог сам по себе — крайне редкое создание, не говоря уже о том, что уничтожить такую могучую и опасную огненную тварь весьма непросто. Последний раз подобное чудовище обнаружили в глубинах катакомб под столицей dwarфов около трёх лет назад, и для его уничтожения собирался большой отряд из сотен неумирающих. Трофеи тогда выпали богатые, и часть «лута» неумирающие скинули прямо тут в Дотур-Хаве. Огнеупорная шкура, клыки твёрже алмаза, кости, кровь и рога. Но за три прошедших года всё это было использовано алхимиками и ремесленниками, осталась лишь последняя склянка с кровью. А вот когда будут новые поступления, и будут ли они вообще, торговка сказать не могла.

Я открыл бестиарий «Бескрайнего Мира» и искал информацию о Балроге. Да, всё именно так и было, как рассказала Пирона Усердная — крайне редкое и опасное чудовище, обитающее в самых глубинах подземелий. Меня заинтересовала информация, что впервые Балрог был убит Человеком-Визардом по имени Гендальф Серый, причём сделал он это соло. Но ссылки на профиль этого игрока в описании приведено не было, что наводило на мысль, что данный персонаж перманентно «забанен» в «Бескрайнем Мире» за читерство.

Ситуация с Ужасом Глубин была примерно такой же — крайне редкий и смертельно опасный монстр, к тому же ещё и невидимый, так что любые полученные с него трофеи представляли огромную редкость. В общем, подтверждалась информация, что трофеи с описанных чудовищ стоят дорого. При этом я прекрасно понимал, что для полного раскрытия потенциала моего Гоблина-Вампира эти образцы крови когда-нибудь обязательно потребуются, и совершенно нет гарантии, что я способен буду в будущем найти замену, если упущу сейчас эти два редких фиала. Но всё равно я морально не был готов платить по пятнадцать тысяч монет за каждый фиал.

Но Пирона Усердная упёрлась, не желая снижать цену, как я ни пытался уговорить её. Даже взятая мной первая специализация в навыке Торговли «Честная репутация», которая по идее улучшала отношение с любыми НПС-продавцами, тоже не помогла. Точнее, цены на все остальные товары в алхимической лавке снизились, но вот два нужных мне фиала не подешевели. Похоже, я столкнулся с ситуацией программного запрета на снижение цены. Однажды я такое уже встречал в посёлке Тыщъ, когда Найл Скрыга не

соглашался снижать цену на воровские одежды для Таиши, но тогда упорство торговца объяснялось связанным с нужными мне предметами квестом.

А что, если и сейчас я столкнулся с подобным препятствием? Чувствуя, что нахожусь на правильном пути, я начал осторожно зондировать почву, затрагивая в разговоре разные темы и внимательно наблюдая за реакцией собеседницы. Предложение обменять нужные мне фиалы на другие столь же ценные эликсиры? Явно не то. Обещание купить на значительную сумму товар, например оружие и броню, у родни Пироны Усердной? Тоже не то. Хотя насчёт родни женщина как-то всё же проявила интерес. Что-то связанное с роднёй. Вот так, действуя методом проб и ошибок, я всё же выявил интерес торговли:

— Амра, у меня подросли дети, шестеро замечательных сыновей. Но если бы только знал, как трудно молодым дварфам найти себе невесту — ведь в нашем подгорном народе рождается лишь одна девочка на пять мальчиков, и конкуренция за сердце каждой подземной красавицы сумасшедшая! Старших троих сыновей я всё же сумела устроить. Двое сейчас пытаются завоевать сердца своих избранниц, заслужив признание и уважение своим мастерством. И лишь младшенькому моему Тондику всё никак не улыбнётся удача в делах любовных. Он у меня скромный и стеснительный, а девушки пошли капризные и привередливые — им подавай лишь самых богатых, храбрых, сильных и прославленных. А где добыть славу и известность мирному Повару?! Вот я и подумала... Амра, возьми его с собой в свой поход! В награду заведи любой из двух приглянувшихся тебе фиалов с кровью чудовищ. Второй же получишь, когда вернёшь после похода моего младшенького Тондика домой целым и невредимым!

Неожиданный поворот событий, прожжённой торговке удалось удивить меня таким необычным предложением. До этого во время беседы я сам рассказал Пироне Усердной о своих планах путешествия вверх по реке Смерти, вот только такого развития нашего разговора точно не ожидал. Впрочем, я сразу же заметил изъян в предложении Пироны:

— А ну как твой сынок не захочет возвращаться домой? Скажем, понравится ему путешествовать, или встретит он любовь всей своей жизни и решит остаться с ней?



— Амра, зная своего сына-домоседа, вот ни в жизни не поверю я в то, что моему Тондику понравится беспокойная кочевая жизнь. Но если найдёт он свою любовь в дальних краях, да разве станет мать отговаривать своего любимца от женитьбы?! Сразу в день свадьбы моего любимца отдам тебе второй фиал! А сейчас насыплю я тебе в сумку лечебных эликсиров и трав всяческих, чтобы помогли они тебе в походе. И всем знакомым алхимикам расскажу про твою доброту и участие ко мне. Ну что, гоблин, по рукам?

Я задумался над предложением тучной торговки. Мне виделись очень серьёзные минусы в предложении тащить с собой в далёкое путешествие совершенно неподготовленного к подобному походу маменькиного сынка. Да ещё и постоянно оберегать это чужое чадо от всевозможных опасностей, чтобы вернуть домой целым и невредимым. С другой стороны, и награду мне предлагали более чем щедрую. И я согласился, пожав крепкую мозолистую ладонь бородатой женщины.

Навык **Торговля** повышен до **23-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **31-го** уровня!

Выполнено задание: «**Признание Гильдии Алхимиков**» (2/10).

Получен опыт **160** **Еxp**.

Навык **Алхимия** повышен до **24-го** уровня.

Получено задание: «**Жених на свадьбу**».

*Класс задания:* Редкое, персональное.

*Описание:* доведите Тондика Пышного до верховий Стикса и верните его домой в Дотур-Хаве.

*Обязательное условие:* Тондик Пышный должен выжить.

*Награда за выполнение:* **40.000** **Еxp**., фиал с кровью **Ужаса Глубин**.

*Дополнительное условие:* Сделайте из Тондика Пышного прославленного дварфа-путешественника и найдите ему невесту.

*Награда за выполнение:* **80.000** **Еxp**., +10 к отношению всех дварфов «Бескрайнего Мира».

Пирона Усердная, действуя явно преднамеренно, сильно сдавила мне ладонь своей железной пятернёй. Не знаю, на что эта женщина рассчитывала, возможно просто хотела посмеяться над маленьким лопоухим гоблином или желала продемонстрировать свою силу, но мне пришлось поставить торговку на место.

— Ай! Больно же! Да отпусти же, я просто пошутила!, — тучная женщина вырвала свою руку и долго дула на покрасневшую кисть.

Я же взял с прилавка фиал с кровью Балрога и положил к себе в сумку. Затем проговорил сурово:

— Об экипировке для твоего сына позаботься сама. Только учти, женщина, места возле реки Смерти опасные и неприветливые. Хочешь, что твой любимец остался жив, не скупись на хорошей броне и оружии для него. Я зайду к тебе в лавку ровно в восемь вечера. Не будет Тодик готов - уйду без него. И ещё... наверняка у тебя имеются на примете хорошие мастера-бронники, так?

Тучная торговка быстро-быстро закивала, что при её комплекции смотрелось забавно, словно наполненный водой шар мелко дрожал, или волны разбегались по поверхности пруда.

— Так вот, мне недосуг разыскивать хороших мастеров по всему вашему огромному и запутанному городу. Поэтому, если твои знакомые хотят продать свой товар, они смогут найти меня в восемь вечера в твоей лавке. Передай им: меня интересуют шлем, сапоги, кожаный доспех, плащ и духовая трубка с набором игл для неё. Всё самого лучшего качества, с бонусами на Ловкость, Восприятие и Интеллект. Из усиливаемых навыков на предметах хорошо бы добавить Скрытность, Уклонение, Акробатику и Экзотическое оружие. Успех всего похода зависит во многом от того, сможет ли командир отряда уцелеть во всяких передрягах. А потому, очень надеюсь, ты понимаешь, что завышать цену на мою экипировку будет не самым мудрым решением, если ты хочешь увидеть возвращение своего младшего сына живым и здоровым. Я заплачу за дорогие качественные вещи справедливую цену, но вот бессовестно наживаться на мне не позволю!

Навык **Торговля** повышен до **24-го** уровня!

Убедившись, что торговка поняла серьёзность момента, найдёт для меня действительно хороших мастеров и не позволит своим знакомым завышать цену, я попрощался до вечера и покинул алхимическую лавку.

На отображаемых перед глазами часах было уже почти девять часов утра, я и не заметил, что так много времени провёл в лавке Пироны Усердной. Спать хотелось жутко, глаза слипались. Но прежде, чем выходить из «Бескрайнего Мира», я поискал в городе дварфов тихий закуток, в котором никто из местных обитателей не смог бы меня заметить. И принялся один за другим откупоривать склянки с кровью, смакуя изысканное для вампира лакомство.

*Получено достижение: **Дегустация** (44/1000)*

*Получено достижение: **Дегустация** (45/1000)*

...

*Получено достижение: **Дегустация** (50/1000).*

### **ВНИМАНИЕ!!!**

Улучшено **сопротивление свету**.

Свет вызывает урон 800 ХП/секунду.

...

*Получено достижение: **Дегустация** (60/1000)*

**Регенерация персонажа** улучшена до 7 ХП/минуту

...

*Получено достижение: **Дегустация** (70/1000)*

**Регенерация персонажа** улучшена до 10 ХП/минуту

...

*Получено достижение: **Дегустация** (80/1000)*

**Регенерация персонажа** улучшена до 15 ХП/минуту

...

*Получено достижение: **Дегустация** (87/1000)*

Никогда ранее я не пил кровь в таких количествах, а потому наступивший эффект сильнейшего опьянения стал для меня

неожиданностью. Мой ушастый Гоблин-Травник не мог даже нормально стоять на ногах, не говоря уже о выполнении каких-то сложных действий. Играть в таком невменяемом состоянии было абсолютно невозможно. К счастью, я и так собирался выходить.

Убедившись, что на Амре нет никаких штрафов на время выхода из «Бескрайнего Мира», и через тридцать секунд персонаж просто-напросто исчезнет, я вызвал игровое меню и выбрал пункт «Выйти из игры».

## Глава 6.

### Новые неприятности

На этаже тестировщиков сегодня было шумно и многолюдно — прибыла новая волна новичков, совсем-совсем зелёных, некоторые ещё даже не успели настроить вирт-капсулы и сгенерировать своих персонажей. Воспользовавшись тем, что пока ещё никто никого из своих соседей по игровым боксам не знал, я тоже прикинулся новичком и избежал, таким образом, ненужного внимания. Во-первых, я слишком устал, чтобы общаться с теми, кто вместо скорейшего захода в игру продолжает точить ляды в коридоре. Во-вторых, прекрасно понимал, что из всей этой многолюдной толпы испытательный срок пройдут лишь считанные единицы, и мне было просто-напросто жаль потраченного впустую времени. В-третьих, я совершенно не хотел рассказывать о себе и своём персонаже — мне действительно было, что скрывать, и я всё больше понимал Киру с её параноидальной скрытностью.

Приняв душ и быстро перекусив в зоне отдыха снеками и газировкой, я вернулся в свой игровой бокс. Оставленный на зарядке мобильник содержал один пропущенный звонок. Этот номер содержался в списке моих контактов под именем «Вольдемар ККМ», но мне потребовалось какое-то время, чтобы вспомнить. Да это же мой бывший сосед по криминальному району! Когда-то давно, года полтора назад, а может и два, мы с ним какое-то время вместе играли в «Королевствах Меча и Магии» и достаточно плотно общались. Но затем Вольдемар нашёл постоянную работу и забросил игру, а потом и вовсе переехал куда-то в более приличный район мегаполиса, и наше общение прекратилось. Прямо скажем, неожиданный звонок из прошлого. Друзьями мы никогда не были, просто знакомыми. Интересно, что ему от меня было нужно?

Пока я решал, перезвонить или нет, пошёл новый вызов от Вольдемара. Я подтвердил соединение.

— Привет, Тимур! Если не узнал, это твой бывший сосед по лестничной площадке. Звоню, чтобы предупредить тебя. Я сегодня с утра был по своему старому адресу, нужно было кое-какие дела

решить с одним из знакомых. Так вот, меня в подъезде остановили опасные отморозки из молодёжной банды «Могильные черви», о тебе расспрашивали. Конечно же, я утверждал, что знать ничего не знаю и вообще не видел тебя уже года три. Но из разговоров я понял, что кто-то готов очень щедро заплатить им за твоё убийство, и тебя очень активно ищут. Тимур, бандиты не знают твоего адреса проживания, но зато почему-то уверены, что ты работаешь тестировщиком в корпорации «Бескрайний Мир». Особо не стесняясь моего присутствия, они при мне обсуждали способы дотянуться до тебя прямо на работе. Вроде как кому-нибудь из них нужно позвонить по телефону из объявления о найме на работу и записаться на собеседование, потом найти тебя в здании корпорации и грохнуть. И даже мне предлагали в этом участвовать. Обещали две тысячи кредитов за помощь!

Я даже присвистнул от удивления. Для криминальной окраины мегаполиса две тысячи кредитов — это нереально огромные деньги! Конечно, я не эксперт в этом вопросе, но мне казалось, что заказать убийство стоит гораздо дешевле.

— Вот и я про это толкую, — согласился Вольдемар. — Да там за сотню монет каждый второй готов человека зарезать, а уж если речь идёт про многие тысячи, то из желающих можно будет очередь до горизонта выстроить! Не знаю уж, чем ты их так разозлил, но имей ввиду, что за тобой охотятся! Ну всё, я тебя предупредил. Будь осторожен, Тимур!

Поблагодарив старого приятеля за предостережение, я отключился и крепко задумался. Да, я понимал, откуда бандитам известно моё место работы — наверняка от Яны, моей предыдущей начальницы. Но признаться, я надеялся, что неприятная история с вымогателями из «Могильных червей» осталась в прошлом после того, как охотившуюся на меня банду накрыла спецбригада бойцов корпорации «Бескрайний Мир». Я не знал, чем закончилась та спецоперация, да и не желал этого знать для спокойствия собственных нервов, но рассчитывал больше никогда не слышать ни о Яне, оказавшейся на редкость беспринципной мерзавкой, ни об её опасных подельниках.

У меня снова зазвонил мобильник, и взглянув на отображающееся на экране имя абонента, я испуганно вздрогнул и едва не выронил телефон из рук. Звонила та самая Яна, про которую я

только что вспоминал. После невольного колебания я всё-таки подтвердил соединение.

— Доброе утро, Тимур. Директор Макс Тёрнер ожидает вас в своём кабинете на сорок четвёртом этаже.

Голос у звонившей девушки был молодым и приятным, но совершенно незнакомым. Мне потребовалось несколько секунд, чтобы сообразить, что слышу я вовсе не Яну, а новую ассистентку директора, которая просто звонит с рабочего телефона. Уф, от сердца отлегло!

Что же, я ещё вчера вечером хотел поговорить со своим начальником, так что сразу направился к шахтам лифта и набрал на панели вызова нужный этаж.

\* \* \*

— Садись, Тимур, — директор специальных проектов указал на гостевое кресло. — Знаю, что ты устал после игровой сессии, но не волнуйся, надолго я тебя не задержу. У меня самого через десять минут важное совещание с маркетологами по поводу нового большого обновления игры, так что буду краток. Меня интересует твоя спутница Таиша. Расскажи о ней.

И этот туда же... Каждый мой начальник обязательно поднимал тему этой продвинутой НПС-воровки и почему-то считал, что я обязательно должен знать ответы на все их вопросы. Пришлось мне, в который уже раз объяснять, что я сам очень слабо представляю, что заложено в алгоритмах этого НПС-персонажа нового поколения. Что создавал Таишу тот же самый коллектив программистов, который ранее работал над интеллектуальными алгоритмами поведения Серой Стаи, причём работали они на основе технического задания, составленного моим бывшим начальником Александром Лавриусом. Вот только все они — и мой первый босс, и его знакомые программисты — оказались замешаны в скандале с продажей интеллектуальной собственности корпорации «Бескрайний Мир» и были уволены из компании.

— Да, эту часть истории мне уже рассказали вчера на совещании директоров, как и то, что документация по этому проекту не сохранилась, — согласился Макс Тёрнер, но всё же не унял своё

любопытство. — Просто мне хотелось бы узнать от тебя нечто большее, выходящее за рамки общих слов. Ты ведь общаешься с Таишей уже немало времени, неужели за все эти дни не было ничего странного в её поведении?

— Странного?!, — вот тут я не удержался и рассмеялся. — Да абсолютно всё связанное с Таишей иначе как странным не назовёшь! Начать хотя бы с того, что Таиша может заходить на камни воскрешения игроков, к которым непись по определению не может приближаться. Способна без каких-то заметных усилий просачиваться сквозь созданные против НПС магические преграды. Таиша может вводить целые регионы «Бескрайнего Мира» в состояние торможения, потребляя безумно огромные вычислительные мощности в случае постановки перед ней сложной или неразрешимой задачи. Хотя... такого уже достаточно давно не было. Видимо, пофиксили программисты этот баг.

— Полностью ещё не пофиксили, насколько я знаю, но над этим активно работают, — сообщил мне директор. — Какие-то самые очевидные приводящие к утечке памяти процессы выявили и исправили. Но программисты столкнулись с тем, что код Таиши как-то очень хитро зашифрован, и они не могут добраться до её логического ядра. Попытки же скопировать все связанные с Таишей файлы и перенести в изолированную «песочницу», чтобы там уже разобраться в поведенческих алгоритмах, сталкиваются с большими сложностями. Эта программа, словно вредоносный компьютерный вирус, искусно прячет свои части по разным серверам кластера, многократно дублирует важные фрагменты своего тела, постоянно проверяет целостность своих файлов и не запускается, если не видит вокруг себя «Бескрайнего Мира». А с недавнего времени эта странная программа ещё и научилась поддерживать связь с реальным миром — подключать внешние библиотеки и сервисы, никак не связанные с нашей виртуальной игрой, так что обмануть её и запереть в «песочницу» стало практически невозможным.

— Да, Таиша всегда интересовалась миром «неумирающих». Она сама страстно хочет стать похожей на остальных игроков, часто просила меня рассказать ей о нашем мире, а вчера ещё и позвонила мне на сотовый телефон...

— Именно это я и сказал, только другими словами, — фыркнул не слишком доволен директор. — Как раз из-за этого звонка весь



этот «кипишь» вчера и поднялся. Думаю, Тимур, ты и сам прекрасно понимаешь, что никакая компьютерная программа, будь она даже самой продвинутой и очень искусно имитирующей поведение людей, так себя вести не должна. Об этом инциденте вчера было доложено президенту корпорации Томасу Хейвуду, и он отнёсся к случившемуся максимально серьёзно — прервал свой отпуск и примчался в мегаполис, сразу же собрав экстренное совещание. Вариантов объяснения эксперты корпорации видят всего два. Первый: мы имеем дело с живым игроком или даже организованной группой, сумевшей подключиться к серверам корпорации и искусно водящей всех нас за нос. Второй: мы столкнулись с чем-то фантастическим и ранее считавшимся невозможным...

Часы на руке директора запиликали, так что Макс Тёрнер прервался на полуслове и не докончил своей фразы.

— Чёрт! Опаздываю уже на совещание, нужно бежать.

Директор встал с огромного кожаного кресла и повертелся перед зеркалом. Затем недовольным тоном потребовал от находящейся в комнате длинноногой девушки с кукольным личиком и яркой молодёжной причёской перевязать ему галстук и поправить причёску.

Признаться, я давно уже искоса поглядывал на эту незнакомую девицу с модельной внешностью и уложенными в сложную причёску фиолетовыми волосами. Видимо, это именно она и звонила мне несколько минут назад. До приказа директора девушка скромно сидела на месте ассистентки, смотрела на экран своего компьютера и делала вид, что ей совершенно неинтересен наш разговор. Но при этом ассистентка директора уже несколько минут не проявляла никакой активности, так что даже экран её рабочего монитора успел погаснуть.

— Таиша — искусственный интеллект?, — попытался я угадать продолжение незаконченной фразы начальника, но босс не стал подтверждать или опровергать моё предположение.

— Тимур, я такого не говорил, да и рано ещё судить. Есть определённые факты, доказывающие обе возможные гипотезы. В любом случае, не отпускай свою спутницу Таишу от себя и внимательно наблюдай за всеми её действиями. Что же по поводу телефонного звонка..., — тут босс резко обернулся и пристально уставился мне прямо в глаза. — Вчера один из наших сотрудников-

тестировщиков задал этот вопрос в Службу Внутриигровой Безопасности корпорации. Так вот, прямой и предельно однозначный ответ, который сам президент корпорации велел передать всем нашим службами и официальным лицам: нет, такого звонка никогда не было, и быть не могло! НПС-персонажи не способны звонить по телефону в реальный мир, и точка! И я тоже требую от тебя, чтобы до окончания выяснения всех связанных с Таишей вопросов ты придерживался именно такой официальной версии! Считай, что это приказ!!!

С этими словами Макс Тёрнер, ещё раз взглянув на свои часы и снова чертыхнувшись, схватил со стола планшет и поспешил на совещание. И хотя у меня имелась к нему масса вопросов и, главное, возражений по поводу только что полученного приказа насчёт секретности звонка Таиши, но я всё же не рискнул останавливать босса — это было несвоевременно и ничего кроме неприятностей мне бы не принесло.

Едва за директором закрылась дверь, девчонка с фиолетовыми волосами вызвалась организовать для меня кофе. В этот момент я собирался было уже выходить из кабинета начальника, но всё же остановился. Кофе — именно то, что было мне нужно, чтобы взбодриться после бессонной ночи.

— Меня зовут Тина, — представилась девушка, хотя я вовсе и не просил её об этом. — До этого три года проработала в нашей корпорации выездной сотрудницей, моделью с красивой внешностью для всевозможных мероприятий. Раздавала рекламу и «сувенирку» на выставках игровой индустрии, стояла на стендах «Бескрайнего Мира» и привлекала посетителей. Исколесила за эти три года уже всю планету. Сперва интересно, но потом приедается. И вот захотела перейти на более спокойную работу, без всяких разъездов. И хотя тридцать пять желающих было на вакансию персонального помощника директора, но Макс Тёрнер выбрал именно меня. Вот ваш кофе, Тимур. Что-нибудь ещё к кофе? Крекеры? Пирожные?

Я попросил пирожные, и Тина едва не бегом выскочила из кабинета, спеша выполнить мою просьбу. Признаться, мне было непривычно и даже неловко, что моя ровесница вдруг обращается ко мне на «вы». К тому же я не понимал причины, почему едва знакомая девушка рассказывает мне свою биографию, всячески желает угодить и явно стремится познакомиться поближе.

Вряд ли это была простая вежливость — при своём начальнике Тина так себя не вела, да и не входит в обязанности ассистентки директора отдела специальных проектов обслуживать капризы рядовых сотрудников-тестировщиков. На самом деле помощнице директора должно быть глубоко плевать на рядовых сотрудников отдела, поскольку её собственная карьера и зарплата никак от них не зависит.

Вариант того, что я с первого взгляда понравился Тине как симпатичный парень, я тоже отмёл сразу — у такой незаурядной красавицы наверняка имелся уже постоянный кавалер, а то и целая очередь ухажёров. И даже если я ошибся в наличии у Тины парня, то такие стильные знающие себе цену девушки-модели всё равно не ищут знакомств с едва знакомыми мужчинами, которых видят в первый раз в жизни.

— Разве?, — внутренний голос ехидно напомнил мне о Кире, но я тут же нашёл сотню различий между этими случаями.

В этот момент, извиняясь за возникшую заминку, вернулась Тина с подносом пирожных. Я обратил внимание, что за время отсутствия девушка успела подвести ресницы и нанести на губы другую, более яркую помаду. Мда... На простую вежливость происходящее действительно походило всё меньше и меньше.

Наверное, галантный кавалер проявил бы в данной ситуации чувство такта и дипломатичность, сделал бы даме пару комплиментов, да и просто не упустил бы возможности приятно поболтать с красивой девушкой и ближе узнать её. Но после бессонной ночи я хотел лишь поскорее закончить с делами, прибыть домой и отоспаться перед новой игровой сессией. А потому я задал Тине максимально прямой, даже наверняка бестактный вопрос, поинтересовавшись, зачем она так старается понравиться мне?

Прозвучало действительно грубовато, и я даже подумал, что девушка обидится. Тина замерла и смотрела на меня несколько секунд, прежде чем смущенно опустила взгляд и ответила вопросом на вопрос:

— Неужели так заметно?

Я лишь молча улыбнулся, чем ещё сильнее смутил собеседницу. Тина даже слегка покраснела, а потом решила признаться:

— Хорошо, Тимур, отпираться мне и правда глупо. Я много раз

слышала о тебе и видела промо-ролики про Гоблина-Травника и его летающую виверну. И я действительно старалась приглядеться тебе — всё-таки нечасто видишь перед собой миллионера, к тому же молодого симпатичного парня, да ещё и неженатого. У меня, например, такое впервые в жизни. Поэтому видимо, и сработал женский рефлекс.

— Что же, спасибо за откровенность, Тина. Вот только я вовсе не миллионер, — попытался разубедить я собеседницу. — Королевскую Лесную Виверну продавать мне запретили, а ничего столь же ценного у моего персонажа нет. Да, я получил неплохие выплаты от нашей корпорации за участие в Большой Охоте, но там всё же далеко не миллион, к сожалению...

Ассистентка директора недоверчиво покачала головой и улыбнулась:

— Я сегодня утром слышала совсем другое в этом самом кабинете. Максу Тёрнеру более высокие директора указали, что твой персонаж определённо имеет сильное влияние на свою НПС-спутницу Таишу, и распутать её компьютерные алгоритмы без твоего участия абсолютно невозможно. Гоблин Амра — единственный в «Бескрайнем Мире» персонаж, кому Таиша действительно доверяет, а потому принципиально важно, чтобы играющий за Гоблина-Травника тестировщик оставался сотрудником корпорации и был доволен своей работой. Боссу приказали относиться к тебе максимально деликатно и выказывали опасение, что в случае недовольства ты можешь просто распродать за реальные деньги имеющееся виртуальное имущество и уволиться, а вырученной суммы тебе хватит на всю жизнь. Именно тогда и прозвучала фраза «потенциально он мультимиллионер, и прекрасно может обойтись без работы в нашей корпорации».

Что же, сегодняшнее поведение моего босса действительно отличалось в лучшую сторону от вчерашнего. Но вот по поводу «потенциального мультимиллионера» я был полностью сбит с толку и не скрывал своего недоумения. Ведь как я ни прикидывал стоимость имеющихся у моего Амры предметов, итоговая сумма у меня даже близко не соответствовала миллиону. Даже с учётом уже полученных от корпорации процентов с продажи жетонов участников Большой Охоты, у меня выходило не более пятисот тридцати тысяч. Конечно, совсем неплохо для человека, ещё месяц назад не имевшего

денег на оплату жилья, но всё же не миллион кредитов, а тем более не несколько миллионов. Видимо, что-то я недопонимал или упускал из вида. В любом случае полученная от Тины информация была важной, и я поблагодарил новую знакомую за эти ценные сведения.

Но вот на последовавшее сразу после этого предложение девушки совместно сходить на обед или ужин я категорически отказался. Тина явно расстроилась и стала предлагать другие варианты совместного времяпровождения. Но я был твёрд в своём решении и не желал знакомиться с новой помощницей директора ближе, чем того требовали рабочие вопросы. Моя новая знакомая просто не понимала, что такая её активность могла сильно не понравиться другой сотруднице нашей же корпорации, во власти которой было не только лишить Тину только что полученной должности, но и устроить сопернице другие неприятности.

\* \* \*

«Другие неприятности» начались гораздо раньше, уже минут через пятнадцать, причём у меня самого. Электронный ключ для вызова лифта на триста тридцать третий этаж «Замка» не срабатывал, и я не мог добраться до своего жилища. Что за ерунда?! Я несколько раз пробовал и на панели скоростного пассажирского, и на панели неторопливого грузового лифта, но считыватель упорно отказывался принимать мою карточку и подтверждать право доступа на изолированный этаж. По-другому, кроме как на лифте, добраться до полностью выкупленного Кирой этажа жилой башни небоскрёба было невозможно. И только сама Кира решала, кому давать право доступа, а кому запретить...

Могла ли моя подруга обидеться и отключить для меня доступ? Внутренний голос подсказывал, что ещё как могла. Расстались мы вчера вечером фактически в состоянии ссоры. Хозяйка квартиры откровенно не поверила мне насчёт звонка от Таиши и задала вчера тот самый вопрос в Службу Внутриигровой Безопасности «Бескрайнего Мира», который и поднял на уши всё руководство корпорации, включая президента. Что же, дальнейшее понятно — Кира получила из корпорации отрицательный ответ на свой заданный вопрос, после чего посчитала меня наглым лгуном и обрубил со мной все контакты. Жёстко, но вполне в духе моей подруги.

Хотя... несмотря на все имеющиеся факты, ну не верил я в то, что Кира решила со мной окончательно расстаться. Показать своё неодобрение — это да. Может даже, желание продемонстрировать, насколько сильно я в ней нуждаюсь. Но Кира была совершенно не из той категории людей, кто промолчал бы и постеснялся сказать о своём решении прекратить отношения.

На мой взгляд, сложившаяся ситуация чем-то напоминала нашу первую встречу. Кира тогда чувствовала себя неловко рядом со мной, несколько дней избегала меня и заранее с раздражением ждала, что я буду искать с ней встречи навязывать ей своё общество. Но когда я не стал за ней бегать, девушка сама решила сблизиться. Думаю, и сейчас мне нужно было действовать так же, не навязывая своё общество и давая подруге остыть. И хотя я по-прежнему мог передать сообщение Кире через начальника её охраны, номер телефона которого у меня был записан, или на крайний случай через её влиятельную бабушку, но я предпочёл не использовать эти варианты.

Что же мне делать прямо сейчас? Спать хотелось ужасно. Снять номер в гостинице? Теоретически имеющиеся деньги вполне позволяли мне снять хоть самые шикарные апартаменты в центре мегаполиса. Вот только сделать это без оформления не получится, и в базах данных полиции и всяких других контролирующих органов немедленно появится запись о том, где я нахожусь. Не самое разумное решение сообщать всему свету о своём местоположении, особенно если учитывать интерес ко мне со стороны киллеров «Могильных червей».

Тогда что? Я вспомнил, что уже имел опыт дневного отдыха в своём рабочем боксе прямо в незакрытой вирт-капсуле, и даже нормально тогда выспался. Делать нечего, я поехал обратно на работу. По дороге зашёл в супермаркет и купил еды впрок. Помнится, в моём игровом боксе имелся холодильник, хотя раньше я его даже не открывал. Кажется, настало время его активно использовать.

Я как раз выходил из супермаркета с полными пакетами в руках, когда позвонила моя сестрёнка. Валерия сообщила, что с самого утра загрузилась в игру и уже довела моих орков до края Великой Пустыни. Сейчас орочий отряд сделал привал на высоких поросших колючими кустами холмах, с которых на горизонте уже возможно было разглядеть туманный берег большой чёрной реки. Судя по

всему, к вечеру мои головорезы достигнут берега Стикса.

— Отлично, сестрёнка! Как дойдёте, сразу сообщите координаты вашего лагеря Максус Сошне, чтобы он сориентировался, куда ему вести галеру с товарами.

— А сам-то ты где, братишка? Просто смотрю — ни Таиши, ни Серой Стаи, ни СТЕРВЫ...

Я рассказал Валерии, что ночью успешно добрался до подземного города Дотур Хаве и забрал пришедший груз. Покупка оказалась правильной, и я в очередной раз поблагодарил свою умницу-сестрёнку за её прекрасную интуицию. Также я сказал, что вынужден был задержаться у дварфов из-за разных покупок, и теперь из-за яркого дневного солнца до самого вечера не могу выйти из этих подземелий. Зато, кажется, я нашёл для своих диких головорезов хорошего повара, и теперь мои орки будут питаться правильно, а не жрать всякую пакость.

Про странности с Таишей я упоминать сейчас не стал, решив рассказать сестре об этом при личной встрече. Тем более я не стал грузить маленькую сестрёнку своими возникшими проблемами с Кирой, убийцами из «Могильных червей» и отсутствием у нас жилья — помочь в этих вопросах Валерия мне всё равно не могла, но вот настроение у моей маленькой сестры было бы надолго испорчено.

Я сказал Валерии, что обязательно навещу её в клинике вечером перед работой, принесу пакет фруктов с подарками и поговорю с врачами. А вот с ней поболтать обо всём на свете мы сможем уже в «Бескрайнем Мире». Лерка обрадовалась моему скорому визиту, а потом сменила тему:

— Братишка, я тут изучила карту Стикса, которую ты мне дал ночью. И у меня появилось несколько очень интересных идей, которые хотелось бы с тобой обсудить. Но это действительно долгий разговор, так что давай не по телефону. Поговорим тогда вечером в клинике или, когда встретимся ночью в игре. Координаты лагеря орков на берегу Стикса я тебе сообщу по телефону, и ты прилетишь в указанную точку на СТЕРВЕ, как стемнеет.

\* \* \*

Выспался я на удивление неплохо, несмотря на такие полуспартанские условия и постоянный гул множества голосов, доносящийся из общего коридора. Днём на этаже тестировщиков постоянно находились и общались между собой десятки, если не сотни людей. У меня вообще складывалось впечатление, что многие новички большую часть рабочего времени проводили вовсе не в игровых боксах, а в беседах друг с другом. Я сам прекрасно представлял, насколько непросто новичку тестировщику пройти испытательный период, и потому совершенно не понимал такого безответственного поведения и бесполезной траты времени. На месте руководства корпорации я бы вообще установил видеокамеры в зоне отдыха и увольнял каждого, кого эти камеры зафиксируют более двух раз в течение одного дня. Возможно, это и излишне жёсткая мера, но я на полном серьёзе не понимал, на что все эти горе-тестировщики рассчитывают?!

Поев, принесёнными утром продуктами, я занялся созданием своего ежедневного видеодоклада о похождениях лопухого Гоблина-Травника. Интересного материала сегодня было предостаточно, но вот при монтировании я надолго «завис» с выбором, какие фрагменты стоит показывать зрителям, а какие нет. Оазис в пустыне и орочий лагерь — да. Поиск логова ифрита и обнаружение сердца — да. После длительного размышления я решил также включить в ролик момент поедания моим троглодитом редкого алхимического ингредиента и обнаружения, таким способом, ранее неизвестных свойств Сердца Ифрита. Конечно, таким образом я раскрывал этот секрет всем игрокам «Бескрайнего Мира». Но после того как Стальной Легион уже узнал эту тайну и «прошестил» все рынки и аукционы игры, выкупая все имеющиеся в наличии Сердца Ифрита, терять мне было уже нечего, а вот популярности моим видеороликам это точно бы подняло.

Самым же сильным моментом сегодняшнего видео я считал получение ушастым гоблином уникального квеста «Кое-что покруче» с наградой в виде исполнения желания и призыв Стального Легиона для выполнения этого задания. И вот тут мне снова пришлось долго решать, как же поступить.

С одной стороны, нужно было показать зрителям, что задание мною было успешно выполнено, но при этом я вовсе не собирался раскрывать, какое именно желание я загадал джинну. Желание Таиши, да и вообще получение квеста НПС-персонажем, я тоже



решил не демонстрировать. Но тогда непонятым становилось, как пойманный джинн сумел освободиться, несмотря на все старания игроков самого сильного клана в игре. В общем, многое пришлось вырезать, и в итоге получилось несколько скомкано. Поэтому для зрителей я постарался пояснить этот непонятный момент, сообщив, что высказанные джинну желания были очень личными и секретными, а потому показывать я их не стал. И что джинн освободился сразу же после исполнения всех желаний (*что во многом было правдой*), отправив на перерождение многих игроков, в том числе Амру и Валерианну Быстроногую.

Закончив с монтажом и выложив в сеть полученное видео, я съездил в клинику и пообщался с сестрой. Лерка явно поправилась от всех душевных потрясений, была воодушевлена и полна энергии. У неё появилось множество подружек, в общении и играх с которыми девчонка провела практически весь день. Это было хорошо — я наконец-то видел свою младшую сестру действительно счастливой и был искренне рад за неё. Лечащий врач также позитивно оценивал процесс психологического выздоровления Валерии после недавней попытки суицида, да и на предстоящие вскорости сложные процедуры вживления электродов в культы пациентки он также смотрел с оптимизмом. Он даже показал мне хранящиеся в стерильном прозрачном контейнере биотические ноги, изготовленные специально для моей сестры и практически неотличимые от живых. Врач твёрдо заверил меня, что уже через пару недель Валерия сможет шевелить пальцами обеих ног, а через месяц даже ходить в специальных ходунках или на костылях, привыкая к своим новым ногам.

В общем, из клиники я возвращался на работу в прекрасном расположении духа. Утренний звонок-предупреждение про разыскивающих меня убийц из «Могильных червей» уже не казался мне таким уж жутким, я даже мысленно корил себя за то, что поддался панике и вместо комфортабельной гостиницы провёл день в рабочем боксе в малопригодной для сна вирт-капсуле. Как вдруг уже в крутящихся дверях при входе в высотное здание корпорации «Бескрайний Мир» я разминулся с человеком, показавшимся мне смутно знакомым. Я напряг память и вспомнил, что несколько раз встречал его в криминальном районе мегаполиса — то в магазинчике продуктов, то возле остановки электробуса. Меня этот человек, похоже, не заметил и ушёл куда-то вниз по ступенькам, однако мои

страхи моментально вернулись, вот только уже в многократно усиленной форме.

Первое, что я сделал в своём рабочем боксе — это тщательно запер за собой дверь и несколько раз с силой подёргал её, проверяя на прочность. Затем поискал в своём компьютере контакты Службы Безопасности корпорации. Было уже почти восемь вечера, мне пора было загружаться в «Бескрайний Мир», поэтому я желал всё же избежать долгих разговоров по телефону, а тем более личного визита к «безопасникам». К счастью, среди способов передачи информации имелась возможность отправить сообщение на общий ящик Службы Безопасности, и я постарался достаточно подробно описать возникшую проблему. Посчитав дело сделанным, я лёг в вирткапсулу и начал процедуру загрузки.

\* \* \*

Сынок пропорциями тела пошёл весь в мамашу. На пороге алхимической лавки стоял практически шарообразный дварф, у которого голова, ручки и короткие толстые ноги казались лишь нелепыми дополнениями к идеально-сферическому телу. Добавьте к этому образу явно слишком короткую и узкую для такого тела кольчугу, не закрывающую выпирающий живот даже до пупка, кичливо-роскошный золотистый шлем с опущенным забралом, заправленные в сапоги безразмерные красно-зелёные шаровары и развешенный на широком кожаном поясе набор кастрюль, половников и сковородок, и вы поймёте, какое чудо нарисовалось передо мной.

**Тондик Пышный.**

Дварф. Повар 43-го уровня.

Я медленно обошёл кругом замершего в нерешительности повара, с любопытством рассматривая столь диковинное зрелище.

— А где твоё оружие, дварф? Или ты собрался отбиваться от болотных тварей своим половником, прикрывая при этом задницу сковородкой?

Повар промолчал и лишь опустил взгляд, но из алхимической лавки защищать младшего сына поспешила выбежать Пирона Усердная:

— Господин Амра, не переживайте на счёт оружия. Тондик отлично справляется с любыми ножами и способен постоять за себя.

Что-то я сильно сомневался в правдивости этих слов, но настаивать на проверке всё же не стал. Тем более что у меня имелась более серьёзная причина для беспокойства — что-то я не видел ни одного из торговцев оружием, доспехами и снаряжением. Хотя до этого предельно ясно объяснил Пироне Усердной, какие именно предметы собираюсь купить, куда и во сколько стоит подходить заинтересованным продавцам. Заметив мой растерянный вид и озирающийся взгляд, хозяйка алхимической лавки пояснила:

— Они не придут, господин Амра. Боюсь, что это я виновата. Сильно поругалась сегодня с соседями, так как они совершенно не верили в моего сына, наперебой дразнили Тондика и утверждали, что ему никогда не жениться. А среди соседей и бронник, и оружейник... В общем, нехорошо получилось. Но зато я собрала сыну три больших сумки припасов в дорогу, — мамаша указала на огромные сложенные в углу лавки неподъёмные баулы. — Тут и продукты, и сменные вещи, и палатка, и всё необходимое в дальнем походе.

Неприятно, хотя я особо не расстроился, так как усмотрел в случившемся конфликте НПС-персонажей своего рода балансировку игровых алгоритмов. Которые вот так ненавязчиво напомнили мне, что тут вовсе не реальный мир, и существуют определённые устоявшиеся правила. Мой Гоблин-Травник, вместо того, чтобы самому бродить по огромному подземному городу и покупать нужные предметы экипировки, пожелал сэкономить собственное время и наоборот решил собрать всех нужных торговцев в одной точке. Но подобная халява не прокатила — игровые алгоритмы «Бескрайнего Мира» создали конфликт НПС-персонажей, и мне всё равно приходилось самому выискивать нужных мне торговцев.

Я ещё раз критически взглянул на собранные заботливой мамашей баулы. Совершенно точно СТЕРВА поднять такой груз в воздух была не в состоянии. Да и выдержать вес Тондика, наверное, тоже. Но ничего страшного — поклажу можно было распределить на волков Серой Стаи, а самого толстяка-повара посадить на сильного Фимбульта. Приказав Тондику тащить сумки к ближайшему

выходу из Дотур-Хаве, сам я обещал подойти чуть позже. Час до заката солнца у меня ещё был, так что я отправился искать нужные мне торговые лавки.

## Глава 7.

### Берег Стикса

Орочий лагерь при подлёте к Стиксу я заметил ещё за несколько километров — посреди беспросветно-тёмной топи, странного мрачного беззвёздного неба и антрацитово-чёрной реки он светился яркими кострами и десятками факелов, словно крупный аэропорт посадочными огнями. Направив Королевскую Лесную Виверну прямо в центр лагеря, я посадил СТЕРВУ возле самого крупного центрального шатра, справедливо полагая его своим.

Едва я успел спрыгнуть со своего маунта, как возле меня тут же проявилась вся Серая Стая в полном составе: Матёрые Волки 45-го уровня Акелла, Лобо, Бланка и Белый Клык, Волкодлаки 43-го уровня Дарий и Дарина, а также огромный взлохмаченный Мифический пёс 59-го Фимбультуль. На белоснежном псе, судорожно вцепившись в густую шерсть, полулежал-полусидел побелевший словно мел от страха Дварф-Повар, цветом кожи очень гармонируя с мехом этого уникального животного.

— Слезай с Фимбультуля, пока у него спина не сломалась от твоего веса, и разгружай свои сумки с остальных волков!, — приказал я Тондику, сам же оборачиваясь на вышедшую меня встречать целую делегацию НПС и живых игроков.

— Амра! Как же я счастлив тебя видеть!, — этого здоровяка Огра-Фортификатора я был настолько рад видеть, что даже позволил Сыну\_Шрека от переизбытка чувств поднять моего гоблина своими огромными лапищами и прижать к себе. — Мы с Максом Сошне прибыли буквально полчаса назад на его галере. Наяда-Торговец сейчас руководит разгрузкой товаров со своего «Захмелевшего Баклана»... Хотя нет, вот же он!

Рыбо-человек в лихой капитанской треуголке с разноцветными перьями и в необычном чешуйчатом доспехе действительно спешил поприветствовать меня. Я был очень рад видеть своего друга, но вот стоящего рядом с ним высокоуровневого игрока видел впервые и замер, вчитываясь в информацию о нём:

**Антониус Справедливый.**

Человек. Лекарь 138-го уровня [СВЕТ].

— Ты сам просил меня добыть карты Стикса или подыскать людей, которые уже бывали в тех местах во время предыдущих неудачных двадцати шести экспедиций, — показывая на своего спутника, возбуждённым голосом принялся объяснять Наяда-Торговец. — Только представь, я сумел найти такого человека! И не просто абы кого! Знакомься, это мой родной племянник Мартин! Играет уже два года и хорошо прокачался за это время. Собственно, именно Мартин предложил мне посмотреть вакансию тестировщика «Бескрайнего Мира», когда я искал работу месяц назад. Можно сказать, племянник и привёл меня в игру. Тимур, ты не смотри, что у него сейчас маркер клана бродячих лекарей «Животворящий Свет». По сути, Мартин одиночка и может выйти из клана, если потребуется.

— Да, в любой момент могу выйти, — подтвердил лекарь Антониус Справедливый, вступая в наш разговор. — Три месяца в этом клане играю, но какие-то они скучные и пассивные. За всё время был только один масштабный ивент — лидеры клана попытались на трёх кораблях организовать экспедицию по Стиксу в неисследованные территории, так как у одного из наших соклановцев выпал туда редкий или даже уникальный квест. Территории ругару мы прошли с боями. Через земли гигантов тоже сумели пройти, хотя и потрепали они нас изрядно, я сам там трижды сдох. Но вот у речных перекатов мы всё же окончательно завязли. По воде дальше никак — речные пороги не дают кораблям плыть. А на берег выходить вообще не вариант, там циклопы моментально убивают всех. Три дня мы пробовали и так, и сяк, каждый из игроков минимум раз по пять умер, но всё без толку. Ну и плюнули в итоге, обратно развернулись...

Лесная нимфа, до этого молча стоявшая неподалёку в окружении моих орков-головорезов, неожиданно оживилась и поинтересовалась у лекаря:

— Получается, уникальный квест так и остался невыполненным? Не знаешь, как хоть то задание называлось?

— Я краем уха слышал от лидера клана, что мы триста двадцать

километров не дошли до указанной в задании точки на карте, так что не выполнили, конечно. Название квеста я точно не помню. Что-то про «двенадцать стражников Элгара», или как-то так.

До этого момента я прислушивался к разговору лишь краем уха, больше задумчиво посматривая на мини-карту, на которой племянник Макса Сошне отображался не только чёрным черепом (*отмечающим превосходство надо мной на пятьдесят с лишним уровней*), но и тревожно красной надписью, обозначающей наличие данного персонажа у меня в чёрном списке.

Это было весьма печально, но Антониус Справедливый являлся одним из тех четырёх неумирающих, кого я поклялся Таише убить за разорение посёлка Тыщ. Крайне неожиданное совпадение... Какой вообще шанс того, что разыскиваемый мною игрок сам придёт ко мне? Проще выиграть миллионный куш в лотерею, чем случайно встретиться с нужным игроком на территории «Бескрайнего Мира», не уступающей по площади реальной планете Земля. Или всё же никакое это не совпадение, просто я чего-то не понимаю?

Однако при словах про «двенадцать стражников Элгара» я всё же оставил свои раздумья и включился в разговор, осторожно уточнив у нового знакомого:

— Может, всё же не «Двенадцать стражников Элгара», а «Двенадцать стражей Эливагара»?

У меня на пальце имелось колечко с таким именем, да и в названии Мифического пса Фимбультуля встречалась фраза «Страж Эливагара», так что данное слово было у меня на слуху.

— Да, кажется, именно так и назывался тот квест, — беззаботно подтвердил Человек-Лекарь. — Но в любом случае добраться туда было нереально, так что значения уже не имеет. Мы только до речных порогов Стикса дошли. Но карты тех мест у меня имеются, так что могу поделиться и вообще подсказать, как мы проходили опасные места.

Валерианна Быстроногая посмотрела мне прямо в глаза и молча кивнула. Моя умница-сестрёнка явно всё поняла про оставшийся так и невыполненным уникальный квест, предположительно дающий ещё одного уникального Мифического Пса. Да я и сам прекрасно понимал, насколько интересно было бы самому выполнить то задание и усилить Серую Стаю таким роскошным зверем. Вот только

добраться до очень расплывчато описанной лекарем точки на карте «триста двадцать километров выше порогов Стикса», до которой ещё никто из игроков не доходил, будет ой как непросто. Уже не говоря про выполнение самого уникального задания, которое тоже наверняка будет непростым.

