

Т Е М Н Ы Й Т Р А В Н И К



МИХАИЛ АТАМАНОВ

# СОХРАНИТЬ КРЫЛЬЯ

К Н И Г А # 2

Темный травник

Михаил Атаманов

**Темный травник.  
Сохранить крылья**

«Автор»

2017

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

**Атаманов М.**

Темный травник. Сохранить крылья / М. Атаманов — «Автор»,  
2017 — (Темный травник)

ISBN 978-5-699-96972-2

Сбылась мечта, вы получили работу, о которой мечтали всю жизнь. Вы – тестировщик популярной сетевой MMORPG и получаете деньги, причем очень даже неплохие, просто за то, что занимаетесь любимым делом: играете в красивую и реалистичную компьютерную игру. Но вы не обычный заурядный игрок, каких миллионы, вы действительно умелы и талантливы. Выделяетесь на фоне остальных, слишком везучи и успешны, по мнению серой массы. Что ж, тем хуже для вас...

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-96972-2

© Атаманов М., 2017  
© Автор, 2017

## Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Хвост давней истории              | 6  |
| Карты вскрыты                     | 18 |
| Успеть до начала охоты            | 33 |
| Охота началась!                   | 42 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 49 |

**Михаил Атаманов**  
**Темный травник. Книга**  
**вторая. Сохранить крылья**

© Атаманов М., 2017

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2017

## Хвост давней истории

– Амра, признай, в конце концов, что наши поиски бесполезны. Нет тут никаких следов! – Сидящая на поваленном дереве болезненно худая девочка в легком платице откровенно зевала, демонстрируя свои острые хищные зубки.

Лесная нимфа не выпалась этой ночью и была откровенно не в духе. Да, разбудил свою маленькую сестренку я ни свет ни заря, Валерия в резких словах выразила мне свое неодобрение и долго отказывалась заходить в игру. Но опасность появления возле Проклятого Дома разыскивающих меня многочисленных убийц была абсолютно реальной, так что Лерка в итоге извинилась и согласилась уходить вместе со всеми.

Макс Сошне, которому я также позвонил на мобильник, обещал появиться на работе в самое ближайшее время и догнать нас у Камышанки. И даже Леон, подумав с минуту, попросил подождать и не уходить без него. Я прекрасно понимал непростой выбор бывшего строителя. С одной стороны, его ждал полуразрушенный гоблинский поселок Тыщ, где его персонаж Огр-Фортификатор на месяц вперед был обеспечен работой, заданиями, опытом и новыми уровнями. С другой стороны, ему предлагалось разделить судьбу остальных членов нашей группы – бегство от наемных убийц, опасность и неизвестность. Леон выбрал вариант остаться вместе с друзьями, и я очень ценил этот выбор нашего товарища. Бывший строитель уже прибыл на такси к зданию корпорации «Бескрайний Мир», должен был с минуты на минуту загрузиться в игру, после чего со всех ног спешить в Камышанку.

Подошла зябко кутающаяся в одолженную у меня куртку Таиша в компании заметно хромающего волка Акеллы. На мой вопросительный взгляд зеленокожая гоблинская красавица лишь потупила взор и отрицательно помотала головой.

– Пусто. Прошлась вокруг частокола Камышанки, несколько раз проверила ворота, но разыскиваемая нами девушка туда не заходила. Еще раз поискала следы на пути от бараков наемных работников к лесу и в сторону полей. Следов много, но женских вообще нет, в последние несколько дней беглянка там совершенно точно не ходила. Детей Тамины Свирепой вместе с Лобо и Белым Клыком я направила повторно проверить дорогу от Камышанки к Тыщу и в противоположную сторону. Хотя, сам понимаешь, шансов мало, мы там уже не один раз смотрели...

Я отмахнулся от назойливо жужжащего над ухом Комара 4-го уровня (не привирал наш Няяда-Торговец – комары у реки действительно водились размером с кулак) и устало присел на поваленный ствол рядом с сестрой. Таиша осторожно примостилась с другой стороны.

Светало. Небо на востоке заметно розовело. Но сегодня я не опасался солнца из-за плотных дождевых туч, темными рваными лохмотьями несущихся по небу. Вот-вот должен был пойти дождь, и тогда все поиски невесты куда пропавшей темноволосой девушки станут бесполезными – дождь смоет все следы, и волки Серой Стаи больше не смогут помочь в розысках. Редкий квест «Прошлое Серой Стаи» грозил так и остаться невыполненным. А я ведь так на него рассчитывал – возможность включать в состав Серой Стаи свирепых и быстрых волкодлаков была весьма и весьма заманчивой!

Я тяжело вздохнул, достал из инвентаря и задумчиво покрутил в руках яркую четырехцветную ленточку, найденную в логове волкодлаков. С виду самое что ни есть обыденное украшение, которые селянские девушки вплетают себе в косы, но его находка инициировала начало очередного задания из цепочки про Серую Стаю. Неужели все напрасно и мы упустили беглянку? Плохо, если так. И совсем плохо, что в результате «запорется» вся цепочка связанных с Серой Стаей квестов. С досады я стукнул ладонью по совсем обнаглевшему севшему мне на лоб комару, прихлопнув его.

***Нанесен урон: 18 (Удар рукой). Получен опыт: 4 Exp***

**Получен предмет: Труп комара (наживка). У вашего персонажа отсутствует навык для использования данного предмета. Необходим навык: Рыбная ловля (В Л) 3-й уровень.**

Выкинув бесполезный для меня комариный трупик, я воскликнул в сердцах, непонятно к кому обращаясь:

– Ну не могла же испариться бесследно беременная женщина, да еще и с двумя малолетними племянниками! И зачем-то она ведь сорвалась с насиженного места на самых последних неделях срока, когда и ходить-то женщине трудно! Черт, да как же достали местные комары!