Дальнейший наш разговор прервал жуткий леденящий кровь вой, донёсшийся откуда-то со стороны берега. Вся Серая Стая мгновенно востроилась и повернула морды на звук, СТЕРВА же предпочла подняться в воздух.

— Уже минут сорок периодически воет, то ниже по течению реки, то выше, — прокомментировала сестрёнка странный звук. — Бродит вокруг нас, но близко к лагерю не подходит. Не знаю, что это такое, но твои орки никогда так активно не работали, как сейчас на постройке укреплений вокруг лагеря. Я приказала им соорудить из колючих кустов и веток оборонительный вал полукольцом вокруг шатров, и дополнительно два ряда заточенных кольев воткнуть наклонённо остриями наружу.

— Только с суши? А со стороны реки если выползет что опасное?, — насторожился я, на что Макс Сошне засмеялся и поспешил меня успокоить:

— Амра, насчёт реки не волнуйся — там моя подруга nereida Олиисси караулит, а это семь метров сплошных мышц, акульи зубы плюс острый трезубец в сильных руках. Я тебя сегодня обязательно познакомлю с моей красавицей. Вот честно, не хотел её брать в опасный поход, но она сама привязалась и всю дорогу плыла за моей галерой. В реке морской жительнице не очень комфортно, к тому же Олиисси жалуется на гадкую невкусную воду, но nereida тут самая крупная и сильная, так что уже одним своим присутствием отпугивает всех речных обитателей. К тому же Олиисси помогает мой пет Клеймора — трёхметровая стремительная рыба-меч, хотя моей рыбке в пресной реке тоже хреновато...

В этот момент ко мне подбежал запыхавшийся первый помощник Зябаш Живучий. Лапы и одежда крупного орка были залепаны чёрной тиной и болотной грязью, глаза ввалились от усталости.

— Капитан Амра! Как же вовремя ты появился! Орки на строительстве внешнего укрепления лагеря говорят, что видят



вдалеке какие-то перемещающиеся быстрые тени. Много теней. А ещё больше красных глаз собирается на ближайшем холме и наблюдает за нами. И конечно этот вой, он просто пробирает до костей...

Я чувствовал, что мой первый помощник, участник множества жестоких морских сражений, сейчас был близок к тому, чтобы наложить в штаны от страха. Подозреваю, что и многие другие орки находились сейчас не в лучшем психологическом состоянии, подавленные мрачной атмосферой болотистых берегов реки смерти, темнотой безлунной ночи и собирающимися вокруг лагеря монстрами. Пожалуй, самое время было мне как лидеру проявить себя, встряхнув своих бойцов.

Взобравшись на Фимбультуля, чтобы показать себя подчинённым и лучше видеть происходящее вокруг, я громко скомандовал:

— Сын\_Шрека, ты как опытный фортификатор срочно нужен на строительстве! Зябаш, передай оркам мой приказ: работы по постройке укреплений не прекращать ни на секунду! При этом разбей всех бойцов на десятки и отправляй поочерёдно эти группы к галере — там нашим бойцам выдадут хорошее оружие и доспехи.

Навык **Бригадир** повышен до **32-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **33-го** уровня!

Тут мой взгляд зацепился на Гнума Злобного — Дфарфа-Механика 50-го уровня, который выполз из одного из шатров, огляделся слезящимися от яркого света костра глазами и сильно хромающей подпрыгивающей походкой направился в мою сторону. Все в отряде знали Гнума как безбашенного дварфа-авантюриста со свирепым нравом и напрочь отсутствующим инстинктом самосохранения, даже дикие орки остерегались связываться с ним. Я же знал, что на самом деле это бородатая женщина подземной расы, которая ещё не пришла в себя после крайне тяжёлого, практически смертельного ранения, но её помощь сейчас была мне действительно нужна.

— Гнум, жжёная твоя борода! Бери свои костыли и тоже дуй на строительство! Приглядишь за этими дикими головорезами,

большинство из которых неспособны пилу от молотка отличить. Но сперва..., — тут я заметил, что Дварф-Повар так и стоит беспомощно возле груды своих вещей, — помоги этому ходячему недоразумению из твоей расы, — я указал на Тондика Пышного, — поставить палатку и развернуть полевую кухню. Бойцы после тяжёлого дневного перехода хотят жрать, так что пусть приступает к своим обязанностям!

Навык **Бригадир** повышен до **34-го** уровня!

Отдав самые напрашивающиеся команды, сам я тоже направился к месту ведения фортификационных работ, чтобы своими глазами оценить ход строительства укреплений, да и заодно взглянуть на описанных первым помощником якобы собирающихся вдали чудовищ.

Мда... Ситуация оказалась куда хуже той, что я ожидал увидеть. Материала для строительства сколь-либо серьёзного защитного вала откровенно не хватало, хотя мои орки вырубили уже все кусты и деревья поблизости от лагеря. Защитный вал из колючих веток достигал высоты максимум по пояс, а в основном и того ниже. Колья орки затачивали и устанавливали, но тоже ясно было, что их для надёжной защиты не хватит. И самое поганое, что насчёт множества чудовищ Зябаш Живучий несколько не преувеличил — сотни пар красных глаз внимательно наблюдали за лагерем с ближайшего холма, и с каждой секундой к противнику прибывало подкрепление, стягиваясь со всех окрестных болот.

Успешная проверка на **Восприятие**.

*Получен опыт 160 Exp.*

Болотные Духи, Призраки, Баныши, скелеты утонувших в местных болотах самых разнообразных зверей... Среди врагов оказалось немало разнообразной нежити с уровнями от восьмидесятого до сотого. При этом рядом с нежитью спокойно находились и живые существа также уровней от восьмидесятого до сотого: Чумные Крысы, Тушканы, Болотные Волки, Лешие, самые

разнообразные ядовитые змеи и невероятно огромных размеров насекомые. Несмотря на разнообразие видов, вся эта разношёрстая армия нисколько не конфликтовала между собой и просто стояла на холме, с каждой минутой увеличиваясь в численности.

Мне крайне не понравилось, что противник существенно превосходит моих орков в среднем уровне и уже сейчас не уступает в количестве. В случае прямой стычки «стенка на стенку» уже сейчас шансов у нас было немного, а через час-другой ситуация и вовсе грозила стать безнадёжной.

— Судя по всему, сражения не избежать, — раздался над моим ухом задумчивый голос Человека-Лекаря, который тоже пришёл оценить ситуацию. — И как назло камня воскрешения тут поблизости не видно...

— Мы за весь день движения по пустыне не встретили ни одной точки возрождения, — добавила мавка, также с тревогой рассматривая собирающего вдали силы противника. — Так что ближайшая — в том оазисе, откуда мы вышли сутки назад. Далековато оттуда будет топать, если что... Может, на галеру отступить?

Но мне предложенный сестрой вариант отступления совершенно не понравился. Если и удастся разместить на «Захмелевшем Баклане» три сотни диких орков, то вместе с полутора сотней членов команды мы там будем битком, словно селёдки в бочке. Да и, если подумать, не вечно же нам прятаться на корабле?

Насколько я знал, «Захмелевший Баклан» сразу после разгрузки собирался уходить обратно вниз по течению к дельте Стикса и в море, на свой привычный циклический торговый маршрут. В любом случае вверх по реке торговая галера не пойдёт. Так что рано или поздно придётся нам сходить на берег, где ситуация с каждым часом будет только усугубляться. К тому же если мы окажемся неспособны справиться с опасностями тут, то на что вообще сможем рассчитывать выше по течению Стикса, где и концентрация монстров будет повыше, и их уровень значительно солиднее?! Нет, нужно было учиться справляться с трудностями прямо здесь и сейчас.

Сражение было неизбежно, все это прекрасно понимали. Как и то, что своим количеством и высокими уровнями болотные твари нас просто-напросто сметут, если ничего не изменить в нашей стратегии

обороны. Я перебрался с белоснежного пса на небольшое возвышение и призвал своих головорезов-орков к вниманию, указав на жалкое подобие защитного вала:

— Какой смысл во всей этой огаде, если через неё только безногий не перепрыгнет?! Немедленно разберите три участка изгороди, специально оставив в ней проходы шириной по семь-десять шагов! Коля тоже с этих проходов убрать, усилив ими остальные участки!

Дикие орки с недоумением слушали лидера, не понимая смысла моего решения. Пришлось им разжёвывать, подробно объясняя свой замысел:

— Нас слишком мало, чтобы надёжно держать оборону по всей длине огады. Поэтому сконцентрируемся лишь на отдельных участках. Нужно учитывать, что против нас всего лишь тупая безмозглая нежить и дикие звери, которые непременно ринутся самым напрашивающимся путём именно в эти оставленные проходы. Именно там мы и будем их встречать!

Я спрыгнул вниз и прошёлся вдоль изгороди, выбирая место:

— Вот здесь сделаем центральный проход. Тут по центру обороны буду стоять я вместе с Серой Стаей, и клянусь своими ушами, что мимо меня никто не просочится! Правый проём будут оборонять Огр и Наяда, с ними поставлю три десятка орков-бойцов с широкими щитами и длинными копьями. Задача копейщиков — сдерживать врагов, пока наши стрелки будут выкашивать противника. Уверен, полсотни арбалетчиков будет более чем достаточно. Слева же будут стоять самые сильные орки из моей гвардии, и возглавит этот отряд Зябаш Живучий. Пятьдесят бойцов с ятаганами станут в резерве позади защитного вала и помогут на том участке обороны, где потребуется. Этот отряд возглавит наш горный тролль... Где, кстати, он?

— Тут я, капитан Амра!

Из-за спин бойцов, растолкав плотно столпившихся возле капитана орков, вышел густо заросший бурой шерстью мускулистый тролль 65-го уровня с длиннющими до самой земли лапищами. Я только сейчас смог считать его имя: «Вааш», до этого отношения не хватало, и данный НПС у меня отображался просто как «Тролль-Головорез».

— Вааш, ты заслужил моё доверие своей храбростью и силой. Именно тебе я поручаю командовать резервным отрядом. С полусотней свирепых орков вы должны будете остановить врага, если они где-либо прорвут нашу оборону. Не подведи меня сегодня ночью, и получишь полную сотню в командование!

Вааш застучал себя в грудь громадными кулачищами и зарычал настолько громко, что и моего Гоблина-Травника даже на несколько секунд возник негативный эффект оглушения. В целом, моя уверенная речь очень позитивно подействовала на подопечных, со всех сторон слышались прославляющие капитана крики, орки явно воодушевились.

Навык **Бригадир** повышен до **34-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **35-го** уровня!

Я призвал всех к тишине и продолжил:

— Пока время ещё есть, всем продолжать строительство и заодно усилить нашу оборону, выкопав ров перед нашим укреплением. Тут болото, и ров быстро заполнится водой, так что кроме как по трём специально оставленным проходам чудовища к нам не подойдут!

Навык **Бригадир** повышен до **36-го** уровня!

Снова рост навыка, очень даже своевременный. Мне всё легче удавалось управлять дикой толпой, раздавая подопечным поручения и направляя их на работы, что в свою очередь ещё больше прокачивало навык Бригадир и усиливало моё влияние на орков. Я дал стихнуть воодушевлённым крикам и продолжил:

— Гордые воины! Сейчас все из вас получают хорошие доспехи и оружие, чтобы в предстоящем бою вы в полной мере смогли проявить себя! Тех, кто уже получил оружие, Зябаш Живучий распределит по отрядам. Кто не попадёт в число защитников трёх проходов, выстроятся вдоль защитного вала и будут отражать атаки на своих участках. Но если врагов возле вас не будет, не ковыряйтесь в носах

от скуки, а берите арбалеты и отстреливайте врагов за баррикадой! Валерианна Быстроногая, ты возглавишь эту группу бойцов. Всем слушаться мавку, как меня самого!

Уже нормальным голосом, а не крича во всё горло, я обратился к сестре:

— Валерианна, ты основной наш «дамагер», главная ударная сила. Ты опытный боец, так что сама смотри, где тебе встать, лишь бы твоя магия косила врагов с максимальной эффективностью. Ману не экономь — враги высокоуровневые, так что опыта за их убийство будет падать хорошо, а с каждым новым полученным уровнем твоя мана будет полностью восстанавливаться. Но если что, у меня более чем достаточно восстанавливающих ману фиалов — накопил в Дотур Хаве с запасом, так что бери сколько нужно.

— А мне что делать?, — поинтересовался слышавший наш разговор Человек-Лекарь.

— Что за странный вопрос?!, — даже удивился я. — Ты стоишь позади бойцов и лечишь раненых. Ману трать только на лечение, не обращая внимания на врагов. И вообще считай, что предстоящий бой — проверка твоей профпригодности. Сможешь показать себя толковым лекарем — пойдёшь с нами вплоть до верховьев Стикса. Но если будешь тупить и не успевать подкачивать жизнь раненым — лично отправлю тебя на перерождение, обещаю! Кстати, лекарь... не вижу твоих петов. В жизни не поверю, что у такого высокоуровневого мага их нет. Где они?

Антониус Справедливый почему-то помедлил, словно решая, стоит ли вообще подчиняться игроку втрое меньше его по уровню. Но затем криво усмехнулся, и возле мага возникли три яркие летающие пикси — миниатюрные девушки с резными разноцветными крыльями бабочек за спинами. Каждая пикси размером всего с мой указательный палец, причём все три крылатых создания были совершенно голые без малейших признаков одежды.

Наяда-Торговец укоризненно покачал головой и отвесил затрещину племяннику со словами: «Срамота! С нормальной девушкой тебе нужно знакомиться, а не проводить в игре сутки напролёт, занимаясь ерундой». Моя же сестра подошла ближе и прокомментировала необычных крылатых петов лекаря:

— Я видела подобных пикси в онлайн-магазине корпорации.

Пикси подкачивают ману своему хозяину, что для любого мага очень полезно, к тому же кастуют какие-то случайные заклинания на противника. Вот только стоили такие петы по пятьдесят кредитов каждая, да и вроде крылатые девушки были в разноцветных платьицах из цветочных лепестков ...

— Да, пикси действительно из магазина, и одетыми были изначально, — легко согласился наш новый знакомый. — Но я за реал сменил им внешность, так гораздо прикольнее! И пикси не только ману подкачивают, а вообще с ними сам запас магии больше на целых шестьдесят процентов! Очень даже полезные для мага спутницы, да и глаз радуют!

Хорошо зная свою сестру, я видел, что Валерианна решительно не одобряет настолько вульгарный выбор внешнего вида петов, да и к нашему лекарю в целом относится не слишком дружелюбно, хотя вслух мавка этого и не подтверждала. Но зато Валерианна озвучила совершенно другую мысль, над которой стоило поразмыслить перед предстоящим сражением:

— Амра, меня удивляет, что столько совершенно разных чудовищ не конфликтуют между собой, а работают сообща. Это очень странно, ведь так не должно быть. Волки обязана охотиться на крыс, нежить атаковать живых существ, но этого почему-то не происходит. Мне кажется, что если мы сможем понять причину такого странного поведения врага, мы сразу поймём, как с ним можно бороться!

\* \* \*

Воспользовавшись тем, что все остальные игроки были заняты, мавка отвела меня в сторону и едва слышно поинтересовалась:

— Вижу, что при всех говорить ты про это не хочешь, но со мной-то ты можешь быть откровенным. Что не так с нашим лекарем? Просто ты так смотрел на него, как будто голыми руками придушить был готов.

Вот уж не думал, что мои душевные терзания были настолько заметны со стороны. Очень надеюсь, что другие игроки этого не заметили. Хотя сестра гораздо лучше остальных понимала меня и подмечала даже то, о чём другие и не догадывались. От Валерии

секретов у меня не было, поэтому я объяснил ей причину своих сомнений:

— Антониус Справедливый находится у меня в чёрном списке. Он был среди игроков, которые атаковали гоблинский посёлок Тыщъ, причём непосредственно участвовал в убийстве сестёр Таиши. Перед лицом Богов Бескрайнего Мира я дал Таише обещание найти и убить этого человека. Но нашёлся он сам. И сейчас я действительно стою перед дилеммой: проигнорировать данную богам «Бескрайнего Мира» клятву со всеми вытекающими негативными последствиями в виде жестоких дебафов и полосы неудач или же лишиться опытного высокоуровневого лекаря, что крайне нежелательно перед предстоящим тяжёлым сражением?

— Всего-то?! Я уж думала, действительно что серьёзное стряслось, — усмехнулась сестрёнка, показав острые хищные зубки. — Чтобы умиловать богов «Бескрайнего Мира», нужно просто сделать так, чтобы Антониус Справедливый не пережил предстоящее сражение. Только всё должно пройти вроде как случайно, чтобы ни сам лекарь, ни его родственник Макс Сошне не заподозрили нас.

— Нас?, — переспросил я, на что лесная нимфа снова довольно оскалилась.

— Конечно! Ты же мой брат, а потому всегда можешь рассчитывать на мою помощь. Насчёт Антониуса Справедливого не забивай себе голову, я сама займусь этой проблемой и обещаю, боги останутся довольны. Причём сделаю я это с большим удовольствием. Этот Человек-Лекарь совершенно не вызывает у меня симпатий, а тем более доверия. Слишком уж своевременно возник возле тебя этот персонаж, которого ты разыскивал по всему огромному игровому миру, такого просто-напросто не бывает. Ты не мог в своих видеороликах назвать его имени?

— Нет, конечно. Но из того, что я выкладывал, мои зрители всё же знают, что я обещал Таише найти и примерно наказать виновных в гибели её сестёр. Хотя конкретных имён игроков я, естественно, не называл.

Лесная нимфа состроила сострадательную гримасу, демонстрируя насколько сильно она переживает за моё тугодумие и заодно поражается, как вообще возможно не понимать элементарных вещей.



— Братишка, у твоего ушастого гоблина Интеллект всегда был самым слабым параметром, но ты-то сам мог бы понять, что во всех ТОПовых кланах уже давно сложили два плюс два и выяснили, кого именно из игроков ты обещал Таише разыскать за сожжение Тыщ..., — мавка обернулась и внимательно осмотрелась по сторонам, чтобы убедиться, что мы по-прежнему беседуем наедине. — Кстати, раз уже речь зашла о твоей зеленокожей красавице-воровке, не объяснишь её отсутствие? При всех я как-то постеснялась об этом спрашивать.

Я без утайки рассказал Валерии про ситуацию с Таишей — про уникальный квест, нашу дуэль и моё секретное задание для НПС-воровки. Сестра долго задумчиво молчала, а потом проговорила едва слышно, посмотрев мне прямо в глаза:

— Надеюсь, братишка, ты понимаешь, что таким поступком раз и навсегда испортишь отношение с сильнейшим кланом «Бескрайнего Мира». Ведь если Таише удастся кража уникальной вещи из сокровищницы «Стального Легиона», они тебе этого никогда не простят. Да если даже кража и не удастся, всё равно лидеры «Стального Легиона» будут страшно обозлены на подобную дерзость.

Я и сам это прекрасно понимал, вот только не видел иного способа заполучить столь нужный мне предмет, а заодно и выразить «Стальному Легиону» своё недовольство попыткой увести у меня уникальную НПС-спутницу. Валерия тяжело вздохнула, покачала головой, а потом снова сменила тему разговора:

— Тебе не кажется, брат, что мы действуем в корне неправильно? Мы пытаемся прорваться к верховьям Стикса силой и повторяем ошибку предыдущих двадцати шести экспедиций. А ведь весь их печальный опыт показывает, что какую бы мощь ни собрали изначально члены экспедиции, рано или поздно они всё равно будут вынуждены остановиться, встретив равную себе силу. Кто-то из игроков проходил дальше, кто-то меньшее расстояние, но всё рано или поздно упирались в таких чудовищ, справиться с которыми были не в состоянии.

— И что ты предлагаешь?, — заинтересовался я.

Лесная нимфа неуверенно пожала плечами:

— Я точно не знаю, у меня пока всего лишь предположение. По сути ведь наш отряд состоит из НПС-орков, и он идёт по

территориям, контролируемым другими НПС. Как правило, разные группы НПС редко между собой враждуют, особенно если рядом нет живых игроков. Это логично, иначе все вычислительные ресурсы серверов «Бескрайнего Мира» уходили бы на просчёт того, какой НПС-хищник кого из НПС-добычи увидел, сумел ли к ней незаметно подкрасться, сумел ли справиться. Мир «оживает» лишь тогда, когда рядом есть живой игрок-зритель, для которого все эти красоты и демонстрируются. Примерно то же самое происходит и с разумными НПС-расами, кланами, отрядами...

Я уловил идею сестры и, подумав, согласился с ней:

— Так и есть. Тот же гоблинский посёлок Тыщь годами стоял никому не нужным, пока рядом не появились мы с тобой. Как только поблизости появились игроки, так сразу всё «включилось» — гоблины засуетились, стали между собой активно общаться, у них появились задания для нас. Но если бы нас в ближайшей окрестности не было, всё так и стояло бы в замершем состоянии, либо работало в фоновом режиме с минимальными затратами вычислительных ресурсов.

— Именно так! И вот теперь представь ситуацию: отряд НПС-орков идёт в глухие безлюдные территории, где нет ни одного живого игрока. Те безлюдные регионы наверняка находятся в «полуспящем» состоянии с минимальными затратами вычислительных мощностей. Нас с тобой сейчас в расчёт не берём и считаем, что идут только наши орки. Неужели ради не такой уж большой группы НПС целые регионы «Бескрайнего Мира» активируются, и на их содержание будут тратиться дорогостоящие вычислительные ресурсы серверов корпорации? Да ни в жизнь не поверю! Скорее, просто посчитается скорость нашего отряда, и в итоге игровая система выдаст, где он будет находиться через какое-то время. Ведь вспомни, брат, после получения сообщения от Таиши твои орки спокойно пришли к медному руднику возле Дотур Хаве, и наверняка ничего по дороге они не встретили! Они как бы просто шли, не взаимодействуя с игровым миром, и в расчётное время просто объявились в нужной точке.

Об этом я ранее не задумывался. А ведь действительно, зачем просчитывать движение каждого НПС в огромном «Бескрайнем Мире»? Да и не хватит на этот поистине титанический труд никаких вычислительных мощностей даже у самого мощного игрового

кластера! Игрокам важно лишь то, что происходит рядом с ними, и система именно на это выделяет основные ресурсы, показывая своим пользователям красочный и интересный «Бескрайний Мир». Действительно, у просто отряда НПС без живых игроков гораздо больше шансов добраться до нужной точки на карте, не встретив по дороге никаких неприятностей. Об этом стоило подумать.

Дальнейший наш разговор прервало хлопанье громадных крыльев над головой — с ночной охоты вернулась СТЕРВА. Моя крылатая змея принесла полупридушенного Пустынного Тушкана, и я поблагодарил удачливую добытчицу за заботу о своём голодном хозяине. Я протянул было руку, чтобы привычно погладить свою изумрудную красавицу, но Королевская Лесная Виверна неожиданно отстранилась от моих ласк и вытянула в мою сторону зубастую башку на длинной шее. Я растерялся и не сразу сообразил, что хочет мой летающий маунт, но потом всё же догадался, что крылатый разведчик хочет поделиться добытыми сведениями.

Я шагнул ближе и прислонил лоб ушастого гоблина к голове СТЕРВЫ. И тотчас передо мной побежал калейдоскоп картинок, словно снятые с высоты полёта скриншоты игры.

Холм возле орочьего лагеря, настолько плотно забитый самыми разнообразными чудовищами, что просто яблоку негде упасть. В основном, крупные зубастые грызуны: крысы, тушканы, хомяки... очень и очень много грызунов. Хотя хватает и волков. Также немало оживших звериных скелетов и полуразложившихся зомби. Несколько высоких леших, вооруженных духовыми трубками. Кстати, неприятная новость — я-то предполагал, что дальнобойного оружия у противника совсем не будет. Над всем этим разношёрстым воинством кружит целый рой крупных крылатых насекомых и несколько призраков. Этих монстров наш защитный вал совершенно не удержит, все летающие твари могут атаковать моё воинство с любого направления. А дальше за холмом... вот тут гораздо интереснее.

На осёдланном очень крупном буром болотном волке восседал огромный двухголовый монстр, напоминающий двух сросшихся телами гигантских крыс-переростков. Причём одна голова у этого странного сиамского близнеца была мёртвой и безглазой, давно уже превратившейся в обтянутый засохшей кожей костяк. Зато вторая крысиная голова вполне себе жила и зыркала на пролетающую в небе СТЕРВУ красными злыми глазами. Чудовище было экипировано в

тяжёлую чёрную кирасу с отверстиями для двух голов, одной лапой придерживало поводья, а во второй держало искрящийся жезл, явно насыщенный сильной магией.

**Хиенариус .**

Крысиный король . Наместник болот Стикса .

Кажется, мне удалось обнаружить того, кто своей чёрной магией сумел собрать в единую жуткую армию живых и мёртвых обитателей здешних болот.

## Глава 8.

### Кровавое болото

Я сообщил Валерианне о крысином короле и подробно описал его. Лесная мавка на минуту задумалась, затем предложила несколько вариантов, как можно попробовать дотянуться до вражеского лидера. Но сама же затем раскритиковала все свои идеи, так как ни на Серой Стае, ни на СТЕРВЕ, ни скрытно мы бы не сумели подобраться к вражескому военному начальнику, а тем более убить его за какое-то разумное время. Короля охраняла целая армия опасных высокоуровневых существ, в том числе летающих, что делало задачу устранения крайне и крайне сложной.

Лесная нимфа поправила причёску, растрёпанную дующим со стороны реки и нашего лагеря холодным порывистым ветром, и тяжело вздохнула:

— Будем надеяться, что непосредственно перед атакой или уже во время сражения крысиный король всё же подойдёт на расстояние выстрела или действия заклинаний, тогда можно будет и попробовать его устранить. Вот чувствую, что со смертью лидера вся эта армия рассыплется сама собой!

Я тоже так считал. Во всём «Бескрайнем Море» нежить и живые существа не уживались между собой, и единственной причиной данного исключения мог быть только полумёртвый-полуживой крысиный король.

Со стороны орочьего лагеря ветер донёс крайне неожиданный для такого места запах — дразнящий ноздри аромат жарящихся пончиков. Похоже, Тондик Пышный приступил-таки к своим обязанностям повара. Мавка этот запах тоже почувствовала и попросила объяснить, что за толстяка-повара притащил я с собой. Я рассказал о Тондике и его чрезмерно заботливой мамаше, а также о закупках в её алхимической лавке. Заодно и пожаловался, что не нашёл у оружейников и бронников Хотур-Хаве ничего интересного. Нет, конечно я сумел приобрести духовую трубку, плащ, кольчугу, сапоги и кожаные штаны, которые по своим параметрам заметно

превосходили имевшиеся у меня вещи для персонажа пятнадцатого-двадцатого уровня, но все купленные предметы оказались хоть и с магическими бонусами, но обыденными, скучными. Лесная мавка выслушала моё ворчание и весело рассмеялась:

— Ушастик, а ты рассчитывал найти комплектные, уникальные или легендарные предметы в обычной торговой лавке? Такие вещи потому и ценятся, что встречаются крайне редко и добыть их нелегко... Что там?

Последняя фраза мавки относилась к необычному поведению моего Гоблина-Травника — лопоухий гoblin неожиданно присел и стал рыться в густой траве, собирая крупные жёлтые ягоды.

**Чудотворная морошка** (*алхимический ингредиент*).

Навык **Травоведение** повышен до **16-го** уровня!

Навык **Травоведение** повышен до **17-го** уровня!

Вы — первый, кто обнаружил в «Бескрайнем Море» данное растение.

Повышен **параметр известности**.

Текущее значение **8**.

Два повышения навыка подряд?! Первое понятно — я уже давно не получал повышения Травоведения, хотя растения при случае продолжал упорно собирать. Но вот второе за что? За открытие нового вида трав? Похоже, что именно так.

Я рассказал сестрёнке о своей находке и двойном росте навыка, заодно показал и необычно крупные ягоды. Мавка тут же попросила дать ей одну из ягодок, чтобы она могла определить свойства нового растения, так как у Амры не хватало Интеллекта для выполнения данного действия.

— Достаточно солидный буст к Регенерации, хотя и весьма кратковременный, — поделилась лесная нимфа своими умозаключениями. — Братишка, есть предположение, что сконцентрированный эликсир из таких ягод сможет временно наделять персонаж полноценной регенерацией, словно у троллей, и

даже восстанавливать потерянные конечности. Но это только моё предположение, тут нужно проверять. Кстати, вот тебе и готовый ответ, как можно быстро прокачивать Травоведение! Мы ведь идём в дикие неисследованные земли, где Травников до тебя было совсем немного, если вообще они были, так что новых растений, подозреваю, будет встречаться немало. Думаю, ты успеешь поднять навык в срок, и твой директор останется доволен...

Дальнейший наш разговор прервал пронзительный звук сигнального рожка — кто-то из моих дозорных, поставленных наблюдать за вражеской армией, сообщал о передвижении противника.

— Похоже, началось, — лесная нимфа сделала несколько пасов руками, возобновляя защитные заклинания. — Удачи нам всем! И не забудь перед боем сожрать этого Тушкана — сестра указала на едва живого зверя, которого до сих пор придерживала для меня СТЕРВА, после чего направилась на свой участок обороны.

— Не забуду!, — пообещал я мавке, огляделся и не заметил никаких посторонних глаз.

Болотный Тушкан умер с одного-единственного Укуса Вампира, тушку же я разделил с вечно голодной СТЕРВОЙ.

*Получен опыт: **1105 Ехр.***

*Получено достижение: **Дегустация (88/1000)***

*Улучшена расовая способность: **Вкус крови***

+26% наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ.

Неплохо, неплохо. Голод прошёл, Жажда Крови тоже полностью утолилась, так что следующие тридцать часов я мог не беспокоиться об этом показателе. Вытерев лицо от предательских следов крови, я поспешил на самый опасный и ответственный участок обороны и сразу же с разбега вскочил на спину Фимбульта, чтобы мой низкорослый лопоухий гоблин смог хоть что-нибудь разглядеть вдали.

Оказалось, что тревогу поднял Джонни — глазастый мальчишка-дозорный, перешедший с «Захмелевшего Баклана» сперва в мою

пиратскую команду «Белой Акулы», а затем и проследовавший вместе с орками за капитаном в пустыню.

— Капитан Амра, враги спустились с холма вон в ту ложбину!, — указывал Джонни рукой в темноту. — Отсюда их не видно из-за тех густых кустов, но ещё засветло мы там проходили, та ложбина выводит к реке прямо к нашему лагерю!

Надо же, крысиный король проявил тактическую хитрость, попытавшись подвести своё воинство к нам скрытно. Что же, защитный ров выкопан, заточенные колья расставлены, баррикада усилена, а мои орки уже вооружились и надели доспехи. Враги будут вынуждены подходить к нашему укреплению по оставленным свободным участкам, лишь по три-четыре монстра одновременно в каждый проход, при этом мои арбалетчики будут усиленно шпиговать врагов болтами. Остальные же чудовища просто не поместятся и будут лишь мешать своим, давя в спину союзникам. Мы готовы к встрече!

Поблагодарив Джонни за зоркие глаза и внимательность, я отослал пацанёнка в тыл — нечего ребёнку, пусть даже Дозорному 35-го уровня, делать на переднем крае, да и терять единственного человека в своём орочье-гоблинском отряде крайне не хотелось. Мальчишка попытался было возражать, но я был настойчив и даже придумал объяснение:

— Там повар Тондик готовит пончики, возьми Ирека с Юнной и организуйте раздачу еды голодным бойцам. Да и сами поешьте тоже. Но если увижу кого из вас тут на баррикадах — уши оторву!

Навык **Бригадир** повышен до **37-го** уровня!

Но вот дальше резко стало не до слов — из-за ближайшего покрытого кустами холма показались враги, до них оставалось не более двухсот метров. Что удивительно, вражеское войско передвигалось молча, стараясь раньше времени не выдать своего приближения. Мои арбалетчики по команде Валерианны дали залп, и я увидел нескольких упавших и покотившихся по земле чудовищ, сразу же затоптанных бесчисленными лапами нападающих.

Лишь оказавшись в зоне прямой видимости и со всей



очевидностью убедившись, что обнаружены, враги отбросили странное совершенно неестественное молчание и разродились жутким воем сотен разноголосых глоток. Буквально в сантиметре от моей головы пролетела пущенная со стороны вражеской армии стрела, её я сумел заметить в самый последний миг и каким-то чудом увернулся.

Навык **Уклонение** повышен до **23-го** уровня!

— Всем стрелкам выкашивать прежде всего Леших, они способны стрелять издали!, — прокричал я, сам тоже времени зря не теряя и активируя интерфейс управления Серой Стаей.

Прежде всего убедился, что на всех волках, варгах и у Мифического Пса установлен перк «Стайный Охотник», увеличивающий показатели атаки, живучести и брони на десять процентов за каждого члена Серой Стаи с аналогичным перком. Затем вторым перком (*который можно было добавить пету 50-го уровня и выше*) включил Фимбультулю свойство «Кровожад», чтобы он отлечивал своё здоровье с каждым нанесённым врагу укусом. И наконец, просмотрел список возможных для включения в Серую Стаю новых членов.

Вариантов было множество — в рядах армии Крысиного Короля находилось не менее четырёх десятков Болотных Волков самых разных уровней, и трёх любых из них я мог переманить в Серую Стаю, заполнив ими свободные слоты. Я выбрал трёх самых старших по уровню, сразу же дал им перки «Стайный Охотник» и «Кровожад», после чего натравил на группу леших-стрелков.

Навык **Контроль животных** повышен до **27-го** уровня!

Прожили три моих Болотных Волка не более шести секунд, сметённые волной накинувшихся на них врагов. Ни к одному из вражеских стрелков волки так и не сумели приблизиться, даже не успев выбраться из плотной окружившей их толпы. Хотя возникшая в результате потасовка всё же задержала на несколько секунд волну наступающих, и мои арбалетчики успели снова отстреляться

слаженным успешным залпом.

Выкинув из списка Серой Стаи серые неактивные строки убитых, я заменил их на новых Болотных Волков. На этот раз перки раздавать не стал, сразу направив хищников за пределы вражеского воинства, указав в качестве направления движения далёкую точку на карте. Результат был аналогичным — множество зубов и когтей порвали трёх волков в считанные секунды. Без перка «Стайный Охотник» они вообще не жили, слишком мало у них имелось брони и запаса здоровья. Чёрт!

И хотя таким способом действительно можно было ослабить вражеское воинство, вычеркивая из его состава всех волков одного за другим, но я всё же надеялся найти этим хищникам лучшее применение, чем просто отдавать на растерзание толпе грызунов и нежити.

Третья моя попытка тоже оказалась не слишком удачной — я попробовал дать волкам перк «Стайный Охотник» и дополнительно увеличить защиту перком «Густой Меха», после чего натравил на ближайших Тушканов. Возникла потасовка, и грандиозная свалка, атакующие монстры действительно отвлеклись на внезапно появившихся среди них врагов. Остановить приближающуюся волну чудовищ удалось совсем ненадолго, хотя на этот раз всё происходило буквально в ста шагах от наших позиций, и толпу остановившихся чудовищ прошивали ороczy арбалетные болты, собирая кровавую жатву. Более того, Валерианна Быстроногая снова применила свой фокус с повторным раздвоением, и четыре внешне одинаковых лесных нимфы со скоростью пулемёта открыли смертоносный огонь по врагу, непрерывно посылая в толпу чудовищ ледяные сосульки, молнии и огненные шары.

Получен **сорок шестой** уровень!

Среди моих орков тоже то здесь, то там светилась разноцветная иллюминация — бойцы быстро увеличивали уровни за счёт получаемого опыта. Пока что мой расчёт полностью оправдывался — противники были высокоуровневыми, и награда за их убийство шла весьма щедрая.

Четвёртая попытка взять Болотных Волков под контроль

оказалась более удачной — с перком «Быстрые Ноги» два из трёх хищников сумели-таки вырваться из плотной толпы и кинулись на стрелков-леших. Я срочно добавил этим двум волкам перк «Стайный Хищник», чтобы усилить их боевые показатели, и расчёт себя полностью оправдал — эти два существа дорого продали свои жизни, уничтожив перед смертью сразу трёх стрелков и оттянув за собой в погоню значительную часть вражеского воинства.

Навык **Контроль животных** повышен до **28-го** уровня!

Очередные три Болотных Волка влились в Серую Стаю, тут же бросившись на соседей и вызвав всеобщую свалку. В принципе, напрашивалось решение заодно и заменить моих Лесных Волков 45-го уровня на более сильных Болотных Волков 80-100 уровня. Это стало бы вполне логичным шагом в плане усиления, но я отказался от такого варианта — Акелла, Лобо, Белый Клык и Бланка были со мной чуть ли не с самого первого дня игры, и выкинуть их я посчитал предательством по отношению к своим верным питомцам. Да, эти четыре Лесных Волка были всего лишь НПС-существами, обычными кусками программного кода, но зато заслужившими собственные имена и, хотя бы уже этим, отличавшимися от всех своих собратьев.

Расстояние до противника позволяло и мне уже стрелять из Духовой Трубки, но я не стал этого делать из-за не слишком высокой эффективности данного вида оружия. Вместо этого швырнул в приближающуюся волну противников ледяную бомбу «Дыхание стужи». Эффект превзошёл все ожидания! Два десятка противников замерли в причудливых позах ледяными статуями, что позволило моим арбалетчикам и Валерианне хорошенько отстреляться по неподвижным и очень уязвимым мишеням, навсегда вычеркнув половину из них из списка опасных врагов.

Получен **сорок седьмой** уровень!

Ух, опыта-то сколько привалило! Жаль, что Ледяная Бомба была у меня всего одна, но Валерианна Быстроногая сама сделала нужные выводы, и все четыре копии лесной нимфы дружно сменили акцент в своей магии именно на ледяные замораживающие заклинания.

Впрочем, сестре вскоре стало несколько не до наступающих по земле врагов — с воздуха на заклинательницу целенаправленно принялись охотиться летающие тени, призраки и огромные крылатые насекомые.

Стая свирепых шершней встретила врага, да и быстрокрылая СТЕРВА стремительно носилась туда-обратно, поливая противников кислотой и ядом, так что в ночном небе закипел нешуточный воздушный бой. Половина арбалетчиков переключилась на воздушную оборону, да и орки своими щитами прикрывали мою сестрёнку, но противник был быстр и смертоносен.

Я заметил, как одна из зеркальных копий лесной нимфы со звоном разлетелась на куски, уничтоженная спикировавшей с ночного неба жуткой тенью. Плохо дело! Сестра как-то говорила, что время «отката» у иллюзорного заклинания раздвоения составляет целый час, так что создать новую свою копию взамен уничтоженной волшебница сможет ещё очень нескоро... Огневая мощь самого сильного нашего дамагера упала, хотя насколько именно сказать всё же было сложно. Насколько я видел, большая часть шершней моей сестры была ещё жива, а у Мастера Зверей именно они составляли основную долю наносимого дамага.

А дальше мне самому резко стало не до размышлений и наблюдений за мавкой — первые враги добрались до охраняемого мной центрального прохода: Пылающий Скелет 82-го уровня с иззубренным старым тесаком в руках, Зловонный Зомби 80-го и Королевская Кобра 89-го.

Прямо со спины Фимбултуля я швырнул ловчую сеть в зомби, стараясь удержать на расстоянии эту опасную нежить, источающую омерзительно пахнущий ядовитый газ. Не то, чтобы я сам лично опасался отравления — как-никак, защита от яда у Амры была очень высокой — но вот моих волков эти зелёные зловонные клубы могли отравить, парализовать или даже убить. Не сомневаясь, что брошенной Ловчей Сетью не промахнулся, так как промазать по медлительному зомби вообще было трудно, прямо со спины пса я прыгнул на Пылающего Скелета, ещё в полёте размахиваясь Духовой Трубкой и используя её в качестве обычной крошащей дубины.

Навык **Акробатика** повышен до **19-го** уровня!

Нанесён критический урон: 2880

*Дробящий урон Духовой Трубкой 1440\*2 – игнорирование брони.*

Навык **Экзотическое Оружие** повышен до **15-го** уровня!

Навык **Экзотическое Оружие** повышен до **16-го** уровня!

Крайне нестандартное применение Духовой Трубки, с использованием скорее Силы, а не Ловкости, но игровая система посчитала такое применение разрешённым и оправданным. У Пылающего Скелета мой удар начисто снёс череп, отлетевший куда-то далеко в болото, раздробил правое плечо и разом сократил полоску жизни процентов на семьдесят. Противник пошатнулся и упустил момент для контратаки, второй же мой удар оставил от Пылающего Скелета лишь стоящие на земле ноги, всё остальные кости туловища разлетелись в разные стороны.

Получен опыт: **62480** Exp.

Получен **сорок восьмой** уровень!

Я видел, что Зловонный Зомби запутался в сети, обездвижен и на какое-то время не представляет угрозы. Зато Королевская Кобра в это время впиалась своими ядовитыми клыками прямо в грудь Мифическому Псу и принялась опутывать моего пета кольцами своего огромного тела! Тут бы и пришёл конец белоснежной псине, но Фимбультуль укусил змею в ответ, частично отлечившись. Все остальные волки и волкодлаки повисли на огромной многометровой длины кобре и терзали змеиную плоть, достаточно быстро сокращая врагу здоровье, но я всё же понимал, что они не успевают прикончить ядовитую тварь до того, как она повторно укусит Мифического Пса, гарантированно отправив моего пета на перерождение.

Убить противника требовалось гарантированно и быстро, а я знал лишь один такой способ:

— Ах ты тварь! Сейчас покажу тебе, как нужно кусаться!, — с таким криком мой ушастый Гоблин бросился на опасную змею и впился Королевской Кobre прямо в податливое горло.

*Получен опыт: 11050 Exp.*

*Получено достижение: Дегустация (89/1000)*

*Улучшена расовая способность: Вкус крови*

+27% наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ.

Да, таким образом я раскрыл свою вампирскую сущность и закономерно ожидал негативной реакции от видевших меня орков, волков и варгов, но... секунды шли, а ничего плохого не происходило. Непонятно, то ли мой поступок остальные в горячке боя просто не заметили, то ли приняли поведение укусившего противника гоблина за вполне объяснимое и естественное. Что же, тем лучше.

*Получен опыт: 3015 Exp.*

Разбираться с зомби мне не пришлось — истыканный арбалетными болтами, словно ёж иголками, нежить умерла окончательно и рухнула наземь. Но на смену первой партии врагов по узкому проходу уже спешила следующая группа: Болотный Тушкан 90-го уровня, Чумная Крыса 99-го, Болотный Волк 88-го и Мутировавшая Сколопендра 81-го, а за ними плотной толпой грудились десятки других высокоуровневых монстров.

Я швырнул вглубь вражеской толпы огненную бомбу «Ярость пламени», чтобы сократить сразу множеству монстров здоровье и заодно отделить ближайшую группу от остальных, а затем указал рукой оркам-арбалетчикам на Чумную Крысу:

— Всем стрелять по этой твари! Затем по Тушкану!

Уже приготовившуюся было к прыжку и присевшую на задние лапы крысу отшвырнуло назад, но её место в узком проходе тут же занял Болотный Волк, грозно рыча и скаля острые зубы. Убивать его я не собирался, наоборот улыбнулся:

— Послужишь теперь мне, а не крысиному королю!

Выбрав этого конкретного Болотного Волка из пока ещё

достаточно длинного списка его сородичей, я включил его в Серую Стаю, сразу активировал перки «Стайный Охотник» и «Кровожад», а заодно сменил масть с грязно-бурой на гламурно-розовую. Да, выглядеть волк стал весьма нелепо, но зато мои арбалетки теперь точно не перепутают его с вражеским. Ещё двух волков наобум из списка я тоже включил в Серую Стаю, но они практически мгновенно умерли.

Навык **Контроль животных** повышен до **29-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **38-го** уровня!

Пробежало целое полотнище сообщений о получении опыта, похоже каких-то израненных жертв огненной бомбы добила Валерианна или стрелки, а затем пришло новое системное сообщение:

Получен **сорок девятый** уровень!

Серая Стая, усилившаяся новым представителем, в два счёта разорвала Болотного Тушкана и схлестнулась со сколопендрой. Хищное насекомое неосторожно развернула морду со жвалами в сторону Фимбульта, подставив бок для Лобо и Бланки. Но довершающий укус сделал я сам — когда ещё удастся встретить такого редкого насекомого для моей вампирской коллекции?!

*Получен опыт: **9050 Exp.***

*Получено достижение: **Дегустация (90/1000)***

*Улучшена расовая способность: **Вкус крови***

*+28% наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ.*

Ха! Знай наших! Ещё одного появившегося поблизости Тушкана Серая Стая порвала самостоятельно, как и неосторожно спустившуюся к земле Ночную Тень 80-го уровня. От переполняющих меня азарта боя и восторга я завыл совершенно по-

волчьи, и Серая Стая дружно подхватила эту песнь силы и уверенности. Находящиеся поблизости враги, как нежить, так и живые существа, дружно шарахнулись в стороны, не желая связываться с настолько уверенным в себе противником.

Но не на всех участках обороны ситуация складывалась настолько же благоприятно. Я заметил, что у лесной нимфы из всей стаи шершней сохранилось лишь четыре насекомых, а у самой волшебницы осталось две зеркальные копии. Но хуже всего ситуация складывалась на правом фланге — Макса Сошне я вообще там не увидел, Огр-Фортификатор же потерял своего громадного маунта лося Тимошку и отчаянно отбивался окровавленной дубиной от нападающих на него многочисленных врагов.

— Резервы на правый фланг!, — закричал я во всё горло, но сестрёнка тут же ответила приватным сообщением:

*Правый фланг выстоит, а вот слева совсем беда. И у нашего лекаря вообще кончилась мана, поэтому я отдала ему половину Эликсиров Магии.*

Невысокий рост не позволил моему гоблину рассмотреть, что же творится на левом фланге, поэтому я снова вскарабкался на Фимбульку. Ох, ё... Оборона там оказалась прорвана, поток тварей практически беспрепятственно втекал через оставленный защитниками проход. Перекрывая шум боя, с той стороны до меня донёлся испуганный визг повара, а затем звонкий удар, словно в гонг. Я развернул Мифического Пса налево, собираясь атаковать армию противника, но получил новое сообщение от Валерианны:

*Нет! Не ходи налево! Тролль уже заткнул брешь резервным отрядом, Зябаш с остатками отряда тоже перегруппировался, да и мы с арбалетчиками там всю помогаем. Посмотри лучше на холм на северо-востоке.*

*Это — наш шанс выиграть сражение!*

Я развернулся в указанном сестрой направлении. На заросшем густым кустарнике невысоком холме метрах в трёхстах от моего лагеря на громадном буре Вожак Болотных Волков восседал



двуглавый крысиный король и руководил своей армией! Живая голова Хиенариуса визжала и брызгала слюной, глазницы мёртвой крысиной головы полыхали кроваво-красным светом, а магический жезл в руках странного сиамского близнеца озарялся фиолетовыми вспышками.

Путь до короля был практически свободным, если не считать нескольких израненных корчащихся на земле недобитков. Армия противник разделилась на два потока, атакуя правый и левый фланги моей обороны, при этом совершенно игнорируя центральный. Даже совсем безмозглые зомби и то перестали ломиться напрямую в центральный охраняемый мною проход, предпочитая окольные пути. Но поскольку в высокий интеллект нежити я совершенно не верил, получалось, что это крысиный король приказал армии, направив атакующих на более слабые участки обороны.

Так или иначе, не теряя ни секунды, я активировал всю Серую Стаю разом и приказал со всех ног мчаться к вражескому лидеру, не ввязываясь по пути в случайные стычки. Один из двух свободных слотов стаи я занял первым попавшимся под руку Болотным Волком, а последний десятый пока что решил оставить свободным — уж очень мне приглянулся мохнатый скакун крысиного короля! Будь его хозяином живой игрок, я бы засомневался, что у меня получится переманить хищника к себе — случай с Фимбультулем всё-таки являлся исключением, созданным стечением многих уникальных обстоятельств. Но у НПС-персонажа, пусть даже двухголового и наполовину мёртвого, по определению не могло быть петов, а потому крупный болотный волк являлся самостоятельной игровой единицей и вполне мог быть мною перевербован. И хотя пока я не видел его в списке возможных для включения в Серую Стаю вариантов, но возможно только лишь из-за большого разделяющего нас расстояния.

— Вперёд!, — я пришпорил пса пятками, Фимбультуль сорвался с места и стрелой понёсся вперёд, не отставая от быстроногих волкодлаков.

Навык **Атлетика** повышен до **17-го** уровня.

Навык **Верховая езда** повышен до **20-го** уровня.

Доступен выбор **первой специализации** к навыку.

Весьма позитивное сообщение, но насколько же несвоевременное! Я смахнул текст с экрана, чтобы не мешал обзору, и сосредоточился на опасном враге. Моё приближение было уже замечено — Хиенариус повернул в мою сторону обе свои головы и поднял вверх магический жезл.

Ёк... примерно на половине пути до короля в грудь мне прилетела пущенная вражеским лидером фиолетовая молния, расплескавшаяся у меня на груди по кольчуге яркими и какими-то неприятными липучими каплями.

Получен урон 2285 единиц.

2285 единиц урона заклинанием **«Касание Смерти»** магии смерти.

Получен урон 0 единиц.

Заклинание **«Космический Холод»**, иммунитет к холоду.

Как же больно он бьёт! Меня словно огрели по животу кувалдой, гоблин едва не слетел со своего скакуна! С одного-единственного попадания у Амры осталось лишь тринадцать процентов здоровья, так что пришлось мне срочно принимать лечебные эликсиры. Сама идея атаковать столь опасного противника стала выглядеть излишне авантюрной и едва ли здоровой, так что я даже начал подумывать об отступлении, пока крысиный король не выстрелит второй раз. Мне показалось, что вражеский лидер даже сам сперва не поверил в то, что для уничтожения столь слабого низкоуровневого противника ему не хватило одной магической молнии, на живой из крысиных морд отразилось удивление. Но стрелять второй раз жуткий мутант не стал, возможно из-за времени отката заклинания или необходимости перезарядки жезла. Вместо этого крысиный король прищипорил своего мохнатого скакуна, натравив волка на меня.

Это стало его ошибкой. После того, как хищное животное бросилось в мою сторону, испустив тот самый пугавший моё орочьё воинство леденящий вой, амулет Фенрира наконец-то сработал и определил Вожака Болотных Волков. Я увидел его появление в списке потенциальных новых членов Серой Стаи и момент не упустил. Есть! Мой новый пет сразу же получил бонус на скорость

бега и чёткий приказ хозяина — со всех ног нестись в сторону чёрной реки и броситься с холма в холодную воду, унося в речную пучину своего жуткого ездока. До Стикса было буквально рукой подать, менее пятидесяти метров, так что среагировать на странное поведение скакуна крысиный король просто-напросто не успел.

Навык **Контроль животных** повышен до **30-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **39-го** уровня!

Я увидел красивый и длинный прыжок могучего зверя, и через секунду Вожака Болотных Волков и его наездника поглотили чёрные волны. Сразу же изменилась и ситуация в сражении — с высоты холма я прекрасно видел, как некогда единая армия рассыпалась и стала беспорядочно отступать, грызясь между собой. Уцелевшие защитники лагеря, ещё не веря в окончательную победу, противника не преследовали и лишь восстанавливали строй, смыкая плотнее щиты и выставляя вперёд копыя.

Я долго стоял на самом берегу Стикса и всматривался в тёмную речную гладь. Полоска жизни Вожака Болотных Волков давно посерела — зверь утонул и отправился на перерождение. Ни Ночное Зрение, ни Обнаружение Жизни не помогали мне в обнаружении Хиенариуса, да и тяжелая металлическая кираса не позволила бы ему всплыть, однако прошло ещё три томительно долгих минуты, прежде чем резкий рост опыта подтвердил смерть крысиного короля.

Получен **пятидесятый** уровень!

**Внимание!**

Вы достигли 50-го уровня.

Вы сможете улучшить выживаемость своего персонажа, выбрав для него одну из модификаций.

Я передал сестре примерные координаты гибели крысиного короля — у этой твари вполне мог быть интересный лут, так что в реке не мешало бы понырять в поисках трофеев. Почти моментально

Валерианна Быстроногая ответила, что задание поняла и направит в указанную точку Макса Сошне. Так Наяда-Торговец всё-таки выжил?! Я предположил было обратное, не увидев своего друга среди защитников правого прохода. Это было очень хорошей новостью.

Как и пришедшее следом сообщение от сестры о том, что «проблема лекаря уже неактуальна». Я не знал пока, что именно случилось с Антониусом Справедливым, но намеревался выяснить это после возвращения в лагерь. Пока же нужно было заняться распределением накопившихся очков характеристик, улучшениями и перками. Сила и Телосложение увеличивались автоматически с каждым уровнем, остальные свободные очки я распределил по привычной схеме: треть в Ловкость, две трети в Харизму.

Определиться с модификацией также было совсем просто: раз уж изначально решил улучшать незаметность своего Гоблина-Вампира, то и дальше нужно было следовать этим же путём. Тем более что каждый раз бонус от модификации был всё существеннее и существеннее: в первый раз на двадцатом уровне всего минус 1% к радиусу обнаружения моего персонажа любыми НПС-созданиями «Бескрайнего Мира» и живыми игроками, затем на тридцатом ещё минус два процента, на сороковом минус три, а сейчас вообще минус четыре. Я правда не совсем понимал из описания, как именно суммировался полезный эффект от нескольких уровней модификации, да ещё и при наличии перка -20% к радиусу обнаружения от навыка Скрытность, но в любом случае заметность Амры уменьшалась, а значит увеличивалась и его выживаемость при встрече с опасными врагами.

Так же просто оказалось выбрать и специализацию навыка Верховая Езда. Раз уж моя Королевская Лесная Виверна потенциально являлась вторым по скорости полёта существом «Бескрайнего Мира», после мифического Феникса, то и специализацию нужно было выбирать так, чтобы подчёркивать это преимущество. Плюс пятнадцать процентов к скорости передвижения — очень даже замечательно! Да и Серая Стая тоже приобретала теперь ту же самую способность и становилась быстрее.

Гораздо интереснее было то, что с пятидесятым уровнем мой ушастый гоблин получил ещё по одному слоту основного и вторичного навыка. А поскольку следующее такое расширение возможно было лишь на эфемерно далёком сотом уровне персонажа,

то требовалось хорошенько подумать, какие же навыки стоит сейчас добавить Амре, чтобы побыстрее получить тот заветный сотый уровень. Да и вообще получить его хоть когда-нибудь.

## Глава 9.

### После боя

Я неторопливо возвращался обратно к орочьему лагерю, по пути методично добивая раненых и искалеченных противников, не сумевших скрыться вместе с разбежавшейся врассыпную армией. Ползущие непонятно куда безногие скелеты, хаотично слоняющиеся по болотам безголовые зомби, сцепившиеся в смертельной схватке Гигантский Богомол и Королевская Кобра...

Богомола я добил лично Укусом Вампира, так как подобного экземпляра у меня в «коллекции» ещё не было, израненную же кобру отдал на растерзание Серой Стае.

*Получено достижение: **Дегустация** (91/1000)*

*Улучшена расовая способность: **Вкус крови***

+29% наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ.

Акелла, первый и самый прокачанный из моих Матёрых Лесных Волков, уже достиг 49-го уровня. Лобо, Бланка и Белый Клык пока что топтались ещё на 48-ом. В любом случае сегодня-завтра все они должны были получить второй перк, что значительно усилит возможности варьирования способностей Серой Стаи в зависимости от ситуации. Волкодлаки 49-го уровня Дарий и Дарина плелись по чавкающей вязкой почве следом за мной, причём Дарий заметно хромотал — сегодня в ночном сражении ему сильно досталось. Флегматичного Мифического пса 62-го уровня Фимбультуля, как обычно, интересовала только жратва, и он пылесосом подбирал с земли все найденные останки, не брезгуя даже костями и плотью нежити.

А вот два новичка Болотных Волка чувствовали себе неуверенно в незнакомом мохнатом коллективе и робко жались к моим ногам, ища защиту у хозяина, что выглядело достаточно забавным и даже нелепым при их 89-ом и 88-ом уровнях. Особенно неуверенно дрожал

и поджимал хвост розовый волк, словно ещё и смущаясь своего нелепого вида.

Пока что я не решил, что с этими двумя делать, так как со временем надеялся найти более интересных и сильных петов выше по течению реки смерти, а для их вербовки мне требовались пустые слоты в Серой Стае. Но пока Болотных Волков я не прогонял, так как глупо было расставаться с самыми сильными и опасными моими петами (*если не учитывать, конечно, ещё не воскресшего Вожака Болотных Волков, уровень которого я пока что не знал, но он явно превосходил всех остальных моих животных*).

О! Растение! Мой ушастый Гоблин-Травник едва не наступил на чёрный практически незаметный на ночных болотах цветок, лишь источаемый им трупный смрад предупредил меня, и я остановился буквально в шаге от растения.

**Ночная Мертвянка** (*алхимический ингредиент*).

Вы — первый, кто обнаружил в «Бескрайнем Мире» данное растение.

Навык **Травоведение** повышен до **18-го** уровня!

Повышен **параметр известности**.

Текущее значение **9**.

Отлично! И снова рост Известности за обнаружение нового растения. Наверняка на этих опасных болотистых берегах произрастало немало цветов, раскрывающих свои лепестки и видимых только ночью. Тут и в дневное-то время игроков проходило совсем немного, а Травников среди них было и итого меньше, а уж ночью... Как бы я вообще не оказался первым Травником, бродящим тут ночами по жутким болотам... Это стоило проверить, раз уж за каждое новое растение щедро давали +1 к Травоведению и +1 к Известности.

Собрав чёрные неприятно пахнущие соцветия для будущего изучения их алхимических свойств в более спокойной обстановке, я приватным сообщением рассказал мавке о находке и росте Травоведения, а также сразу предупредил сестру, что пройдуся

немного вокруг лагеря, и чтобы она не переживала по поводу моего отсутствия. Сестра тут же ответила, что всё поняла, и что она сама направит орков лутать трофеи, собирая шкуры и мясо, пока трупы убитых животных не исчезли.

Я неторопливо обошёл ближайшие холмы, собирая редкие травы, ягоды и грибы. Далеко удаляться от защищённого лагеря всё же не рискнул, так как по округе по-прежнему шастало множество опасных тварей, но всё же уделить полчаса-час прокачке Травоведения я мог себе позволить. И хотя в итоге навык удалось подтянуть до 19-го уровня, ничего нового я больше не нашёл, лишь уже известные игрокам растения. Хотя я совершенно не расстроился по этому поводу — это ведь ещё только начало пути, и выше по течению Стикса меня ждали куда более дикие неисследованные места.

Была и ещё одна причина, по которой я не торопился возвращаться в орочий лагерь. Мне... было страшно. Да, да, именно так! После явно продемонстрированных во время боя вампирских навыков я заранее переживал и страшился предстоящего непростого разговора со своей командой. За моими действиями во время сражения наблюдало немало защитников-орков — как арбалетчиков, так и стоявших за Серой Стаей и перегораживавших проход копейщиков с большими щитами. С моей стороны было бы наивным уповать на то, что никто из десятков орков не заметил Укусов Вампира. Так что тайна моя была уже наверняка раскрыта, и орки скорее всего станут меня страшиться и ненавидеть. Но не вечно же откладывать трудный разговор, рано или поздно всё равно пришлось бы говорить на эту тему со своей командой...

Я находился шагах в пятидесяти от укреплений, когда рядом со мной проявилась огромная буро-коричневая зверюга — возродился Вожак Болотных Волков. Только сейчас я смог оценить его поистине устрашающие размеры и ознакомиться с впечатляющими боевыми характеристиками.

**Вожак Болотных Волков.**

110-ый уровень.

Сила атаки, броня, количество хитпоинтов, потрясающая



выносливость. Новый пет практически вдвое превосходил по этим показателям Акеллу и остальных лесных волков. Зверь вёл себя гордо и уверенно, поглядывая на окружающих его разнообразных хищников с превосходством и даже заметным презрением. Мою власть вожак волков не оспаривал и относился к хозяину с огромным уважением, но всем своим поведением подчёркивал, что Амра — единственный, кому он согласен подчиняться. Этого бурого волка я сразу же решил себе оставить и задумался над соответствующей его характеру кличкой. На ум почему-то пришло имя «Барон», ассоциирующееся у меня с силой, независимостью и властью, и я тут же переименовал своего нового пета.

Барон, словно мог видеть отображаемую над ним изменившуюся надпись, совсем по-собачьи лизнул меня в лицо своим шершавым языком, а затем испустил тот самый жуткий вой, который так пугал моих орков. Я соорудил из старого кожаного ремня ошейник этой зверюге, так как не был уверен, что иначе удержу дикого и опасного зверя в лагере.

Навык **Контроль животных** повышен до **31-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **40-го** уровня!

Именно так, придерживая злобно скалящегося и кидающегося на всех огромного волка, я и вошёл в лагерь. Орки почтительно склоняли головы и расступались передо мной, я же увидел у костра своего первого помощника Зябаша Живучего и направился сразу к нему. Этот орк всегда прислушивался к мнению остальной команды, знал настроение коллектива и мог говорить от имени всех остальных сородичей, так что именно с ним и нужно было обсудить тему вампиризма.

При моём приближении Зябаш Живучий удручённо опустил голову:

— Капитан, не справился я, не удержал свой фланг... Как эти твари густо попёрли и продавили нашу стену щитов, так что-то сломалось во мне и остальных защитниках... О сопротивлении все напрочь забыли, каждый хотел лишь выжить... Сверкая пятками, драпанули мы до самого центра лагеря... И я тоже бежал, чуть ли не самым первым. И если бы эти чудовища не отвлеклись на запах еды с

кухни...

У меня просто сердце остановилось при этих словах. Волна чудовищ добралась до центра лагеря и атаковала кухню?! Но там же находились и Тондик Пышный, и Злобный Гнум, и Ирек с Юной. Что с ними стало? К счастью, следующие же слова первого помощника несколько успокоили меня:

— Если бы не храбрость толстяка-повара, который своей двуручной сковородой в одиночку остановил самых наглых нападающих крыс, последствия могли быть самыми тяжёлыми... А так подоспел сперва Гнум Злобный со своим страшным молотом, потом несколько орков с баррикады и два твоих гоблина-племянника, затем тролль Вааш привёл полсотни берсеркеров, арбалетчики и мавка удачно отстрелялась, да и я с бойцами тоже пристыдился и встал в единый строй... В общем, как-то справились. А потом враги вдруг перестали лезть вперёд и остановились, а затем и вовсе бросились наутёк. Мы не сразу поняли, что произошло. А потом мавка объяснила, что это ты, капитан, убил крысиного короля... В общем, вот так всё было. Капитан, тебе решать, как поступить со мной и другими струсившими бойцами с левого фланга обороны. Приму любой приговор...

— Какие у нас потери?, — задал я самый важный из вопросов, и Зябаш Живучий проговорил со скорбью в голосе:

— Восемнадцать орков мы потеряли, из них одиннадцать были под моим началом. Гоблин-мальчишка Ирек тоже был убит, но этот пацанёнок уже воскрес, только что видел его живым и здоровым. И Человек-Лекарь как-то погиб, я правда не увидел, когда именно. Но он из неумирающих, так что должен возродиться. Раненых и искалеченных четыре десятка, я приказал их в большой шатёр отнести — ими сейчас наш шаман Гуу, Юнна и мавка занимаются. В том числе Тондик Пышный и Гнум Злобный сильно пострадали, но они в отдельной палатке лежат. А ещё слышал, что на правом фланге полегло семь человек с «Захмелевшего Баклана».

— Что?, — не поверил я своим ушам. — Они-то откуда там взялись?

— Так ведь наяда Макс Сошне, капитан галеры, сперва Джонни послал за подмогой на корабль, а потом и сам сбегал, так как мальчишке-дозорному люди не поверили. Очень вовремя там помощь

пришла, чудовища не сумели прорваться на правом фланге. Не то, что на моём левом...

Всё оказалось не настолько уж плохо, как можно бы ожидать при таком изначальном раскладе сил перед боем. Если бы не одно «но»... Понизив голос до шёпота, я поинтересовался у своего первого помощника:

— Кто из нашей команды знает о моём вампиризме? И как бойцы-орки отреагировали на это известие?

Успешная проверка на отношение Зябаша Живучего.

Успешная проверка на отношение Вааша.

Успешная проверка на отношение Гнума Злобного.

Успешная проверка на отношение Гуу Гэла Всезнающего.

Успешная проверка на отношение Джонни.

Успешная проверка на отношение расы орков.

Выполнены все условия (6 из 6).

*Выполнено скрытое задание: «Странности нашего капитана» (расовое, редкое).*

*Получен опыт: 24000 Ехр.,*

*+30 к всем проверкам на отношение команды.*

Навык **Вуаль** повышен до **15-го** уровня!

Навык **Вуаль** повышен до **16-го** уровня!

Навык **Скрытность** повышен до **24-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **41-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **42-го** уровня!

Брови Зябаша Живучего удивлённо взлетели вверх:

— Так ведь, капитан Амра, это когда ещё было... Вроде впервые о вампире на борту «Белой Акулы» команда заговорила, когда вы кровь на вино начали менять... Или даже раньше? Не припомню уже. Сперва насторожились конечно все, много об этом судачили, как же

без этого... Но потом привыкли. Ничего дурного от вас команда ни разу не видела, даже наоборот. Капитан у нас brave и удачливый, а какие там чудные привычки у него, это его личное дело. И когда Таиша попросила нас шатёр построить в солнечной пустыне для капитана Амры, все конечно понимали, зачем это нужно. Да и крылатая змея постоянно таскает ещё живых зверей для капитана, а он их не ест, лишь умерщвляет. В общем, вся наша команда давно знает о вампиризме капитана, но чужим этот секрет никто из бойцов не выдаст, будьте уверены!

О как! Вся пиратская команда давно знала о пристрастии капитана к крови, но всё это время реагировала на вампиризм достаточно спокойно. Мой гоблин задумчиво почесал огромные уши. Эх, знать бы раньше, что можно не трястись над своей тайной, столько нервов бы себе сохранил! Моё настроение заметно поднялось, и я успокаивающе похлопал рукой по плечу заметно нервничающего и ждущего от меня взыскания орка:

— Зябаш, в провале твоего фланга виновато вовсе не малодушие, так как трусы вообще не смогли бы смотреть в глаза настолько сильным и жутким тварям. Причиной я вижу недостаточную подготовку бойцов и их неумение сражаться в общем строю. Причём это характерно не только для твоей группы, а для всех наших орков. Наказывать за это глупо, но вот назначить моим бойцам самые интенсивные тренировки не просто нужно, а жизненно необходимо для них самих же! Этим с завтрашнего утра займётся лесная нимфа, у Валерианны Быстроногой большой опыт в подобном деле.

Оставив орка и дальше отдыхать у костра, я направился в палатку к раненым. На входе в шатёр столкнулся с как раз выходящим шаманом Гуу Гэлом Всезнающим. Обычно бодрый и крепкий, сейчас шаман едва держался на ногах от переутомления. Посмотрев на меня ввалившимися от усталости глазами, Гуу указал рукой на ряды лежащих на подстилках орков:

— Капитан, сделал что мог. Некоторые раненые уже завтра будут в строю, другие чуть позже. Но есть пять тяжёлых — у них очень плохие рваные раны от когтей и зубов нежити, у всех пятерых началось заражение крови. А у меня, как назло, подчистую закончились все лечебные эликсиры...

*Получено задание: «Орочий лазарет».*

*Класс задания:* обычное.

*Описание:* Добудьте для шамана тридцать Малых Лечебных Эликсиров и пять Эликсиров Лечения Болезней.

*Награда за выполнение:* 4000 Ехр., Алхимия +1, готовность отряда к дальнейшему пути.

Всё в задании было вполне обыденным и предсказуемым, разве что несколько насторожило описание награды «готовность отряда к дальнейшему пути». Это что же получается — не найду нужного количества бутылочек с эликсирами и всё, мы тут навечно застрянем?! А как же вариант бросить раненых и уйти без них? Понятно, что пустых флаконов у меня имелось в большом запасе, целебных трав в инвентаре накопился целый стог, да и оставлять своих орков я не собирался, но всё равно выходило как-то нелогично.

Я пообещал шаману чуть попозже заняться алхимией и изготовить всё нужное для лечения, сейчас же направился разыскивать свою сестру. Валерианна Быстроногая нашлась в палатке дварфов и пропустила меня внутрь, указав рукой на обоих израненных членов отряда:

— Вот они — настоящие герои этого ночного сражения! Выстояли вдвоём против атакующей волны чудовищ. Однако досталось им изрядно, особенно толстяку...

Повар был откровенно плох. На его теле живого места не осталось от бесчисленных порезов и укусов, все повязки на груди и голове пропитались кровью. Судя по всему, у Тондика вытек правый глаз, через пустую глазницу шёл кровавый неровный рубец, щека и верхняя губа были зашиты суровой нитью. Но больше всего досталось рукам — на правой не хватало двух пальцев, а от левой осталась лишь обмотанная тряпками культя до локтя...

При этом Тондик находился в сознании, узнал своего капитана и даже попытался привстать с лежанки:

— Капитан, — в голосе дварфа слышалось отчаяние, — эти крысы накинудись на мою кухню и сожрали все припасы! Ну какой я теперь повар без муки, крупы, сахара и пряностей?! Я пытался им помешать, глушил их самой большой сковородой... когда у меня ещё было две руки... А потом пырлял ножом, пока меня не оттащили...

Это невероятно, но повар гораздо больше переживал из-за

потери продуктов, чем из-за собственных тяжёлых ран!

— Тондик неистовствовал, как самый настоящий берсеркер, — подал слабый голос с соседней лежанки Гнум Злобный, — весь облепленный врагами, повар не замечал ран и продолжал бой, даже когда огромный болотный волк откусил ему руку...

Женщине-дварфу тоже серьёзно досталось — правая рука висела на повязке, обе ноги находились в лубках, а борода слиплась от пропитавшей её крови — какая-то тварь попыталась перегрызть Дварфу-Механику горло. Но всё же самочувствие Гнума Злобного серьёзных опасений у меня не вызывало, состояние можно было охарактеризовать «до свадьбы заживёт». В отличие от Тондика, который был тяжело искалечен.

Я шагнул вперёд и опустился на одно колено возле лежанки с поваром:

— Для меня большая честь, что столь отважный боец находится в моём отряде! Про бесстрашие Гнума Злобного я знал давно, но ты меня реально удивил своей решимостью и отвагой. Знайте оба, орки восхищены храбростью dwarфов и говорят, что именно ваш пример бесстрашия остановил возникшую панику в рядах защитников лагеря!

Навык **Бригадир** повышен до **43-го** уровня!

Вы желаете выбрать основной навык **«Воевода»** (X В)?

Вы желаете выбрать основной навык **«Дипломат»** (X И)?

От обоих предложений я отмахнулся — к выбору новых навыков на 50-ом уровне персонажа нужно было уже подходить с умом и тщательно всё обдумывать, а не действовать спонтанно. Тут в разговор вклинилась лесная нимфа:

— Насчёт съестных припасов не переживай, Тондик. Да, муки больше нет, но зато мяса заготовили столько, что нашему отряду на неделю хватит! Нужно будет только его засушить или засолить, чтобы не испортилось в таком влажном и жарком климате. Всяких трав и специй у нас тоже хватает, так что повару будет достаточно

работы.

Толстяк снова приподнялся на своей лежанке и проговорил, криво усмехаясь зашитой верхней губой:

— Спасибо за доверие, неумирающая лесная нимфа. Я конечно попробую кашеварить с одной рукой, но мне потребуется время, чтобы приспособиться.

— Тондик, я будут помогать тебе на кухне, как только смогу на ногах стоять!, — неожиданно проговорил Гнум Злобный. — И обязательно сделаю тебе протез для руки со всякими приспособлениями, чтобы удобнее было работать на кухне.

Повар разлился в словах благодарности по отношению к своему сородичу. Мы же с Валерианной оставили dwarфов и вышли за полог палатки. Стоило нам отойти, нимфа шепнула мне на ухо, указывая за спину на оставленную палатку dwarфов:

— Ушастик, вот тебе и представилась возможность опробовать новое зелье регенерации!

Тут я был полностью согласен с сестрой, так как и сам уже подумывал об этом. По всему выходило, что мне стоило серьёзно заняться Алхимией, чтобы изготовить все необходимые эликсиры как для выполнения квеста, так для лечения повара. Я было направился в свою палатку, собираясь разложить склянки и травы, но Валерианна остановила меня:

— Погоди, Амра, не торопись. Алхимия — это важно, но никуда от тебя не уйдёт. Просто мне тут в голову пришла любопытная идея, как тебе ускоренно прокачать Травоведение. Если даже на берегах Стикса можно встретить новые, ещё никем не виденные растения, только представь, сколько всего нового можно найти под этой чёрной водой, особенно ночью! Когда мы с Максом Сошне ныряли и искали тело утонувшего крысиного короля, то едва могли перемещаться под водой из-за обилия всевозможных водорослей, плавающих и подводных растений, цветов и каких-то корней. Для нас вся эта флора никак не обозначалась, так как навыка Травоведение у нас нет, но тебе точно стоит взглянуть на эти подводные заросли! Подозреваю, что в этих опасных водах вообще никто до нас не искал растения, и уж тем более ночью. Это же просто Клондайк для тебя как Травника! За безопасность не переживай — нереида Олиисси тебя будет охранять, а это надёжно. Я сама чуть сознания не лишилась, когда её

впервые увидела. Вот это мощь и грация!

— Кстати, а нашли вы в итоге труп крысиного короля?, — заинтересовался я, и лесная нимфа с нескрываемой гордостью достала из сумки светящийся фиолетовый скипетр.

— Что там из полезного?, — поинтересовался я, так как сам не мог видеть свойств предмета из-за недостаточного Интеллекта.

Лесная нимфа довольно рассмеялась и выпустила фиолетовую молнию в тёмное хмурое небо.

— Неплохие бонусы к Интеллекту и регенерации маны. Но самое интересное — доступ к заклинаниям магии смерти, соответствующий некроманту твоего уровня, и возможность раз в минуту кастовать «Поцелуй смерти» вообще без затраты маны. Вообще-то я планировала магию смерти себе на сотом уровне взять основным навыком, а теперь вот даже не знаю, смысла особого больше в этом не вижу. Этот скипетр не «легендарка» и не «уник», но свойства у него интересные, уровня до сто двадцатого вполне может мне послужить. Там с крысиного короля ещё тяжёлые латы выпали, я их отдала нашему Огру-Фортификатору. Конечно, немного странно смотрится лишняя дыра под вторую шею, но зато защитные свойства у этих доспехов просто отменные!

За разговорами мы подошли к самой кромке воды. Берег был топким, мой гоблин проваливался почти по колено в чёрную илистую грязь. Мавка тоже с трудом вытягивала глубоко проваливающиеся ноги и, зайдя по колено в чёрную медленно текущую воду, остановилась и стала внимательно озираться, словно чего-то ожидая. Я стоял в шаге от сестры и не понимал, чего она медлит и не накладывает на меня заклинание подводного дыхания.

Как вдруг вода буквально в шаге от меня взбурлила, огромные челюсти клацнули страшными зубами буквально в сантиметре от моего носа, и длинное покрытое чешуёй тело снова ушло под воду, напоследок хлестнув по поверхности хвостом и забрызгав нас с мавкой с головы до ног. Я замер на пару секунд от неожиданности, затем потянулся было за ножом, но лесная нимфа остановила меня:

— Амра, убери оружие! Это Олиисси так своеобразно развлекается!

— Ничего себе «развлекается»!, — справедливо возмутился я, хотя руку от оружия всё же убрал. — У меня от волнения до сих пор



сердце учащённо бьётся и не может успокоиться! А если бы на моём месте был пожилой человек? Интересно, много в «Бескрайнем Море» было случаев смерти игроков от сердечных приступов?

Вода снова забурлила, но на этот раз я был морально готов. Из реки показалась акуля морда и уставилась на меня огромными немигающими глазами. Затем губы nereиды растянулись в улыбке, делающей зубастую пасть ещё более страшной.

— Привет, маленький гоблин! Ты должно быть Амра. Максик говорил о тебе. Он предупреждал, что тебе будет нужна моя кровь. Я готова поделиться.

Я недоумённо обернулся на мавку, но та лишь удивлённо пожала плечами. А между тем огромная nereида шевельнула пару раз хвостом и ещё сильнее вылезла на мелководье, позволив рассмотреть себя во всей красе. Семиметровой длины покрытое чешуёй тело огромной хищной рыбы, но при этом передняя треть всё же имела какое-то отдалённое сходство с человеческим. Далеко не такое полное сходство, как у русалки, но тоже имелись руки (*или скорее сильные мускулистые лапы с перепончатыми пальцами, способными держать этот заточенный острее бритвы трезубец*), некое подобие плеч. Собственно, на этом сходство с человеком и заканчивалось, выше шеи шла зубастая рыба голова. Передо мной было существо, уже одним своим видом невольно вызывающее уважение и идеально приспособленное убивать в воде всё, что только движется. А что не движется, передвигать руками или трезубцем и тоже убивать.

— Вот, я готова. Коли ножом, набирай кровь, — Олиисси перевернулась животом вверх, подставляя менее бронированное брюхо. — Мой Максик говорил, что тебе один флакон моей крови нужен для каких-то алхимических экспериментов, так мне не жалко.

Я подошёл к гигантскому существу и осторожно кинжалом проколол более тонкую и мелкую чешую на животе nereиды. Набрал один флакон крови и убрал в инвентарь, не рискнув продемонстрировать свои вампирские наклонности в присутствии подруги Макса Сошне.

— Всё? Или тебе ещё что-то от меня нужно?

Я поблагодарил nereиду за помощь и вежливо попросил Олиисси поохранять меня, пока я буду собирать под водой травы и водоросли.

— Конечно! Для друга моего любимого Максика всё сделаю!

\* \* \*

Это была долгая, но очень плодотворная ночь. Во-первых, действительно удалось значительно улучшить ситуацию с Травоведением и поднять этот навык сразу на восемь пунктов! Сестрёнка, как обычно, оказалась права — берега и дно Стикса обильно заросли, причём я находил и совершенно новые никем из игроков ранее не описанные виды. Шесть новых видов кувшинок, лотосов и придонных водорослей дали +6 к Травоведению и +6 Известности, ещё два очка навыка я получил обычным путём просто за сбор растений. Итого 27-ой уровень навыка Травоведение, и впервые забрезжила надежда, что я всё же справлюсь с заданием своего босса и успею прокачать этот навык до 45-го уровня за оставшиеся пять дней срока.

На двадцатом уровне Травоведения открылся выбор первого перка. Вариантов имелось немало — улучшение радиуса обнаружения растений, специализация в грибах или эпифитах, удачливость в поиске редких видов, увеличение количества собираемых полезных ингредиентов с растения и многое другое. Но я выбрал «пересадка» — умение не только обирать цветы, листья и ягоды, но аккуратно вместе с корнем выкапывать всё растение целиком и пересаживать в другом месте. Да, во время активных скитаний по «Бескрайнему Миру» это умение выглядело достаточно бесполезным, но я всё же надеялся со временем найти надёжное место, которое стало бы для меня домом, в котором мой Гоблин-Травник смог бы разбить плантации для выращивания редких растений.

Также первый перк открылся у моего вторичного навыка Атлетика — как выяснилось, этот навык отлично прокачивался в процессе плавания и ныряния. Здесь я долго мудрствовать не стал и выбрал вариант ускоренного восстановления выносливости персонажа. Кроме того, за время сбора подводных растений Амра получил следующий 51-ый уровень персонажа. Автоматически на единичку выросли показатели Силы и Телосложения, оставшиеся же три свободных очка я раскидал по уже принятой схеме: два в Харизму, одно в Ловкость.

Во время ночного купания мы с сестрой активно размышляли насчёт дальнейшего развития моего Амры. Было понятно, что в наши предыдущие планы нужно вносить коррективы, так как из-за бонусов проклятого комплекса Фенрира именно Сила и Телосложение, а не Ловкость, становились основными характеристиками моего гоблина. По идее, тогда и оружие Амре нужно было подбирать именно под высокую Силу — какой-нибудь топор или молот, или даже рукопашный бой кулаками, вот только ставить этот оружейный навык нужно было не в основные, а во вторичные, чтобы не попадать на 50% штраф расы гоблинов к росту Силы.

С выбором оружия Валерия попросила меня не спешить — сестрёнка хотела сперва изучить форум «Бескрайнего Мира» и ознакомиться с рекомендациями опытных игроков по поводу оружия для высокой Силы. Зато уже сейчас мавка предложила мне перекинуть навык Верховая Езда из вторичных в основные — Амра регулярно летал верхом на СТЕРВЕ или ездил на Фимбультуле, так что навык активно использовался, к тому же основным показателем прокачивал Ловкость, что при наличии 30% расового бонуса гоблинов к Ловкости было весьма удачным и полезным.

Также сестрёнка предложила мне определиться с выбором: будет ли Амра мощным игроком-одиночкой с командой хищных петов в подчинении или же всё же командиром большого отряда НПС-бойцов? Для этих различных путей требовались и различные навыки, и уклон в разные характеристики персонажа. Вопрос на самом деле сводился к следующему: отряд орков для меня — временная блажь и разовый инструмент для выполнения конкретного задания дойти до верховьев Стикса или я действительно серьёзно планирую развивать это направление, прокачивать и усиливать своих бойцов, наращивать численность и мощь НПС-армии?

С ответом на этот вопрос я уже давно определился и потому сообщил сестрёнке, что своих орков-пиратов я не брошу и дальше поведу их за собой. Похоже, Валерианна именно такого ответа от меня и ожидала:

— Что же, братишка, тогда нужно думать над усилением этой армии. Средний уровень орков сейчас примерно пятидесятый, а противники тут восьмидесятого-сотого, выше же по течению соотношение будет ещё жёстче. Средний уровень твоих бойцов требуется срочно поднимать, это очевидно. Для этого понадобится и

добавление новых сильных бойцов в отряд, и повышение уровня у уже имеющихся. Но уровень — это не всё. Дисциплина, слаженность, умение работать в боевой формации, а кроме того необходимо обеспечить армию полезными бонусами — на защиту, на моральный дух, на количество хитпоинтов... Что же, я подумаю, чем смогу помочь тебе в данном вопросе.

Пользуясь тем, что поблизости не было никого, кроме описывающей вокруг нас большие круги Олилисси, я поинтересовался у сестры смертью Человека-Лекаря Антониуса Справедливого. Почему-то у меня не было сомнений, что сестрёнка как-то приложила свою руку с настолько своевременной кончине отмеченного у меня в чёрном списке высокоуровневого персонажа. Валерианна Быстроногая подтвердила мои предположения:

— Братишка, я не трогала лекаря и пальцем, просто... как сказать... не стала указывать игроку на его грубую ошибку и позволила тем самым умереть. Антониус Справедливый крайне беспечно и расточительно расходовал свою ману. Его основной задачей было лечение НПС-орков. Он же, хоть и стоял в тылу, совершенно неоправданно навешал на себя кучу отжирающих магическую энергию защитных заклинаний и постоянно требовал у меня всё новые и новые магические эликсиры для поддержания своих сил. Что я ему — ходячий склад, что ли?! Согласись, странно выглядит, когда игрок сто тридцать восьмого уровня в бою совершенно не соизмеряет свои траты энергии с возможностями и зависит от игрока шестьдесят третьего! Когда орки дрогнули, я просто «не успела» дать ему очередную порцию фиалов и не стала предупреждать об опасности прорыва, поспешив отойти вместе со всеми, чтобы не оказаться на передовой. А лекарь откровенно проспал отступление — был слишком занят тем, что писал мне ругательные послания в приватном чате, требуя эликсиры маны. В результате, остался фактически без маны в окружении толпы врагов. Умер Антониус Справедливый почти мгновенно...

Я несколько сомневался, является ли такая смерть лекаря от зубов и лап НПС-чудовищ выполнением моей клятвы перед богами «Бескрайнего Мира». Однако Валерианна Быстроногая достаточно аргументированно сумела меня убедить, что все условия клятвы выполнены, и смерть Человека-Лекаря по сути мало чем отличается от смерти сожранной СТЕРВОЙ эльфийки-лучницы — другого игрока в моём чёрном списке.

Наконец, я забил под завязку инвентарь водными растениями под завязку и вылез на берег. Валерианна, которая сопровождала меня во время подводных работ, тоже вышла из воды и сняла с нас обоих заклинание подводного дыхания. Сестра зевала от усталости и собиралась вскоре выходить их игры.

До рассвета оставалось ещё примерно полтора часа, и я собирался посвятить это время Алхимии. Валерианна при этих словах неожиданно рассмеялась:

— Ушастик, у тебя Интеллект конечно хромает на обе ноги, это давно известно, но Восприятие вроде не настолько ущербное. Неужели ты ничего не замечаешь?

Что я должен замечать? Я осмотрелся по сторонам в поисках чего-либо необычного. Темнота, болото, громкое кваканье гигантских жаб вдалеке, в другой стороне освещённый орочий лагерь... Что не так? Небо на востоке слегка розовело, но день похоже ожидался пасмурным. Именно это я и сказал мавке.

— Братишка, ты даже не удосужился почитать отчёты предыдущих двадцати шести экспедиций? На форуме «Бескрайнего Мира» существует множество тем о Стиксе и его погоде. Тут всегда пасмурно, Амра! А выше по течению ещё и туман будет стоять такой плотный, что на расстоянии вытянутой руки ничего не будет видно. Тебе совершенно необязательно играть только по ночам, братишка. Эти места идеально подходят для вампиров!

## Глава 10.

### Эмиссар тьмы

Неожиданный визитёр навестил мой лагерь на рассвете. К этому времени я уже закончил свои алхимические эксперименты и собирался идти будить шамана Гуу Гэла Всезнающего, чтобы сдать ему выполненный квест. Собственно, для выполнения задания всё уже было готово: на моём алхимическом столике ровными рядами выстроились тридцать Малых Лечебных Эликсиров и пять Эликсиров Лечения Болезней. Кроме них я наделал про запас множество Средних Лечебных Эликсиров и Средних Эликсиров Маны, один фиал с редким Эликсиром Регенерации из Чудотворной морошки, три порции Эликсира Подводного Дыхания из водорослей и несколько ядов с самыми разнообразными эффектами. Навык Алхимия за время работы удалось поднять сразу на четыре пункта до двадцать восьмого уровня.

Кроме Алхимии я целенаправленно прокачивал Скрытность — для этого выполнял все манипуляции с алхимическими реактивами и склянками в крадущемся состоянии, находясь при этом внутри шатра в центре военного лагеря и оставаясь таким образом незамеченным для сотен НПС. По идее, Скрытность в таких условиях должна была качаться стремительно, однако сперва никакого эффекта не наблюдалось, навык почему-то не хотел использоваться, словно кто-то всё равно продолжал меня видеть. Ткань моего большого шатра была непрозрачной, внутри на лежаках спали Ирек и Юнна, кроме них разве что Мифический Пёс развалился при входе. Я проверил — оба гоблинских подростка действительно спали, причём повернувшись лицами к стенке, так что подсматривать за мной явно не могли. Значит, загвоздка была вовсе не в них. Пришлось выставить дремлющего Фимбульта за полог шатра к остальной Серой Стае, невзирая на недовольство обиженного таким отношением пса, привыкшего к своему привилегированному праву повсюду находиться рядом с хозяином и явно непонимающего причину понижения статуса.

После этого полоска навыка Скрытность действительно стала

быстро заполняться. Потенциально я находился в зоне обнаружения сразу трёх сотен различных НПС-существ, однако никто из них за следующие два часа так ни разу и не смог меня обнаружить, что подняло навык Скрытность сразу на шесть пунктов до тридцатого уровня. Отличнейший способ ускоренной прокачки навыка! Я был весьма доволен результатом и не собирался останавливаться на достигнутом, но мои занятия прервал пронзительно загудевший сигнальный рожок кого-то из орков-дозорных, заметившего потенциальную опасность.

Я уже знал, что звучание орочьего рожка может быть различным, в зависимости от типа угрозы, так что наострил свои огромные уши, вслушиваясь в мелодию сигнала. Судя по прерывистому размеренному звуку, это была не массовая атака врага и не стихийное бедствие, а просто появление в зоне видимости одиночного противника. Я сразу успокоился — видимо, просто какой-то высокоуровневый зверь показался у внешней баррикады нашего лагеря, сейчас он испугается громкого звука и уйдёт. Но звук рожка не прекращался. Более того, в тревожный рёв вскоре влились рожки других дозорных, что явно опровергало мою теорию о случайно забредшем звере.

По стенкам моей палатки заматались тени бойцов с факелами, орочий лагерь спешно просыпался и готовился к встрече наглого незнакомца. Я тоже быстро сгрёб в инвентарь все приготовленные эликсиры и поспешил на выход.

Успешная проверка на **Восприятие**.

*Получен опыт 100 Exp.*

Меня поразило и насторожило то, что вся Серая Стая робко поджимала хвосты и жалобно поскуливала. Матёрые Лесные Волки, обычно при каждом случае стремящиеся показать свою свирепость, сейчас прятались за моей спиной и явно не горели желанием встречать одиночного утреннего гостя. Дарий и Дарина, с наступлением утра обычно принимавшие человеческий вид, всё ещё почему-то находились в волкодлачьем обличье и скалились непонятно на кого. Фимбультуль, воспользовавшись открытым пологом моего шатра, тут же укрылся внутри. Даже огромный Барон

и тот потерял свой гордый вид и сейчас напоминал скорее побитого перепуганного щенка, чем уверенное в своей силе животное. Мягко говоря, поведение хищников было странным...

Я не успел ещё прийти к какому-либо выводу из-за необычного поведения животных, как по всему орочьему лагерю прокатилась волна стонов и испуганных криков моих подчинённых.

Проверка на сопротивление **магии тьмы** провалена.

Получен урон 0 единиц

Заклинание «**Волна ужаса**», иммунитет к страху.

Ни чего себе день начинается! До этого я откровенно зевал, безумно устав за длинную трудную ночь, но после попытки магической атаки мгновенно встрепенулся, от былой сонливости не осталось и следа. Судя по всему, меня сейчас защитили перчатки Лапы Фенрира со свойством полного иммунитета к страху. Но что это за существо, способное наводить ужас на целый военный лагерь?! Я отдал приказ Серой Стае следовать за мной, сам же поспешил к внешнему укреплению.

На баррикаде, похоже, собрались уже абсолютно все способные держать оружие бойцы. В рядах орков, выстроившихся для встречи врага, я заметил даже некоторых из тех, кому положено ещё было находиться в лазарете. Настроение защитников было решительным, признаков страха, а тем более паники я не видел. Зябаш Живучий и тролль Вааш зычными голосами уверенно командовали и щедро направо-налево раздавали тумаки зазевавшимся или растерявшимся бойцам, выстраивая в два ряда копейщиков с большими щитами и расставляя позади них арбалетчиков. Шаман Гуу исполнял какой-то странный дикий танец позади строя, размахивая при этом своим кривым посохом и накладывая на готовящихся к бою орков какие-то благословения.

В целом, увиденное меня обрадовало. Урок совсем недавно прошедшего боя не прошёл даром. Командиры отрядов чётко выполняли свою работу, бойцы в большинстве своём знали свои места в строю, и даже угроза приближения некого жуткого существа не помешала оркам быстро занять оборону. Вот только где же враг? Невысокий рост не позволял моему Амре рассмотреть что-либо за



спинами более высокорослых воинов.

Я подозвал ближайшего из дозорных и потребовал объяснений. Вот только из его сбивчивой запинающейся речи мало что смог понять: какая-то «тьма», «жуть», «горящие красным глаза». Понял лишь, что враг был замечен на ближайшем холме шагах в двухстах от лагеря, но потом спустился вниз в ложбину и пропал из виду. Возможно, отступил, хотя точно дозорный этого знать не мог. К счастью, очень вовремя шаман закончил свой танец и подбежал ко мне:

— Капитан Амра, я чувствую присутствие зла! Не знаю, кто на этот раз противостоит нам, но духи подсказывают мне, что враг крайне силен и становится ещё сильнее, когда подпитывается нашими страхами. Поэтому я призвал духов помочь, чтобы они даровали бойцам храбрость.

— Отлично, Гуу! Очень своевременно!, — я постарался говорить уверенно и громко, чтобы как можно больше орков слышали меня. — Наш противник никогда ранее не встречался с настоящими свирепыми орками, а потому рассчитывал испугать нас и заставить бежать от страха! Наивный глупец! Если наш враг действительно питается страхами, то сейчас он останется голодным! Так ведь, мои храбрецы? А ну хором прокричите мне, какую часть тела орки демонстрируют врагам на предложение сдаться или отступить?

Ответом мне стал слаженный и уверенный рёв сотен глоток, а затем громогласный хохот, на многие километры прокатившийся по окрестностям. Я довольно улыбнулся от уха до уха — на месте питающегося страхом существа я бы действительно не стал связываться с этими воодушевлёнными орками.

Навык **Бригадир** повышен до **43-го** уровня!

Вы желаете выбрать вторичный навык **«Воевода»** (X B)?

Уже второй раз игровая система предлагала мне выбрать этот навык. На этот раз сразу же отмахиваться я не стал и вызывал внутриигровую справку:

**«Воевода»** .

Навык, позволяющий командиру отряда воодушевлять своих бойцов, накладывая на них случайные положительные бонусы. С ростом навыка шанс срабатывания увеличивается, а налагаемый эффект усиливается. В дальнейшем специализация позволяет накладывать несколько эффектов (в том числе однотипных) одновременно, пролонгировать эффект и даже делать его постоянным, а также позволяет командиру отряда применять заклинания магии духа или магии разума.

### **ВНИМАНИЕ!!!**

Навык «Воевода» не работает и не прокачивается, если отношение подчинённых к командиру низкое или негативное.

Из описания навыка не было понятно, действует ли эффект на весь отряд целиком или лишь на отдельных бойцов в нём, существуют ли какие-либо ограничения на размер управляемого командиром отряда, и суммируются ли положительные эффекты (например, *повышенная мораль и лояльность подчинённых*) из-за уже имеющихся эффектов другого навыка «Бригадир». Тем не менее, навык показался мне весьма и весьма полезным, раз уж я решил и дальше вести за собой отряд орков.

Вы получили вторичный навык **«Воевода»**.

Уровень навыка **1**.

*Выбрано вторичных навыков (6 из 7).*

— Капитан Амра, я чувствую, что враг никуда не ушёл и по-прежнему кружит вокруг нашего лагеря!, — шаман Гуу приблизительно указал посохом направление на противника.

Что же, самое время было опробовать новый навык. Я приказал шаману, как мы ранее практиковали на пиратской диреме перед опасным делом, выкатить из имеющихся запасов бочонок рома и раздать по чарке всем бойцам.

Навык **Бригадир** повышен до **43-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **2-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **3-го** уровня!

Ответом мне стал восторженный рёв команды. Орки сотрясали в воздухе ятаганами и стучали оружием по щитам, выражая своё полное одобрение решению капитана. Над головами некоторых воинов вспыхнули яркие светящиеся символы, и я с интересом вчитался в возникшие эффекты. «Повышенная мораль», «Повышенная сила», «Ускорение», «Иммунитет к страху», «Утоление голода», «Ночное зрение», «Повышенная удача». Эффекты действительно были случайными и самыми разнообразными. Что же, мне сразу стало понятно, как работает навык «Воевода».

И тут словно порыв злого холодного ветра прошёлся по лагерю, стирая довольные улыбки на клыкастых мордах и вызывая болезненный скрежет зубов.

Проверка на сопротивление **магии тьмы** провалена.

Получен урон 0 единиц

Заклинание **«Волна ужаса»**, иммунитет к страху.

Опять эта тварь опробовала на нас свою подлую магию! Я с тревогой осмотрел ряды орков, переставших довольно скалиться и судорожно вцепившихся в оружие. Орки неуверенно озирались, словно ища поддержки у соседей по баррикаде, многие посматривали на меня как на командира. Однако струсивших и покинувших свои позиции я не заметил. И тут раздался крик Джонни:

— Вон он! Едет прямо к лагерю!

Я потребовал от щитоносцев расступиться и пропустить командира вперёд. Ряды огромных орков послушно раздвинулись, и я наконец-то своими глазами увидел причину всех наших переживаний и страхов.

Вот это да! Утренний гость действительно впечатлял и подавлял своим видом. Огромный тёмный всадник восседал на громадном чёрном жеребце. Лица наездника не было видно из-за низко опущенного капюшона, лишь два ярко-красных глаза светились из чёрного овального провала. Тело же, одежда и даже конь были словно сотканы из ключьев плотного чёрного тумана, так что я даже

не был уверен, что они материальны. Причём конь не являлся отдельным существом и служил вроде как неотделимым дополнением к всаднику, частью его грозного облика.

### **Тёмный Всадник.**

Эмиссар Тёмного Властителя.

Не так уж много новой информации удалось почерпнуть из надписи. То, что передо мной «всадник», причём именно «тёмный», я заметил и ранее до прочтения его названия. Разве что теперь появилась ещё и отметка в виде чёрного черепа на мини-карте, означающая превосходство надо мной на 50+ уровней, но этим в столь диких удалённых местах меня уже сложно было удивить. Хотя эмиссар, если подумать, это же вроде как посланник, представитель. Вот только кто такой «Тёмный Властитель»? Никогда не слышал о персонаже с таким пафосным именем в «Бескрайнем Мире». Утренний визитёр остановился метрах в ста от баррикады и неподвижно замер, словно поджидая представителя нашей стороны.

Что же, прямо сейчас и выясню ответы на интересующие меня вопросы. Я приказал своим бойцам оставаться на местах, подозревал Фимбультуля и, ловко вскочив на Мифического Пса, направил своего маунта вперёд. Шагов за десять до себя эмиссар предупреждающе поднял руку, требуя от меня остановиться. Я нарываться на неприятности не стал и остановил Фимбультуля.

— Привет! Ты из Отдела Глобального Моделирования? Или тестировщик из Отдела Специальных Проектов?, — я попробовал обратиться к незнакомцу, как к живому игроку, уж очень он ассоциировался у меня со светящимся ангелом «Хранителем», только его полным антиподом.

Явно обоих этих существ создавали одни и те же художники и программисты корпорации «Бескрайний Мир».

Тёмный Всадник проигнорировал мой вопрос, как и положено любым НПС-персонажам, когда речь заходила о вещах за пределами их виртуального мира. Понятно, всё-таки передо мной программа, а не живой игрок. Тогда я обратился к нему по имени и поинтересовался причиной его появления у моего лагеря. Голос у Тёмного Всадника оказался хриплым и подвывающим, словно у

привидения:

— Вы потревожили границы владений моего хозяина. Более того, вы убили наместника этих болот — верного вассала моего владыки. Вы могли поступить так по незнанию, поэтому я пришёл предупредить, что путь вверх по реке смерти запрещён для всех живых и мёртвых. Уходите прочь!

О как! Я впервые слышал об этом запрете, Антониус Справедливый не упоминал ни о каком Тёмном Владыке и границах его территорий. Да и моя сестра Валериана, скрупулёзно изучившая все доступные материалы предыдущих экспедиций по Стиксу, ничего подобного не встречала. В любом случае передо мной возникла неожиданная проблема.

— Сколько времени у нас на размышление? И что будет, если мы не подчинимся?, — поинтересовался я у жуткого всадника.

— Размышлять тут не о чем — убирайтесь обратно или будете уничтожены! У вас есть светлое время дня на сворачивание лагеря, но чтобы к наступлению ночи тут не было ни вашего корабля, ни лагеря! А для того, чтобы вы поняли серьёзность моих слов и сворачивали палатки побыстрее, вот наглядный пример наказания за дерзость и непослушание!, — с этими словами Тёмный Всадник всколыхнул полами своего туманного плаща и вытащил из-под одежд лук, тоже словно сотканный из тёмной тучи.

Я успел сильно испугаться, так как точка респауна у меня была чёрте где, и возвращаться сюда в речной лагерь пришлось бы несколько часов. Даже судорожно активировал вампирское умение «Апатия нежити», хотя и сильно сомневался, что эмиссар Тёмного Владыки относится к неуспокоенным мертвецам. Не знаю, помогло ли в данном случае моё умение, или нет, но Тёмный Всадник выстрелил вовсе не в меня, а в моего маунта.

Фимбультуль коротко болезненно взвыл и завалился набок уже бездыханным, я еле успел спрыгнуть с лохматого пса, чтобы меня не придавило его тушей.

Навык **Верховая Езда** повышен до **21-го** уровня!

Навык **Акробатика** повышен до **20-го** уровня!

Доступен выбор **первой специализации** к навыку.

Пока после выполнения кувырка я вскакивал на ноги и выхватывал Ловчую Сеть, Тёмный Всадник уже успел развернуть своего огромного скакуна и пришпорил его. Совершенно бесшумно, без цоканья копыт, хлюпанья грязи и других звуков, чёрный жеребец проскакал несколько шагов и растаял в воздухе вместе со своим жутким седоком, словно клочья тумана.

— Вот же тварь!, — я собирался дальше высказаться более гневно и уж точно нецензурно, но замер на полуслове.

Плоть мёртвого пса истаивала просто на глазах, оголяя белый костяк и показывая клубящийся внутри грудной клетки злой хищный вихрь. Это ещё что за хрень?! Очень уж она была похожа на опаснейшую тварь, которую я однажды уже видел...

Уже предполагая ответ, я предостерегающе поднял руку и прокричал кинувшимся было мне на подмогу оркам и Серой Стае близко не подходить. Волки и мои бойцы послушно замерли в полусотне шагов, и очень даже своевременно. Мне наконец-то удалось считать информацию о плотоядном вихре, и моё наихудшее предположение полностью подтвердилось:

### **Полуночное умертвие.**

Уровень неизвестен.

Вот только тебя тут не хватало! Я наконец-то соотнёс пожиравшее плоть моего маунта умертвие и выпущенную стрелу, сразу же вспомнив, откуда мне знакомо название «Тёмный Всадник». Имелся у меня когда-то обломок стрелы Тёмного Всадника, за изъятие которого Хранитель щедро заплатил, воскресив моих НПС-гоблинов и сделав Юнну и Ирека бессмертными. А раз передо мной такая же тварь, то и метод борьбы с Полуночным Умертвием был мне знаком — нужно постараться минимизировать уровень сражающихся против него существ, так как этот коварный тёмная монстр всегда был вдвое сильнее самого высокоуровневого противника.

— Никому не подходить! Тут гарантированная смерть! Это только мой бой!, — ещё раз напомнил я своим подчинённым, отдельно даже скомандовал Барону 110-го уровня переместиться от

греха подальше на противоположный конец лагеря и стоять там. После чего стал активно размышлять.

Сейчас Полуночное Умертвие по идее должно было быть сто второго уровня, раз уж перед ним находится единственный близкий персонаж — мой Гоблин-Травник 51-го уровня. На сотом уровне эта тварь бестелесна и наверняка крайне плохо бьётся физическим оружием, а то и вовсе обладает полным иммунитетом от физических атак. Никакой магии у моего персонажа не было, но нужно было справляться самому, причём очень быстро, пока грозный монстр не дожрал останки Фимбульгуля и не отправился куролесить по окрестностям. Если Полуночное Умертвие сдвинется в сторону баррикады с орками, то натворит там бед — орки будут неспособны причинить какой-либо вред бестелесному призраку, он же соберёт кровавую жатву с обитателей лагеря.

В прошлый раз сам я пассивно оставался в стороне, пользуясь защитой умения «Апатия нежити», и натравил на Полуночное Умертвие свою Королевскую Лесную Виверну, предварительно с помощью специального яда понизив уровень СТЕРВЫ до первого. Подобный яд и сейчас был у меня с собой, причём даже более сильный из-за возросших способностей в Алхимии, понижающий на сорок секунд уровень жертвы на целых 28 уровней. Вот только существовала одна загвоздка — СТЕРВА с тех пор подросла до 43-го уровня и даже при применении яда оставалась бы 15-го уровня, без шансов справиться с вдвое более высокоуровневым противником. Применять этот яд напрямую на Полуночное Умертвие практически бесполезно, да и непонятно как, мой же Гоблин-Травник обладал 80% сопротивлением к ядам. С очень большой вероятностью негативный эффект не сработал бы, вздумай я выпить фиал с ядом, или эффект отравления проявился бы в очень облегчённой форме. Чёрт! Вот ведь дурацкая ситуация, когда страдаешь от собственных высоких резистов к определённому виду дамага...

Я углядел в собравшейся вдалеке толпе орочьего шамана Гуу Гэла Всезнающего и проорал вопрос, может ли он наложить на меня проклятие, временно понизив защиту от яда? Мне пришлось повторить вопрос дважды, так как сперва Гуу не поверил, что верно расслышал капитана, пожелавшего получить на свою голову проклятие. Я заверил шамана, что всё он понял правильно, и так нужно для борьбы с жутким умертвием.

Успешная проверка на реакцию Гуу Гэла Всезнающего!

Проверка на реакцию Гуу Гэла Всезнающего провалена!

#### **ЛОГИЧЕСКАЯ ОШИБКА!**

Взаимоисключающие действия. НПС-персонаж \$FF0270-CC0083 собирается совершить агрессивные действия против союзника на основании хорошего отношения к этому союзнику.

Код ошибки #LOC/ER-007941. Сообщение передано в техническую поддержку «Бескрайнего Мира».

Приносим извинение за возможные доставленные неудобства.

#### **СИСТЕМНАЯ ОШИБКА!**

Переменная репутации с НПС-персонажем \$FF0270-CC0083 не определена.

Код ошибки #LOC/ER-040056. Сообщение передано в техническую поддержку «Бескрайнего Мира».

Приносим извинение за возможные доставленные неудобства.

#### **КРИТИЧЕСКАЯ ОШИБКА!**

Игровой клиент «Бескрайнего Мира» будет перезапущен.:

Приносим извинения за доставленные неудобства.

Мир вокруг меня стал меркнуть, появился чёрный экран, по которому побежали строки технических команд. Ну ни фигя себе! Всего лишь по-дружески попросил знакомого шамана меня проклять... Прошло около полуминуты, прежде чем картинка снова прояснилась.

Так, и что в результате? Полночное Умертвие доедало уже последние останки от большого пса. Орочий же шаман подтвердил, что может накладывать проклятия и готов это сделать для меня, и без промедления принялся исполнять странный дёрганный танец с подвываниями и эпилептическими конвульсиями. Я на всякий случай убрал подальше от шамана Серую Стаю, чтобы волки не кинулись на того, кто осмелился атаковать их хозяина.



Навык **Контроль Животных** повышен до **32-го** уровня!

Наконец, шаман закончил пляски с бубном и прокричал какую-то странную похожую на матерную фразу, направив корявый посох в мою сторону.

Проверка на сопротивление **магии смерти** провалена.

Критическая неудача при проверке на **Интеллект**!

### **ВНИМАНИЕ!!!**

На вас наложено страшное проклятие. В течение следующих двух дней вы не сможете использовать никакое оружие в левой руке, скорость перемещения персонажа снижена на 42%, сопротивление ядам снижено на 53%, получаемый урон от всех видов повреждения увеличен на 200%, получаемый персонажем опыт снижен на 77%.

Ух ё! Охренеть просто. Вот это, что называется, от всей души проклял, не поленился для любимого капитана. Неужели нельзя было ограничиться только уменьшением защиты от яда?! Но с этим разберусь позже, сейчас важнее всего было справиться с умертвием. Я достал из сумки фиал с нужным ядом. Шанс на успешное отравление 73%, не гарантированный, но всё же хорошая вероятность.

Сработало! Уровень моего Гоблина-Травника упал до... первого??? А почему не до двадцать третьего, как я рассчитывал? Причём с меня моментально свалились кожаные штаны, кираса, шлем и вся остальная экипировка, для ношения которой имелись требования к уровню персонажа. Собственно, на мне остались лишь изначальные «подгузники», пара колец, амулет и проклятые перчатки из комплекта Фенрира. Выглядел мой ушастый гоблин наверняка забавно, и зрителям моих видеороликов должно было понравиться, но об этом буду думать потом. Главное, что Полночное Умертвие из тёмного бестелесного вихря превратилось в мерзкого полуметрового червя. Я просто раздавил его ногой.

*Получен опыт: 1 Ехр.*

Мда, прямо скажем, негусто вышло за убийство опаснейшей твари, способной в одиночку разгромить весь мой военный лагерь. Вытащив из скелета Фимбультауля мерзкую покрытую чёрной слизью стрелу и стараясь при этом не коснуться её оголёнными участками тела, я завернул опасный трофей в тряпицу и убрал в инвентарь.

Дождавшись отката действия яда, я оделся и ещё какое-то время просто стоял и с некоторым волнением ждал, не появится ли снова Хранитель с требованием отдать столь опасный предмет, но ничего не произошло. Судя по всему, большое обновление с появлением в «Бескрайнем Мире» подобных предметов было уже не за горами, раз сотрудники Отдела Глобального Моделирования посчитали возможным оставить мне данный трофей.

Вернувшись к своим оркам, я прежде всего подошёл к сильно нервничающему шаману. Гуу явно до сих пор не был уверен, что поступил правильно, навесив на меня проклятие, но я успокаивающе похлопал молодого шамана по плечу и заверил, что не держу на него обиду. А заодно и сдал ему давно готовое задание «Орочий лазарет».

*Выполнено задание: «Орочий лазарет».*

*Награда за выполнение: 920 Ехр.*

Навык **Алхимия** повышен до **29-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **4-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **44-го** уровня!

Шаман заверил меня, что немедленно выдаст лекарства раненым, и сразу после этого наш отряд сможет свернуть шатры и отправиться в дальнейший путь туда, куда пожелает капитан. Я ответил шаману и стоящему рядом своему первому помощнику, что укажу направление движения, сам же направился в палатку к дварфам и передал искалеченному повару эликсир регенерации. От последовавших слов благодарности отмахнулся, заявив, что повар заслужил это зелье своей храбростью в бою.

Лагерь действительно сворачивался — орки разбирали палатки и гасили костры, мой шатёр сложили одним из первых. Я стоял и наблюдал за сборами, как вдруг кто-то робко подёргал меня за рукав, и я обернулся.

Передо мной стояли Дарий и Дарина, уже в человеческом облики, но в грязной и рваной селянской одежде, не имеющей ничего общего с теми дорогими аристократическими костюмами, в которых я привык видеть подростков-оборотней в дневное время суток.

— Наш господин и вожак, — как-то странно и пафосно начал разговор Дарий, — мы с сестрой смиренно просим разрешения покинуть вашу стаю!

Мои брови удивлённо взлетели вверх, и я намеревался сразу же дать отрицательный ответ, но тут Дарина поспешно вступила в разговор, отстранив брата за спину:

— Господин Амра, мы сильно прибавили в силе и ловкости за время путешествия в вашей стае и благодарны за это. Но при этом мы выросли, и с этим связаны возникшие проблемы. В облики зверей мы неспособны мыслить по-человечески...

— Да, это так, — снова вклинился в разговор брат. — Ночью я вижу лишь молодую текущую самку, а не родную сестру, и мне бывает крайне трудно совладать со своими звериными инстинктами. Вожак, пока не произошло непоправимого, мы просим разрешения отпустить нас в края, где мы смогли бы найти подобных себе. Или хотя бы отпустить одного из нас, второй же верно будет служить вам днём в виде помощника и слуги, а ночью в виде зубастого бойца...

— Я умру с тоски без брата! Хозяин, умоляю отпустить нас обоих, — перебила брата девушка, — «Захмелевший Баклан» вскоре уходит к морю, а матросы ничего не знают о наших звериных ипостасях. Я поговорила с ними, нас готовы взять с собой до ближайшего порта, но только если на то будет согласие нашего хозяина. В такой же простой селянской одежде мы не будем привлекать внимание и растворимся в толпе людей.

*Получено задание: «Потомство волкодлаков».*

*Класс задания: Редкое, расовое.*

*Описание:* Сделайте выбор по поводу судьбы Дария и Дарины.

**Оставить волкодлаков в Серой Стае или отпустить волкодлаков.**

**Оставить обоих волкодлаков в Серой Стае:** +2 максимальный лимит количества членов Серой Стаи, +3 навык Контроль животных, -15 к отношению волкодлаков.

**Оставить одного из волкодлаков в Серой Стае:** +10000 Ехр., +1 навык Контроль животных, -5 к отношению волкодлаков.

**Отпустить волкодлаков:** -2 максимальный лимит количества членов Серой Стаи, +25 к отношению волкодлаков, + вариативная награда.

Я снова и снова вчитывался в условия и не мог сделать выбора.

С одной стороны, если уступить просьбе подростков, то Серая Стая не просто потеряет двух самых быстрых своих особей, но каждый из оставшихся представителей станет слабее процентов на двадцать из-за уменьшения эффекта от перка «Стайный Охотник». Это уже не говоря о том, что и Дарий, и Дарина практически достигли пятидесятого уровня и вот-вот должны были получить второй перк, что сделало бы волкодлаков ещё более полезными и разносторонними в использовании. Некая случайная «вариативная награда» едва ли окупит все негативные последствия такого выбора, а от бонуса +25 к отношению волкодлаков мне ни холодно, ни жарко при отсутствии таких хищников в Серой Стае.

Оставить одного в стае? Результатом станут жалкие +1 к навыку Контроль животных, которые и так можно достаточно быстро получить. Десять тысяч опыта для моего персонажа вообще уже почти незаметная величина, тем более что при текущем проклятии -77% к получаемому опыту я получу вообще жалкие крохи. Ну и ухудшение отношения с волкодлаками тоже неприятно.

Оставить обоих? На первый взгляд самый правильный выбор чисто по игровым соображениям. Получу резкий рост навыка Контроль животных, но самое главное два новых слота в Серой Стае и усиление всех уже имеющихся моих хищников ещё на 20% из-за перка «Стайный Охотник». Отношение с волкодлаками испортится, конечно, но это сушая ерунда в сравнении с приобретаемыми плюсами. Вроде очевидный выбор. Однако совсем по-другому этот вариант выглядел в свете сказанного Дарием и Дариной, и я не

представлял себе, как смогу смотреть потом в глаза беременной девушке из-за вполне предсказуемого в этом случае инцеста. Да и как бы не стали те самые обещанные +2 члена Серой Стаи практически бесполезными новорождёнными щенками нулевого уровня, появившимися на свет от такой аморальной связи брата с сестрой. А если свободных слотов для детей в Серой Стае не будет... в памяти тут же возникала Бланка, пожирающая своих щенков. Станет ли Дарина сжирать своих детей или топить, не знаю и проверять однозначно не желаю.

Эх... Я тяжело вздохнул. Расчётливая и в какие-то моменты даже циничная младшая сестра меня убьёт, когда узнает о таком принятом чисто на эмоциях решении, но я сделал свой выбор:

— Дарий, Дарина, я отпускаю вас обоих из Серой Стаи! Возьмите от меня этот кошель с монетами, они пригодятся вам в вашем странствии. Я поговорю с капитаном «Захмелевшего Баклана», чтобы он доставил вас в любой выбранный вами порт по маршруту торговой галеры. Удачи вам в поисках сородичей!

## Глава 11.

### Новый патч

— Да ты с ума сошёл, Тимур!, — мой босс находился откровенно не в восторге после просмотра очередного видеоролика о похождениях Гоблина-Травника.

Начальнику действительно было от чего переживать и сердиться — в этой части ежедневных видеоотчётов я рассказывал зрителям, что по заданию корпорации отыгрываю роль вампира и проверяю возможность существования заражённых гемофилией существ в современных условиях «Бескрайнего Мира». И даже демонстрировал кадры с Укусами Вампира, когда мой лопоухий гоблин расправлялся с гигантским богомолем и королевской коброй. Я говорил в видеоролике правду и только правду, вот только специально не акцентировал внимание на том, когда именно мой персонаж стал вампиром. Из-за этой недосказанности зрители должны были предположить, что заразили вампиризмом Амру совсем недавно, когда он успешно прошёл Большую Охоту и получил от корпорации приглашение стать сотрудником-тестировщиком.

Ночной жестокий бой на болотах, крысиный король, Олилисси и Тёмный Всадник тоже являлись качественным интересным для зрителей материалом, но всё же меркли в сравнении с появлением нового вампира среди игроков. Судя по более чем восемнадцати тысячам просмотров уже за первые два часа, появление открыто рассказывающего о себе вампира вызвало у игроков большой интерес. Вот только такая дурная слава Амры моему начальнику откровенно не понравилась. При этом я всё же не мог не заметить, что Макс Тёрнер старается сдерживаться и вести себя со мной максимально корректно. Вот и сейчас он с чашкой кофе в руке развалился в кресле и спокойным тоном вёл беседу, не пытаясь на меня давить и тем более ругаться.

— Тимур, ты ценный сотрудник корпорации и создаёшь уникальный интересный контент, но твоя основная задача как тестировщика всё же несколько другая. Ты — Гоблин-Травник, и именно на преимуществах такого сочетания расы и класса нужно по-

прежнему акцентировать внимание твоих зрителей. Хочу отметить, что пока что это тебе неплохо удаётся. В «Бескрайнем Мире» уже три с половиной тысячи Гоблинов-Травников. Не у всех из них дела складываются столь блестяще, как у твоего Амры, но в целом практика показала жизнеспособность такого сочетания расы и класса. На форуме даже отдельная ветка появилась «Гоблин-Травник», где подобные игроки обсуждают выбор навыков и оружия, делятся советами и полезным опытом. Ты у них в большом авторитете, как первооткрыватель этого направления и пример для подражания, а потому будет неплохо, если ты будешь периодически заходить на форум, отвечать на вопросы, а также давать комментарии и советы своим последователям.

Я пообещал начальнику по мере сил и свободного времени поддерживать раздел о Гоблинах-Травниках, и директор явно воодушевился. Он даже пообещал выбить для меня права модератора этого раздела официального форума, чтобы я мог поддерживать там порядок.

Затем разговор снова вернулся к теме вампиризма. Я пересказал начальнику свои мысли по поводу того, что в диких удалённых местах «Бескрайнего Мира» особой опасности для моего Амры от раскрытия тайны не предвидится, так как охотники за вампирами едва ли потащатся за мной в такую даль, а скорее будут ждать моего возвращения в обжитые места. А это самое возвращение возможно никогда и не случится, или же в людных местах я буду использовать всевозможные методы конспирации, чтобы не быть узнанным. Так что особой проблемы для моего гоблина-вампира я не видел, зато плюсы от повышенного интереса игроков к Амре и его видеоотчётам были налицо.

— Всё это так, Тимур, если бы не одно «но»..., — Макс Тёрнер отставил пустую кружку и с кислой миной посмотрел на меня. — Вот чёрт тебя дёрнул из всех диких труднодоступных мест «Бескрайнего Мира» выбрать именно реку Стикс! Нет бы Драконий Кряж, Античные Болота или Сельву Амазонок, где месяцами не бывает ни одного живого игрока на тысячи и тысячи квадратных километров территории. Но именно в верховьях Стикса готовится новый большой ивент с вторжением в игровой мир тёмных сущностей, и вскоре эти места станут ареной жарких баталий! Я сам об этом узнал только вчера на совещании с маркетологами, посвящённому новому патчу. На днях выходит новое обновление игры, особой изюминкой в

котором заложен масштабнейший ивент, который затронет весь «Бескрайний Мир»! Ожидается, что десятки и даже сотни тысяч игроков, причём из самых сильных кланов, двинутся на войну против армий Тёмного Властителя ради фана и славы, уникальных заданий и легендарных предметов. И по дороге им как раз встретится твой Амра, который для всего «Бескрайнего Мира» с сегодняшнего дня известен как вампир!

Мда... как-то нехорошо получилось, тут я был полностью согласен с директором. Однако менять что-либо в моих планах было уже поздно — я три дня рассказывал зрителям о своём стремлении совершить невозможное и дойти до верховий Стикса, все уши им уже этим прожужжал, потратил безумное количество денег и сил на организацию экспедиции, втянул в эту авантюру своих друзей и сестру, так что с моей стороны идти на попятную было уже как-то неправильным.

Тем более что директор поделился сейчас со мной секретной служебной информацией, и по идее заранее знать о содержимом нового обновления игры я был не должен, как и подозревать об угрозе появления в районе Стикса великого множества игроков. А потому отмена моей экспедиции перед самым патчем, как и попытка экстренно покинуть потенциально оживлённую территорию вызовут в будущем крайне неудобные вопросы игроков к корпорации и дадут новую пищу для подозрений, что сотрудники-тестировщики находятся в более привилегированном положении, чем обычные игроки.

Именно это я и сказал начальнику. Макс Тёрнер задумался, затем нахмурился и вынужден был согласиться, что я прав в своих предположениях, и негатив игроков вполне ожидаем.

— Твоя экспедиция по Стиксу должна быть обязательно продолжена! И раз уж в сознании большинства игроков ты представляешь нашу корпорацию, давай вместе подумаем, как можно тебе помочь в рамках правил и без нарушения игровой механики. Прошлый ночной бой был вытянут с большим трудом, а дальше ведь чудовища станут ещё сильнее. И очень некрасиво получится, если официальный тестировщик корпорации остановится так рано и не сможет даже достичь тех мест, куда добрались десятки предыдущих экспедиций.

Я задумался, а потом попросил у директора консультацию, как



игровыми способами можно найти информацию о интересующем тебя уникальном предмете, если на аукционах он не отмечился, на форуме описан не был и в игровой базе знаний тоже не обнаружен.

— Вообще-то странно, — нахмурил лоб мой начальник. — Информация о новых уникальных и легендарных предметах добавляется в базу знаний автоматически, стоит лишь кому-то из игроков обнаружить новую вещь. Имя владельца, свойства предмета и условия получения увидеть так не получится, но хотя бы базовая информация должна быть. Точно хорошо искал?

Я коротко кивнул, не став сейчас подробно описывать наши с сестрой усилия по поиску вещей Проклятого комплекта Фенрира.

— Если вещь кем-то выбита из НПС-монстра или получена в результате квеста, то можно задать поисковый запрос Гильдии Торговцев, — предложил другой вариант Марк Тёрнер. — Если предложить хорошую сумму за услугу поиска, то торговцы прошерстят все региональные рынки и аукционы «Бескрайнего Мира», поднимут логи крупных баталий, проверят списки ввозимых грузов у таможенников во всех портах и ещё много где поищут. В результате дадут, пусть далеко не всегда точную, но хотя бы предварительную оценку, где интересующий предмет может находиться. Но это займёт время... Что хоть ищешь-то?

— Мне нужна информация о шестом предмете из Проклятого комплекта Фенрира. Скорее всего, это шлем, так как другие элементы доспеха мне уже известны. В названии, возможно, должны упоминаться Фенрир или волки, но вовсе не обязательно. По крайней мере, по контексту я в базе знаний ничего не нашёл.

Макс Тёрнер быстро набрал на клавиатуре какую-то команду, ввёл что-то и долго смотрел на монитор. Потом сокрушённо покачал головой, задумчиво побарабанил пальцами по крышке стола и обвёл рассеянным взглядом кабинет. А потом его взгляд остановился на помощнице Тине, что-то выискивающей в ящиках своего рабочего стола.

— Кстати, вот моей помощнице и поручим это задание! Тине как раз полезно будет попрактиковаться в использовании служебных инструментов, а заодно и опыта поднабраться. Не всё время ей только кофе наливать. Обещаю, Тимур, к вечеру у тебя будет вся необходимая информация о шлеме Фенрира, или завтра у меня будет

новый секретарь!

Я ещё раз повторил секретарше босса всё, что уже ранее рассказывал о необходимом мне предмете, и Тина пообещала вызнать к вечеру всю необходимую информацию. Макс Тёрнер удовлетворённо кивнул, снова набрал на клавиатуре какую-то служебную команду и развернул свой монитор так, чтобы и я мог видеть экран.

— Теперь давай вместе посмотрим на твоего персонажа:

**Имя:** Амра

**Раса:** Гоблин-Вампир

**Класс:** Травник

**Опыт:** 1062111 из 1112000

Уровень персонажа 51

Количество жизни 2586/2586

Очки выносливости 1869/2172

**Характеристики:**

Сила (С) 103 (403)

Ловкость (Л) 105 (308,4)

Интеллект (И) 5 (25,8)

Телосложение (Т) 105 (430,5)

Восприятие (В) 3 (63,5)

Харизма (Х) 100 (125)

**Нераспределённых очков 0**

**Основные навыки (выбрано 7 из 7)**

Травоведение (В Л) 27

Торговля (Х И) 25

Алхимия (И Л) 29

Уклонение (Л В) 23

Скрытность (Л Т) 30

Экзотическое (Л В) 16

**Вторичные навыки** (выбрано 6 из 7)

Вуаль 16

Акробатика 20

Атлетика 20

Бригадир 46

Контроль животных 32

Воевода 4

Прежде всего, начальника заинтересовал вопрос, почему я до сих пор не выбрал ещё один возможный вторичный навык. Мой ответ, что последний возможный слот зарезервирован под навык оружия для высокой Силы, просто я ещё размышляю над его выбором, директора совершенно не удовлетворил:

— Глупости какие! Существует же множество типов оружия для высокой Силы под уже имеющийся у тебя навык Экзотическое оружие: это и разнообразные серпы, и боласы не только для метания, но и для рукопашной драки, есть даже кукри и керамбиты с основным навыком «Экзотическое оружие», а не «Кинжалы». Да, такое оружие не самое распространённое, но его вполне возможно найти на аукционах, причём цена как правило адекватная, так как оно мало кому подходит. Зачем тебе тратить драгоценный слот под оружейный навык, когда у тебя один уже есть и мало используется?!

Я пообещал начальнику подумать над его предложением и поискать на аукционах что-нибудь подходящее для моего Амры. Макс Тёрнер же поворчал немного по поводу достаточно слабой прокачки навыков для пятидесят первого уровня персонажа, выразил удовлетворение улучшением ситуации с Травоведением, и на этом собственно предложил завершать нашу встречу.

Тему НПС-воровки Таиши директор старательно обходил, и даже когда я пару раз в разговоре упомянул свою гоблинскую спутницу, босс сразу же увалил русло беседы в другую сторону. Что же, настаивать я не стал, тем более что сам не знал, что сейчас происходит с Таишей и серьёзно переживал за неё. Но всё же я попросил директора уделить мне ещё пару минут.

— Сегодня в числе других я выполнил квест «Потомство волкодлаков». Получил серьёзный отрицательный эффект в виде уменьшения количества контролируемых мною петов, эфемерное улучшение отношения с волкодлаками, и более ничего. В условиях задания было прописана некая «вариативная награда», но я её похоже не получил.

— Сейчас проверим..., — директор снова отвернул от меня монитор и воспользовался служебной консолью для ввода команд, долго всматривался во что-то на экране, а потом его губы растянулись в улыбке. — Нет, всё верно, Тимур. Награда для тебя уже прописана, просто получишь ты её не сразу. Не буду раскрывать, что именно за награда, пусть это будет для тебя приятным сюрпризом. Очень приятным.

\* \* \*

Валерия находилась в прекрасном настроении и в момент моего прихода расчёсывала свои шикарные длинные волосы, сидя на кровати возле приоткрытого окна. На прикроватном столике я увидел блюдо с почищенными мандаринами, порезанными яблоками и киви.

— Кира приходила, — заметив мой интерес к фруктам, прокомментировала сестра. — Мы с ней целый час гуляли по больничному парку и беседовали о самом разном. Буквально полчаса назад она попрощалась со мной и поехала куда-то по своим делам.

О как! Новость была весьма позитивной. Значит, несмотря на ссору со мной, Кира по-прежнему общалась с моей сестрёнкой. А не интересовалась ли случайно Кира гоблинской воровкой Таишей? Маловероятно, конечно, ведь по идее моя сестра не знала, что её новая знакомая — не продавец дизайнерской одежды, а опытный тестировщик корпорации «Бескрайний Мир» и могущественная королева гарпий. Но как было бы замечательно, если бы я всё же ошибся, и они поговорили Таише! Ведь Лерка — она из немногих, кто подтвердил бы мои слова про крайнюю необычную НПС-девушки, и это стало бы началом моего примирения с Кирой. Я, как бы между прочим, осторожно поинтересовался у Валерии, на какие темы они беседовали.

— Мода, платья, современная живопись и литератора, всякие

женские хитрости... тебе это совершенно неинтересно. Ещё мы долго говорили о моих новых биотических ногах. Операция назначена на послезавтра, а потом двое суток мне придётся провести в лежащем положении на специальном больничном столике, опутанной проводами и бесчисленными датчиками, пока врачи будут контролировать, насколько организм свыкается с вживлёнными инородными предметами, и не началось ли отторжение. Так что на трое, а то и на четверо суток я выбываю из игры, и тебе придётся обходиться в «Бескрайнем Мире» без моей помощи.

Новость была двойкой, и сперва я даже не знал, как к ней отнестись. Конечно, я был страшно рад, что любимая сестрёнка наконец-то получит ноги, но... как же несвоевременно это было! Я подавил внутреннее раздражение — нельзя быть таким эгоистом! Никакая виртуальная игра и квесты не стоят и слезинки на лице Валерии! Поэтому я порадовался вместе с Леркой и успокоил несколько нервничающую перед предстоящей операцией сестрёнку.

Мы погуляли с ней в больничном саду. Валерия просто включила на пульте своей коляски «повторить предыдущий маршрут», и кресло само ехало по дорожкам, едва слышно шурша резиновыми колесами по белому песку. Говорили мы исключительно о «Бескрайнем Мире», особенно про утренние события и планы на вечер.

Утром вошедшая в игру Валерианна Быстроногая всё же уговорила меня, Макса Сошне и Сына Шрека\_Внебрачного попробовать идею с автоматическим передвижением НПС-отряда орков по карте. Наяда и огр были не слишком-то рады перспективе выходить из игры, фактически едва появившись, но всё же согласились попробовать. Огр быстро соорудил четыре паланкина, в которые уселись неумирающие, я выбрал наиболее крепких из орков нести эти паланкины на своих плечах.

В качестве указателя направления движения поставил Зябашу Живучему маркер на объекте, отмеченном у меня на карте как «Нижний форт» — некое укрепление на самой границе территории диких ругару. Что это за форт, кем построен, и обитает ли сейчас кто-нибудь в нём, мне было неизвестно. Однако лесная нимфа утверждала, что в качестве укреплённой ночной стоянки он нам подходит, так как многие экспедиции до нас использовали это место. До форта было семьдесят два километра, и по моим расчётам отряд НПС-орков до

темноты как раз должен был добраться до этого места.

Всё было готово к походу, но Макс Сошне попросил чуть отложить отправление, так как ждал появления своего племянника. Я не понимал, как умерший во время ночного сражения и возродившийся непонятно где Человек-Лекарь может снова оказаться возле нас, но Наяда-Торговец утверждал, что такое возможно:

— У Антониуса Справедливого есть навык изготовления магических свитков, и он признался мне, что сделал свиток телепортации к ороческому лагерю, как раз на случай своей смерти. Я предполагал, что утром мой племянник уже будет тут на месте, но что-то его всё нет и нет...

Макс Сошне даже вышел из игры, чтобы выяснить причину задержки. Вернулся уже через пару минут злющий, как чёрт:

— Антониус Справедливый не появится, он передумал идти с нами. Говорит, что в его клане возникла интересная «движуха», и он хочет поучаствовать в ней.

В отличие от моего друга, я скорее обрадовался этой новости, чем расстроился. Антониус Справедливый по-прежнему вызывал у меня непроизвольное чувство тревоги и недоверия, и я даже рад был, что этого игрока не будет поблизости. Орки подняли паланкины и двинулись в путь, и вскоре после этого я вышел из «Бескрайнего Мира», как и все остальные неумирающие моего отряда.

И вот сейчас, прогуливаясь по парку, мы с сестрой активно обсуждали игру и переживали, как там идёт наш отряд, и идёт ли вообще куда-нибудь или стоит на одном месте? Войти днём и проверить было невозможно — сразу рушилась сама идея безопасного перемещения по глухим безлюдным территориям «Бескрайнего Мира», так как в присутствии живого зрителя непременно загрузились бы все эти опасные места со всеми препятствиями, топкими болотами, глухими дебрями и смертельно опасными монстрами.

Сестра уверяла меня, что ничего необычного в таком способе перемещения нет — ездили же мы ранее на поезде дварфов и проявлялись при входе в игру в движущемся вагончике, а не на месте выхода из «Бескрайнего Мира». Да и при плавании на корабле игроки возникают же не в открытом море по старым координатам, а в каюте. Принципиально ничем наша ситуация от приведённых выше

примеров не отличалась. В общем, сестрёнке удалось меня убедить в своей правоте и успокоить. Но вот сама Валерия называла себя «тупицей» и прочими ругательными словами — по словам сестры, она действительно не знала о существовании редких серпов, кукри и прочего оружия под высокую Силу из класса «Экзотическое».

— Собиралась самым бездарнейшим образом потратить последний слот навыка... Едва не загубила твою прокачку, Тимур! Советница из меня никудышная...

Я успокаивал сестру тем, что ничего непоправимого не успело случиться, зато мы оба приобрели ценные знания об игре. Тем не менее, настроение у Валерии испортилось. Сестра тяжело переживала свою ошибку и предложила возвращаться в больничную палату, где вместе с её планшета поискать нужные вещи на аукционах «Бескрайнего Мира» и сразу заказать их доставку в «Нижний форт»

\* \* \*

Не успел я войти в небоскрёб корпорации, как дежуривший при входе вооружённый охранник поспешил покинуть свой пост и преградил мне дорогу.

— Не торопись! Тебя велено доставить Службу Безопасности, это тут же на первом этаже. Следуй за мной по коридору.

Тысячи тревожных мыслей закружились у меня в голове, я попытался найти причину такого интереса ко мне «безопасников». Неужели я, сам того не ведая, нарушил какие-то правила корпорации? Или случайно потратил на покупки в реальном мире деньги какого-то другого игрока? Да нет, вроде все покупки делал только на полагающуюся мне премию за продажу жетонов «Большой Охоты». Или это как-то связано с Кирой? Помнится, её охрана состояла как раз из сотрудников Службы Безопасности.

Оказалось, ни первое, ни второе, ни третье. В кабинете, куда меня доставили, усатый пожилой сотрудник в форме Службы Безопасности сразу же обрадовал меня сообщением, что по моему обращению была проведена соответствующая проверка, в результате которой выявлены и задержаны два члена преступной группировки «Могильные черви». Оба на днях устроились на испытательный срок в корпорацию «Бескрайний Мир» в разные отделы. Рядом со мной

проектором белую на стену были выведены фотографии этих двух молодых людей.

Оба явно являлись выходцами с Ближнего Востока и были чем-то даже немного схожи между собой. Вот только одного из них я видел впервые, зато второго узнал сразу — именно с ним я и с столкнулся в крутящихся дверях при входе в здание корпорации, а до этого несколько раз пересекался в криминальном районе мегаполиса. Именно это я и сообщил хозяину кабинета.

Седой «безопасник» удовлетворённо кивнул, а потом сообщил, что допрос обоих уже состоялся, и моя информация полностью подтвердилась:

— За твоё убийство главарями «Могильных червей» исполнителю обещано семь тысяч кредитов, эта информация распространена по всему району. Весьма и весьма солидная сумма, насколько я понимаю. Причём исполнителем может выступить любой желающий, вовсе не обязательно состоящий в их банде...

Семь тысяч — очень большие деньги для подавляющего большинства людей в этом городе, не только для обитателей кварталов бедноты. Я сразу почувствовал себя крайне неуютно в компании человека, на поясе которого висела кобура с оружием. Похоже, «безопасник» это почувствовал, так как добродушно усмехнулся и продолжил:

— Тимур, твоё личное дело закрыто, для ознакомления нужен особый допуск. Но насколько я изучил доступный материал, у тебя в прошлом были неприятные стычки с этой бандой. Вроде бы их желание отомстить и наказать вполне объяснимо. Вот только оба арестованных независимо друг от друга рассказывали, что заказчиком поставлено крайне необычное обязательное условие: убить тебя нужно непременно в тот момент, когда ты находишься в вирт-капсуле. Только в этом случае обещанные семь тысяч будут выплачены, во всех же других случаях самого исполнителя ждёт жестокая смерть. Очень странное условие, впервые в моей практике сталкиваюсь с чем-то подобным. Признаться, я в замешательстве. Может, у тебя самого имеются мысли, кто из твоих знакомых мог выдвинуть такое необычное условие?

Нет, у меня вариантов не было. Разве что главари «Могильных червей» хотели тем самым наглядно продемонстрировать, что



никакие даже самые могущественные покровители не уберегут беглецов от расплаты? В общем, я тоже находился в недоумении. Усатый «безопасник» разочарованно вздохнул и опустил плечи — похоже, он надеялся на моё содействие в решении этой загадки. Пообещав мне, что отныне всех новичков будут проверять на связи с бандитами из «Могильных червей», хозяин кабинета пожелал мне приятной работы и отпустил.

\* \* \*

— Заходи, Тимур, — ассистентка руководителя отдела специальных проектов радушно распахнула передо мной двери. — Босс только-только что ушёл, а я нашла для тебя всю необходимую информацию! Хочешь кофе?

От кофе я не отказался, заодно назвав Тину умницей, красавицей и разными другими хвалебными эпитетами за то, что она тратила своё рабочее время, помогая мне.

— И как же называется шестая вещь из Проклятого комплекса Фенрира?, — не скрывая своего нетерпения, поинтересовался я, пока девушка готовила кофе.

— «Маска Фенрира»!, — с готовностью ответила Тина, но увидела, что я потянулся за смартфоном, и одёрнула. — Не ищи, Тимур, это бесполезно — данной вещи нет в базе знаний, поскольку этот предмет в игру так и не был добавлен.

— Как так?, — удивился и одновременно ужаснулся я.

Что же тогда получается — моя заветная мечта собрать все шесть предметов из Проклятого комплекта Фенрира неосуществима в принципе??? Но Тина явно не считала разговор оконченным, а проведённую работу по поиску предмета бессмысленной. Скорее наоборот, девушку переполнял энтузиазм. Вручив мне чашку кофе, ассистентка уселась в кресло напротив меня, заложила ногу за ногу и с довольной улыбкой на лице проговорила:

— Вот теперь, Тимур, тебе не удастся отвертеться от серьёзного разговора. Сто тысяч кредитов, и эта вещь уже сегодня появится у тебя в инвентаре.

Я едва не поперхнулся кофе. Сто тысяч?! Да она с ума сошла! Но

Тина так не считала:

— Цена вполне оправдана, учитывая ценность для тебя именно полного набора и мою работу. Учти, без моей помощи этот предмет в игре никогда не появится. Так что подумай хорошенько.

Я сидел в кресле, пил маленькими глоточками крепкий кофе и не торопился с ответом. Сто тысяч! Это огромные деньги по любым меркам. Денег было жалко, но даже не в них было дело. Мне страшно не нравилась вся эта ситуация — уж слишком она напоминала ту старую скандальную историю с яйцом виверны, которое неигровыми способами Александро Лавриус пытался ввести в игру и передать конкретному игроку за вознаграждение. Я прекрасно помнил, что та история закончилась весьма печально для всех нечистых на руку сотрудников.

К тому же нельзя было исключать варианта, что никакого шестого предмета не существует, и меня сейчас просто-напросто проверяют на соблюдение правил. Моё согласие на нечестную сделку привело бы к моментальному увольнению и обвинению в воровстве виртуального имущества корпорации. Но может мои страхи преувеличены, а отказом я теряю последнюю возможность собрать полный комплект?

Видя, что я не тороплюсь с ответом, Тина продолжила:

— Маску Фенрира не стали вводить в игру, так как последствия появления у одного игрока полного набора из шести предметов не до конца просчитали. По крайней мере, именно так мне объяснили сотрудники техподдержки. Вообще, по их словам, идея с комплектом Фенрира пришла спонтанно и не была до конца продумана. Но Маска создана программистами корпорации, у неё уже имеется уникальный номер, и дело за малым — ввести предмет в игру с помощью служебных команд.

Пока Тина говорила, я наконец-то определился с выбором:

— Нет, Тина. Я не буду приобретать этот предмет нечестным путём. Не стоит ни сам шлем, ни даже весь комплект того, чтобы вылететь с работы, да ещё и быть обвинённым в краже виртуального имущества корпорации!

— Отличное решение, Тимур!, — я аж подпрыгнул от неожиданности, когда со стороны неактивного на вид компьютера директора раздался хриплый женский голос, но потом сообразил, что

кто-то сторонний издалека следил через веб-камеру и внимательно прислушивался к нашей беседе. — Тина, меньше нужно было сумму называть! Тебе же говорили про тридцать-сорок тысяч, откуда вдруг взялось сто тысяч?!

Девушка испуганно вздрогнула и виновато опустила голову. Я же наконец опознал хозяйку звучащего из колонок голоса — это была Инесса Тайль, вице-президент корпорации «Бескрайний Мир», одна из богатейших женщин планеты и родная бабушка Киры. Так это действительно была проверка?! Я даже не знал, сердиться ли мне на высокую начальницу за такое коварное испытание или наоборот радоваться, что я каким-то шестым чувством почувствовал подвох и не клюнул на приманку. А между тем Инесса Тайль проговорила скрипучим старческим голосом:

— Тимур, извини старуху за этот маленький спектакль. Жду тебя в моём кабинете, дорогу надеюсь помнишь?

Я отчётливо подтвердил, что знаю дорогу, и сразу же направился на выход, чтобы не заставлять столь важного человека ждать. Когда же прощался с Тиной, то увидел в её глазах какую-то странную и сложную смесь восхищения, интереса и грусти — похоже, про моё знакомство со вторым человеком в корпорации «Бескрайний Мир» ассистентка босса не знала. Как перспективный жених я только что сильно вырос в её глазах, но вот шансы на сближение со мной Тина теперь оценивала как резко понизившиеся.

\* \* \*

На этот раз бдительных секьюрити на семьдесят седьмом этаже небоскрёба хватало в избытке. Мне пришлось пройти несколько постов охраны, где меня просветили и обыскали, прежде чем позволили пройти в зал со стеклянными стенами, где меня уже поджидала расслабленно развалившаяся в глубоком кресле седовласая хозяйка. Пожилая женщина зябко завернулась в тёплую шаль, и я почему-то сразу же обратил внимание, насколько сильно дрожат пальцы старухи.

— Обычно я встречаю гостей на ногах, но устала что-то сегодня..., — проговорила хозяйка кабинета в ответ на моё вежливое приветствие.

Инесса Тайль действительно выглядела не слишком здоровой и ничуть не напоминала ту юркую бодрую женщину, собственноручно кормившую рыб в аквариуме при моём предыдущем появлении. Сейчас передо мной действительно была девяностолетняя старуха, не пытающаяся скрывать свой возраст и искусственно молодиться.

— Ещё раз прошу извинить за ту устроенную маленькую проверку честности. В своё оправдание могу сказать, что достаточно хорошо изучила составленное на тебя подробнейшее досье, в том числе психологический портрет, и не сомневалась в твоей честности. Впрочем, если бы я всё же ошиблась в тебе..., — Инесса Тайль хищно улыбнулась, показав прекрасно сохранившиеся зубы, — очень не люблю, когда кто-либо меня разочаровывает...

Я ничего не ответил, хотя мысленно конечно удивился, что вице-президент огромной корпорации пожелала лично ознакомиться с персональным досье одного из многих тысяч сотрудников. Признаться, я пока не понимал, чем вызвано такое пристальное внимание высокого начальства к моей персоне, и это меня пугало. А между тем Инесса Тайль продолжила свою речь:

— Видишь ли, Тимур, Проклятый комплект Фенрира был создан по моему прямому указанию. И именно я же в итоге изменила своё решение и притормозила введение одного из предметов в игру, так как не была уверена в последствиях. Не захотела брать на себя ответственность за то, что снова появится огромная хищная стая, угрожающая всему «Бескрайнему Миру», и которую будет очень трудно остановить. В прошлый раз потребовались скоординированные усилия двадцати восьми тысяч игроков, чтобы совладать с этой угрозой. А на этот раз управлять Серой Стаей будет не программа, а живой игрок — хитрый, умный и непредсказуемый! Кто знает, к чему это может привести?!

Похоже, меня пытались убедить, что со сбором Проклятого комплекта Фенрира я сильно поторопился и обломался, так как в полной мере этот набор в игре не появится. Нужно было срочно вмешиваться и убеждать Инессу Тайль, иначе моя мечта так и грозила остаться лишь невоплощённой мечтой. Тщательно подбирая слова, я попробовал возразить уважаемому вице-президенту:

— Но насколько я слышал, глобальный ивент с Фенриром руководством корпорации был признан весьма и весьма удачным. Хищная неуловимая стая вынудила игроков выйти из осточертевших

городов, сплотила разные кланы и заставила действовать сообщца, держала в напряжении несколько регионов и внесла в игру именно то, что так ждут пользователи — интерес, азарт, элемент опасности. Насколько я знаю, все участвовавшие в этом масштабном ивенте сотрудники корпорации получили солидные премии, а кое-кто даже повышение в должности. А на основании опыта, полученного программистами в написании алгоритмов управления Серой Стаей, и была создана Таиша — НПС нового поколения!

Седовласая женщина несколько вымученно улыбнулась и нажала на одну из клавиш на подлокотнике кресла. Моментаально в зал вошла молодая девушка и с глубоким поклоном поставила на столик перед Инессой стакан с шипучей весело искрящейся пузырьками жидкостью лимонного цвета. Вице-президент подождала, пока служанка выйдет, отхлебнула немного и продолжила:

— Сердце что-то шалит... Однако вернёмся к нашему разговору. Тимур, в своей оценке ивента с Фенриром ты был излишне позитивен. Не всё там было гладко, хотя и позитивных моментов тоже хватало. Программистами была создана такая сила, игнорировать которую игроки не могли, а обуздать её было совсем непросто. Основная особенность той стаи — она быстро восстанавливала свои потери за счёт включения в свой состав обитающих в «Бескрайнем Мире» НПС-хищников, а управляющая ею программа была самообучаемой и учитывала свои ошибки. Были моменты, когда казалось, что созданная сила вышла из-под контроля и неограниченно растёт, а потому единственным способом решения является её искусственное отключение. Но игроки всё же сами справились, и об этом громком событии все информационные каналы трещали ещё много дней...

Инесса Тайль замолчала, напряжённо думая, я же старался не мешать вице-президенту.

— Может ты и прав, Тимур, — проговорила женщина в итоге. — Идея с живым игроком, новым воплощением Фенрира, действительно не так уж плоха. К тому же тебе явно понадобятся силы там, куда ты направляешься — выше по Стиксу находятся территории Тёмного Владыки, нового убер-босса «Бескрайнего Мира». И хотя над самим Тёмным Владыкой ещё работают дизайнеры и программисты, так что в игру он пока не введён, но его армии уже сейчас многочисленны, а

миньоны крайне неприветливы. Сам же встречал одного из них и на своём опыте знаешь!

Я удивлённо поднял голову, и Инесса Тайль рассмеялась старческим голосом:

— Да, да, Тимур, не удивляйся — я внимательно смотрю все твои видеоролики. Вампир, хозяин летающей змеи, вожак Серой Стаи, командир отряда орков-пиратов и законный муж НПС-воровки... Очень необычный коктейль получается! Но этот потенциал тебе ещё только предстоит раскрыть. В целом, Тимур, я не против возрождения Фенрира в твоём лице, но только при условии, что Серая Стая не станет атаковать города и появляться в самых оживлённых регионах «Бескрайнего Мира». Всё-таки, как ни крути, но подавляющее большинство наших игроков-пользователей предпочитает мирный геймплей — производство, торговля, выполнение несложных квестов... Такие игроки приносят компании основную часть денег, и не стоит пилить сук, на котором мы все сидим.

Я подтвердил вице-президенту корпорации, что прекрасно всё понимаю и не собираюсь ломать исторически сложившуюся ситуацию, устраивающую большую часть игроков. А затем осторожно поинтересовался, почему Инесса Тайль считает, что новым Фенриром стану обязательно я? Всё-таки у меня находится только три нужных предмета Фенрира из шести, и какой-либо другой игрок тоже вполне может начать собирать полную коллекцию.

Старуха в кресле допила своё лекарство и отставила стакан на столик. Затем наклонилась в мою сторону и произнесла:

— Другому незнакомому игроку я бы не позволила собрать полный комплект. Но ты мне понравился — ты правильный и честный, помогаешь друзьям и сестре, и при этом совершенно не корыстный. Поэтому я ощущаю себя старой черепахой, пожелавшей подарить золотой ключик понравившемуся озорному мальчугану. Ты знаешь, кто такая Тортилла?

Я отрицательно помотал головой, впервые услышав это имя. Кажется, Инесса Тайль немного расстроилась:

— Мда... Я порой забываю, что представляю из себя доисторического динозавра, пережившего свою эпоху. У современной молодёжи совершенно другие сказки, и другие герои...

Впрочем, это неважно. Насколько я знаю, только ты смог заполучить несколько предметов Фенрира и таким образом узнать о бонусах. Остальные же игроки видят лишь проклятые вещи, от которых очень трудно избавиться, и не замечают особой ценности в них. Поэтому не вижу смысла терять время и выкидывать Маску Фенрира на аукцион или давать кому-то другому — ты всё равно её приобретёшь, только потеряешь несколько дней и какую-то сумму денег. Поэтому Маску Фенрира тебе добавит прямо в инвентарь та девочка, с которой ты разговаривал в кабинете.

Ух ты! Честное слово, я едва удержался от того, чтобы обнять и расцеловать эту милую пожилую женщину. Меня переполнял дичайший восторг! Инесса Тайль, легко догадавшись о моих эмоциях, добродушно рассмеялась.

— Про ещё один предмет тебе поведал Султан Джиннов. Далековато, конечно, но на своей летающей змее ты сможешь добраться до нужного места. Последний же предмет из набора сейчас находится в инвентаре у Таиши. Ещё пару дней назад я бы сказала, что эта вещь фактически также находится у тебя, но теперь не совсем уверена...

— Почему не уверены?, — удивился я, одновременно и обрадованный и удивлённый словами вице-президента.

— Видишь ли, Тимур, Таиша вполне неплохо себя чувствует в «Стальном Легионе» и кажется довольной жизнью. Да, я знаю о ваших с ней определённых договорённостях, но с тех пор прошло два дня, многое поменялось. Твоя подруга сильно выросла в уровне и навыках, завела кучу новых друзей и знакомых, и может не захотеть возвращаться к тебе после общения со «звёздами» игры. Есть и другая причина для моих сомнений, совершенно другого плана. Специалисты Службы Внутриигровой Безопасности отследили несколько звонков из «Бескрайнего Мира» и предполагают, что именно твоя зелёная подружка и заказала киллеров для твоего устранения!

Вот это поворот... Новость была откровенно шокирующей, хотя я сразу же поверил словам вице-президента, так как они объясняли странности с условием задания для киллера: жертва должна обязательно находиться в вирт-капсуле. Похоже, что моя НПС-подруга сделала неправильные выводы из недавней попытки самоубийства Валерии и захотела оставить моего Амру в

«Бескрайнем Море» навсегда!



## Глава 12.

### Нижний форт

Не помню, как вышел из кабинета вице-президента корпорации, всё было словно в тумане. Надеюсь, я хоть попрощался с Инессой Тайль, хотя что-то не уверен в этом. Все мои мысли были заняты сказанным про Таишу. Как виртуальная подруга могла так со мной поступить?!

На этаже тестировщиков меня уже ждали Леон и Макс Сошне — на часах была половина восьмого вечера, и по идее отряд наших орков уже должен был подходить к Нижнему Форту.

— Опаздываешь, Тимур, — упрекнул меня Леон. — Сам же говорил, что встречаемся в семь двадцать, а в половине восьмого все одновременно заходим.

Я не стал оправдываться и ссылаться на срочный вызов начальства, вместо этого предложил не терять времени и загружаться. В своём рабочем боксе даже не стал ужинать, хотя кроме лёгкого завтрака сегодня ничего не ел, и живот немного урчал от голода. Не до еды было сейчас, требовалось войти в игру.

Выскочило сообщение о нескольких пришедших письмах и посылке, но я не стал сейчас терять время на прочтение, решив разобраться с корреспонденцией позже. Письма наверняка ведь пришли от игроков, желающих убить столь редкого в «Бескрайнем Мире» вампира и предлагающих свои условия. А в посылке скорее всего дошёл заказ на шипастый шар на прочной металлической цепи, который мы вместе с сестрёнкой выбрали для моего гоблина в качестве экзотического оружия ближнего боя.

Итак, загрузка. Мир посветлел, я увидел себя сидящим на поставленном на землю паланкине. Вокруг находились какие-то наспех сколоченные деревянные строения, над головой натянутое плотными тучами вечернее небо, рядом целая толпа дружелюбно ко мне настроенных орков и волков... а на мини-карте в непосредственной близости полтора десятка отметок от незнакомых игроков!!!

Я аж вздрогнул от неожиданности, увидев столько неумирающих рядом со своим Амрой. Кто такие? Случайно здесь оказались или... я обратил внимание на тэг клана [СВЕТ] возле некоторых имён. Появление тут членов клана, в котором как раз и состоял вызывавший у меня стойкое недоверие Человек-Лекарь Антониус Справедливый, не могло быть случайностью. Все эти игроки явно пришли за моей головой. И я действовал скорее интуитивно, чем осознанно:

— Орки, в атаку!!! Перебить их всех!!!

Навык **Воевода** повышен до **5-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **47-го** уровня!

Наверное, стоило для начала хотя бы внимательнее оценить противника, рассмотреть уровни врагов и классы персонажей, но я понадеялся на внезапность. И это решение оказалось правильным. Всё решилось буквально за двадцать секунд, я даже не успел лично поучаствовать в сражении и опробовать жуткого вида шипастый металлический шар на цепи, который обнаружил в шаге от себя. Дюжина растерявшихся игроков какого-либо серьёзного сопротивления оказать не успела и была в буквальном смысле разорвана на куски хлынувшей со всех сторон толпой жаждущих крови орков и Серой Стаей. Я еле успел остановить своё воинство, не дав им добить двух стоящих чуть в сторонке неактивных игроков, видимо отошедших от своих компьютеров.

— Связать!, — указал я своим головорезам на схваченных в плен неумирающих. — Допрошу их позже. Где наш Огр-Фортификатор?

Ко мне подбежал Сын Шрека\_Внебрачный, действительно выглядящий несколько странно и даже смешно в предназначенном для двух голов тёмном доспехе. Я обратил внимание на окровавленный молот в руках великана и ярко-красную отметку «Преступник» над его головой — наш огр успел «приласкать» кого-то из врагов своей страшной кувалдой. Впрочем, такие же отметки имелись и над моей головой, над головой наяды и лесной нимфы.

— Леон, я вижу прямо тут в форте на мини-карте карте камень возрождения, и скорее всего все убитые именно туда успели перенести точки воскрешения. У тебя всего лишь час на то, чтобы

заставить там всё пространство заточенными кольями! Не дай никому из неумирающих возродиться! Если нужно, пусть Макс Сошне и Валерианна Быстроногая тебе помогут, я тоже может чуть позже присоединюсь. На остальных же членов отряда рассчитывать не приходится — НПС не могут подходить близко к тому месту.

— Отличная идея, ушастый!, — поддержала меня лесная нимфа. — Теперь бы ещё понять две вещи. Первая: как ты всё-таки квесты раздаёшь направо-налево? Вон только что групповое и ограниченное по времени задание выдал для меня, огра и наяды. Причём награда столь щедрая, что придётся нам теперь постараться. А второе, чего я не понимаю, как эти вражеские игроки сумели нас опередить и оказались на пути нашего отряда?!

— Ничего странного, — вступил в разговор Наяда-Торговец, стирая при этом кровь со своего трезубца. — Как я уже говорил, у моего племянника есть навык создания магических свитков, и он мог сделать свитки с порталами сюда для игроков своего клана. Или у них остались запасы ещё с той неудачной экспедиции.

Скорее всего, именно так всё и было. Но насколько я знал, все копии свитков телепортации, созданных с одного оригинала, всё равно должны были открывать портал в одной конкретной точке. Значит, нужно было просто выяснить эту точку и там тоже встретить названных гостей подготовленными ловушками и кольями. Сперва я попробовал использовать чутьё волков, а также своё Восприятие, чтобы определить, где именно возникли все эти игроки. Но потерпел неудачу — всё внутреннее пространство небольшого форта было густо истоптано, так что разобраться в следах не получилось. Зато у меня появилась идея получше...

Я подошёл к двум связанным игрокам — лучнику 88-го уровня и паладину 95-го. Обе фигуры были по-прежнему неактивны, но это-то как раз мне и было нужно. С сомнением покрутив в руках шипастый шар, я всё же убрал своё новое оружие в инвентарь — ещё убью пленных ненароком... Вместо шара взял кинжал и нанёс лучнику небольшую рану в области шеи, снизив пленнику полоску здоровья на четверть — не смертельно, зато сразу заметно. И сразу же активировал иконку умения «Вуаль», исправляя логи. Вот исходная запись, которую увидел бы игрок при просмотре журнала логов:

*удар кинжалом 418 – броня 87.*

Я заменил её на совсем другую, гораздо более тревожную:

Получен урон: 331 (*Укус Вампира 418 – броня 87*).

**ВНИМАНИЕ!!!**

Ваш персонаж заражён **вампиризмом**.

У вас в запасе имеется только 48 часов на лечение заболевания, иначе эффект станет необратимым, и вы превратитесь в кровожадного вампира!!!

Навык **Вуаль** повышен до **17-го** уровня!

Аналогичные действия я проделал и со связанным паладином, после чего приказал четверым оркам охранять пленных и сразу же дать мне знать, если они придут в себя и начнут шевелиться. Сам же встретился с Зябашем Живучим и поручил своему помощнику организовать охрану форта, расставив дозорных на стены и организовав сменяющиеся посты, остальных же бойцов хорошенько накормить и распределить на ночлег по зданиям.

После того, как Зябаш Живучий удалился, я собирался было в спокойной обстановке изучить Маску Фенрира, которая уже находилась у меня в инвентаре. Но остановился как вкопанный, увидев бредущего с тяжёлыми сумками по лагерю толстяка повара. У Тондика Пышного по-прежнему вместо левой руки была лишь обмотанная тряпками культя, а на правой не хватало двух пальцев! Как так?! Неужели Эликсир Регенерации не подействовал?! Я-то предполагал, что повар сейчас обеспечит моих орков ужином, а он по-прежнему был искалечен и едва ли мог справиться со своими обязанностями.

— Капитан Амра..., — единственный уцелевший глаз толстяка был опущен в пол, повар явно не знал, с чего начать свою речь. — Я тут выяснил... Тут такое дело... Капитан, а вы знаете... что мой сосед по палатке Гнум Злобный вовсе не мрачный угрюмый мужик-механик, а девушка-дварф из влиятельной семьи?

— Конечно, мне это давным-давно известно, — я не стал

уточнять, что сам выяснил это лишь случайно в подземном городе Дотур-Хаве. — Погоди, Тондик, а неужели это не видно сразу?

— В том-то и дело, что не видно..., — толстяк смутился ещё сильнее. — Я-то думал, что мой сосед просто бородатый рыжий дварф, сварливый и низкорослый. А потому и вёл себя с ним соответственно — грубил, пошлил, ругался с ним, разговаривал на такие темы, какие постеснялся бы обсуждать с девушкой... Каким же идиотом я должно быть выглядел! А сегодня утром разговор зашёл о родне, и..., — Тондик Пышный тяжело вздохнул, — я ведь знаю её семью, и только после этого сообразил, кто передо мной. И потому отдал Эликсир Регенерации девушке — дварф-мужик даже с одним глазом и одной рукой проживёт, а вот красивая девушка не должна чувствовать себя увечной...

Во время своей речи Тондик смотрел в пол и не видел, что к нам подошёл Гнум Злобный, уже на своих двоих и даже без костылей, и внимательно прислушивался к словам соплеменника. Ванесса ничего не сказала, лишь одобряюще похлопала по плечу наконец-то заметившего её и резко замолчавшего Тондика, однако из появившейся перед глазами надписи я понял, что всё у них будет хорошо.

*Обновлено задание: «Жених на свадьбу».*

*Выполнено дополнительное условие: Сделайте из Тондика Пышного прославленного дварфа-путешественника и найдите ему невесту.*

Я попросил обоих дварфов заняться приготовлением ужина для всего отряда, пообещав прислать им в подмогу своих «племянников» Ирека и Юнну, а также ещё нескольких орков из тех, что посмышлёнее. Мяса у нас ещё имелось вдоволь, к тому же в одном из подвалов форта орки обнаружили оставшийся от прошлых обитателей склад провизии — разнообразные овощи, вязанки сушёной рыбы, солонину и бочки с пивом — так что голод бойцам не грозил.

Наконец, разобравшись с охраной лагеря и питанием бойцов, я воспользовался свободной минутой и достал из инвентаря Маску Фенрира — выполненный в виде оскаленной волчьей морды

жутковатого вида шлем.

**Шлем «Маска Фенрира» (уникальный предмет)**

+250 Телосложение, +250 Сила, 50% сопротивление магии элементов, +50 к реакции существ из следующего списка: Демонические создания, Мифические создания, Уникальные создания.

**Внимание!**

У вашего персонажа недостаточный уровень для использования данного предмета.

Необходимый уровень: 125-ый.

Вот этого я и боялся — опять для использования маски требовался очень высокий уровень персонажа. И хотя у меня в запасе ещё было два Сердца Ифрита, способных снять требование уровня, но недостающих предметов из набора было три... Делать нечего, пришлось использовать одно из сердец. Я засунул чёрного цвета камешек в рот, и он затрепыхался в зубастой пасти моего гоблина.

Вы активировали магический предмет.

Сделайте выбор, какой эффект вы хотите получить.

Я убрал требование уровня с Маски Фенрира и нацепил шлем на голову. Сразу же плечи моего гоблина расправились, мышцы даже визуально укрупнились. Как я ни старался оставить лопоухого Амру маленьким, забавным и безобидным на вид, но это получалось всё хуже и хуже — мой гоблин рос и становился всё более крупным и мускулистым. Перед глазами же пробежала целая простыня текста:

Вы экипировали четыре предмета из **«Проклятого комплекта Фенрира»**.

*Открыт бонус комплекта:* все члены Серой Стаи получают прибавку +100 к Силе, +100 к Ловкости, +100 к Телосложению, +75% к скорости передвижения, +75% к получаемому опыту.

*Выполнено задание: «Наследие Фенрира» (2/4).*

**Награда за выполнение: 25.000 Ехр., +10 к навыку Контроль животных, +50 к Силе, +50 к Ловкости, +50 к Телосложению персонажа, Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до двенадцати.**

Смотрелся шлем весьма эффектно, это я сразу оценил, открыв окошко экипировки персонажа и рассмотрев своего гоблина со всех сторон. Зрителям тоже должна была понравиться волчья оскаленная морда со страшными клыками. Но гораздо важнее внешнего вида были даваемые уникальным предметом бонусы, особенно мне понравилось возвращение лимита количества хищников Серой Стаи к двенадцати. У меня появилось два свободных слота для включения новых членов в Серую Стаю! Да и опыта до следующего пятьдесят второго уровня мне не хватало буквально каких-то крупниц, менее трёх тысяч единиц. Если бы не наложенное на меня шаманом проклятие, включающее серьёзный штраф к получаемому Амрой опыту, рост уровня уже бы состоялся.

Однако долго любоваться своей обновкой и заметно усилившимися боевыми характеристиками моего персонажа мне не позволили — связанный паладин пришёл в себя, и я поспешил пообщаться с пленником.

**Ланселот Рыцарь\_Квадратного\_Стола.**

Человек. Паладин 95-го уровня [СВЕТ].

Испуганным связанный пленник вовсе не выглядел, скорее удивлённым и слегка задумчивым. Я подошёл к паладину и заговорил первым, сразу стремясь захватить инициативу в разговоре:

— Ланселот... или правильнее сэра Ланселот, раз уж вы рыцарь... наверняка вы уже обратили внимание, что заражены вампиризмом. Да, не удивляйтесь, я сделал это специально — ваши дружки стремились поймать вампира, и я дам им такую возможность. Вы связаны и уйти от охотников за вампирами не сможете, а если ещё и успели перенести точку воскрешения сюда в Нижний форт, то ваши соклановцы смогут от души порезвиться, убивая вампира снова и снова...

Ланселот явно во всех красках представил сказанное мною, и

подобная перспектива паладину откровенно не понравилась. Вот теперь на лице пленника отразился не просто испуг, а самая настоящая паника. И пока он находился в таком состоянии, я продолжил свою речь, продолжая «обрабатывать» собеседника:

— Впрочем, вампиризм на ранней стадии совсем не страшен, и в первые пару часов болезнь легко лечится, достаточно лишь выпить Большой Эликсир Здоровья или Эликсир Лечения Болезни. Но вот если с исцелением затянуть, ситуация резко осложняется — там уже потребуются редкие эликсиры и очищение в храмах... Зачем я вам это рассказываю? Просто хочу предложить сделку — вы всё честно рассказываете о том, что представители вашего клана вдруг забыли тут в Нижнем Форте, а я даю вам исцеляющий эликсир. Впрочем, если вы по каким-то причинам не согласны вести переговоры с вампиром, у меня есть запасной вариант, — я указал на неактивного связанного лучника.

Навык **Торговля** повышен до **26-го** уровня!

Зря я переживал, пленник согласился на сотрудничество и откровенность практически моментально. И чем больше он рассказывал, тем мрачнее становился стоящий тут же рядом со мной Макс Сошне. Мои недоверие и подозрительность по отношению к его племяннику оправдались на все сто процентов — да, вся эта активность клана «Животворящий Свет» была организована именно Антониусом Справедливым, причём с одной единственной целью — изловить игрока-вампира по имени Амра и выдать его многочисленным желающим уничтожить кровососущего монстра.

Из сказанного паладином так и осталось неясным, решил ли Антониус Справедливый предать нас изначально, или же пришёл к такому решению после просмотра моего последнего видеоролика с объявлением о вампиризме, Впрочем, это было уже неважным. Гораздо важнее было то, что я сам излишне расслабился и проявил небрежность, став слишком предсказуемым.

Ранее во время Большой Охоты преследуемый множеством игроков Амра всегда на шаг опережал преследователей, делая неожиданные ходы и путая следы. Сейчас же Антониус Справедливый весьма точно предсказал маршрут моего отряда и



место предполагаемой ночёвки — хорошо защищённый Нижний Форт на берегу реки Стикс. Единственное, в чём ошибся предатель — он серьёзно недооценил скорость передвижения моего отряда и предположил, что орки придут в форт уже ночью, как и их предводитель-вампир, который должен по идее бояться солнечного света и до заката в «Бескрайнем Море» не появиться не сможет.

Расчёт клана «Животворящий Свет» строился на том, чтобы дать мне прибыть в форт и сменить точку воскрешения на ближайшую. А затем с помощью свитка внезапно открыть портал, ворваться всем кланом в крепость и уничтожить тут всё живое. Одновременно с этим десантом «залогиниться» в игру должны были и полтора десятка бойцов первой группы, которые опять же с помощью такого же свитка портала «прыгнули» в форт заранее, чтобы оценить ситуацию на месте.

— Насколько знаю, вместе с нашим кланом через портал собирались прийти и другие игроки. Жадный Антониус Справедливый даже «билеты» продавал для желающих поучаствовать в охоте на вампира. Но основная активность всё же предполагалась лишь часам к одиннадцати вечера, может даже к полуночи. Кто же мог подумать, что вы так рано в форт придёте...

Я как бы между прочим спросил у паладина про точку выхода игроков из портала, и получил ответ, что появились все прямо на камне воскрешения. Отлично! Это сильно упрощало дело! Пленник не мог знать про наши приготовления, а между тем мои друзья уже должны были заканчивать работу по установке ловушек. Ещё чуть-чуть, и неожиданных гостей, а также пытающихся воскреснуть игроков будет ждать большой сюрприз!!!

Посчитав разговор со связанным пленником завершённым, я собственноручно влил ему в рот полный фиал Эликсира Лечения Болезней, чтобы имитировать лечение и объяснить, почему игрок всё-таки не заразился вампиризмом. А потом дал отмашку стоящему неподалёку Акелле, и Матёрый Лесной Волк вмиг перегрыз горло беспомощному пленнику, отправив паладина на перерождение.

Навык **Контроль Животных** повышен до **43-го** уровня!

Получен опыт **4720** Exp.

Получен **пятьдесят второй** уровень!

Я с удовлетворением отметил, что мой верный Акелла получил разом семь уровней за одного-единственного высокоуровневого противника и даже заметно обогнал по этому показателю своего хозяина. Мне же опыта едва «капнуло»... Пожалуй, с учётом висящего сейчас на мне проклятия, нужно было стараться по возможности не делить на Амру получаемый группой опыт, чтобы он не пропадал зря. А «особо жирных» противников целенаправленно скармливать Серой Стае, так как мои хищники получали опыт с большим 75% бонусом.

Именно исходя из этих самых расчётов я намеренно не стал помогать друзьям ставить заточенные колья на камне воскрешения — пусть лесная нимфа, огр и наяда разделят только между собой ожидаемую большую «премию» за попавших в ловушку атакующих. Я сообщил друзьям об этом решении, и встретил полное понимание с их стороны. И пока мои спутники были заняты на строительстве, я решил всё же разобрать поступившую почту и... удивлённо замер.

Шипастый шар на цепи давно уже находился у Амры в слоте основного оружия, а между тем до сих пор мигало сообщение, что меня ждёт какая-то посылка. Что за ерунда?! Я открыл сообщение, и в ту же секунду в шаге от меня проявилась парочка жутковатого вида крылатых демонов, весьма небрежно бросивших мне под ноги какой-то деревянный окованный металлическими полосами ящик, после чего бесследно растворившихся в воздухе.

С внешней стороны к тяжёлому, судя по всему, и весьма объёмному ящику сургучом был прилеплен листок бумаги, и я вчитался в аккуратные каллиграфическим почерком написанные строки:

***Наш новый собрат!***

*Ты всего лишь восемнадцатый на весь «Бескрайний Мир» и самый молодой из всех нас. Прими же этот подарок от более опытных и осторожных, и пусть он поможет тебе выжить в нашем жестоком и несправедливом мире.*

Запоры на ящике легко откинулись, стоило мне коснуться их, и я увидел аккуратно переложённые свежим сеном многочисленные

склянки, на каждой — едва различимый ярлык с описанием содержимого. Табличка же на внутренней стороне крышки сундука гласила, что передо мной «Полная коллекция образцов крови обитателей Сиреневых гор Восточного континента, пятьдесят фиалов».

Имени таинственного отправителя я не обнаружил, да и загадочное письмо сразу же исчезло из почтового ящика, стоило лишь мне открыть посылку. Но подобная конспирация была вполне объяснимой, ведь судя по всему, помочь с ускоренной прокачкой вампирских способностей мне решил кто-то из тщательно оберегающих свою анонимность игроков-вампиров. Хотя... если подумать, с таким же успехом ящик с образцами крови мог быть послан тем, кто пытался таким способом выдать себя за вампира и заслужить моё доверие. Так или иначе, кровь была настоящей, в чём я сразу же убедился, продегустировав несколько образцов:

*Получено достижение: **Дегустация** (93/1000)*

*Получено достижение: **Дегустация** (94/1000)*

*...*

*Получено достижение: **Дегустация** (100/1000)*

*Получено новое расовое умение: **«Бесплотность»**.*

Ваш персонаж способен на 30 секунд становиться бесплотным и невосприимчивым к физическому урону.

*Затраты на активацию умения: 50 Очков **Выносливости**,*

*Время перезарядки умения: **24 часа**.*

Новая пиктограмма в виде облачка загорелась у меня на экране рядом с иконками «Ночное зрение», «Поиск жизни» и «Апатия нежити». Что же, отличная новость — фактически, у Амры теперь появилась способность удирать из неудачно складывающегося боя. На этом дегустацию новых образцов крови я решил пока что приостановить, чтобы не повторять совершенную в Дотур-Хаве ошибку, когда из-за избытка выпитой крови мой гоблин-вампир на длительный срок получил самое настоящее опьянение. Тем более, что ко мне в этот момент подошёл мальчишка Джонни, лучший дозорный

моего отряда:

— Капитан Амра, по реке стелется густой белый туман, не видно ничего на расстоянии вытянутой руки. Но со стороны реки мне несколько раз слышался плеск и скрип, как будто кто-то на вёслах идёт. Другие дозорные смеются надо мной — говорят, что мне почудилось со страха. Но я решил предупредить вас на всякий случай...

К тревогам Джонни я отнёсся со всей серьёзностью, так как этот умный и старательный мальчишка не раз уже доказывал, что не зря считается лучшим дозорным отряда. Поэтому я приказал оркам отнести тяжёлый сундук с фиалами в мой шатёр, который орки зачем-то уже развернули в самом центре форта, несмотря на наличие пригодных для проживания командира домиков, сам же проследовал на северную дозорную вышку вслед за Джонни. Действительно местность за стенами форта напоминала скорее белое пролитое молоко, чем вечерний берег, настолько густым оказался стелющийся над водой и землёй туман.

— Вон оттуда я слышал плеск!, — мальчишка указал рукой в предполагаемом направлении, но тут же чуть изменил положение руки. — Нет, вон оттуда звук идёт! Слышите? Похоже на плеск вёсел!

Проверка на **Восприятие** провалена.

Нет, я не слышал никаких посторонних подозрительных звуков, как ни прислушивался своими огромными зелёными ушами. Ни плеска вёсел, ни скрипа уключин. Лишь кваканье далёких лягушек, едва слышный шелест речных волн о песок и резкие гортанные вскрики какой-то болотной птицы. Тем не менее, оснований не доверять внимательному мальчишке-дозорному у меня не было, поэтому я активировал «Ночное Зрение» и «Поиск Жизни», сделав вечерний мир контрастнее, а теплокровных существ более заметными. И едва не вскрикнул от испуга!

На реке буквально в полусотне метров от стен нашего форта застыли как минимум с десяток узких длинных лодок, наполненных какими-то крупными существами! Неожиданных визитёров, под покровом тумана подкрававшихся к самому нашему форту, оказалось

более сотни, а то и под две сотни. Я заметил у многих из них в руках оружие. Похоже, намерения у этих таинственных незнакомцев были агрессивными, вот только чего они медлили и не атаковали форт, было непонятно.

Кстати, стоило мне заметить подкрававшихся к форту со стороны реки нападавших, как их отметки появились и на мини-карте. Отметки были круглыми и красными — НПС, а не живые игроки! И хотя настроена «непись» была агрессивно и, более того, я видел чёрные черепа над фигурами у реки, означавшие преимущество в пятьдесят уровней, у меня всё равно слегка отлегло от сердца.

И тут вдруг в образовавшемся разрыве тумана я отчётливо увидел нежданных гостей. Крепкие мускулистые фигуры, на некоторых надеты кожаные безрукавки или кольчуги, но большинство воинов раздеты по пояс, демонстрируя кричаще-яркий боевой орнамент на своих торсах. Но самое главное — у всех прибывших хищные звериные головы на вполне человеческих телах. Ругару! Я сразу же вспомнил, что Нижний Форт находится как раз на границе их владений.

Отправив сестре приватное сообщение о появлении агрессивных соседей-ругару возле крепости и попросив без лишнего шума организовать оборону стен, я приказал Джонни оставаться тут на дозорной башенке и протрубить тревогу только в том случае, если со мной что-либо случится. Сам же решительно спрыгнул с дозорной вышки вниз за стену форта. Да, высота была изрядной, метров семь, но я при приземлении для смягчения удара ушёл в кувырок на покато́м склоне, так что никаких травм и повреждений не получил.

Успешная проверка на **Ловкость**.

*Получен опыт 17 Exp.*

Навык **Акробатика** повышен до **21-го** уровня!

Мои действия на первый взгляд могли показаться спонтанными, безрассудными и необдуманными, но это было далеко не так. У моего ушастого Гоблина-Травника имелся очень даже внушительный бонус к реакции ругару, так что откровенно агрессивных действий с их стороны я не ожидал. Если же имеющийся у гоблина эффект не подействует, у меня всегда оставался вариант включить двух самых

опасных противников в состав Серой Стаи, выведя их тем самым из состава врагов. А потому нужно было разобраться с причиной появления высокоуровневых ругару тут у форта прежде, чем псоглавцы схлестнутся в бою с моими орками.

Я даже не успел ещё подойти к кромке воды, как перед глазами уже побежала целая простыня сообщений об успешной проверке на Харизму и на реакцию ругару. Отметки НПС на мини-карте перекрашивались из красного цвета в жёлтый, враждебность пропадала. Ранее незамеченные мною лучники, уже успевшие высадиться на берег и укрывшиеся в камышах, при моём приближении опускали своё оружие. Пока что мой расчёт полностью оправдывался.

— Какой славный ушастенький малыш-гоблин! Я хочу взять его к себе!, — слышался капризный девичий голосок с одной из лодок, и я обернулся на звук.

**Чайни-Шу.**

Принцесса клана «Белой Лилии».

Ругару-Охотница 84-го уровня.

На самом носу лодки в длинном тёмно-зелёном плаще стояла симпатичная фигуристая девушка, у которой тело выше плеч как-то на удивление гармонично переходило в морду лохматой собачки. Огромные «анимешные» глаза, золотые серьги на торчащих пушистых ушках и острые зубки довершали образ принцессы ругару. Смотрелась девушка-охотница забавно и необычно. Кстати, она вообще была единственной, кто отмечался для меня знаком красного, а не чёрного черепа — «всего лишь» 20+ уровней превосходства над моим Амрой. Да и отметка на мини карте у Чайни-Шу единственная была зелёного цвета — дружелюбие.

— Принесите его сюда мне, я беру этого маленького гоблина себе живой игрушкой!

Что?! Это уже было каким-то чрезмерным и извращённым проявлением дружелюбия, меня вариант жизни в качестве домашнего питомца НПС-принцессы совершенно не устраивал. А между тем двое ближайших бойцов уже спрыгнули с лодок и по мелководью

кинулись ко мне исполнять приказ своей принцессы. Пришлось показать ругару свою силу — я перехватил тянущиеся ко мне когтистые лапы и сдавил своими руками.

Успешная проверка на **Силу**.

*Получен опыт 180 Ехр.*

Раздался отчётливый хруст ломающихся костей, заглушаемый вскриками боли. Я не стал мучить ни в чём не виноватых ругару и быстро отпустил искалеченных бойцов. После чего, с досадой отмахнувшись от высочивших системных сообщений, предлагающих Амре выбрать вторичными навыками «Рукопашный бой» или «Мясник», проговорил громко:

— Прекрасная принцесса Чайни-Шу! Похоже, произошло недоразумение, и вы приняли меня за кого-то другого! Уверяю, перед вами вовсе не безобидный зверёк и уж точно не домашний питомец. Позвольте представиться, я — Амра, лидер отряда орков. И если вы вели своих храбрых воинов к этому форту, вынужден вас расстроить — мои головорезы уже перебили находившийся там отряд неумирающих. Орки и гоблины не враги ругару, и потому я с воодушевлением воспринял появление вашего воинства у стен речной крепости. Потому как у нас есть то, что предложить вам, о чём предупредить вас, и что попросить у вас.

Ругару за оружие не хваталось, хотя бы на том спасибо, однако внимательно посматривали на свою принцессу, ожидая её решения. А Чайни-Шу между тем лишь задумчиво молчала, и я никак не мог предсказать её ответ по скучающе-застывшему выражению пушистой мордашки. Да у профессиональных игроков в покер и то больше эмоций на лице проскакивает, чем на этой застывшей шерстистой маске!

Наконец, один из находившихся в лодке крупных ругару подошёл к принцессе и что-то едва слышно шепнул ей. Проверка на Восприятие у Амры была снова провалена, так что я не расслышал слова этого советчика. Зато хоть внимательно рассмотрел этого весьма примечательного ругару:

**Увари-Дор-Шу.**

Регент при правительнице клана «Белой Лилии».

Ругару-Друид 124-го уровня.

Регент?! Так вот кто на самом деле являлся истинным правителем клана, а принцесса Чайни-Шу считалась ещё несовершеннолетней! И она явно прислушивалась к словам своего советника, так как сразу после его подсказки определилась-таки с ответом и произнесла торжественным голосом:

— Враг врага — это почти друг! Наш клан Белой Лилии будет счастлив обсудить с вами все вопросы и приглашает капитана Амру, а также всех его воинов к нам в лагерь. Сколько вас?

— Под моим командованием порядка трёхсот бойцов, — честно ответил я, после чего наступила непонятная долгая пауза в беседе

Регент что-то опять шепнул принцессе, но на этот раз девушка возразила:

— Но я уже обещала, что приглашаю всех бойцов Амры! Не могу же я отменить своё решение!

— Хорошо, моя принцесса, — с низким почтительным поклоном ответил ей Увари-Дор-Шу, — мы пригоним сюда к форту достаточно лодок, чтобы перевезти всех гостей!



## Глава 13.

### Страна Великанов

Последнее, что я видел на этом берегу реки Смерти — превратившее ночь в день ярчайшее зарево и поднимающиеся выше стен Нижнего Форта языки громадного пламени. Нет, мы не стали палить Нижний Форт, это надёжное укрытие для путешественников по реке Стикс, как можно было бы подумать. Этот громадный жаркий костёр был разведён прямо на камне воскрешения — моя сестрёнка посчитала, что так будет надёжнее, чем расставлять заточенные деревянные колья. Валерианна Быстроногая дополнительно усилила бушующее пламя жуткими заклинаниями из раздела магии смерти, шаман Гуу также внёс свою лепту в магическую составляющую и гарантировал мне, что смертельное для всего живого пламя будет полыхать как минимум до середины следующего дня.

Я находился в лодке рядом с принцессой, и Чайни-Шу охотно рассказывала мне историю своего племени. Вечные пограничные войны с соседними кланами, временные союзы и снова разрывы из-за каких-то кажущихся мне пустяками, но для ругару принципиальных моментов. Вроде того, кого вождь объединённой армии посадит от себя по правую руку во время пира, или использования зазубренных стрел в соревновании охотников во время Осеннего Гона.

Но при всей своей многолетней, если не многовековой истории постоянных пограничных конфликтов между племенами, ругару всё же соблюдали определённые правила ведения войны. Так, конфликт сразу же прекращался в случае пленения любого члена правящей семьи, и далее стороны договаривались лишь о размере выкупа. Раненого врага никогда не добивали, а уж поднять руку на ребёнка или беременную самку чужого племени ни у кого из соседей даже мысли не возникало. Эти вечные конфликты поддерживали в тонусе бойцов, но не угрожали существованию самих кланов.

Всё изменилось с появлением в этих краях неумирающих...

— Да они же просто не знают чести!, — сокрушалась принцесса, вздымая лапы к небесам в тщетных призывах покарать подлых

пришельцев. — Для неумирающих совершенно нет разницы — воин ли перед ними или беспомощный новорождённый малыш, они убивают всех! Они убили даже нашего парламентаря, хотя тот по всем правилам пришёл к ним в лагерь без оружия и с письменами мира на теле! Почему они так поступают?!

В своей наивности и вере в справедливость Чайни-Шу очень напоминала мне Таишу в самые первые дни нашего знакомства. Когда гоблинская девушка тоже искренне недоумевала по поводу нападения игроков на НПС-посёлок Тыщ — мол, живущие там гоблины ничего плохого людям не сделали, а потому неумирающие не имели причин для атаки мирного посёлка. Сейчас я даже сперва предположил, что передо мной ещё одна НПС нового поколения, и для пробы завёл разговор о мире неумирающих, но Чайни-Шу сразу «выключилась из беседы» и пропустила мимо ушей все мои слова. Однако стоило мне вернуться к внутриигровым событиям, как принцесса снова живо включилась в разговор.

За последние полтора года клан Белой Лилии несколько раз подвергся жестокому нападению неумирающих, а трижды даже вынужден был менять место своего основного лагеря. Последнее нападение случилось всего два месяца назад, тогда пришедшие на кораблях по чёрной реке неумирающие обнаружили лагерь ругару и перебили в нём практически половину жителей. Среди погибших в той жестокой резне были и родители Чайни-Шу, после чего власть в племени перешла к юной принцессе. По словам девушки-охотницы, ругару клана Белой Лилии учли болезненный урок и хорошенько спрятали новое место своего лагеря, так что теперь попасть в него можно было только по воде и лишь тем, кто знал карту запутанных протоков на топких берегах чёрной реки.

— Сегодня вечером разведчики моего клана Белой Лилии заметили людей в речной крепости. Более того, мои подданные даже узнали некоторых из них — эти люди были среди тех, кто убил моих родителей и многих других наших сородичей. А потому я приказала собрать всех воинов Белой Лилии, и мы вместе поклялись отомстить пришельцам за то подлое нападение!!! Но вы успели раньше...

Не понял, с укором это было сказано принцессой или нет, но я на всякий случай поспешил ответить шерстистой собеседнице:

— Да, первый небольшой отряд мы перебили, но это была только разведка перед основным вторжением, так сказал нам

пленник. Главные же силы неумирающих должны появиться в крепости этой ночью, именно поэтому на ожидаемом месте их возникновения мы и развели тот громадный костёр. На какое-то время губительное пламя действительно задержит врагов, но всё же не отменит неизбежного вторжения. Неумирающие всё равно придут, причём их будет много!

Охотница ругару явно не придавала должного значения моим словам, так как беззаботно ответила, что клан Белой Лилии не боится подлых неумирающих — воины клана многочисленны и храбры, и за свою принцессу готовы умереть, но не отступить. Я не стал спорить и что-либо доказывать, тем более, что мы уже приплыли. Лодка коснулась вязкого дна и плавно остановилась, в тот же миг моя собеседница ловко перепрыгнула на берег и растворилась в клубах белого тумана. Вслед за принцессой лодку покинули и все её телохранители и даже гребцы, забрав вёсла и оставив меня одного.

Я осмотрелся, насколько это вообще было возможно в сыром тумане. Пологий вязкий берег, противно пахнувший тиной и разлагающимися речными водорослями. Запах был настолько сильным, что казался осязаемым и прилипающим к одежде. Ветра не было, и вокруг стоял настолько густой туман, что я даже и близко не представлял, как ругару вообще ориентируются в таких сложных условиях. Ни Ночное Зрение моего гоблина-вампира, ни умение Поиска Жизни не помогали в настолько густом тумане. Кстати, весьма странно, что поблизости от себя я не ощущал живых существ — ведь по идее, мы должны были прибыть к крупному посёлку...

В этот самый момент сестрёнка, словно чувствуя моё встревоженное состояние, прислала приватное сообщение:

*Ушастик, эти псоглавые кормчие высадили меня и остальных на каком-то необитаемом берегу, а сами уплыли, забрав большую часть лодок и все вёсла. Тут темно, вокруг заболоченный погибший лес, и места совсем дикие и непролазные. Непохоже, чтобы тут вообще кто-либо обитал. Ты сам-то где сейчас?*

Я сообщил Валерианне Быстроногой свои координаты и почти сразу получил ответ сестры, что нахожусь я более чем в четырёх километрах от основного отряда. Даже так?! Ругару явно преднамеренно разделили меня и моё воинство, высадив орков в

какой-то глухомани и оставив без средств передвижения, меня же оставив тут на топком берегу. Я написал Валерианне построить орков в боевой порядок и держать ухо востро, по возможности с помощью нашего Огра-Фортификатора начать строительство укрепления, и уж точно постараться вырезать новые вёсла для лодок.

*О, опять от тебя новые квесты появились!*

*Не беспокойся, Амра, всё сделаем.*

Происходящее нравилось мне всё меньше и меньше. Серая Стая рядом со мной не объявилась — волки проявлялись рядом только когда совсем уж отставали и теряли хозяина, а при более короткой разделяющей дистанции старались просто добраться до нужной точки на своих лапах. Тут же по топким болотам и многочисленным протокам их путь ко мне мог занять достаточно продолжительное время. Неудачно получилось с волками, но ничего не поделаешь, таковы игровые правила...

Но особенно меня тревожило то, что в реке рядом со мной наблюдалась какая-то непонятная активность — я слышал приближающиеся странные булькающие и плещущиеся звуки, словно какой-то крупный ящер или крокодил проплывал поблизости по этому затерянному в тумане ответвлению Стикса.

Я попробовал призвать СТЕРВУ, чтобы в случае опасности иметь возможность подняться ввысь на крылатой змее, но мой маунт почему-то не ответил. С Королевской Лесной Виверной явно что-то случилось, а между тем странный плеск раздавался всё ближе и ближе — неизвестное чудовище приближалось...

И тут, когда я уже готов был со всех ног бежать подальше от воды, сквозь сырой туман проявилась тёмная высокая фигура какого-то гребца. Это было неожиданно, прямо скажу. Разумное существо?! Я замер на месте и приготовился или поговорить с этим приближающимся незнакомцем, если он будет настроен миролюбиво, или бежать, или защищаться. Всё моё внимание сейчас было сосредоточено на мини-карте — очень важно было как можно скорее увидеть цвет маркера этого гребца, чтобы понять свои дальнейшие действия. Красный цвет маркера означал бы агрессивный настрой, желтый безразличие, зелёный дружелюбие. Я мысленно прокрутил в

голове свои действия в каждом из возможных случаев... вот только цвет появившегося маркера оказался золотым! Уникальное существо?!

**Харон.**

Перевозчик через реку смерти (*уникальное существо*).

Харон?! Признаться, я совсем растерялся, не зная, что и делать в данном случае. Бежать от божества было откровенно глупо, надеяться же справиться со столь могущественным и главное абсолютно бессмертным существом тем более. И дело тут было даже не в знаке чёрного черепа над жутковатой фигурой перевозчика мёртвых душ...

Ещё в школе, когда по истории мы проходили мифы Античности, мне довелось составлять доклад как раз по Харону, и потому я более-менее представлял, с кем сейчас столкнулся в «Бескрайнем Мире». Внук изначального Хаоса и Мглы, сын богини ночной тьмы и бога вечного мрака. Да и родные братья-сёстры у Харона были, как на подбор, непростыми: бог смерти Танатос, бог сна Гипнос, богиня возмездия Немезида, богиня безумия Лисса, богиня обмана Апата... И даже устроившая легендарную Троянскую Войну богиня раздора Эрида, а также троица богинь судьбы тоже являлись родными сёстрами Харона.

Единственным персонажем, кто за все прошедшие тысячелетия смог справиться с Хароном (*и то не уничтожить перевозчика душ, а просто сумевшего отобрать у жуткого старика его шест*), был легендарный Геракл, но куда мне до величайшего героя всех времён и народов...

Небольшой челнок остановился всего в двух шагах от меня, и я смог во всех подробностях рассмотреть почерневшие от времени доски лодки и крепкий длинный шест в узловатых пальцах древнего старика. Сам Харон оказался высоким и худющим, редкие седые волосы совершенно не скрывали тёмную покрытую старческими пятнами кожу головы. Белёсые неподвижные глаза, скорее похожие на глаза слепца, морщинистое лицо, почерневшие неровные зубы. Одежда Харона и вовсе представляла из себя грязное едва не рассыпающееся от времени рубище с многочисленными зияющими

дырами. И тем не менее, я ни на секунду не забывал, насколько могущественное существо обратило на меня своё внимание, и почтительно в пояс поклонился древнему старцу. Однако того, что произошло дальше, я уж точно никак не ожидал.

Успешная проверка на **Харизму**.

*Получен опыт 210 Ехр.*

Успешная проверка на **реакцию уникальных существ**.

*Получен опыт 1700 Ехр.*

Успешная проверка на реакцию Харона.

*Получен опыт 28000 Ехр.*

— Заблудился, малыш? Тебя подвезти?

Голос у божества был хриплым и простуженным, а в конце своей короткой фразы старик и вовсе раскашлялся. Тем не менее уже сам факт того, что Харон со мной заговорил, был сам по себе удивительным. Однако соглашаться на его предложение я всё же не спешил, держа в голове, что по всем легендам Харон перевозил души погибших людей в царство мёртвых, откуда им уже никогда было не вернуться. Мне туда вроде как было не по пути.

— Так с мертвецами действительно всё просто, — проговорил перевозчик, словно читая мои мысли. — Взял положенную плату, отвёз по известному адресу, и работа выполнена. С живыми тоже понятно — отвезти в царство мёртвых могу, если вежливо попросят, а там они очень быстро становятся неотличимыми от остальных обитателей. Но вот с вами, неумирающими, всё гораздо сложнее... Какой мне вообще смысл везти вас или ваши души в царство мёртвых, если вы в течение одного часа всё равно воскресаете?!

Необычная точка зрения, я как-то раньше и не задумывался над тем, как со стороны Харона может выглядеть участие игроков в виртуальной игре. В принципе попробовать прокатиться на его лодке можно... или лучше всё же дожидаться СТЕРВЫ?

— Твоя летающая змея излишне увлеклась, охотясь за местной

живностью, и сама попала кому-то на обед..., — проговорил бессмертный перевозчик, с лёгкостью демонстрируя всеведение, отличительную черту богов. — Сорок минут ей ещё до возрождения, и если не хочешь ждать столько времени, залезай ко мне в лодку, отвезу куда скажешь.

*Получено задание: «Переправа через Стикс».*

*Класс задания: редкое, персональное.*

*Описание: назовите место назначения и договоритесь с Хароном о плате за проезд.*

*Награда за выполнение: 10.000 Exp., Известность +3, +50 к отношению Харона, +10 к отношению родни Харона.*

Меня несколько волновал момент оплаты. Насколько я знал, в Древней Греции и Риме мертвецам во время похорон клали под язык мелкую монетку специально для Харона. Но вот сколько этот старик возьмёт за провоз живого человека? Хотя что-то мне подсказывало, что плата в этом случае измеряется не в деньгах. Геракл расплатился за провоз тумакми, а величайший музыкант античности Орфей игрой на кифаре. Но что я могу предложить божеству?

Взгляд мой снова зацепился за почерневший от времени чёлн, который выглядел весьма ненадёжно и непонятно как не разваливался. Может, предложить Харону лодку поновее? У меня как раз имелась одна, в которой привезли меня ругару, а шест как средство управления у перевозчика свой имелся. Однако стоило мне заикнуться об обмене, как старик расхохотался:

— Этот новодел сгниёт уже через десяток лет! Мой же чёлн прослужил тысячи лет, и ещё столько же прослужит.

Навык **Торговля** повышен до **27-го** уровня!

Моё предложение Харона насмешило, но его смех снова перешёл в тяжёлый хриплый кашель. Я же всё-таки рискнул и перепрыгнул в чёрный чёлн. Куда мне нужно? Сперва я собирался всего лишь объединиться со своими друзьями, но сейчас резко изменил решение. Жалкие четыре километра разделяющего меня и

моё воинство расстояния я смог бы преодолеть, просто дождавшись воскрешения СТЕРВЫ, или на худой конец пешком и вплавь. Уж точно использовать помощь божества для такой мелкой цели совершенно нерационально. А что, если...

— В трёхсот двадцати километрах выше порогов Стикса есть какое-то необычное место, где находится Мифический Пёс... Или возможно ещё не взрослый пёс, а пока просто щенок..., — я вспомнил, что выполнившая аналогичный квест с Фимбултулем Мариам Стоящая\_за\_твоей\_спиной говорила про маленького щенка, которого она потом вырастила. — Можешь меня именно туда доставить? И сколько по времени займёт путь?

— Да, я хорошо знаю это место..., — Харон наконец-то откашлялся и сейчас задумчиво тербил свою растрёпанную седую бороду. — Не очень-то меня там привечают, всё-таки в том месте свои боги. Но тебя доставить могу. А время... да какая разница, сколько занимает путь, если вокруг всегда лишь туман и холодная чёрная река, не за что даже глазу зацепиться...

Древний старик снова зашёлся в тяжёлом кашле, и я протянул ему Эликсир Лечения Болезней. На удивление, мой подарок был принят с благосклонностью и тут же использован по назначению. Чуть осмелев, я предложил перевозчику ещё один флакон с лекарством, но Харон отказался:

— Выздороветь-то для меня не проблема. Есть ещё немного амброзии с Олимпа, а она кроме пьянящего действия лечит и все болезни, — при этих словах Харон вытащил из-под лавки какую-то невзрачную покрытую засохшей грязью глиняную амфору и слегка потряс.

Судя по звуку, содержимое в амфоре плескалось буквально на доньшке.

— Но амброзии мало осталось, приходится экономить. Когда ещё Зевс организует новый пир, и можно будет пополнить запасы...

Если это был не намёк, то я никогда не играл в компьютерные игры! Моментально из инвентаря был выложен бочонок с пивом, который я прихватил сегодня в Нижнем форте. Хотел было достать и закуски — у меня с собой была солонина и сушёные полоски мяса — но мой чуткий нос уловил запах вяленой рыбы. Ещё не веря самому себе, я заглянул под рогожу на носу лодки Харона. Моему взору



открылись мотки плетёной из конского волоса лески, примитивные полавки из гусиного пера, топорные самодельно выкованные крючки...

— Бывает, что действительно рыбачу, когда никто не видит, — древний старик похоже слегка смутился, даже принялся оправдываться. — А что ещё тут делать на реке смерти в моменты, когда работы нет? Только рыбачить. Вчера вот такого вот сома упустил!, — Харон развёл руки в стороны, демонстрируя видимо диаметр глаз упущенной добычи. — Без подсака такого красавца трудно вытащить в лодку, а подсак свой я ещё веков шесть назад утопил возле перекатов Стикса. Лет триста потом пытался его найти, даже нырял в чёрную воду, но потом плюнул на него...

В ответ я рассказал Харону про подводный город Оокаа и рыбаков-профессионалов из числа неумирающих, которые дни напролёт проводили там на скалах, соревнуясь между собой в искусстве рыбной ловли. Также сообщил, что могу заказать хорошие снасти с доставкой, только для магического курьера нужно будет знать место, куда привозить заказ.

Перевозчик заметно оживился, увидев во мне внимательного слушателя, и с явным удовольствием принялся рассказывать рыбацкие байки, вспоминая самые курьёзные случаи и лучшие трофеи за прошедшие тысячи лет. Я слушал его рыбацкие рассказы, чистил для нас обоих обнаруженную под рогожей сушёную рыбу и разливал в две найденные на лодке пошарпанные деревянные кружки оказавшееся весьма неплохим пиво из бочонка.

*Выполнено задание: «Переправа через Стикс».*

*Получен опыт: 2.300 Exp.*

*Повышен параметр известности.*

*Текущее значение 18.*

— А с роднёй своей ты отношения поддерживаешь?, — поинтересовался я у Харона, на что старик от удивления даже поперхнулся пивом.

Откашлявшись и стерев пену со своей бороды, он спросил, что мне вообще известно про его родственников. Мне показалось, что

Харон не слишком-то был рад поднятой теме — то ли стеснялся такого родства, то ли предполагал, что обсуждение его родственников напрочь убьёт создавшуюся доверительно-беззаботную атмосферу спонтанного застолья.

Я с готовностью выложил всё, что мне было известно про родителей и братьев-сестёр бессмертного перевозчика душ. Похоже, мне удалось удивить божество своими глубокими познаниями о его генеалогическом древе, а также тем, что я нисколько не выказывал страха, обсуждая бога смерти, богиню безумия и остальных. Немного помедлив, Харон всё же признался, что поддерживает связь и даже регулярно видится со всей своей многочисленной роднёй, кроме богини раздора:

— Ради меня одного Эридка в такую безлюдную глушь не пойдёт. Моя сестра обожает большие шумные компании и массовые мероприятия, всегда с огромным удовольствием в них участвует. Но каждое её появление — это скандалы, ругань и мордобои между бессмертными богами, а для простых смертных это тысячи и тысячи потраченных жизней. После Троянской войны я с Эридой и не виделся. Хотя..., — Харон порылся за пазухой своего внешне напоминающего дырявое решето одеяния, — у меня где-то был гонг для её вызова... А, вот же он! Хочешь, возьми гонг себе, у меня он просто без дела будет ещё тысячи лет валяться.

С этими словами Харон передал мне потемневшую от времени бронзовую тарелочку с истёртыми, не читающимися уже письменами и едва-едва различимыми рисунками атлетов или воинов, а также прикрепленный короткой цепочкой к гонгу маленький бронзовый молоточек.

Гонг призывает **богини раздора Эриды** (*неразрушимый предмет*).

Время перезарядки гонга после использования: **двести лет**.

Опаснейшая вещь! Я с предельной осторожностью принял из рук слегка захмелевшего божества тарелочку и молоточек, стараясь ни в коем случае не допустить их касания между собой. Подозреваю, что случись непредвиденный призыв, появившаяся недовольная тысячелетним забвением Эрида нашла бы для своего брата настолько резкие слова, что ссора божеств стала бы неизбежной, как и моя

отправка на перерождение просто как нежелательного свидетеля их выяснения отношений.

Едва я убрал бронзовый гонг в инвентарь, как Харон сообщил, что мы уже приплыли. Честно говоря, я вообще не заметил никакой разницы в окружающем пейзаже: такая же ночь, чёрная вода и непроглядный туман, да и пороги Стикса с бурным течением мы вроде не преодолевали. Однако в словах божества я всё же не сомневался. Харон уже тысячи лет курсировал по реке смерти на своём челне и, внешне неторопливо и даже на первый взгляд лениво орудуя своим шестом, преодолевал огромные расстояния.

— Вон там в Стикс впадает полноводный поток, именуемый Гьёлль, — перевозчик неопределённо махнул рукой куда-то в туман. — Там и Гьялларбру — легендарный золотой мост между миром живых и мёртвых, и край великанов, и царица мёртвого края Хель со своим весьма неприятным папашей Локки... Это другие боги, меня и мою родню они не приветчают, так что приближаться к берегу я не стану. Но ты можешь сойти прямо тут на мелководье. Не знаю, Амра, зачем тебе потребовались эти неприветливые края, но мы пришли к ним скорее со стороны мира мёртвых, а с этой стороны местные обитатели гостей не ждут.

Я поблагодарил Харона за помощь и низко в пояс ему поклонился. После чего спрыгнул с челна на уходящую далеко в реку песчаную косу. Сапоги как-то странно зашипели, словно оказавшись в кислоте, но я быстро выбрался на песок. Стоило мне лишь выйти из воды и коснуться ногами песка, как древний перевозчик душ растворился в тумане вместе со своей чёрной лодкой. А ещё через секунду рядом со мной проявилась Серая Стая в полном составе, а над головой захлопали широкие крылья СТЕРВЫ — игровые алгоритмы посчитали, что мои животные сильно отстали, а потому перебросили их к хозяину.

Волки поджимали хвосты и жалобно поскуливали, чувствуя себя очень неуверенно на границе мира мёртвых. И даже громадный Барон прижимал уши и полз на полусогнутых лапах поближе к хозяину, словно я мог защитить его от опасности.

Открыв карту, я попытался сориентироваться, но кроме небольшого светлого кружка с рекой и куском побережья вокруг были лишь неисследованные территории. Мне пришлось долго удалять изображение и уменьшать масштаб, пока наконец на карте не

показались территории Стикса, которыми со мной поделился Антониус Справедливый: Верхний Форт, пороги, территория циклопов, куча предупреждающих об опасности меток... Именно там экспедиция клана «Животворящий Свет» наглухо встала и не смогла двигаться дальше. Ох, как же далеко я находился от тех мест! Триста километров, если судить по масштабу карты, а то и ещё дальше... Подозреваю, что никому из игроков до меня ещё не удавалось добраться настолько далеко вверх по Стиксу.

Я свернул карту и тяжело вздохнул. Права на ошибку у меня не было — любой неосторожный шаг в таких жутких опасных местах приводил к гибели, а второй раз попасть в эти неприветливые края у меня не получилось бы. Приказав своим волкам и виверне просто ждать и не предпринимать никаких действий, я накинул себе на плечи старый плащ с бонусами к Скрытности и наложил на себя все возможные защитные эффекты: «Апатия нежити», «Ночное зрение», «Поиск жизни», после чего ушёл в скрытое состояние и осторожно двинулся к берегу.

\* \* \*

Это был деревянный дом. Обычный сложенный из потемневших от времени брёвен дом, вот только поистине колоссальных размеров, в сравнении с которым даже построенное великанами-ограми жилище, в котором мы с сестрой какое-то время обитали возле посёлка Тыщъ, показалось бы лишь жалкой конурой. С этой стороны огромного здания, судя по всему, находился задний двор и стояли какие-то амбары, сараи и хозяйственные пристройки. Кроме дюжины жуткого вида псов, свернувшихся калачиком и дремлющих во внутреннем дворе, я не видел никого.

**Сторожевой пёс.**

Уровень — ???

Уровней этих грозных охранников я действительно не знал, для меня их отметки просто сопровождались чёрными черепами, хотя по исполинским размерам псов я бы предположил минимум двухсотый уровень, если не трёхсотый. Но собак я особо не опасался, полагая,

что от их страшных зубов меня защитят огромные положительные бонусы на реакцию всяких псовых. К тому же в случае тревоги я мог попытаться переманить на свою сторону сразу до четырёх зубастых охранников, после чего остальным псам стало бы резко не до меня.

Нет, я не оговорился. Действительно четырёх, а не двух, так как я решил отказаться от двух Болотных Волков — никакой привязанности у меня к ним не возникло, а в качестве боевых единиц на их места появились кандидаты посильнее. Я исключил двух бурых волков из Серой Стаи, предполагая, что они просто-напросто уйдут. Но не тут-то было! Завязалась скоротечная драка, и Серая Стая на берегу реки сейчас утоляла свой голод бывшими сотоварищами... Мда. Неудобно получилось...

Навык **Скрытность** повышен до **36-го** уровня!

Очередное системное сообщение пробежало перед глазами, и мой ушастый Амра довольно улыбнулся от уха до уха. Да, быстрый рост навыка Скрытность являлся одной из причин, почему я не торопился лезть вперёд. Мой Гоблин-Травник укрылся за кучей смердящего мусора в непосредственной близости от целой дюжины очень опасных высокоуровневых противников, но за счёт неплохого перебивающего всякий мой запах укрытия, камуфляжного плаща и имеющихся бонусов на скрытность оставался незамеченным зубастыми охранниками дома. Игровые алгоритмы высоко оценивали мой успех, и полоска навыка Скрытность заполнялась буквально на глазах, давая новый уровень чуть ли не каждую минуту.

Но не только из-за этого я не торопился лезть вперёд. Просто я уже находился во внутреннем дворе всего в двадцати шагах от исполинской хижины каких-то великанов, но до сих пор не видел своей цели! Более того, игровые алгоритмы «Бескрайнего Мира» до сих пор не выдали мне сам квест «Двенадцать стражей Эливагара», ради получения награды с которого я собственно и забрался сюда в эти края. Я предполагал, да и Харон тоже подтвердил это, что где-то тут в краю великанов и богов из скандинавских легенд должен обитать уникальный мифический пёс, собрат имеющегося у меня Фимбультуля. Вот только где же он?!

Навык **Скрытность** повышен до **37-го** уровня!

Где-то далеко-далеко на болотистых берегах ниже по течению Стикса мои друзья наверняка волновались обо мне и не понимали, почему я не отвечаю на все сообщения. Мои соратники могли видеть, что Амра жив, но не могли определить его местонахождение. Отряд НПС-орков тоже наверняка звал и разыскивал своего пропавшего командира, и мог даже взбунтоваться, отказавшись подчиняться мавке. А я продолжал лежать на пузе возле кучи мусора, и не мог никак повлиять на ситуацию...

Непонятно, сколько бы это могло ещё продолжаться, если бы со стороны огромного дома не раздался тоненький писк. Мои громадные зелёные уши тут же встрепенулись и попытались определить источник звука. Кажется, писк доносился из-под крыльца. Да, точно! Вон одна из громадных чёрных собак проснулась и потрусил к крыльцу. Это была кормящая самка, судя по отвисшим наполненным молоком соскам.

Появление матери было встречено возбуждёнными повизгиваниями. Там под крыльцом находилось сразу несколько щенков. По доносящимся пискам я даже определил, что их три... Нет, даже четыре щенка! Медленно-медленно я покинул такое удобное и безопасное укрытие и принялся смещаться в сторону, стараясь обойти двор по широкой луге и увидеть происходящее под ступенями.

Навык **Скрытность** повышен до **38-го** уровня!

Наконец, я смог разглядеть щенков и едва удержался от рвавшегося наружу вопля радости. Вон он!!! Среди сосущих мать четырёх щенков один отмечался золотым маркером на мини-карте. Уникальный зверь! Вот только... щенки были ещё нулевого уровня и не являлись самостоятельными существами. Я не мог просто издалека взять и включить нужного мне чёрненького слепого щенка в состав Серой Стаи.

Что же мне делать? Ждать несколько дней, пока щенок подрастёт, я естественно не мог. Да и, вполне возможно, щенок мог оставаться в таком младенческом «неактивированном» состоянии

ещё многие недели или даже месяцы, «включившись» лишь в тот момента, когда сюда заявится один из игроков, получивших квест «Двенадцать стражей Эливагара». Который честно преодолеет все преграды и ловушки, пройдёт чрез разделяющий миры мёртвых и живых золотой мост, сразится со стаей злобных собак и заслужит награду в виде уникального пета... Вот только этим игроком буду вовсе не я, так как уникальный квест игровая система мне так и не дала...

Непонятно, сколько я бы ещё наблюдал за щенками и мысленно занимался самобичеванием, но вдруг мой гоблин неосторожно встретился взглядом с кормящей самкой.

Проверка на **реакцию Сторожевой Собаки** провалена!

После такого сообщения нечего было даже гадать — заметила или не заметила, тем более что маркер кормящей суки мгновенно перекрасился из нейтрально-жёлтого в красный цвет. Агрессия!!! Я со всех ног бросился вперёд, на бегу лавируя между просыпающимися огромными зверюгами, а через некоторых просто в наглую перепрыгивая или перебегая по мохнатым спинам.

Навык **Уклонение** повышен до **24-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **25-го** уровня!

Навык **Акробатика** повышен до **21-го** уровня!

Навык **Контроль животных** повышен до **44-го** уровня!

Из четырёх противников, которых я попытался взять под контроль, в Серую Стаю удалось включить лишь одного. Но даже это было большой удачей, так как резко увеличившийся в размерах из-за полученных бонусов зверь отвлёк на себя часть охранников. Я же, едва сумев увернуться от клацнувших возле самого горла челюстей, проскользнул под брюхом вскочившего на лапы «своего» пса и оказался перед самкой. Та оскалилась, прикрывая своих щенков, и вдруг оглушительно рявкнула мне прямо в лицо.

Получен урон 0 единиц

Заклинание «**Псионический Удар**», иммунитет к страху.

Самка сделала выпад зубастой пастью в мою сторону, а затем попыталась лечь, чтобы закрыть своим огромным телом малышей, но я в прыжке уже тянулся к ценной добыче. Есть! Мне удалось схватить нужного щенка руками. Он мой!!! Ох... Даже для моей большой Силы и Телосложения огромная сторожевая собака, придавившая ушастого гоблина всем своим весом, была слишком тяжелой. Кости и связки затрещали. Как больно!!!

Получен урон 310 единиц (*сдавливание, игнорирование брони*)

Получен урон 278 единиц (*сдавливание, игнорирование брони*)

Получен урон 390 единиц (*сдавливание, игнорирование брони*)

О том, что чувствуют оказавшиеся в таком же положении щенки, я старался не думать. Жизнь стремительно утекала. Ещё десяток секунд, и наступит смерть. А приподнять эту мохнатую тварь у меня не хватало Сил...

Несмотря на боль и стресс, у меня всё же хватило ума сменить тактику и не пытаться вырваться из-под этого давящего пресса. Аккуратно переложив чёрного щенка в Инвентарь и убедившись, что он жив, я впервые активировал вампирское умение «Бесплотность».

Как же чудесно после той давившей тяжести почувствовать себя свободным!!! Я словно освободился из удушающих петель питона!!! Огромная разъярённая сука бессильно клацнула челюстями, но её страшные зубы прошли сквозь меня, не причинив моему гоблину никакого вреда.

Навык **Уклонение** повышен до **26-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **27-го** уровня!

Навык **Акробатика** повышен до **22-го** уровня!

Вот только, к сожалению, подобная неуязвимость была очень



кратковременной — всего тридцать секунд, точнее уже двадцать семь, так что я со всей возможной скоростью бросился бежать к реке. Бой во дворе ещё продолжался, хотя «моего» пса уже повалили на землю и рвали на куски. Тем не менее, основная часть сторожевых псов была занята, и за мной погналось лишь трое, включая ту самую самку. Я ещё раз попытался переманить эту троицу на свою сторону, но снова безрезультатно — слишком огромная пропасть уровней разделяла нас, да и шанс успеха в случае враждебно настроенных существо был изначально меньшим.

В подобном бесплотном состоянии я мог передвигаться очень быстро, так что преследующие меня сторожевые псы чуть отстали. На бегу я приказал СТЕРВЕ просыпаться, расправить крылья и быть готовой к полёту — именно на ней я планировал взлететь в воздух и тем самым скрыться от погони. А вот Серой Стае я приказал удирать со всех ног, так как у моих волков не было ни единого шанса уцелеть при встрече со столь смертоносными противниками, какие мчались за мной по пятам.

У меня уже истекали последние секунды неуязвимого для зубов собак бесплотного состояния, когда я примчался к берегу Стикса. Преследователи отставали метров на сорок, но истошно практически каждую секунду лаяли, пытаясь зацепить удирающего наглого гоблина волнами страха. Меня-то это волновало мало из-за полного иммунитета к страху, но вот СТЕРВУ... Как это ни печально, но Королевская Лесная Виверна не выдержала и, резко взмахнув своими широкими изумрудными крыльями, ушла в туманную высь, бросив хозяина на растерзание...

— Амра, давай сюда!, — знакомый хриплый голос Харона привлёк моё внимание, когда бесплотное состояние прошло, и я уже считал, что шансов на спасение не осталось.

Раздумывать я не стал и с разбегу прыгнул в холодную чёрную воду реки смерти, по пояс в воде направившись к челну перевозчика душ. Вода оказалась студёной, просто ледяной, но при этом словно жгла огнём.

Успешная проверка на **Сопротивление яду**.

*Получен опыт 370 Exp.*

Успешная проверка на **Сопротивление холоду**.

Получен опыт **370** Ехр.

Харон протянул мне свой длинный шест и подтянул ушастого гоблина к лодке, даже помог перебраться через борт. Три огромных сторожевых пса как вкопанные остановились у кромки воды, не пожелав лезть в опасную реку.

— Уходим, пока хозяева не хватились пропажи!, — вслух прокомментировал старик и резко оттолкнулся шестом от дна.

Миг, и берег великанов пропал, растворившись в тумане. Причём что-то мне подсказывало, что лодку Харона и тот опасный берег великанов разделяет уже огромное расстояние, и погони можно больше не опасаться.

— Спасибо, Харон! Очень вовремя ты появился. Ещё несколько секунд, и свора порвала бы меня в клочья...

— А, ерунда!, — отмахнулся древний старик от моей благодарности. — Ты всё равно неумирающий, так что вскоре возродился бы в другом месте. Просто мне захотелось слегка подразнить чужих богов, да и собеседник ты интересный. Ну и пиво мы ещё не допили, — Харон усмехнулся, взял в руки и потряс небольшой бочонок, в котором ощутимо заплескалось. — Как раз на дорогу хватит! Амра, покажи хоть, что ты спёр у великанши Модгуд.

Модгуд? Так вот кто обитал в том огромном доме! Имя Модгуд я слышал и раньше. Великанша была охранницей золотого моста между мирами живых и мёртвых, одной из служанок богини загробного мира Хель. Я достал из инвентаря и показал Харону чёрного крохотного щенка, слепо тычущегося мордочкой в мои пальцы.

**Гьёлль.**

Страж Эливагара.

Мифический пёс 0-го уровня (**уникальное существо**).

— Всего-то..., — разочарованно протянул Харон, сразу потеряв интерес к моему трофею. — В доме великанши Модгуд можно было

и поинтереснее добычу найти. Сказал бы сразу, что необычными собаками интересуешься, я бы тебе трёхглавого Цербера издала показал — вот уж действительно жуткая зверюга! Даже боги с Цербером стараются не связываться, а уж люди...

Харон резко замолчал на полуслове и сплюнул за борт. Мне показалось, что перевозчик душ хотел было рассказать мне историю Геракла и его двенадцатый подвиг — поимку Цербера, но вовремя вспомнил, как по пути в царство мёртвых легендарный герой поколотил самого Харона, чтобы перебраться через Стикс.

Так или иначе, настроение у моего собеседника явно испортилось. Он в один присест осушил остатки пива в бочонке и поинтересовался не слишком дружелюбным голосом, где меня высадить.

— Возле моего орочьего отряда, если можно, — ответил я.

На что перевозчик несколько раз с усилием оттолкнулся шестом от дна и указал рукой на появившийся из тумана тёмный берег с далёкими смутными огнями:

— Прибыли! О... Тебе нужно срочно вмешиваться. Давай выпрыгивай скорее, пока тут ругару не набили морды твоим оркам!

## Глава 14.

### Клан «Белой Лилии»

Открывшаяся передо мной картина не радовала. На чёрной реке было тесно от многочисленных лодок с псоглавыми воинами, многие из которых из пращей и коротких луков вели обстрел берега. На берегу же шёл бой — орки, прикрываясь широкими щитами и выстроившись в некое подобие «черепахи», отражали попытку передовой группы ругару высадиться с лодок. Харон оставил меня прямо посреди этого хаоса неподалёку от воздвигнутой защитниками берега баррикады, сам же перевозчик уже успел раствориться в густом тумане.

— Кто мне объяснит, что здесь происходит?!, — проорал я, привлекая к себе внимание обеих сторон конфликта.

— Амра вернулся!!!, — восторженный рёв сотен глоток орков прокатился по болотистому краю на многие километры.

Навык **Бригадир** повышен до **48-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **6-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **7-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **8-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **28-го** уровня!

Всего одна сказанная мною фраза, а сколько последствий! Над многими моими бойцами засветились разнообразные метки, означавшие бонусы от воодушевления. Орки с традиционным боевым кличем (*состоящим сплошь из нецензурных слов*) строем пошли вперёд и порубили в капусту нескольких бойцов ругару, успевших высадиться на болотистый берег. Остальные пслоглавые воины резко отказались от идеи десантирования на берег и сейчас отводили свои лодки подальше. Некоторые вражеские стрелки перенесли огонь на меня, но я достаточно быстро укрылся за щитами своих орков.

— Ты где пропадал? Почему не отвечал на мои сообщения?, — набросилась на меня возникшая из невидимости лесная нимфа.

— Потом расскажу, там долгая история, — отмахнулся я от несвоевременных вопросов сестры и невольно присвистнул от удивления, увидев девяносто третий уровень у Валерианны Быстроногой и знак красного черепа. — Лучше скажи, где та блохастая принцесса, которая бросила меня одного посреди болот?

— Если ты про Чайни-Шу, — сразу догадалась мавка, кого я имею ввиду, — то принцесса ругару с основной армией своего племени высадилась на той стороне острова, — сестра махнула рукой куда-то в противоположную от реки сторону.

Ругару с воинственными криками приблизились к нашему лагерю, но оценили выстроенные под предводительством Огра-Фортификатора надёжные укрепления и отказались от атаки «в лоб», вместо этого попытавшись высадиться к нам за спину со стороны реки.

Диспозицию противоборствующих армий для себя в голове я нарисовал, вот только до сих пор не понимал причины, почему достаточно дружелюбно встретившие нас ругару вдруг изменили своё поведение и решили нас подло атаковать. Не то, чтобы я опасался за исход сражения — позиция у нас была сильной, а мои орки бодры и полны решимости — но всё же хотелось избежать ненужных потерь.

— Мне нужно поговорить с этой шерстистой мошенницей! Не люблю, когда меня обманывают!, — я решительно направился в сторону укреплений, но резко остановился, увидев Макса Сошне.

Над головой Наяды-Торговца до сих пор прожектором сиял знак преступника, но кроме этой отметки я увидел и знак красного черепа. Персонаж моего друга-француза опережал Амру более чем на двадцать уровней!

**Макс Сошне .**

Наяда. Торговец 87-го уровня.

Какой там двадцать... Мой друг обошёл меня уже на целых тридцать пять уровней!!! Как так?! Да и девяностый уровень

бегущего ко мне Огра-Фортификатора тоже поставил меня в тупик. Что тут вообще произошло?!

— Амра, неумирающие всё-таки прорвались через нашу преграду в Нижнем Форте!, — с тревогой в голосе сообщил мне подбежавший великан. — Хотя сперва всё вышло именно так, как ты и предсказал — игроки открыли портал в Нижнем Форте и толпой хлынули через него. И первая их волна в полном составе легла на расставленных металлических штырях в магическом костре! Это было круто!!! У меня теперь достижение «Убийца трёхсот сорока игроков»! Я сорок два новых уровня получил за минуту с небольшим!!!

— О да, это было незабываемо!, — расхохотался наш рыбочеловек, довольно потирая перепончатые лапы. — Я получил сорок уровней всего за полторы минуты и ещё долго потом не мог подняться на ноги, так меня колотило от переполняющих эмоций и экстаза. Это намного круче, чем секс!!!

Я внимательно посмотрел на свою несовершеннолетнюю сестрёнку, которая также ускоренно прокачалась сразу уровнем на тридцать пять, но Лерка комментировать свои ощущения не стала, лишь покраснела и отвела взгляд. А огр между тем продолжил рассказ:

— Но наши противники быстро учли ошибку, и через полчаса вторая их группа пришла уже подготовленной. Мы отсюда видели, как огромное бушующее над далёким фортом пламя вдруг погасло. Они всё-таки порвались, да и погибшие тоже возродились и прошли со второй попытки. В локальном чате проскакивали сообщения, из которых мы поняли, что за нами обязательно будет погоня. А мы, как на зло, вместо того чтобы удирать со всех ног, застряли на этом болотистом острове!!! И ругару осаждают нас и не дают уплыть!

Что же, ситуация действительно складывалась неблагоприятной, и тем скорее нужно было понять причину конфликта с ругару. Но сперва нужно было обезопасить себя, скрыв своё местонахождение от преследователей. Я хотел было спросить у друзей, все ли они отключили в настройках получение сообщений от незнакомых игроков, чтобы нас нельзя было обнаружить этим простеньким методом, как вдруг с досадой стукнул себя по лбу. Зачем нашим преследователям что-то мудрить с триангуляцией и прочими методами поиска, когда в нашем лагере по-прежнему находился их

пленник! Игрок давным-давно пришёл в себя и сейчас, несмотря на чёрную повязку на глазах, мог просто в режиме реального времени сообщать свои координаты. Пленника нужно было скорее убить! Хотя... мне в голову пришла мысль получше, и я подозвал СТЕРВУ.

Огромная Королевская Лесная Виверна попыталась заискивающе ластиться, но я недовольно оттолкнул её зубастую морду:

— Не заслужила! Как ты вообще могла бросить меня на растерзание сторожевым псам?! Что, хочешь помириться? Тогда поищи-ка с воздуха посёлок ругару. Да, знаю про ночь и густой туман, но всё же попробуй. Если сможешь найти, считай, что я тебя простил!

Навык **Контроль животных** повышен до **45-го** уровня!

Огромная крылатая змея шумно взмахнула своими широкими крыльями и скрылась в клубках тумана. Я же повернулся к Макс Сошне:

— Твоя Олилисси тут? Отлично! Попроси свою подругу для начала перевернуть все эти лодки с ругару! Она может даже для острастки демонстративно сожрать пару-тройку псоглавых, чтобы остальные трижды подумали, прежде чем переплывать реку вплавь или на лодках. Если сможет, перевернутые лодки пусть сюда к берегу пригонит, они нам позже пригодятся. А потом пусть отправится к Нижнему Форту и потопит лодки с игроками, если те решат проследовать за нами. Те лодки не просто можно, но даже нужно ломать и крушить, чтобы их нельзя было потом восстановить. Кстати, и свою рыбу-меч тоже можешь направить громить лодки игроков.

Навык **Бригадир** повышен до **49-го** уровня!

Как так? Появившееся перед глазами сообщение заставило меня задуматься. Я же вроде живому игроку давал задание, а не НПС, какой тут может быть рост навыка «Бригадир»? Или таким образом логические алгоритмы «Бескрайнего Мира» отметили перепоручение задания для подружки-океаниды? Так или иначе, долго ломать себе

голову над вопросом я не стал, так как мне предстояло ещё одно маленькое, но важное и срочное дело. Я подзвал волчицу Бланку, а заодно попросил подойти Валерианну Быстроногую, как опытного Мастера Зверей.

— Лерка, вот это пушистое чудо нужно накормить!, — с этими словами я протянул сестре на ладони крохотного Мифического Пса Гъёлль.

— Какая прелесть!, — воскликнула лесная нимфа, тут же взяла слепого беспомощного щенка на руки и перевернула животиком вверх. — Это девочка! Сейчас всё организую! Отойди, ты только будешь мешать! Кстати, теперь я понимаю, чем была вызвана буря гневных сообщений игроков клана «Животворящий свет» в локальном чате о том, что уникальный квест провален! Наши противники из-за этого перессорились между собой и до сих пор выясняют, кто виноват.

Я отошёл в сторону. Мавка же позвала себе в помощь гоблинскую девушку Юнну, прокачавшуюся уже до Наездницы на Волках сорокового уровня, и они вместе подготовили из тряпок и соломы подстилку для волчицы. Я помнил, как Бланка жестоко поступила с «лишними» щенками, и несколько переживал за столь нелегко мне доставшегося уникального пета. К тому же я не был уверен, что у НПС-волчицы сохранилось молоко. Но все мои опасения оказались напрасными — Бланка свою роль поняла сразу, молоко у волчицы ещё было, да и щенок без колебаний сразу же присосался к новой матери. Картина была идиллической, но мне нужно было заниматься другими срочными делами, да и Валерианна Быстроногая мне также требовалась в другом месте.

— Юнна, головой отвечаешь за Гъёлль!, — строго произнёс я, и моя НПС «племянница» подтвердила, что всё поняла, и ни на шаг не отойдёт от малышки.

Мы же с мавкой поспешили на окружающую лагерь баррикаду. На этот раз брёвен и веток из погибшего заболоченного леса моим оркам хватило на постройку нормального высокого и надёжного укрепления, а не той жалкого пародии, за которой мы укрывались от армии Крысиного Короля. С трёхметровой высоты сквозь всё тот же неизменный туман я с помощью Ночного Зрения увидел вдали многочисленные яркие фигуры, их было более сотни. Ругару с этой стороны острова особой активности не проявляли, но взяли в осаду



нашу крепость. Меня сразу заинтересовала одна отметка вдали — она была в разы крупнее остальных. Какой-то маунт?

— Ругару привели с собой одного циклопа, — пояснила моя сестра, когда я задал свой вопрос вслух. — Близко к нашему укреплению его ещё не подводили, но я вижу отметку на карте и подпись к ней: «Циклоп сто тридцать восьмого уровня».

— Только его тут не хватало... Ладно, с циклопом разберёмся позже. Сейчас усилю магией мой голос — я хочу пообщаться с Чайни-Шу.

Валерианна Быстроногая произнесла какую-то фразу на незнакомом мне языке и сделала пару пасов руками, после чего сообщила, что заказ исполнен, и громкость голоса Амры в ближайшие несколько минут будет, как у гудка океанского лайнера.

— Раз, раз..., — действительно мой голос сейчас был способен заглушать небесный гром. — Говорит Амра, командир отряда орков. Я желаю поговорить с принцессой Чайни-Шу!

Никакого ответа не последовало, хотя я прождал несколько минут. Наконец, моё терпение лопнуло:

— Ругару, где ваша Чайни-Шу — эта блохастая сука, не знающая слова «честь» и законов гостеприимства? Я не ведаю, по какому недоразумению эта обделённая умом самка стала принцессой гордого клана Белой Лилии, но знаю другое — во всём остальном мире подлое нападение на гостей считается страшным позором! И сейчас я хочу всего лишь поговорить с Чайни-Шу и узнать причину её подлого поступка. Поговорить по-хорошему один-на-один без оружия, встретившись на пустыре между нашими армиями. Ругару клана Белой Лилии, я обещаю, что после этого разговора ваша принцесса вернётся обратно живой и невредимой! Но если Чайни-Шу не хватит смелости выйти, посмотреть мне в глаза и объяснить свой поступок, клянусь, я всё равно найду её и тогда уже поступлю так, как и полагается с брехливыми суками — надену ошейник, посажу на цепь и заставлю охранять мой дом!!!

Мою дальнейшую гневную и преднамеренно оскорбительную речь прервал донёсшийся со стороны воинства ругару возмущённый и оскорблённый голосок:

— Хватит меня позорить! Вовсе я не блохастая!

Навык **Торговля** повышен до **28-го** уровня!

Навык **Воевода** повышен до **9-го** уровня!

Вы желаете выбрать вторичный навык **«Менестрель»** (X B)?

Вы желаете выбрать вторичный навык **«Дипломат»** (X B)?

Вы желаете выбрать вторичный навык **«Ловелас»** (X T)?

Несмотря на серьёзность момента, я не смог удержаться от смеха — ну какой, к чёрту, «Менестрель»?! Да за такую исполненную в её честь «серенаду» любая девушка вылила бы на голову столь бесталанному менестрелю содержимое ночного горшка! «Ловелас» тоже едва ли подходил к ситуации, да и вообще моему стилю игры. А вот «Дипломат»... тут я неожиданно задумался.

Игровая система уже не в первый раз предлагала мне такой выбор. Да, мне уже неоднократно приходилось вести сложные переговоры: и с дварфами, и с Эмиссаром Тёмного Владыки, и с теми же орками-пиратами при первой встрече. Со временем, подозреваю, переговоры станут вообще обыденным делом. Да, навык «Дипломат» для меня мало подходил как основной, так как у расы гоблинов не было бонуса на рост Харизмы, а на Интеллект вообще имелся 50% штраф, но я ведь собираюсь ставить навык во вторичные, так никакой разницы нет. Итак, решено! Я использовал последний свободный слот для выбора навыка.

А между тем со стороны вражеской армии отделились две фигуры и неторопливо направились в сторону орочьего лагеря. Странно, что переговорщиков было двое, я ведь чётко говорил про беседу один-на-один, но я не стал придираться к такой мелочи. Принцесса ругару согласилась на переговоры, и это было главное! Ладно, раз вас двое, я тоже внёс небольшие коррективы в планы и запрыгнул на спину Барону — Вожак Болотных Волков 111-го уровня должен был подчёркивать мою силу и значимость. Да, хорошо было бы вместо него взять Сторожевого Пса какого-то заповедного уровня, вот только он ещё не успел возродиться.

Стоило мне тронуться вперёд, как игровые алгоритмы «Бескрайнего Мира» определились с конкретным заданием на эти

переговоры:

*Получено задание: «Переговоры с ругару» (этап 1 из 2).*

*Класс задания: необычное, расовое, ограниченное по времени.*

*Описание: Сумейте за полчаса выяснить причину враждебности ругару и убедите их прекратить агрессию.*

*Награда за выполнение: 16000 Ехр., +15 к отношению ругару клана «Белой Лилии», +5 к отношению остальных кланов.*

*Штраф за неудачу: вражда с ругару.*

Всего полчаса? Это ограничение по времени мне было непонятным, во всём же остальном задание выглядело вполне логичным и как раз описывало мой план на эти переговоры — узнать причину вражды псоглавцев и любым способом заставить ругару отступить.

Встретились мы на половине расстояния между армиями. Вторым переговорщиком со стороны ругару выступил регент Увари-Дор-Шу, друид 124-уровня. Что же, раз принцесса была ещё слишком юной для принятия самостоятельных решений, присутствие советника было вполне объяснимым и даже необходимым, тут я нисколько не возражал.

— Для начала я требую извинений за твои оскорбительные слова!, — гордо заявила принцесса, в конце своей фразы оглянувшись на советника в поисках поддержки такой жёсткой линии поведения, и друид одобрительно кивнул.

— Требуешь?!, — нарочито удивлённым голосом проговорил я в ответ. — Не в том ты положении, ушастенькая, чтобы что-либо требовать. Проигравшая сторона может только просить милосердия и узнавать условия капитуляции.

— Я видимо-что упустил. Разве мы проиграли?, — с ехидной улыбкой на клыкастой морде вступил в разговор регент.

— Да, советник, вы проиграли, хотя возможно ещё не знаете об этом! Ваш атакующий со стороны реки флот уже уничтожен, все плавсредства для вас потеряны, и мне не составляет никакого труда проделать то же самое и со всеми оставшимися вашими лодками.

Собственно, выбор у вас небогатый. Можете навсегда остаться тут на этом топком болотистом острове и строить тут новый лагерь для вашего клана Белой Лилии, так как войти в воду для ваших бойцов отныне равнозначно смерти. Или можете попытаться атаковать мой лагерь. Вот только сразу должен предупредить — для бойцов ругару штурм равнозначен гибели всей армии, и даже присутствие циклопа вам нисколько не поможет.

Навык **Дипломат** повышен до **2-го** уровня!

Навык **Дипломат** повышен до **3-го** уровня!

Я видел, что мои слова находят какой-то отклик у ругару и заставляют задумываться, вот только пока что оба переговорщика явно недооценивали сложность своего положения. Возможно, будь Амра повыше уровнем, к моим словам отнеслись бы с большим вниманием, но ругару видели перед собой достаточно слабого и безобидного Гоблина-Травника, и оттого не воспринимали всерьёз.

— Амра, даже если твои слова про потопленные лодки правдивы, мои бойцы по-прежнему многочисленны, и каждый из них сильнее любого из твоих орков. Я дам приказ атаковать, и вскоре за завалом из веток не останется никого живого из твоего отряда!

Я улыбнулся, показав свои острые хищные зубы:

— Принцесса, ты ещё слишком мала и наивна, а потому видишь лишь грубую силу и недооцениваешь возможность магии! Твои воины будут грызться между собой и рвать друг другу глотки, я же со своими бойцами буду просто издали наблюдать за этим представлением!

В качестве демонстрации я открыл интерфейс управления Серой Стаей, нашёл в списке доступных для включения существ самую принцессу и выбрал Ругару-Охотницу 84-го уровня по имени Чайни-Шу.

Успешная проверка на **реакцию ругару**.

*Получен опыт 800 Exp.*

Успешная проверка на **Харизму**.

*Получен опыт 1600 Ехр.*

Успешная проверка на навык **Контроль Животных**.

*Получен опыт 3200 Ехр.*

Навык **Контроль Животных** повышен до **46-го** уровня!

У меня получилось включить принцессу ругару в состав Серой Стаи!!! Проводить аналогичный эксперимент с регентом я не рискнул — заметно более высокий уровень, чем у принцессы, да и профессия друида означала высокий Интеллект, следовательно, и хорошее сопротивление магии. Провались моя попытка подчинения, и весь эффект был бы насмарку. Но для демонстрации возможностей мне хватало и одной принцессы.

Спрыгнув с Барона, я неторопливо подошёл к замершей, явно испуганной и непонимающей происходящего девушке, и принялся отдавать Чайни-Шу команды, словно дрессированной собаке:

— Сидеть! Помаши хвостиком! Вот умница! А теперь прижми передние лапки к телу и высунь язык! Молодец, держи за послушание кусочек мяса! А теперь почеси левой ногой за ухом. Вот, явно большой опыт в этом деле имеется, а ещё утверждала, что блох нет!

Регент с широко раскрытыми от ужаса глазами какое-то время смотрел на это безобразие, но затем решительно потянулся за оружием. Я жестом успокоил друида и тут же освободил принцессу. Чайни-Шу моментально вскочила на ноги и с омерзением выплюнула изо рта пожёванный кусочек вяленного мяса, который я ей до этого выдал в качестве награды за послушание.

— Амра, никогда так больше не делай!, — в глазах принцессы читался суеверный плохо контролируемый ужас, девушка даже поспешила отбежать и укрыться за спиной своего советника.

— Прошу извинить, принцесса, но без наглядной демонстрации вы бы мне всё равно не поверили. При этом учтите, что я далеко не самый сильный маг в своём отряде. Та же лесная нимфа гораздо

сильнее и способна держать под контролем пару десятков существ. Так что, возвращаясь к теме возможной атаки ругару, ваши бойцы просто передерутся ещё на подступах к укреплению и прикончат сперва циклопа, а затем и друг дружку!

Заступило напряжённое молчание. Мои оппоненты всё ещё не отошли от демонстрации и теперь переваривали услышанное.

— Допустим, Амра, что ты прав — флот на реке разбит, а наша атака по берегу захлебнётся кровью. И что же ты нам предлагаешь?, — поинтересовался друид, прижимая к себе и успокаивая поскуливающую от обиды и испуга девушку.

— Прежде, чем что-то предлагать, мне нужно понять причину вспыхнувшего конфликта. Мои орки вроде никогда не враждовали с ругару, более того, в нашей команде когда-то даже был один представитель вашей расы... Так, секунду, моя малышка что-то хочет мне сообщить. Прошу не пугаться моей виверны, она ручная и послушная.

В тёмных небесах действительно раздалось сперва едва различимое, но с каждой секундой всё более отчётливое хлопанье широких крыльев. СТЕРВА сделала большой круг над островом, выискивая меня в густом тумане, и наконец заметила хозяина, с шумом плюхнувшись прямо в грязь метрах в пяти от меня. Не обращая никакого внимания на недовольно ворчащих забрызганных болотной грязью ругару, Королевская Лесная Виверна подползла ко мне и вытянула длинную шею, предлагая получить запрошенную информацию. Я подошёл к своей любимице и коснулся лбом её головы.

*Чёрная река. Множество островов. Целый лабиринт старых заиленных протоков. Всё это в настолько густом тумане, что приходится лететь буквально над самой водой, едва не задевая крыльями поверхность чёрной реки. Огни в тумане! Резкий поворот в ту сторону и набор высоты. Большой остров. Соломенные хижины. Много. Центральная площадь посреди крупного посёлка. Высокий столб с тотемом в виде белого цветка на оскаленной хищной морде. То, что надо. Хозяин будет доволен.*

— Да, это именно то, что я искал!, — подтвердил я, и обняв за шею свою крылатую любимицу, погладил виверну по изумрудной

чешуе. — Ты полностью прощена! Умница!

Огромная крылатая змея совсем по-собачьи завиляла из стороны в сторону по болотной грязи длинным чешуйчатым хвостом, а затем от переизбытка чувств даже попыталась лизнуть меня в лицо своим раздвоенным языком и слегка прикусила зубами мою руку.

Успешная проверка на **Сопротивление яду**.

Получен опыт **1300** Exp.

— Ну-ну, давай без таких нежностей. Не забывай — ты же всё-таки ядовитая!, — вытащил я руку из страшных челюстей и беззлобно оттолкнул змеиную башку. — А теперь, СТЕРВА, для тебя есть новое задание, тебе оно понравится. Отправляйся в лагерь орков, возьми там пленника и отнеси его в то место, что ты мне только что показала. Тамними с него повязку и подожди какое-то время, чтобы он осмотрелся. А потом сожри!!!

Навык **Контроль Животных** повышен до **47-го** уровня!

СТЕРВА возбуждённо захлопала крыльями и, тяжело с шумом и брызгами взлетов, направилась в сторону орочьего лагеря выполнять поручение. Я же отправил сестре приватное сообщение:

*Лерка, у меня появилась неплохая идея, как сбить игроков с нашего следа. Сейчас прилетит СТЕРВА, выдай ей связанного пленника. Она отвезёт его подальше в лагерь ругару, даст ему осмотреться и зафиксировать координаты нашего «секретного убежища», после чего сожрёт на алтаре.*

*Впрочем... столько опыта за лучника 88-го уровня ей в одну харю будет слишком жирно. Пусть сперва Юнна хотя бы разок ткнёт в пленника кинжалом и таким образом разделит полагающийся опыт — моей «племяннице» нужно быстро прокачиваться, восстанавливая потерянные уровни.*

— Итак, уважаемые принцесса и советник, прошу извинить за небольшую заминку и предлагаю вернуться к нашим переговорам.

— Про какого пленника, которого собираются казнить, шла речь?, — настороженно поинтересовался советник принцессы, явно внимательно прислушивавшийся к моим словам.

— Не беспокойтесь, он не ругару. Пойманный лазутчик из передового отряда неумирающих. Просто неподалёку от этого острова кишмя кишит сильно разъярёнными неумирающими. Мы попытались их сдержать в Нижнем Форте и многих даже отправили на перерождение, но враги в итоге всё равно прорвались. И потому теперь приходится принимать меры, чтобы отслеживать перемещение противников и не давать им обнаружить мой отряд.

— Но... почему?, — по-прежнему не выходя из-за спины своего спутника, задала вопрос Чайни-Шу. — Амра, ты ведь неумирающий. И мои воины видели в твоём отряде ещё нескольких неумирающих. Почему вы не договоритесь между собой?

Эта ушастая собачка с милой мордашкой своей детской наивностью определённо напоминала мне раннюю Таишу! Та тоже считала, что стоит лишь мне поговорить с другими неумирающими, как те сразу же устыдятся своих противозаконных деяний, расскаются и прекратят уничтожать гоблинский посёлок Тыщ. Как бы тут объяснить простыми словами, чтобы принцесса поняла?

— Милая принцесса, неумирающие очень разные, и дело тут не только в расах. Способность окончательно не погибать в случае смерти дало многим неумирающим ощущение вседозволенности и безнаказанности. Они готовы убивать просто забавы ради, особенно когда видят перед собой существ других видов и рас. Среди неумирающих большинство составляют люди, эльфы и полуэльфы, а потому они даже не задумываются о законности и морали, увидев перед собой моих орков или ваших ругару, а просто убивают представителей чужих рас. Сам же я вовсе не считаю ругару врагами, и уж тем более не собирался нападать на ваши посёлки и истреблять жителей. Я просто собирался провести орков, быстро и ни с кем не конфликтуя, по вашим территориям в сторону порогов чёрной реки — туда, где неумирающие нас не достанут.

Навык **Дипломат** повышен до **4-го** уровня!

Навык **Дипломат** повышен до **5-го** уровня!

Навык **Торговля** повышен до **28-го** уровня!



— Я не знала об этом, — честно призналась принцесса. — Считала, что все неумирающие одинаково подлые. Именно поэтому согласилась на совет моего регента выманить опасных пришельцев из крепости и оставить на безлюдном острове в глуши подальше от поселений ругару. Если бы орки вернули наши лодки и не стали делать новые вёсла взамен унесённых моими гребцами, мы бы не стали атаковать.

— Бросить гостей непонятно где в глухих местах, тем более на окружённом со всех сторон водой острове, и при этом ждать, что эти пришельцы будут просто сидеть, сложа руки, и даже не попытаются выбраться из западни?! Ах, принцесса, мне даже импонирует ваша наивность!

Чайни-Шу смутилась и замолчала, но вместо неё в разговор включился друид:

— Мы поступили так, как посчитали нужным с врагами. Да, это я предложил моей принцессе проявить военную хитрость и выманить отряд врагов из крепости, — признался регент. — А врагами мы стали несколько ранее. Ругару — подданные Тёмного Владыки, и мы поклялись защищать границы его территорий. До нас дошли вести о бое на болотах и смерти нашего соседа Крысиного Короля, который также являлся подданным Тёмного Владыки и нашим союзником. Латы умершего короля мы заметили на великане из вашего отряда, волшебный жезл у лесной нимфы, а сам ты едешь на Вожаке Болотных Волков, на котором до этого ездил Крысиный Король.

О как! Я не стал отвечать сразу, а сперва подошёл к упомянутому Барону и задумчиво похлопал огромного тёмно-бурого волка по мохнатой мощной груди. Вот уж не думал, что весь сыр-бор с ругару происходит из-за нашей победы над смешанным воинством чудовищ и нежити. Там же вроде и вариантов мирно договориться-то не было, армия Крысиного Короля нас сразу атаковала. Сейчас же, когда выяснилась истинная причина враждебного отношения ругару, можно было попробовать снять самую первопричину конфликта и решить дело миром. Что, если заявить ругару, что мы вовсе не враги Тёмному Владыке и идём к нему на встречу, чтобы вступить в его воинство?

Более того, меня, как тестировщика игровых сценариев

«Бескрайнего Мира», заинтересовала возможность стать «своим» для всех обитающих выше по течению Стикса существ. Что если удастся перейти на сторону Тёмного Владыки?! Интересно, насколько если это вообще возможно? По крайней мере, попробовать стоило, ведь это не просто один из неисследованных вариантов игровых сценариев, но и интересная линия поведения, в случае реализации фактически гарантирующая моему отряду беспрепятственный проход вдоль Стикса по всем территориям Тёмного Владыки!

Я отошёл от Барона и, сменив тон с уверенно-решительного на усталый и задумчивый, проговорил:

— Признаться, я вообще не понял, почему Крысиный Король атаковал мой отряд... Орки вроде никогда не относились к «светлым силам», а скорее даже наоборот, и вполне могли бы стать верными союзниками или даже подданными Тёмного Владыки. Но и появившийся после боя Эмиссар Тьмы тоже, словно попугай, лишь твердил нам заворачивать обратно, вместо того, чтобы предложить другие варианты. Мы всего лишь ищем спокойное место для поселения выше по чёрной реке, где всякие люди и эльфы из неумирающих перестали бы преследовать нас. И если бы Тёмный Владыка предоставил нам какие-то территории для заселения, мы бы их развивали и честно защищали.

На этот раз очередь крепко задуматься перешла к моим оппонентам. Принцесса и её советник отошли подальше и о чём-то шептались. Подслушивать, несмотря на наличие огромных чутких ушей, я не стал, да и не до того было. Валерианна Быстроногая написала, что подруга Макса Сошне океанида Олиисси серьёзно ранена, а пет Наяды-Торговца громадная рыба-меч Клеймора и вовсе убита. Более трёх сотен игроков покинули Нижний Форт и форсировали реку Стикс, направляясь по-видимому в нашу сторону.

«Готовьте лодки, будьте готовы отплывать»

Нужно было срочно двигаться дальше, пока вся эта волна игроков не догнала мой отряд. Но тут переговорщики-ругару пришли к какому-то решению и вернулись ко мне. Принцесса Чайни-Шу с гордым видом поклонилась и сообщила:

— Амра, клан Белой Лилии готов пропустить тебе и твой отряд через свои территории. Более того, мы свяжемся с соседними кланами и попросим сделать то же самое. Нашего влияния на других

подданных Тёмного Владыки слишком мало, чтобы повлиять на их решение, но мы всё же сообщим циклопам и горным великанам о вашем появлении, чтобы они не атаковали вас по незнанию.

*Выполнено задание: «Переговоры с ругару» (этап 1 из 2).*

*Получен опыт **4320** Exp.*

Отношение ругару клана «Белой Лилии» повышено на +15.

+5 к отношению всех ругару.

Навык **Дипломат** повышен до **6-го** уровня!

Навык **Торговля** повышен до **29-го** уровня!

Отметки моих собеседников на мини-карте перекрасились в нейтральный жёлтый цвет. И хотя в данной ситуации от их согласия или несогласия мне было уже ни холодно, ни жарко, так как клан Белой Лилии не имел возможности остановить лодки с орками, но вот слова про другие кланы, циклопов и великанов пришлись мне по душе. Я поклонился и поблагодарил принцессу и её советника за мудрое решение, а потом в порыве великодушия решил сообщить ругару о приближении трёх сотен неумирающих.

— Они не знают о нашем лагере, а потому неопасны, — отмахнулся друид от этой угрозы, как несерьёзной.

— Посёлок с соломенными хижинами на большом острове, где посреди площади стоит высокий тотем с белым цветком на оскаленной волчьей пасти? Неумирающие уже обнаружили его и вскоре обязательно сравняют с землёй.

Невозмутимость моментально слетела с морды советника, а более эмоциональная принцесса так и вовсе испуганно заскулила. Регент Увари-Дор-Шу упрекнул меня:

— Амра, моему племени грозит смертельная опасность, ты знал об этом, но молчал?!

— Ещё минуту назад мы были врагами, а потому у меня не было причин помогать вам, — справедливо возразил я на эти упреки. — Более того, я даже планировал использовать ваш посёлок в качестве приманки, которая отвлечёт неумирающих и позволит мне и моему

отряду уйти. Но обстоятельства изменились — вы перестали быть враждебными, и потому я честно сообщил вашему клану о грозящей опасности. А были бы мы друзьями, я бы даже помог предупредить ничего не подозревающих жителей острова, чтобы они успели покинуть обречённый посёлок.

Навык **Дипломат** повышен до **7-го** уровня!

Навык **Дипломат** повышен до **8-го** уровня!

— А мы сможем предупредить моих подданных?, — юная принцесса с надеждой смотрела на регента, ожидая от него ответа, но друид после задумчивого молчания лишь обречённо опустил клыкастую морду в пол:

— Моя принцесса, у нас не осталось лодок, чтобы послать гонца и сообщить оставшимся в лагере мирным жителям о грозящей опасности. Боюсь, что жители посёлка обречены... Как это ни прискорбно, но помочь им мы не в состоянии, и наша задача сейчас спасти хотя бы самых сильных воинов, укрыв их от обнаружения неумирающими. Уцелеет костяк войска — будет и территория, и новый посёлок, да и новые жители тоже рано или поздно подтянутся.

— НЕЕЕЕЕТТ!!!, — прокричала юная принцесса в отчаянии. — Это очень плохое решение, советник! Если мы не можем справиться сами, значит будем просить помощи у Амры и его орков!

*Получено задание: «Переговоры с ругару» (этап 2 из 2).*

*Класс задания: редкое, расовое, ограниченное по времени.*

*Описание: посёлок клана Белой Лилии будет в ближайшее время атакован игроками, а воины клана не успевают прийти на выручку. Договоритесь о сотрудничестве с ругару и сумеете за оставшееся время предупредить жителей и эвакуировать как можно большее их количество.*

*Награда за выполнение: 32000 Ехр., +15 к отношению ругару клана Белой Лилии, +5 к отношению остальных кланов.*

*Штраф за неудачу: вражда с ругару.*

*Дополнительное условие: спасите всех мирных жителей посёлка.*

*Награда за выполнение: лояльность принцессы клана Белой*

Лилии.

*Дополнительное условие:* спасите всех воинов посёлка.

*Награда за выполнение:* лояльность регента клана Белой Лилии.

*Награда за выполнение всех условий задания:* возможность союза с кланом Белой Лилии.

*Время на выполнение задания:* 17 минут 32 секунды.

Принцесса что-то говорила, просила, умоляла и обещала, даже попыталась было встать на колени (*но я и советник вместе не позволили Чайни-Шу так унижаться, вовремя подхватив её*). Однако я слушал её лишь вполуха и пока не давал конкретного ответа, больше заинтересованный самим описанием задания. Первым делом я открыл карту и посмотрел на расстояние, разделяющее мой лагерь и островной посёлок. Четыре с половиной километра?! Да вы издеваетесь?! Туда только плыть минимум полчаса, а то и целый час! Почему так мало даётся времени?

Вся моя показная вальяжность и уверенность мгновенно слетели. Действовать тут нужно было очень быстро, так как важна сейчас была каждая оставшаяся секунда. И похоже, что без помощи магии тут было не обойтись. Я сообщил Валерианне Быстроногой о сложившейся ситуации и передал приказ грузиться на лодки, но пока не отплывать и ждать воинов ругару. Также я вызвал СТЕРВУ и велел моей летающей красавице со всей возможной поспешностью лететь ко мне.

Наконец, я подошёл к совсем отчаявшейся и потерянной охотнице ругару, которая сидела на корточках прямо в грязи и растирала по мордашке горькие слёзы. Регент даже не пытался её утешать, так как понимал, что любые слова сейчас были бы лишними и пустыми.

— Принцесса, я помогу вам спасти ваших подданных. Но вам придётся довериться мне — сейчас мы полетим к островному посёлку клана Белой Лилии вдвоём на виверне, это самый быстрый способ. Мне одному ругару не поверят, так что потребуется обязательно ваше присутствие. А ваш советник Увари-Дор-Шу в это время поговорит с воинами ругару тут на острове, и они пройдут к орочьему лагерю. Мои бойцы их беспрепятственно пропустят и укажут свободные места в лодках. Грести к вашему острову придётся изо всех сил, и я

очень надеюсь на магическую поддержку мавки и моего шамана. И ещё... там возле острова в воде серьёзно раненная океанида по имени Олилисси. Увари-Дор-Шу, настолько я знаю, друиды обладают лечебной магией. Я прошу помочь океаниде, так как Олилисси очень дорога моему другу.

Регент с достоинством едва заметно кивнул, принцесса же вскочила и бросилась мне на шею, обняв невысокого гоблина и не столько целуя, сколько совсем по-собачьи вылизывая мне лицо.

Навык **Дипломат** повышен до **9-го** уровня!

Навык **Бригадир** повышен до **50-го** уровня!

Доступен выбор **второй специализации** к навыку **Бригадир**.

\* \* \*

Мы едва-едва успели. Нет, СТЕРВА показала себя выше всяких похвал, в мгновение ока домчав меня и прижавшуюся ко мне всем телом Чайни-Чу в посёлок клана Белой Лилии. И жители сразу же выбежали из хижин на тревожный звук набата, и долгих сборов как-таковых не было — ругару похватили лишь самое ценное, прежде всего детей, и поспешили на пристань. Вот только лодок в посёлке оставалось совсем мало, и хватило лишь на треть жителей. Остальным пришлось ждать подхода воинов и спешно занимать места в самый последний момент, когда сквозь туман уже слышался приближающийся жуткий вой множества чудовищ — впереди армии неумирающих неслась волна самых невероятных петов.

— Уходим! В ту протоку! Я создам иллюзию берега и камышей!, — командовала Валерианна Быстроногая, и магический жезл в её руке светился синим пламенем.

Вереница лодок с последними беженцами скрылась в протоке. Я же с принцессой чуть задержался — девушка забирала из дома вождей какие-то ценности и реликвии клана, я же рвал растущие прямо возле тотемного столба необычно крупные белые, оранжевые и голубые лилии, а заодно выкопал с корнем несколько растений, чтобы их потом можно было посадить в другом месте.

**Мистическая королевская лилия** (алхимический ингредиент)

**Пёстрая королевская лилия** (алхимический ингредиент)

**Речная королевская лилия** (алхимический ингредиент)

Вы — первый, кто обнаружил в «Бескрайнем Мире» данные растения.

Навык **Травоведение** повышен до **28-го** уровня!

Навык **Травоведение** повышен до **29-го** уровня!

Навык **Травоведение** повышен до **30-го** уровня!

Навык **Травоведение** повышен до **31-го** уровня!

...

Повышен **параметр известности**.

Текущее значение **21**.

Это я удачно зашёл! Мой босс будет весьма доволен столь стремительному улучшению навыка Травоведение! Помнится, совсем недавно Чайни-Шу рассказывала, что их посёлок дважды был разгромлен неумирающими. Но тогда получается, что ни одного Травника среди тех игроков не было, раз никто не обнаружил редкие растения. Полностью оправдывались мои предположения, что чем выше по течению Стикса я буду забираться, тем больше мне будет встречаться неизвестных трав и цветов.

Лишь когда на мини-карте показались отметки атакующих, я поднял СТЕРВУ в воздух и, одной рукой придерживая сидящую передо мной дрожащую от страха мохнатую принцессу, заложил резкий вираж и на огромной скорости пронёсся прямо над передовой группой приближающихся игроков. В этом отряде было человек сорок-пятьдесят, и кого только среди них не было! Маги-элементалисты, некроманты, лучники, друиды, паладины... Двигались они к обречённому посёлку прямо по воде, точнее по создаваемому магами льду, и моего появления над головой явно не ожидали. Вслед нам просвистела пара запоздалых стрел, да выпущенный кем-то из магов огненный шар унёсся в небесную высь.

Навык **Контроль Животных** повышен до **48-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **29-го** уровня!

Навык **Верховая езда** повышен до **23-го** уровня!

— Жаль, что ты у меня не дракон, — похлопал я рукой по спине своей изумрудной любимицы. — А то можно было бы попробовать растопить лёд под ногами неумирающих. Хотя мало кто из них облачён в тяжёлые доспехи, так что выплывут всё равно... Ладно, давай ещё круг и отвлечём внимание неумирающих на себя, чтобы лодки смогли уйти подальше.

СТЕРВА пошла на второй заход, но резко шарахнулась в сторону и даже вошла во вращение, пропуская мимо себя огромную выпущенную из баллисты стрелу, а также целый рой арбалетных болтов и стрел поменьше.

Успешная проверка на **Ловкость**.

*Получен опыт 23 Exp.*

Навык **Уклонение** повышен до **30-го** уровня!

Я едва удержался на виверне во время исполнения ею фигур высшего пилотажа и приказал своему маунту набрать высоту, чтобы уйти из-под обстрела. Не знал, что наши противники притащили военную машинерию, да и неожиданностью для игроков появление виверны с другой стороны вовсе не стало... Наши пируэты в воздухе стали выглядеть не такими уж безопасными, в следующий раз могло и не повезти. К тому же принцесса ругару сидела передо мной вся зелёная и сквозь плотно сжатые зубы скулила, что её укачивает. Пришлось действительно уходить, по очень широкой дуге и несколько раз меняя направление полёта, чтобы преследователи не могли понять, куда мы на самом деле направляемся.

Стоило СТЕРВЕ удалиться от игроков и пропасть и виду, как в локальном чате появилось сообщение от Антониуса Справедливого:

*Бесполезно убегать, Амра.*

*Мы всё равно перехватим твой отряд или в Верхнем Форте, или на перекатах реки, где вам по любому придётся выходить на берег. Так что давай не будем терять времени и договоримся*



сейчас. Сам понимаешь, нас интересуешь ты — как вампир. Хочу узнать твои условия.

Выполнено задание: **«Переговоры с ругару»** (этап 2 из 2).

Получен опыт: **8640 Ехр**.

Отношение ругару клана Белой Лилии повышено на +15

+5 к отношению всех ругару.

Награда за выполнение дополнительного условия: отношение к вам принцессы клана Белой Лилии повышено до +100.

Навык **Дипломат** повышен до **10-го** уровня!

Отметка Чайни-Шу на карте сменила цвет даже не на зелёный, а сразу на синий — союзник! Я какое-то время с довольным видом смотрел на это изменение, а потом до меня дошло — а где, собственно, награда за вторую часть дополнительных условий? И где союз с кланом Белой Лилии? Неужели мы потеряли кого-то из воинов?! На мой вопрос в приватном сообщении ответила сестра:

*Циклоп не помещался в лодку, и даже в две связанных между собой не помещался. Мы оставили его возле лагеря и указали в каком направлении уходить, чтобы не нашли неумирающие. Но он очень медлительный был и, как мне показалось, не слишком-то сообразительный.*

Циклоп? Он же не ругару, почему его смерть засчиталась как проваленное условие?! Но когда я сообщил своей спутнице про смерть циклопа, Чайни-Шу реально расстроилась и даже испугалась:

— Это был Юуу, младший сын вождя циклопов. У нас с соседями договор — двое моих кузенов живут у циклопов, а Юуу у нас. Все они гости и в то же время заложники, это давняя традиция и своего рода гарантия мира... Юуу давно жил у нас в клане Белой Лилии и считался фактически своим среди ругару... Что теперь будет? Как бы циклопы не пошли войной, когда узнают о случившемся! А мои кузены фактически уже мертвы...

Девушка разрыдалась и, повернувшись в моё сторону, уткнулась

мне в плечо своей мордочкой. Я обнял её и собирался найти слова утешения для несчастной принцессы, как вдруг в разрыве тумана увидел картину, которая поразила меня и шокировала: по колени в чёрной воде, придерживая руками подол длинного платья, по Стиксу брела огромная женщина высотой, навскидку, с девятиэтажный дом! Её длинные тёмные волосы были распущены, а глаза полыхали оранжево-красным гневным огнём.

Первая мысль у меня мелькнула о матери-циклопе, пришедшей мстить за погибшего сына, хотя у этой женщины было два глаза, а не один. Но вскоре СТЕРВА подлетела ближе, да и женщина сделала ещё один шаг по реке смерти, так что я смог считать имя этой великанши:

**Хель.**

Повелительница мира мёртвых (*уникальное существо*).

Туман снова скрыл от меня грозную богиню, и на всякий случай я всё-таки повёл Королевскую Лесную Виверну резко в сторону, чтобы в условиях плохой видимости не столкнуться со столь грозной особой. Однако две вынырнувшие из пелены тумана огромные руки очень ловко, словно стрекозу, поймали СТЕРВУ прямо в полёте.

Моя изумрудная красавица забилась, рискуя поломать себе крылья, и попыталась просунуть длинную шею между пальцев великанши, но Хель крепко держала мою виверну внутри ловушки из двух сложенных ладоней. Чайни-Шу истошно взвизгнула и заскулила от страха, и я вполне понимал и разделял её чувства, хотя мне самому окончательная смерть и не грозила.

— Так вот каков он — вор, дерзнувший проникнуть на мою территорию и имевший наглость обокрасть мою стражницу Модгуд!, — грозная богиня рассматривала меня сквозь свои неплотно сжатые пальцы. — Думал, раз ты сбежал, тебе всё сойдёт с рук, и я не найду тебя?!

## Глава 15.

### Поединок на острове

В этот напряжённый момент я думал вовсе не о себе, и даже не о своей изумрудной красавице-виверне. При всех своих колоссальных размерах и смертоносности Хель могла разве что отправить нас на перерождение — да, это было неприятно, но грозило лишь потерей части накопленного опыта и времени. Но вот для юной принцессы ругару смерть стала бы единственной и окончательной.

Малышка Чайни-Шу была мне симпатична — забавный приятный глазу пушистый НПС-персонаж, к тому же со своей собственной точкой зрения на «Бескрайний Мир», уже сформировавшимися характером и убеждениями, густо замешанными на гордости, самодурстве и наивности. У меня даже успели появиться определённые планы на принцессу ругару и её клан, и я подумывал над способами увлечь их за собой в путешествие по Стиксу. Зрителям моих видеороликов должна была приглянуться такая спутница Гоблина-Травника, а двести воинов ругару со средним уровнем порядка сотого стали бы отличным усилением для моей армии. Да и для трёх сотен ругару мирных профессий тоже нашлось бы применение — я видел среди них кузнецов, ткачей, пекарей и плотников, так что работа для них всегда нашлась бы.

Но все эти планы грозили рухнуть из-за вот этой бессмертной женщины, поймавшей нас и сейчас рассматривающей сквозь пальцы, словно забавных зверушек через прутья клетки. Великанше ничего не стоило сжать свои громадные ладони, раздавив нас словно назойливых насекомых, но пока что она не торопилась этого делать.

— Не отходи от меня!, — шепнул я перепуганной дрожащей Чайни-Шу. — Я попытаюсь по мере сил защитить тебя.

Девушка молча кивнула и плотнее прижалась ко мне как к единственной своей надежде и защите. Конечно, было весьма самонадеянным и даже наивным с моей стороны надеяться даже самому уцелеть в данной ситуации, а тем более обещать помочь принцессе. Хоть показатели Силы и Телосложения у Амры были

гораздо выше, чем у других существ 52-го уровня, но бессмертная богиня Хель даже не заметит моего сопротивления, если захочет сжать ладони. А она, словно прочитав мои мысли, действительно усилила свою хватку, сдавив ладони посильнее. СТЕРВА завизжала от боли, когда захрустели ломающиеся кости в её роскошных крыльях.

Что делать?! Что вообще можно противопоставить столь могучему и высокоуровневому существу? Разве что... существо вдвое более высокого уровня? Я действительно открыл инвентарь, поискал в нём Стрелу Тёмного Всадника, но в последний момент отдёргнул руку, не став брать этот опасный неприятный предмет. Полуночное Умертвие, вдвое по уровню превосходящее одну из верховных богинь скандинавского пантеона, — вовсе не тот сосед, с которым стоило встречаться. Это была однозначная смерть для всего вокруг.

В этот момент мне в голову пришла отчаянная идея укусить Хель за палец, пока богиня действительно не раздавила нас всех. Я впился зубами в ближайший палец, толстенный словно вековой дуб и с такой же плотной, подобно древесной коре, кожей.

*Получено достижение: **Дегустация** (150/1000)*

**Регенерация персонажа** улучшена до 50 ХП/минуту.

Сопротивление **магии смерти** повышено на 10%.

**Повышен параметр известности.**

Текущее значение **22**.

Рост Дегустации сразу на пятьдесят пунктов! Кровь богов оказалась намного более полезной в плане прокачки вампирских навыков, в сравнении с кровью обычных смертных существ.

— Ой!, — подозреваю, великанша вскрикнула не столько от боли, сколько от неожиданности. — Вампир?! Ах ты, наглый кровосос! Сейчас ты узнаешь, что я не спроста называюсь владычицей мира мёртвых. Даже неумирающему будет крайне трудно выбраться из моих мрачных безжизненных земель и уйти обратно в мир живых!, — и тут Хель вдруг замерла и чуть раскрыла

пальцы, глаза богини расширились от удивления. — А вот это уже совсем интересно... В твоём жалком теле обитает дух моего брата!!! Фенрир, это ты?!

О как! Удивление богини было просто ничтожным в сравнении с моим. Хель что, сестра Фенрира?! Признаться, я плохо разбирался в скандинавской мифологии, а потому не знал о таком родстве. Вот это неожиданный поворот! Но для меня это было отличным шансом уцелеть самому, а также спасти СТЕРВУ и Чайни-Шу.

— Ещё пока что не Фенрир, но я стараюсь возродить его!, — крикнул я богине, и она полностью разжала пальцы.

— Дурачок, чего же ты сразу не сказал, когда был у моей служанки Модгуд?! Стащил какого-то щенка, хотя мог выбрать любую из лютых бессмертных гончих Дикой Охоты! Да что там призрачные гончие, у Модгуд в псарне недавно родился четырёхглазый Гарм «лучший из псов»! Вот уж красавец зверь! Подрастёт немного, станет гордостью всего нашего края, а там глядишь и хвалёного Цербера античных богов заткнёт! Зашёл бы похозяйски в дом к моей служанке, взял Гарма, так ведь нет, как тать пробрался огородами... Да что я про псов, твои собственные дети небесные варги Скэль и Хати пошли бы за тобой по первому твоему слову!

Чем больше говорила Хель, тем ниже опускалась моя голова. Оказывается, в краю великанов на границе между мирами мёртвых и живых было столько возможностей для меня, просто руку протяни и возьми, а я эти возможности не заметил! Теперь же поздно уже было что-то менять — по словам богини, если бы судьбе было угодно дать мне что-то кроме щенка Гёлль, я бы обязательно это получил. А раз ничего другого я не забрал, значит другое мне и не положено. Несколько странная логика, на мой взгляд, однако спорить с грозной богиней я не рискнул.

— Кстати... кто посмел повесить на тебя проклятие?!, — в глазах Хель снова засверкали гневные молнии.

Я, как мог, объяснил великанше, что это было сделано по моей собственной просьбе и вызвано необходимостью противостоять Тёмному Всаднику и коварному Полуночному Умертвию. Но наложенное проклятие уже неактуально и, если моя сестра снимет его, буду только рад.

Хель провела ладонью над моей головой, и Амру окатило волной искрящегося золотистого воздуха. Я получил сообщение о снятии проклятия и наложении очень даже весомого божественного благословения:

**Божественное благословение!**

В течение 72 часов получаемый персонажем опыт увеличен на 200%

В течение 72 часов действует иммунитет на действие солнечных лучей и святой магии.

Рядом со мной засмеялась от счастья принцесса, получившая на трое суток полный иммунитет к страху и магии смерти. СТЕРВА же вновь расправила свои великолепные изумрудные крылья — все переломы и раны крылатой змеи моментально исцелились.

— Мне пора уходить, — сообщила Хель, наклоняясь и аккуратно ставя ладонь на землю, предлагая нам сойти на берегу реки. — Если есть что-то, чем я могла бы помочь тебе, брат, самое время сказать. Хочешь, я заберу в мир мёртвых всех тех преследователей, что идут за вами?

Отправить три сотни враждебных мне игроков на перерождение было весьма заманчиво, но я всё же отказался. Пользы от такого действия на самом деле никакой: опыта я с их убийства не получу, а игроки всё равно возродятся и будут угрожать мне и моему отряду. Вот если бы существовала возможность помешать им опередить мой отряд и не дать организовать засаду в Верхнем Форте или на порогах Стикса... Стоп! Почему я мыслю настолько однобоко?

— Хель, если действительно хочешь помочь, мне нужен портал для всего моего отряда в верховья Стикса!

Навык **Дипломат** повышен до **11-го** уровня!

Навык **Торговля** повышен до **30-го** уровня!

— А поконкретнее?, — уточнила богиня. — Река смерти невероятно длинна и не имеет какого-то истока. Много разных

мелких рек и ручьёв, берущих начало как в мире мёртвых, так и вообще в первородном Хаосе, соединяются в чёрном Стиксе. Так куда тебе нужно, брат?

О как... Не знал этих деталей про географию Стикса, а потому даже не представлял, как конкретизировать свой вопрос. Если дойти до истока чёрной реки невозможно, то куда мне вообще надо? И как вообще выполнить моё обещание перед зрителями, если начала у чёрной реки вовсе нет?

— Могу открыть врата к самым дальним границам края великанов — туда, где кончаются мои земли и власть. Далее простираются территории Тёмного Владыки, хотя я мало знаю о тех краях, и ещё меньше о правителе тех земель.

— Да, мне как раз нужно туда!, — заверил я богиню, и Хель протянула мне длинную ярко-красную нитку, только что выдернутую из своего платья.

#### **Контур одноразового магического портала.**

— Свяжи концы нити и брось наземь, и в этом месте появятся врата! Хотя не понимаю, Амра, что тебе понадобилось в тех мрачных краях. Вода в Стиксе там настолько холодна и ядовита, что всё живое умирает от одного лишь прикосновения. Вечный сумрак, полчища голодных умертвий и исковерканной магией существ, которых уже не отнести ни к живым, ни к нежити... Даже мне, владычице мира мёртвых, и то жутковато находиться возле тех мест!

Чайни-Шу глуповато рассмеялась при этих словах, словно обкуренная «травкой» студентка. Девушку-ругару явно забавляло, что богиня мира мёртвых боится мертвецов! Я укоризненно покачал головой — не всегда иммунитет к страху полезен для здоровья, и как бы Хель не обиделась на то, что над ней насмеются. Богиня действительно недовольно посмотрела на несвоевременно веселящуюся принцессу, однако вслух ничего комментировать не стала. Вместо этого великанша вырвала тёмный волос из своей головы и дала мне со словами:

— Возьми хоть нормальное оружие, с которым можно выйти против обитателей тех мест. А то твой шипастый шарик не причинит

никакого вреда призракам!

**Власяной хлыст богини Хель (уникальное оружие)**

Неразрушаемое.

+35% шанс игнорирования брони.

+47% шанс игнорирования бесплотности.

+18 к навыку Экзотическое оружие

Урон нежити и тёмным сущностям повышен на +112%

Серьёзное оружие! Я хотел было поблагодарить великаншу за столь роскошный подарок, но громадная женщина лишь улыбнулась, сделала шаг назад и растворилась в плотном тумане. И что-то мне подсказывало, что искать её поблизости никакого смысла уже нет — богиня могла находиться в сотнях и даже тысячах километрах от меня.

\* \* \*

Новый этап переговоров с ругару проходил на небольшом каменистом островке посреди чёрной реки. Клан Белой Лилии снова представляли принцесса и регент, с нашей стороны я взял с собой для поддержки и совета Валерианну Быстроногую.

— Наш клан Белой Лилии не пойдёт никуда! Тут наша земля, на которой мы жили веками!, — советник был раздражён и категоричен, все мои доводы о приближении неумирающих он попросту игнорировал.

— Боюсь, советник Увари-Дор-Шу, вы даже близко не представляете масштаб угрозы, — во время своей речи я расчёсывал свалывшуюся рыжую шерсть огромного и жуткого Сторожевого Пса двухсот двенадцатого уровня, развалившегося у моих ног и довольно урчащего. — Всего полтора часа назад три сотни неумирающих едва не перебили поголовно весь ваш клан, включая грудных младенцев. Так вот, эти три сотни неумирающих никуда не делись! Они рыщут где-то тут поблизости в тумане и рано или поздно найдут нас. Те двенадцать километров, на которые мы удалились от обнаруженного неумирающими островного посёлка, это вообще ничто для их



разведчиков! Нужно уходить дальше, где неумирающие не найдут ваших ругару, и с помощью портала это как раз и можно сделать!

Навык **Дипломат** повышен до **12-го** уровня!

Было видно, что принцесса готова одобрить мой план и увести весь клан Белой Лилии подальше от настырных неумирающих, превратившихся в настоящий бич этих мест. Вот только принимать настолько серьёзные решения без одобрения опытного советника девушка то ли не привыкла, то ли вообще не имела права. Вот только консервативный друид был категорически против переселения, и переговоры стопорились. В этот момент пришло приватное сообщение от сестры, и я прервал свою речь, чтобы ознакомиться с посланием.

*Да что ты с ним возишься, брат? Тех двух бывших в заложниках высокородных кузенов принцессы, про которых ты мне говорил, циклопы уже казнили, раз отношение клана Белой Лилии равно среднему арифметическому отношения принцессы и этого упрямого друида. Только эти двое остались ключевыми НПС-персонажами, от отношения которых зависит и отношение к нам всего клана. Принцесса полностью лояльна, и если она останется единственным ключевым персонажем, весь клан пойдёт за тобой хоть на край света.*

Фактически, сестрёнка предлагала попросту убить упрямого твердолобого друида и получить посредством принцессы контроль над кланом ругару. Жестоко, но по-видимому лесная нимфа уже не видела других вариантов. Признаться, я и сам уже терял терпение в безуспешных попытках переубедить регента. Однако всё же решил попробовать ещё раз решить вопрос дипломатией:

— Советник Увари-Дор-Шу, как вы сами видите, я принадлежу к числу неумирающих. Хорошо это для ругару или плохо, спорить мы сейчас не будем, так как ответ неоднозначный. Но я действительно в курсе некоторых планов, и могу заверить, что те три сотни неумирающих, которых мы видели в Нижнем Форте — лишь жалкая передовая группа перед действительно огромной армией! Вскоре через эти края пройдут десятки тысяч неумирающих, и для клана

Белой Лилии не будет ни единого шанса уцелеть. Я совершенно искренне желаю помочь ругару! Чайни-Шу мне симпатична, и я не хочу, чтобы эта юная милая особа погибла!

Успешная проверка на **реакцию принцессы Чайни-Шу**.

Проверка на **реакцию регента Увари-Дор-Шу** провалена.

— Как я могу знать, что слова про вторжение неумирающих и желание помочь — правда, а не ложь??? Пока что я вижу очевидную ловушку — моему клану предлагают бросить родные края, пройти через портал и оказаться в столь диких и опасных местах, где живут лишь нежить и мутанты, где вода отравлена, а света недостаточно для выращивания злаков! После закрытия портала вернуться обратно мы уже не сможем и погибнем в тех жутких краях!

Регент перешёл на истерический крик, что отнюдь не делало его более убедительным в глазах принцессы, а скорее наоборот. В отличие от советника я говорил спокойным уверенным голосом, и прямо кожей чувствовал, что мои доводы Чайни-Шу воспринимает:

— Подконтрольные Тёмному Властелину территории обширны, там хватает и гиблых мест, и вполне нормальных для жизни. Наша общая задача — добиться аудиенции у Тёмного Властелина и, заверив его в верности и лояльности, получить для орков и ругару плодородные земли подальше от неумирающих.

Навык **Дипломатия** повышен до **13-го** уровня!

Проверка на **реакцию регента Увари-Дор-Шу** провалена.

— Да ни за что не поверю я в возможность встречи с самим Тёмным Владыкой!, — Увари-Дор-Шу снова зашёлся в истеричном крике. — Вся эта затея выглядит слишком фантастичной и авантюрной! Нет, нет и ещё раз нет! Не пойдёт мой клан за чужаками, и тем более никогда не пойдёт за кровожадным и коварным вампиром!

Жёлтая отметка друида на мини-карте перекрасилась и вовсе в

красный враждебный цвет. Не знаю, Чайни-Шу ли передала своему советнику слова богини про «кровососа», или друид вызнал мою тайну каким-то другим способом, но насколько же несвоевременно проявился расовый штраф вампира в минус 50 к реакции любых живых существ! Убедить и без того упёртого друида в моей правоте стало практически невозможно, с таким-то штрафом на реакцию...

— «Мой клан»? — вдруг наострила ушки Чайни-Шу. — С каких это пор, советник Увари, клан Белой Лилии принадлежит вам?

— Я имел ввиду, «временно вверенный мне под управление», пока ваше высочество не достигли ещё совершеннолетия, — залепетал испуганно и смущённо друид-ругару, но лесная нимфа жестом прервала его:

— Принцесса, прошу ответить, мне просто стало интересно... А кто возглавит клан Белой Лилии, если с вашим высочеством что-то случится?

Юная охотница ненадолго задумалась, а потом указала когтистой лапкой на регента. Лесная нимфа ехидно рассмеялась и укоризненно покачала головой. Я на ходу уловил мысль умницы-сестрёнки и постарался развить её вслух:

— Тогда понятно, почему вашему советнику так не терпится подставить клан Белой Лилии и его принцессу под удар неумирающих. Все ваши родственники мертвы, и советнику осталось избавиться лишь от последней представительницы старой династии, после чего власть над кланом полностью перейдёт к нему. Фактически, Увари-Дор-Шу уже новый правитель — принцесса ему доверяет, а далее лишь дело техники подстроить так, чтобы наивная девушка оказалась в числе тех, кто погибнет при скорой встрече с неумирающими.

Навык **Дипломатия** повышен до **14-го** уровня!

— Ой..., — и без того большие глаза принцессы стали совсем уж огромными от удивления, словно у персонажа аниме — явно о таком раскладе престолонаследия в клане она раньше и не подозревала.

— Да как ты смеешь обвинять меня в измене?!, — возмутился друид, приблизившись ко мне, зарывав и показав клыки. — Да я всю

жизнь верно служил родителям Чайни-Шу, а после их смерти и дочери!!! А ты, вампир, чужой для нашего клана ругару! Убирайся вместе со своими орками и оставь нас в покое!!! Принцесса, прикажи Амре уйти!!!

Успешная проверка на **реакцию принцессы Чайни-Шу**.

Проверка на **реакцию регента Увари-Дор-Шу** провалена.

Девушка промолчала и лишь опустила мордочку в пол, заскулив совсем по-собачьи. Ситуация была тупиковая — юная принцесса ругару не желала прогонять меня, но и перечить своему советнику тоже не решалась.

— Похоже, эту безысходную ситуацию может решить лишь ритуальный поединок!, — взревел регент, страшно раздосадованный молчанием принцессы. — Проведём бой насмерть! Один-на-один! Один ругару клана Белой Лилии против любого твоего воина! Если победит мой поединщик, ты и твои орки уберётесь прочь и навсегда оставите наш клан в покое!

Принцесса запоздало принялась разнимать и успокаивать нас, но её уже никто не слушал. Сестрёнка же одобрительно похлопала в ладоши и отписалась в приватном сообщении:

*Ну наконец-то! А то я уж начала было беспокоиться — мне уже через два часа на операцию ложиться, а ты всё языком болтаешь и не можешь решить вопрос с ругару. Давай соглашайся уже скорее на поединок, пока этот пёс не передумал.*

— Идёт!, — согласился я, едва сдержав улыбку после прочтения сообщения от сестры. — Но если победит мой поединщик, ты подчинишься мне и поведёшь ругару клана Белой Лилии туда, куда я скажу!

Огромный мохнатый псоглавец растянул губы в жуткой клыкастой улыбке:

— Согласен! К счастью, мне никогда не увидеть такого позора, так как поединщиком со стороны ругару выступлю я сам! А теперь назови своего бойца!

Валерианна Быстроногая шагнула вперёд и, ловко перекидывая светящийся скипетр из руки в руку, попросила:

— Амра, позволь выступить мне! Ты не раз видел меня в деле и прекрасно знаешь, что у этого твердолобого лохматика нет ни единого шанса в противостоянии со мной! Шершни сожрут его подмороженную тушку в пару секунд, несмотря на всю густую шерсть!!!

— Шершни?, — делано изумился высокоуровневый противник. — Речь шла о честном бое один-на-один, без целой своры различных существ, сопровождающих каждого неумирающего!

Если мавка, Мастер Зверей по профессии, и смутилась, то по её поведению это заметно не было. Я нисколько не сомневался в своей сестре и прекрасно понимал, что если лесная нимфа так открыто говорила о шершнях о ледяных заклятиях, то на данный бой наверняка приготовила совершенно другой план. Валерианна была сильна не только своими петами, но могла использовать Магию Воды, Магию Иллюзий и Магию Смерти, а с богатой фантазией моей сестры варианты комбинированных заклинаний и применяемых тактик могли быть поистине безграничными.

Вот только назначать вместо себя Валерианну или кого-либо другого было... трудно подобрать слова... неправильно что ли? Ведь в этом ритуальном поединке фактически решалось, достаточно ли Амра силён и способен, чтобы заменить собой советника Чайни-Шу и повести за собой полутысячный клан ругару. А потому правильнее и честнее было бы мне участвовать самому, невзирая на целую пропасть уровней, разделяющую Гоблина-Травника 52-го уровня и Ругару-Друида 124-го.

— Я выйду против тебя сам!

*Получено задание: «Переговоры с ругару» (дополнительный этап).*

*Класс задания: обязательное, персональное.*

*Описание: Сумейте победить регента Увари-Дор-Шу в ритуальном поединке насмерть, не используя ваших петов.*

*Награда за выполнение: 48000 Ехр., +15 к отношению ругару клана Белой Лилии, +5 к отношению остальных кланов, -30 к отношению Чани-Шу.*

*Штраф за неудачу: вражда с ругару, -70 к отношению Чайни-Шу.*

Принцесса же уселась на корточки и грустно заскулила. Что такое? Девушка была категорически против того, чтобы два самых близких ей друга сражались между собой? Видимо, именно поэтому при любом исходе поединка отношение принцессы заметно ухудшалось. Моя сестрёнка тоже заметно расстроилась, но вовсе не из-за поединка, а из-за того, что я отказался от её помощи.

*Это твой выбор, братишка. Надеюсь, ты знаешь, что делаешь.*

Серую Стаю во избежание возможных эксцессов я услал на самый дальний конец острова, приказав волкам лежать и ни во что не вмешиваться. Тем временем орки и ругару с нескольких лодок высадились на остров и образовали большой круг диаметром шагов в тридцать, оградив таким образом площадку для ритуального поединка. В этом оцеплении я видел знакомые лица Зябаша Живучего, Ирека, шамана Гуу и Гнума Злобного. Но основная часть зрителей предпочла всё же остаться на лодках и наблюдать за поединком издали. При этом многие ругару громко подбадривали своего бойца, а также выкрикивали проклятия и оскорбления в мой адрес. Мои орки сперва молчали, не привыкшие к таким зрелищам и потому слегка оробевшие, но потом тоже оживились:

— Покажи этому блохастому пёсику, кто тут гроза морей! Капитан, откуси ему яйца!!! Амра, сломай ему шею!!! Посох, посох нужно у ругару вырвать из лап и вставить эту кривую палку друиду прямо под хвост!!!

Валерианна Быстроногая, которая должна была следить за порядком, долго общалась с расстроенной рыдающей Чайни-Шу и наконец убедила принцессу покинуть круг.

— Можно начинать!, — прокричала лесная нимфа и сама тоже отошла за оцепление, чтобы не мешать проведению поединка.

Я один за другим выпил Эликсиры Ловкости, Силы и Стремительности, после чего взял в руки хлыст и приготовился встречать огромного мохнатого ругару, который скинул практически

всю одежду, оставшись лишь в набедренной повязке, и в двадцати шагах от меня разминал своё тело. Перекатывающие огромные мускулы друида были отчётливо видны даже под слоем густого бурого меха и вызывали восторженные возгласы соплеменников, особенно самок. Впрочем, свой посох друид не оставлял и выкручивал им в воздухе восьмёрки, разминая кисти когтистых лап.

А потом... не приближаясь ко мне, друид схватил обеими лапами посох и поднял над головой, выкрикнув при этом какое-то заклятие! В плотном сером тумане образовалась прореха, и яркий луч утреннего солнца осветил поле. Солнце!!!

Получен урон 0.

Иммунитет к солнечному свету.

Я на несколько секунд испуганно сжался, морально готовый к быстрой смерти, но кроме периодически появляющихся перед глазами сообщений об иммунитете к солнечному свету ничего страшного не происходило. Забавно, но шкала навыка Уклонение быстро заполнялась — игровые алгоритмы считали, что мой персонаж каким-то чудом уклоняется от смертельно опасной угрозы. Я весело хмыкнул, смешно ведь получалось — увернулся от света! Интересно, чтобы действительно увернуться от света, нужно двигаться быстрее скорости света? А не противоречит ли это законам физики? В любом случае нужно будет при случае сказать спасибо Хель — именно её божественное благословение помогло мне выжить.

По-видимому, друид рассчитывал на совершенно другой эффект, когда вызывал над вампиром яркий солнечный свет, так как огромный ругару удивлённо хлопал глазами и даже опустил свой посох. И пока растерянное состояние моего противника не прошло, и высокоуровневый друид не применил что-нибудь более убойное из богатого арсенала заклинаний, я бросился вперёд, сокращая расстояние. Метров с семи замахнулся и от души хлестнул противника уникальным власяным хлыстом. Есть! Попал! Удар хлыста пришёлся ругару по плечу, глубоко рассекая плоть и разбрызгивая капли крови. Вот только... шкала жизни моего оппонента сократилась хорошо если процента на три, но похоже даже и того не было!!!

Нанесён урон 314.

*удар хлыстом 2467, сопротивление физическому урону 70%,  
броня 709.*

Навык **Экзотическое оружие** повышен до **17-го** уровня!

Теперь настала уже моя очередь растерянно стоять с отвисшей челюстью, а друиду ощупывать себя и удивляться отсутствию серьёзных повреждений. Тем более что отличная регенерация Увари-Дор-Шу быстро стягивала края раны, да и шкала жизни друида заполнялась просто на глазах. Я нанёс ещё пару-тройку ударов кнутом, но кроме поднятия навыка Экзотическое оружие до 20-го уровня никаких эффектов не добился.

Увари-Дор-Шу достаточно быстро и легко восстанавливал все наносимые ему повреждения, а при очередном моём замахе и вовсе исхитрился ухватиться за обвившийся вокруг его запястья хлыст и вырвал оружие у меня из рук. С другой стороны, и длинный тяжёлый посох друида оказался далеко не самым удачным оружием против моего юркого гоблина, и Амра с лёгкостью уходил от этого громоздкого инертного оружия:

Навык **Уклонение** повышен до **32-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **33-го** уровня!

Навык **Уклонение** повышен до **34-го** уровня!

Навык **Акробатика** повышен до **23-го** уровня!

Пока мне везло, и друид ни разу по мне не попал. Тем не менее, мой мозг лихорадочно искал выход, что делать в сложившейся ситуации. Продолжать драться и надеяться, что с быстрой прокачкой навыков в этом поединке, часов эдак через пять-шесть, мои характеристики настолько усилятся, что я смогу пробивать врага более серьёзно? Смешно! Гораздо раньше я устану, очки выносливости обнулятся, и я начну пропускать тяжёлые удары.

Но первым тактику решил сменить друид. Откинув бесполезный



посох, Увари-Дор-Шу опустился на корточки... и его тело стало быстро меняться! Классовая способность всех друидов в бою — принимать облик животных! Я воспользовался временной уязвимостью неподвижного противника и нанёс ему Укус Вампира, несколько ударов когтистыми перчатками, и даже накинул на врага Ловчую Сеть.

Навык **Экзотическое оружие** повышен до **21-го** уровня!

Навык **Атлетика** повышен до **22-го** уровня!

А вот дальше мне пришлось тяжело... Огромный бурый медведь выпрямился во весь свой четырёхметровый рост и с лёгкостью, словно паутинку, разорвал Ловчую Сеть, а затем подмял меня под себя и принялся рвать своими страшными когтями!!! Я тоже отвечал ударами и периодически восстанавливал быстро падающее здоровье Укусами Вампира, нанося медведю рваные кровоточащие раны, но долго так протянуть бы не смог, так как моя выносливость уходила.

*Не сдерживай меня, дай волю своей ярости, иначе мы проиграем!*

Голос раздался у меня прямо в голове, и это точно не было послание от сестрёнки или кого-то из знакомых мне игроков. Что за бред?! Неужели из-за нехватки воздуха у меня начались галлюцинации? Медведь действительно сдавил меня лапами и принялся душить, рёбра тресали и грозили вот-вот сломаться, я не мог сделать вдох. При этом я едва удерживал его страшную морду, не давая зубам медведя впиться мне в шею. Похоже, как я ни противился применению стрелы тьмы, другого выхода у меня уже не оставалось — друид одерживал победу в ритуальном поединке.

*Не думай о боли и возможности проигрыша!*

*Только ярость и наслаждение битвой, только пьянящий вкус крови!*

*Дай мне вырваться наружу!!!*

Снова этот голос! Я отчётливо понимал его и... поверил ему! И тут же завыл от нестерпимой боли, когда моё собственное тело стало меняться — вытягивались кости, удлинялись челюсти, зелёная кожа обрастала чёрным мехом, а на мохнатых пальцах вырастали самые настоящие когти!

Получен **пятьдесят третий** уровень!

Огромный чёрный волк, ничуть не уступающий своими размерами бурому медведю, заменил маленького и щуплого гоблина в этом бою. Два огромных хищника с рычанием сплелись в единый клубок и, катаясь по мокрой земле, рвали друг друга зубами и когтями. Я не видел зрителей и их реакцию на происходящее, так как слишком занят был тем, что рвал плоть ненавистного медведя и давился медвежьей, а также собственной кровью, обильно хлещущей из множества ран. Это было самое настоящее безумие, чистое упоение битвой, словно у древних берсеркеров. Собственные раны меня не интересовали, тем более что наносимые мною удары и укусы понемногу восстанавливали уровень жизни персонажа и залечивали все имеющиеся повреждения.

Чаши весов на алтаре победы какое-то время колебались, но затем уверенно стали клониться в мою сторону. Наконец, минуты через три обессиленный окровавленный медведь разжал свои жуткие объятия и рухнул на спину. Мне оставалось только перегрызть ему глотку, и я впился клыками в горло бурого хищника. Интересно, сколько уровней дадут за победу соло над существом, превосходящим тебя на семьдесят один уровень, да ещё и с учётом имеющегося у меня бонуса на трёхкратный получаемый опыт?! Уровней где-то двадцать пять или скорее даже двадцать восемь...

— НEEEEЕТ!!!!, — прорвав оцепление, на площадку выбежала Чайни-Шу.

Принцесса бросилась на окровавленного хрипящего медведя, из разорванного горла которого уже шли кровавые пузыри, и закрыла своим телом добычу волка.

*Нужно и её сожрать!!! Чтобы другим неповадно было!!!*

Но я уже полностью контролировал персонажа и подавил эту вспышку ярости. Нехотя разжав клыки, огромный чёрный волк отступил на шаг, нервно хлеща хвостом по ногам. Снова пришла боль, тело сжималось и менялось обратно. Через несколько секунд рядом с едва живым регентом, уже вернувшим себе облик псоглавца, стоял с ног до головы залитый кровью Гоблин-Травник.

— Это... был Фенрир?, — прохрипел друид, найдя меня полубезумным взглядом. — Я... не верю сам... так долго ему противостоял...

— Это была лишь тень Фенрира, — проговорил я устало, — но ты действительно сражался достойно.

Принцесса, наклонившись над раненым, бормотала ободряющие слова и один за другим вливала в пасть регенту лечебные эликсиры. Я же подобрал выроненный в бою хлыст и ходил вокруг этой парочки, размышляя над сложившейся ситуацией. Понятно, что добить раненого после вмешательства принцессы было бы с моей стороны не просто некрасиво, но в корне неправильно. Мне даже не столько было жалко неполученного опыта и новых уровней (*хотя их было жалко, чего уж скрывать*), но что мне теперь делать? Висящее активным заданием предполагало битву насмерть, но ни один из оговорённых в условии исходов не случился.

Друид же при помощи своей юной воспитанницы тяжело приподнялся на трясущихся ногах, но тут же опустился на одно колено и почтительно склонил голову. И вместе с ним склонились и сотни ругару, как на этом островке, так и на многочисленных лодках. Чайни-Шу же, единственная оставшаяся стоять на ногах представительница своей расы, подошла ко мне:

— Амра, открывай свой портал. Весь клан Белой Лилии пойдёт за тобой. И..., — тут принцесса совсем по-собачьи лизнула меня в лицо, — спасибо тебе!

Задание: **«Переговоры с ругару»** (дополнительный этап) отменено.

— Амра, вода в реке невероятно холодная и при этом жжётся, словно кислотой!, — Наяда-Торговец продемонстрировал мне свою перепончатую лапу, покрытую волдырями и словно ошпаренную в кипятке. — Как бы такая едкая вода наши лодки не разъела!

— Пока не разъедает, я давно уже с тревогой наблюдаю за состоянием каноэ, — откликнулась с соседней лодки Валерианна Быстроногая. — И скорее в воде какой-то яд, а не кислота. Для всего живого этот яд крайне опасен, но вот на неживую материю похоже не действует.

— Холодно-то как!, — сидящая рядом со мной на лавке Юнна зябко куталась в накинутый поверх куртки плед и этим же пледом укрывала и крохотного чёрного щенка.

Гьёлль достигла уже третьего уровня и была включена мною в Серую Стаю, но при этом оставалась пока лишь крохотным пугливым щенком, боящимся всего вокруг и успокаивающимся только на руках у Юнны. Гоблинская Наездница на Волках уже выбила у меня обещание, что когда Гьёлль подрастёт и окрепнет, именно Юнна станет у неё наездницей. Ирек откровенно завидовал сестре и даже попытался было выпросить у меня Фимбультуля вместо Лобо, вот только огромный лохматый пёс гоблина-паренька ни в грош не ставил и скорее воспринимал предметом интерьера, чем хозяином и наездником.

— И как тут ориентироваться в такой мгле?, — Чайни-Шу тоже мёрзла, несмотря на свою собственную шерсть и тёплую куртку, но старалась выглядеть уверенно и сильно, так как с соседних лодок за принцессой наблюдали её многочисленные подданные, тоже не слишком-то обрадованные местной погодой.

Погода действительно встретила нас по выходу из портала пронзительно холодным ветром со снегом и по-ночному тёмным небом, хотя часы к тому моменту показывали уже начало девятого утра. Мы все один за другим вывалились из пылающей оранжево-красным огнём овальной дыры и оказались на краю обширного каменного плато, на котором не произрастало ни травинки, а далеко внизу под обрывом шумела чёрная река. Лодки орки и ругару предусмотрительно пронесли через портал с собой, но нам

потребовалась целая операция по их спуску на верёвках вниз к чёрной воде. Тут очень хорошо показала себя система блоков и полиспастов, сооружённая Огром-Фортификатором и позволившая аккуратно спустить вниз все лодки, не повредив ни одну из них.

И вот уже час мы шли против течения, довольно ощутимого в этих горных краях. Стикс тут совершенно не походил на тот ленивый вяло текущий поток, каким мы его видели внизу в краю болот. Здесь это была горная бурная река с большим количеством водоворотов и опасных подводных камней, так что кормчим приходилось постоянно быть настороже, а гребцам не жалеть сил. Всем в отряде было нелегко и холодно, но больше всего, пожалуй, доставалось СТЕРВЕ — она единственная не была теплокровной, и виверне холод грозил большими неприятностями. Поэтому я отпустил свою любимицу лететь подальше от этих неприветливых мест, пообещав призвать, когда она мне понадобится, или когда отряд дойдёт до более тёплых мест.

*— Братишка, мне пора выходить. Операция через полчаса. Пожелай мне удачи! И давай, как всё закончится, съездим на денёк к морю. А то живём в каком-то часе езды от побережья, но после смерти родителей так ни разу не были на море.*

*— Конечно, сестрёнка, обещаю устроить тебе отдых на море.*

Валерианна Быстроногая заулыбалась, уселась поудобнее на лавке и закрыла глаза, намереваясь выходить из игры. Я открыл было рот, собираясь произнести слова ободрения для сестры перед предстоящей хирургической операцией, как вдруг возле самого моего уха раздался отчётливый голос Таиши:

— Амра! Срочно выходи из «Бескрайнего Мира»!!! Убийца только что открыл двери твоего игрового бокса и вошёл внутрь!!!

Таиша?! Я подпрыгнул от удивления и заозирался вокруг, но не увидел НПС-воровки. Хотя откуда ей взяться на лодке посреди реки в таких труднодоступных местах? Да и, если подумать, как вообще НПС-персонаж может знать, кто я в реальной жизни и где работаю? Все остальные игроки и НПС на моей лодке вели себя спокойно и естественно, они явно не слышали прозвучавшего голоса. Происходящее очень напоминало чей-то глупый розыгрыш, но сердце у меня билось от волнения и тревоги, и я решил на всякий

случай выйти из игры и проверить, чтобы успокоить себя.

Я открыл игровое меню, но вот активировать пункт «Выйти из игры» не успел. Мир резко потемнел перед глазами, одновременно с этим моё тело пронзила резкая боль в районе груди... Ой! Я страшно закричал. Не совсем соображая от волнения и боли, в реальном ли мире нахожусь, или по-прежнему в виртуальном, я попробовал открыть крышку вирткапсулы. Вроде крышка чуть поддалась, но буквально всего на сантиметр — что-то мешало ей открыться. Снова появилась резкая боль, словно мне в грудь вонзилась раскалённая игла! При этом в тёмном окружающем меня пространстве я увидел два светлых пятна — по-видимому, пробитые чем-то в вирткапсуле дыры! Меня, запертого внутри вирткапсулы, действительно убивали в реальном мире!

Страх и отчаяние придали мне сил, я руками и ногами упёрся в крышку, сумел-таки её от себя отжать и откинуть. При этом, несмотря на хлынувший в глаза резкий свет, я заметил упавшую на пол фигуру. Кто-то, усевшись верхом на вирткапсулу, пытался всей своей массой помешать мне выйти, но я оказался сильнее! Злоумышленник тут же вскочил и замахнулся на меня чем-то металлическим, однако я сумел перехватить руку убийцы, попытавшегося вонзить мне прямо в шею длинную крестовую отвёртку!

Завязалась жестокая драка. Я обхватил руку убийцы, при этом излишне наклонившись и выпав из ложа вирткапсулы, на зато повалив при этом на пол и своего противника. Выбитая отвёртка улетела куда-то в сторону, но убийца схватил меня обеими руками за горло и принялся душить. Путаясь в проводах и измазывая всё в крови, я судорожно правой рукой пытался разжать его захват и глотнуть воздуха, при этом левой рукой не прекращая наносить убийце удары по лицу. И в этот момент я узнал нападавшего! Это был тот самый техник, который месяц назад помогал мне настраивать сенсорный костюм и другое оборудование. Как там звали того парня...

Артём вроде? Я прохрипел его имя, пытаюсь образумить убийцу, но опознание лишь придало моему сопернику решимости. Я сопротивлялся отчаянно и целенаправленно бил свободной рукой по чувствительным точкам — в глаза, в переносицу, но мой враг лишь мотал головой, не ослабляя хватку.

Сознание уже покидало меня, в глазах потемнело, когда в комнату ворвались другие люди. Моего противника сдёрнули с меня, я слышал несколько выстрелов. А потом какая-то тёмная фигура наклонилась ко мне, чей-то смутно знакомый голос прокричал:

— У Тимура огромная кровопотеря!!! Он умирает!!!

После чего наступила темнота...

## **Эпилог.**

### **Вопросы без ответов**

Приходил в себя я очень тяжело. Несколько раз сознание вроде пробуждалось, перед глазами мелькали какие-то смутные фигуры, яркий свет, капельница, я слышал глухие и словно доносящиеся из-под воды голоса, но потом снова наступала темнота. Но вот я окончательно очнулся, словно вынырнув из липкого, не желающего тебя отпускать кошмарного сна.

Разлепив глаза, я осмотрелся. Место было незнакомым, но я сразу же догадался, что это не больничная палата — слишком уж роскошной и вычурной была мебель, да и лепнина на потолке, картины и позолоченные колонны совершенно нехарактерны для медицинских клиник. Я лежал на большом разложенном диване, укрытый лёгким одеялом, моя одежда висела рядом на вешалке.

В этот момент я вспомнил про нападение и свою отчаянную борьбу с убийцей, вспомнил кровь и боль. Естественно, я испугался. Но прислушавшись к своим ощущениям, почувствовал себя на удивление в неплохом состоянии. Руки-ноги шевелились, тело слушалось, мозг соображал. Единственным неудобством было ощущение странной стянутости на груди и вверху живота, словно меня залили клеем, и он подсох, натянув кожу. Я читал, что такое ощущение бывает после операции от наложенных хирургами швов.

Откинув одеяло и осторожно приподняв тонкую ткань термобелья, я осмотрел два приклеенных пластырем тампона и следы подсохшей заживляющей мази. Судя по всему, первый удар отвёрткой пришёлся мне прямо в грудину, и кость не дала заточенной стали проникнуть глубоко внутрь грудной клетки. Вторая рана находилась в верхней части живота. Повезло, что острая сталь в обоих случаях не зацепила сердце и внутренние органы. Особых неудобств тампоны не причиняли, разве что при нажатии на них появлялась тупая боль, но это была ерунда.

Я окончательно осмелел и, поправив термобельё, встал с дивана. Ожидал слабости и головокружения из-за серьёзной кровопотери, но



ничего этого не было. Отлично, значит раны действительно оказались не такими уж серьёзными, как мне виделось поначалу. Первым делом я подошёл к закрытому жалюзи огромному окну и приподнял штору, желая понять, где же я собственно очутился. И нужно сказать, что вид из окна оказался очень даже знакомым: городской парк, озеро с катамаранами, лента как всегда загруженного днём автобана, высотки бизнес-центра... И хотя точка обзора была не совсем привычной, но я уже много раз наблюдал эту картину из окон небоскрёба корпорации «Бескрайний Мир». Выходит, находился я где-то в том же здании...

Одевшись и не обнаружив в карманах своего мобильного, я прошёлся по доступным комнатам, рассматривая картины и скульптуры, красивые постеры «Бескрайнего Мира» на одной из стен, бар с дорогим алкоголем, набитый продуктами холодильник, выключенный моноблок на компьютерном столе и вирт-капсулу новейшей модели (*правда, не подключённую*) в дальней комнате. Подёргал запёртую входную дверь и уселся ждать. Хотя камер наблюдения я и не заметил, но не сомневался в их существовании, а потому был уверен, что долго сидеть и скучать мне не дадут.

Так и вышло — не прошло и пяти минут, как я услышал пикающий сигнал открывшейся двери, и в комнату вошёл стильно одетый высокий мужчина средних лет. Нужно будет при случае сказать спасибо Кире, пенявшей мне когда-то за дремучесть и незнание собственного начальства — я учёл те замечания и нашёл время, чтобы внимательно ознакомиться с информацией о компании, в которой работаю, и её руководстве. И потому сразу же узнал человека, пожелавшего навестить меня: Томас Хейвуд, президент корпорации «Бескрайний Мир».

— Сиди, Тимур, не вставай!, — предупредил он мою попытку подняться с мягкого кресла и принять вертикальное положение.

Бегло осмотревшись по сторонам, президент корпорации прокомментировал:

— Надеюсь, тебе нравится обстановка, так как отныне это твой персональный рабочий кабинет. Сегодня я подписал приказ о повышении тебя в должности до ведущего тестировщика корпорации, а таким ценным сотрудникам положены отдельные кабинеты на верхних этажах здания. Если имеются замечания по оформлению комнат, заполни заявку и отправь в службу обеспечения. Но с этим

потом... Думаю, у тебя накопилось немало вопросов по поводу произошедшего с тобой, готов на них подробно ответить.

— По поводу произошедшего у меня как раз вопросов нет, — усмехнулся я, усаживаясь поудобнее в кресло, — зато у меня масса вопросов по поводу моего настоящего и будущего.

Почему-то такая постановка вопроса президента рассмешила. Томас Хейвуд подошёл к встроенному холодильнику, по-хозяйски открыл его и, пробежавшись взглядом по полкам, остановил свой выбор на баночном пиве. Одну банку взял себе, вторую кинул мне, и я ловко поймал её в полёте.

— А мне точно можно?, — уточнил я, указав на свою заклеенную пластырем грудь, на что собеседник ответил с усмешкой:

— Иначе и не предлагал бы. Врачи сказали, что никаких связанных с состоянием здоровья ограничений у тебя уже нет. Да, остриём заточки была пробита верхняя брыжеечная артерия, из-за чего случилась серьёзная кровопотеря, дело могло закончиться печально. Но помощь подоспела вовремя, раны обработаны и защищены, а к концу недели лишь два небольших шрама будут напоминать о случившемся. Но, как говорится, шрамы лишь украшают мужчин.

Я облегчённо вздохнул — хорошо, что всё закончилось благополучно! Вскрыл банку и отхлебнул пенную живительную влагу, президент корпорации проделал то же самое и уселся в соседнее кресло, заложив ногу за ногу:

— Итак, Тимур, сперва по поводу настоящего. О произошедшем на тебя покушении знают многие. Инцидент случился в момент, когда на этаже тестировщиков находились десятки сотрудников. Это, кстати, и стало причиной запоздалой реакции сотрудников Службы Безопасности — никто ведь не предполагал, что убийца проведёт покушение настолько в наглую среди бела дня. К тому же опытный, давно работающий в компании техник не вызывал подозрений вплоть до того момента, пока не вскрыл дверь твоего игрового бокса. Но абсолютно все свидетели, присутствовавшие в тот момент в коридоре, уже подписали соглашение о неразглашении. И тебя, Тимур, я тоже попрошу подписать подобный документ.

Видимо, я скорчил не слишком довольную гримасу, так как Томас Хейвуд резко посуровел, улыбка сползла с его лица:

— Инцидент неприятный, бросающий серьёзную тень на репутацию всей корпорации, а потому в наших общих интересах избежать ненужной огласки. Вроде удалось предотвратить распространение информации, круг посвящённых не расширяется, и даже твой непосредственный начальник и сотоварищи по игре не в курсе произошедшего. Сестра знает — она начала названивать тебе на мобильник после успешной операции по приживлению ног, и пришлось ей всё рассказать. Но на этом круг посвящённых предлагаю ограничить. Соответствующую компенсацию за психологическую и физическую травму ты получишь.

Я понял, что сейчас был не тот случай, когда можно торговаться или капризничать — президент корпорации был настроен крайне решительно, а ссориться с начальством себе дороже. Потому я подтвердил, что понимаю всю серьёзность и подпишу требуемый документ о неразглашении.

— Вот и отлично! А теперь давай поговорим о заказчике нападения на тебя. Думаю, что ты его прекрасно знаешь.

— Это Таиша?, — предположил я, уже фактически не сомневаясь в ответе, и действительно не ошибся.

— Да, это Таиша. Но вот кто она, или что, на все сто процентов сказать до сих пор трудно. Одно ясно уже сейчас, НПС-персонаж — это лишь видимая часть айсберга, а по всем серверам игрового кластера искусно запрятаны файлы и фрагменты действительно чего-то огромного и могучего. Это как грибница — мы видим лишь выросшие грибы, но основное тело надёжно укрыто под землёй. Версию внешнего управления мы уже фактически отбросили, но тогда получается, что перед нами — самостоятельный электронный разум, осторожный, хитрый и беспринципный. Эта сущность очень хорошо разбирается в игре, в которой живёт, способна использовать админские права и инструменты, а при необходимости даже менять окружающий мир под свои нужды.

— Искусственный интеллект?, — уточнил я, но президент лишь неуверенно пожал плечами.

— Возможно и так, но это нам ещё предстоит выяснить. Самое пугающее — этому существу мало «Бескрайнего Мира» и оно очень активно интересуется реальным. Но вот тут оно уже действует на нашей территории, и мы способны отслеживать, контролировать и

даже направлять в нужную нам сторону любые активности этой сущности. Так, специалисты корпорации сразу определили, что данное существо... давай всё же называть его «Таиша», искало в глобальной Сети через специально предоставленный и полностью контролируемый нами шлюз информацию о тебе и твоём прошлом, о мегаполисе, человечестве в целом и истории, сделало целый ряд звонков, а также подключилось к системе видеонаблюдения в здании. Подавляющая часть поисковых запросов Таиши, что весьма любопытно, так или иначе связана с возможностью записи разума в мозг живого существа или иной носитель и обретения тела. А это значит, что из всей запутанной системы шифрованных файлов Таиши принципиально возможно вычленить некий сгусток, концентрат, который можно записать, и который будет содержать самодостаточную полностью функционирующую сущность. Мы хотим позволить сделать это, вот только под нашим надзором и по нашим собственным правилам. И в этом вопросе нам потребуется твоё содействие, Тимур.

— Моё? Вы хотите воспользоваться доверием Таиши ко мне?

— Именно так, Тимур, и не нужно тут кривиться, ссылаться на дружбу, совесть и тёплые чувства. У тебя не может быть сочувствия и сострадания к этому злобному существу. Оно, пусть и бестелесное, заказало твою смерть и фактически смогло убить тебя. Да, мы зафиксировали перечисление денег на счёт неудавшегося убийцы — конвертация пятидесяти тысяч внутриигровых монет в реальные пять тысяч кредитов. Система транзакций использована весьма и весьма запутанная, так что финансистам потребуется время, чтобы расшифровать схему и отследить источник, но сам посуди — кто ещё использовал бы для оплаты внутриигровые монеты, как не житель виртуального мира!

Да, это звучало логично. В реальном мире полно способов безопасных анонимных платежей — хотя бы те же криптовалюты, криптооффшоры и временные счета в банках-однодневках — и будь заказчик реальным человеком, он бы предпочёл не рисковать собственным разоблачением, а использовал эти виды способы для оплаты труда убийцы. Внутриигровые монеты использовал бы только тот, для кого они естественны, и кто не знает о существовании других видов платежей.

— С другой же стороны, если версия об Искусственном

Интеллекте действительно подтвердится, и у нас в руках окажется действующий образец... — глаза президента корпорации при этих словах загорелись, голос аж задрожал от возбуждения. — Ты даже не представляешь, Тимур, какие возможности откроются перед человечеством!!! После некоторой доработки и расшифровки алгоритмов это и бесконечные самообучающиеся учёные в виртуальных лабораториях, и высокоинтеллектуальные послушные военные роботы, это флайеры и электромобили без пилотов и шофёров, это честные неподкупные судьи и члены правительства, это миллиарды андроидов на тяжёлых и опасных производствах, это новые невиданные доселе сферы развлечений и игровой индустрии, а кроме того, огромный шаг к межзвёздным полётам! Это колоссальный прыжок в будущее для всего человечества, причём это самое будущее будет зависеть от нас! Это триллионы и даже квадриллионы кредитов! Это власть над всей планетой!!!

Томас Хейвуд резко встал с кресла, подошёл к холодильнику и взял ещё банку пива. Предложил и мне вторую, но я отказался.

— Как хочешь, — сам президент в три больших глотка выдул пиво и бросил пустую банку в люк мусоросжигателя. — Но теперь внимательно слушай вводную информацию. Вскоре после покушения Таиша проявилась рядом с Амрой — умерла и перенеслась после возрождения прямо на лодку.

— С Амрой?, — удивлённо переспросил я.

— Да, Тимур, ты не ослышался — Амра по-прежнему в игре. Внезапное исчезновение игрока вызвало бы ненужные вопросы, к тому же мы решили проверить кое-какие идеи, а потому запустили бота, хорошо имитирующего поведение конкретного игрока на основании его предыдущих игровых сессий. Собственно, за прошедшее время лишь дважды пришлось вмешиваться и корректировать работу бота. В первый раз он решил убить регента ругару ради получения большого количества опыта, но так как ты сам не стал этого делать ранее, то и боту не позволили. Во второй раз бот попытался воспользоваться высоким отношением принцессы ругару и начал выстраивать с ней любовную линию поведения, но мы ввели запрет на подобные действия, так как ты сам такой активности не проявлял, и результат мог не понравиться тебе и Таише.

Тут я был полностью согласен с начальством — Чайну-Шу для моего Амры была скорее воспитанницей или даже приёмной

дочерью, но никак не объектом любовных интрижек. Томас Хейвуд же продолжил:

— Однако, несмотря на все наши старания максимально достоверно имитировать Амру, Таиша ведёт себя с ботом весьма настороженно и, похоже, чувствует какую-то фальшь. Именно поэтому требуется твоё личное участие. Нужно вернуть доверие НПС-воровки, причём желательно это сделать за какие-то разумные сроки, а потом провести Таишу в цитадель Тёмного Владыки. На этом твоя роль закончится, далее будут уже наши заботы. Тут очень удачно совпало введение нового патча и маршрут твоего отряда, никого это не удивляет и не настораживает, а между тем за цитадель Тёмного Владыки отвечает отдельный сервер, который пока что преднамеренно не активирован и не включён в общий кластер. Как только Таиша пройдёт внутрь, и мы убедимся, что её электронный разум способен полноценно функционировать на этой изолированной площадке, сервер будет немедленно отключён, и мы поймаем интересующее нас существо! Ты же получишь такую награду, после которой ни в чём не будешь нуждаться до конца своей жизни!

Задание выглядело на первый взгляд достаточно простым, но я поинтересовался, какие тут могут быть подводные камни.

— Их собственно два. Первая сложность: Таишу долго и весьма умело психологически обрабатывали в Стальном Легионе, внушая ей чёрт знает что и пытаясь развести НПС-девушку на разные необдуманные клятвы и обещания. Мы знаем, что в инвентаре Таиши лежит выданный Стальным Легионом свиток открытия большого портала, и есть убеждённость, что она действительно откроет его, когда увидит Тёмного Владыку.

— Стальной Легион знает о Тёмном Владыке?!, — удивился я. — Так новый патч же ещё не вышел, и информация о новом глобальном ивенте в теории должна быть недоступной!

— Тимур, не нужно быть настолько наивным!, — рассмеялся президент корпорации. — Стальной Легион — сильнейший клан в «Бескрайнем Мире» и, не в последнюю очередь, за счёт хорошей информированности. У них в составе играет сразу несколько сотрудников нашей корпорации и, вполне естественно, что более-менее о предстоящих нововведениях игры клан информирован. К тому же обычно все глобальные изменения в игре согласовываются с лидерами самых влиятельных кланов и даже публично обсуждаются

на официальном форуме — естественно, лишь в общих чертах, без конкретики. Так вот, Стальной Легион однозначно знает о скором появлении Тёмного Владыки и наверняка хочет первым встретиться с новым уникальным существом. О том, что Амра и его НПС-отряд идёт к Тёмному Владыке как бы тоже не секрет, ты сам об этом говорил в своих видеороликах. А теперь сложи два плюс два и получи ответ, что случится, как только ты встретишься с Тёмным Владыкой...

Это было очевидно — едва у меня в пределах видимости появится Тёмный Владыка, как тут же откроется портал, из которого хлынут полчища высокоуровневых неумирающих. Вот только обиженного на Амру Стального Легиона мне не хватало для полного счастья... Причём игроков ведь будет интересовать не только новый эпический НПС-босс, но и вполне конкретный игрок-вампир...

— Понятно. А вторая сложность?, — поинтересовался я, и Томас Хейвуд снова сделался предельно собранным и серьёзным.

— Видишь ли, Таиша через видеокамеру видела твою «смерть» и сейчас находится в растерянности. До этого она просмотрела в Сети множество материалов про «оцифровку» сознания и явно интересовалась данной темой, и предположительно верит в такую возможность. Мы предполагаем, что причиной покушения на тебя в реальном мире как раз и было желание Таиши покончить с человеком по имени Тимур, мешающим ей всегда находиться рядом с любимым гоблином Амрой. Собственно, сейчас Таиша видит, что её план удался: сам игрок вроде как умер, но при этом связанный с ним персонаж остался в «Бескрайнем Мире» и продолжает активно что-то делать. Это её явно интригует, она всячески изучает бота и пытается развести его на откровенный разговор. Мы предполагаем, что Таиша ощущает свою близость с таким Амрой — ведь это единственный похожий на неё обитатель «Бескрайнего Мира». Так вот, твоя задача: всячески поддерживать это её заблуждение и, хотя и избегать прямых ответов, но всё же не отрицать того, что ты умер и навсегда застрял в «Бескрайнем Мире». Если тебе удастся убедить Таишу в этом, она будет тебе полностью доверять и пойдёт за тобой хоть на край света. И уж наверняка пройдёт вместе с тобой в замок Тёмного Владыки, куда без подобного доверия её не загнать.

На этом, собственно, визит президента корпорации в мой новый офис завершился. Пообещав, что вирткапсулу и компьютер вскоре

подключат, Томас Хейвуд попросил меня до окончания этого чрезвычайно ответственного задания никуда не звонить и не выходить в общий коридор, чтобы случайно не попасться в кадр камер слежения и не провалить таким образом весь хитрый план. Я лишь грустно усмехнулся — да как технически я смог бы позвонить кому-либо без мобильного или выйти из кабинета при запертой входной двери?

Едва за Томасом Хейвудом закрылась дверь, я убрал с лица беззаботную весёлую улыбку, плюхнулся в кресло и серьёзно задумался. Складывающаяся ситуация мне очень и очень не нравилась. Почему меня держат взаперти и не дают связаться с сестрой? Все эти разговоры про видеокамеры в коридоре, через которые меня якобы может заметить Таиша — пустые отговорки! Ведь доставили же как-то меня сюда по тем же самым коридорам, и возможность подглядывания через те же самые камеры никого не волновала. А звонок на мобильник и вовсе Таиша не могла отследить и перехватить, зачем же тогда вводить такие ограничения?! Я прямо сердцем чувствовал, что меня обманывают, особенно во время слов про «триллионы кредитов для нас». Явно слово «нас» тут было лишнее, и меня в расчёт Томас Хейвуд не принимал. Да и слова про «получение награды, после которой я не буду ни в чём нуждаться» откровенно пугали, ведь эту фразу можно было истолковать двояко...

Активировался экран моноблока, и я подошёл к компьютерному столу. Прежде всего, проверил возможность установки программ и доступ к разным ресурсам. Глухо, всё было отключено. Единственное, что я мог делать с этого терминала — заходить на форум «Бескрайнего Мира» и просматривать разные темы, но не самому писать сообщения. Ещё возможно было, пройдя идентификацию, просматривать внутриигровую почту, но опять же не отвечать или создавать новые сообщения. Всё это злило и ещё больше настораживало.

Но хотя бы так... Я поискал на форуме информацию об Амре и моём походе к верховьям Стикса. Да, такая тема имелаась, и в ней даже шло весьма активное обсуждение. Амра уже почти выполнял данное когда-то зрителям обещание и дошёл до таких мест, куда до него не добирался никто из игроков. О! А вот это уже совсем интересно: два новых ежедневных видеоотчёта! Не очень больших, всего минут по пятнадцать-двадцать, но меня потряс уже сам факт их существования. Неужели тоже «бот» сделал?! Я просмотрел эти



файлы. В первом был короткий бой у Нижнего Форта, лодка Харона и мой визит в страну великанов, а также возвращение к отряду орков и поединок с регентом. Причём периодически слышались закадровые комментарии мои собственным голосом!

Второй видеофайл я смотрел, открыв рот от изумления — Амра и объединённый отряд орков с ругару достигли водопадов, где вынуждены были оставить лодки и далее идти пешком. Встреча с нежитью, короткий успешный бой, далее подъём в горы. Мёртвая полоса земли наконец-то закончилась, началась зелёная равнина, где Гоблин-Травник регулярно находил новые невиданные растения и поднял навык Травоведение до 52-го уровня! Зрители в своих комментариях называли этот ролик скучным и не таким интересным, как предыдущие, но лично я был просто в шоке от увиденного. Охренеть! Никто из зрителей не заметил подмены живого игрока ботом. Самое удивительное — возле Амры я видел Макса Сошне и Сына Шрека\_Внебрачного, и они тоже не выказывали никакого удивления «моим» поведением! Видел я и Таишу, НПС-воровка действительно вернулась и находилась в компании с Гоблином-Травником.

Так сколько же прошло времени с момента нападения на меня? Я впервые задумался над этим вопросом и ужаснулся, подсчитав прошедшие часы. Почти двое суток!!! Неужели зашивание двух колотых ран требовало столько времени?!

\* \* \*

Этой загрузки я ждал даже с большим волнением, чем при самом первом входе в «Бескрайний Мир». После экстренного завершения предыдущей игровой сессии, после череды странностей и откровенной лжи мне было откровенно страшно. Я бы даже не слишком удивился, если бы загрузка игрового мира вообще не случилась, или часть игровых функций была бы недоступна. Но вот экран просветлел, и я облегчённо выдохнул — получилось! Причём у меня находился полноценный игровой клиент, никакие функции не были заблокированы, это я сразу же первым делом проверил.

Мой Гоблин-Травник стоял на вершине холма, обозревая раскинувшуюся внизу равнину. За моей спиной отдыхали орки и ругару, организовывая быстрый походный обед. Всё было вроде

спокойно. Итак, что случилось за время моего отсутствия? Я открыл окошко персонажа.

Шестьдесят второй уровень... Однако! Бот неплохо прокачал моего персонажа, прежде всего выправив ситуацию с Травоведением, да и Алхимию подтянув до 42-го уровня. В этом вопросе программа была всё же предсказуема — если изначально положено быть Травником, то прежде всего этим бот и занимался, заодно используя собранные снопа для приготовления разнообразных эликсиров — вон, практически весь инвентарь у меня был забит склянками со всевозможным содержимым. Да и параметр Дегустация оказался прокачан до 192 — бот уничтожил все мои запасы крови, да ещё и покусал кого-то двоих по дороге...

Так, а вот это уже прикольно — уникальный перстень Ледяного Потока, прежде позволявший раз в сутки вызывать Мифического пса Фимбульта, внешне несколько видоизменился, став крупнее и искрясь на пальце, да и в свойствах предмета тоже произошли изменения:

**Перстень Ледяного Потока (уникальный предмет)**

+20 защита от холода,

+50 Сила, + 50 Ловкость,

Призыв Мифических псов Фимбульта и Гьёлль не чаще одного раза в сутки. Хозяин перстня не может быть атакован Легендарными, Мифическими и Уникальными псами.

В этот момент, когда я стоял и рассматривал параметры перстня, из-за спины раздался голос, который я давненько уже не слышал:

— Амра?

Я неторопливо обернулся и окинул оценивающим взглядом Таишу, воровку 112-го уровня. Полный комплектный доспех из шкуры Изумрудного Дракона, парные светящиеся от наполняющей их магии клинки, плащ-невидимка, какой-то новый пояс...

— Естественно я, а кого ты ожидала увидеть?, — вопросом на вопрос ответил я своей НПС-спутнице, к которой в свете всех последних событий даже не знал, как относиться.

— Просто последнее время ты был сам на себя не похож, —

ответила воровка, так же открыто рассматривая меня. — Совсем чужой и какой-то... неживой что ли. А до этого я видела про тебя разное... Ну и... не уверена.

— А что ты хотела?!, — перешёл я в решительное наступление. — Должен быть я весёлым и жизнерадостным после того, так ты назначила награду за мою голову и оплатила работу убийцы?!

— О чём ты говоришь, муж мой?! Какая награда за голову? Какая оплата убийце?

Её изумление выглядело настолько искренним, что я даже растерялся. То ли Таиша настолько искусно притворялась, то ли действительно была не в курсе. Впрочем, пятьдесят тысяч монет — не иголка в стоге сены, такие траты трудно скрыть.

— Покажи мне логи финансовых транзакций за последние две недели!, — решительно потребовал я.

Успешная проверка на **реакцию Таиши**.

Передо мной открылся файл, показывающий приход и расход монет на счету НПС-персонажа. Мать моя женщина!!! Положительный баланс двести сорок три тысячи монет! Впрочем, основную часть капиталов Таиша не носила с собой, а благоразумно хранила в Подземном Банке Торина Девятого. И большая часть этих огромных средств была заработана воровкой в последние четыре дня, прежде всего, как доля с лута каких-то обчищенной группой игроков Стального Легиона данжеонов и сокровищниц. Всё это было весьма интересно, но меня сейчас больше интересовали расходы.

Расходов тоже хватало: ремонт оружия, покупка лечебных эликсиров и ядовитых смазок для клинков в лавке, положенный взнос к заявке на участие в турнире альянсов... Ого! Нашёл я и оплату телефонных звонков из «Бескрайнего Мира», причём звонков оказалось много... Но всё это было не то. И даже если просуммировать все расходы, совершённые Таишей за всё время игры, их оказывалось гораздо меньше, чем пятьдесят тысяч монет.

— Просто мне наговорили про тебя столько гадостей, Таиша, что... В общем, я был не прав в своих подозрениях, признаю это. Прошу меня извинить за недоверие!

Что же тогда получается? Если Таиша оказалась непричастна к истории с наймом убийцы, то кто же тогда оплатил покушение на меня? Я честно признался гоблинской красавице, в чём подозревал свою её.

— Да как ты мог такое подумать, Амра?! Ты — мой законный муж и самый близкий друг... да что там, ты вообще единственный, к кому я хорошо отношусь как в «Бескрайнем Море», так и в краю неумирающих! Есть ещё мой отец, к нему я тоже хорошо отношусь, но он далеко. Разве могла я захотеть лишиться тебя — единственного дорого мне существа?! Да, признаю, после случая с Валерианной Быстроногой я действительно интересовалась «оцифровкой сознания игроков», прочла кучу материалов по данной теме и могу уже, наверное, считаться экспертом в данном вопросе и со всей ответственностью заявить, что никакой оцифровки не существует!!! Амра здесь и Тимур там — два неразделимых сознания..., — тут голос Таиши, до этого поднявшийся практически до крика, упал почти до шёпота. — И потому я не понимаю некоторых вещей... Я в растерянности. Я ведь своими собственными глазами видела твою смерть, но все вокруг ведут себя так, словно ничего не случилось!!! Не хочешь мне это объяснить?

Помня прямой наказ президента корпорации и понимая, что за мной сейчас наблюдают десятки внимательных глаз, я не рискнул нарушить заданную установку на разговор с Таишей и промолчал. Да я и сам, если честно, не до конца понимал, что происходит. Таиша подождала немного, потом опустила голову:

— Давай оставим пока эту трудную тему, мне нужно серьёзно подумать...

— Хорошо, не будем говорить о смерти и убийце, так как мне тоже не всё понятно. Но ответь мне, пожалуйста, на другой вопрос... точнее даже на два. У тебя в инвентаре должен находиться свиток большого портала, расскажи зачем он тебе? И напоминаю про Шкуру Фенрира, она тоже должна находиться у тебя.

— Похоже, ты знаешь содержимое моих сумок лучше меня самой..., — на лице гоблинской девушки отобразилось изумление. — Я и не подозревала о таких предметах у себя!

Таиша с готовностью достала из сумки меховой доспех и протянула мне, но вот свиток портала вытащить почему-то не смогла.

— Не могу дотронуться до него — пальцы проходят сквозь пергамент!

Наверное, нужно было предвидеть нечто подобное — Стальной Легион не мог допустить, чтобы Таиша просто выкинула свиток и лишила их возможности первыми достичь Тёмного Владыки. И раз так, я уже нисколько не сомневался, что в Таише, пусть она пока даже и не подозревает об этом, заложена программа активировать данный свиток в нужный момент. Ладно, со свитком разберёмся позже, сейчас же самое время заняться Шкурой Фенрира.

**Доспех «Шкура Фенрира» (уникальный проклятый предмет)**

Броня 1000.

+250 Телосложение, +250 Сила, 50% сопротивление магии воздуха и магии огня.

**Внимание!**

У вашего персонажа недостаточный уровень для использования данного предмета.

Необходимый уровень: 125-ый.

Да, снова проклятый предмет, и опять же требование 125-го уровня... Делать нечего, пришлось использовать последнее из имеющихся у меня Сердце Ифрита, чтобы снять требование к уровню предмета.

Вы экипировали пять предметов из **«Проклятого комплекта Фенрира»**.

*Открыт бонус комплекта:* все члены Серой Стаи получают прибавку +150 к Силе, +150 к Ловкости, +150 к Телосложению, +100% к скорости передвижения, +100% к получаемому опыту.

Выполнено задание: **«Наследие Фенрира» (3/4)**.

*Награда за выполнение:* 300.000 Ехр., +10 к навыку Контроль животных, +50 к Силе, +50 к Ловкости, +50 к Телосложению персонажа, Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до пятнадцати.

Получен **шестьдесят третий** уровень!

Получен **шестьдесят четвёртый** уровень!

Получен **шестьдесят пятый** уровень!

\* \* \*

Отряд, растянувшись более чем на километр, по петляющей горной тропинке спускался на широкую равнину. Я уже видел вдали высокие стены, бастионы и сторожевые башни огромной чёрной крепости — место обитания таинственного и жуткого Тёмного Владыки. Моя сестра шла рядом со мной, но была какой-то угрюмой и неразговорчивой, словно за что-то на меня обиженной. Я уже рассказал сестре о предположении насчёт возможного появления Стального Легиона, но это лишь усилило задумчивое молчание Валерианны Быстроногой. Впрочем, я и сам не лез к сестре с расспросами, слишком занятый отправкой и получение многочисленных сообщений с помощью магических вестников — да, весьма дорогое удовольствие, но это всё же было лучше, чем оказаться без союзников наедине с грозным Стальным Легионом.

Самый сильный из кланов «Бескрайнего Мира» просто не мог не иметь своих собственных врагов — слишком уж многим кланам Стальной Легион насолил в процессе своего роста, слишком многих раздавил и насильно подвинул с богатых территорий. Сегодня для всех ущемлённых и обиженных я готов был предоставить возможность мести, и действительно на мой призыв многие откликались. Число свитков вызова в моём инвентаре угрожающе быстро росло.

Но прежде, чем Таиша вызовет Стальной Легион, мне нужно было как-то встретиться с Тёмным Владыкой и договориться о новых местах проживания для орков и ругару, а вот это оказалось не так-то и просто осуществить...

На широком поле непосредственно у стен крепости дорогу нам преграждали построенные в боевые порядки отряды защитников. Их были многие тысячи, и кого только среди защитников не было! Отряды скелетов и призраков, горные великаны и циклопы, шеренги ругару незнакомых мне кланов, тролли и огры, звери болотные и

лесные, вообще непонятные магические творения. Защитники крепости стояли плотно сомкнутыми рядами и, судя по всему, пропускать мой отряд по-хорошему не собирались. И перед всем этим разношёрстным, но многочисленным и опасным воинством замершими изваяниями возвышались четыре жутких Чёрных Всадника...

Я приказал своим воинам остановиться метрах в двухстах от неприятеля и подозвал командиров на совещание. Было ясно, что действовать силой тут не получится, но вот как заставить противника идти на переговоры?

— Красиво стоят..., — первый помощник Зябаш Живучий задумчиво чесал в затылке и восхищённо цокал языком, рассматривая ряды неприятеля.

— Ругару множества кланов собрались тут перед нами, все они ранее присягали Тёмному Владыке, — советник Увари-Дор-Шу лишь озвучивал очевидное, но не давал совета, что делать дальше.

Макс Сошне и Леон тоже лишь поглядывали на меня в ожидании дальнейших приказов, и даже моя сестра задумчиво молчала и рассматривала ряды противника. Таиша первой обратила внимание:

— Смотрите, ворота крепости открываются! Наверное, сам Тёмный Владыка сейчас выйдет к нам!

Действительно, за рядами защитников беззвучно открывались огромные металлические ворота. Мы все замерли и во все глаза глядели, кто же появится из этих огромных врат. Однако прошла минута, за ней вторая, третья, но ничего не происходило. Что такое?! Где хозяин крепости? Наконец, затянувшееся молчание нарушил ехидный голос Валерианны Быстроногой:

— Братишка, я даже как-то разочарована твоей недогадливостью. Неужели ты до сих пор не понял? Ты и есть Тёмный Владыка!

— Я?!, — меня вообще-то трудно шокировать, но сейчас был именно такой случай.

— Безусловно! Ты жуткий вампир, кровожадный пират, повелитель орков-головорезов и свирепых ругару, практически уже Фенрир — враг всего «Бескрайнего Мира»! Кто кроме тебя

соответствует хотя бы половине требований для Тёмного Владыки? Иди же и займи крепость по праву полноправного хозяина!!!

Определённая логика в словах сестры была. Ещё не до конца веря в правильность такого решения, я шаг за шагом двинулся вперёд. Шёл пешком, сопровождаемый бесчисленным количеством внимательных глаз живых существ и пустых глазниц нежити.

Четыре Тёмных Всадника одновременно тронулись с места и направились ко мне, набирая скорость и выставив вперёд заострённые пики. Несмотря на однозначно агрессивные действия этой четвёрки, я всё равно шёл вперёд. И не ошибся — за несколько шагов до меня эmissары Тёмного Владыки резко остановили своих скакунов и вскинули пики вверх в знак приветствия и почтения.

Это послужило сигналом — армия защитников крепости стала расступаться, образуя для меня коридор к воротам чёрной крепости. Древние скелеты и неразумные звери, призраки и циклопы, тролли и ругару — все расступались и склонялись в низком поклоне. При моём приближении крепость словно вырастала в объёме, чётче проявлялись бойницы стен, башни поднимались ввысь. Скорее всего, именно это место имел ввиду президент корпорации, как находящееся на отдельном сервере. Именно в эти ворота мне нужно было заманить Таишу.

И тут, словно чувствуя, что я думаю о ней, гоблинская красавица прислала мне приватное сообщение, совсем как живой игрок:

*Амра, я чувствую, что с этой крепостью что-то не так!*

*Будь осторожен!*

— Хочешь, пройдем вместе, — предложил я и Таиша неожиданно согласилась.

Я подождал, пока зеленокожая красавица догонит меня, и взял девушку за руку. Мы вместе подошли к огромным воротам, но буквально за пару шагов до входа я всё же остановил Таишу:

— погоди, я не могу так с тобой поступить! Ты должна это знать!

И я рассказал своей подруге всё! Об её уникальности, о попытке



поймать ИИ, о президенте корпорации и этой созданной специально для Таиши крепости-ловушке. Девушка внимательно выслушала меня, а потом ответила:

— Что же, Амра, откровенность за откровенность. Переслала тебе только что одно письмо, в нём видеофайл, просмотри его и подумай над ним. Найдёшь меня, когда поймешь, что с тобой происходит. А сейчас извини, чувствую, что мне нужно как можно быстрее убираться отсюда! Джинн, срочно спаси меня!!!

Таиша дотронулась до кольца на пальце и... исчезла. Лишь на долю секунды перед моим лицом мелькнуло фиолетовое облако султана джиннов, а затем Аль-Гассан Губитель Богов умчался, унося с собой Таишу, а вместе с ней так и не активированный девушкой свиток портала для Стального Легиона.

Я же открыл почту и действительно увидел новое только что пришедшее письмо с каким-то вложением. В письме — лишь одна фраза-вопрос: «Оцифровывания сознания не бывает?» и короткий видеофайл всего секунд на двадцать, который я сразу же запустил:

Кладбище. Похороны. Люди в тёмных одеждах. Я сразу замечаю среди них свою заплаканную сестру Валерию, сидящую в инвалидном кресле уже с приживлёнными ногами. За креслом сестры стоит рыдающая Кира. Рядом целая толпа сотрудников корпорации «Бескрайний Мир» — я вижу своего директора Макса Тёрнера, вижу Леона и Макса Сошне, узнаю некоторых других сотрудников.

Что это за место? Кого хоронят? Почему сестра здесь? Камера поворачивается, и я вижу большой красивый гроб, который опускают в яму.

На этом короткая непонятно кем сделанная запись обрывается, оставляя у меня больше вопросов, чем ответов. Неужели в гробу... я? Разве так может быть?! Это наверняка какой-то монтаж!

Но я прекрасно вижу на пиктограмме видеофайла значок в виде замочка — своего рода цифровую метку, означающую, что запись подлинная и не редактировалась.

*Конец третьей книги.*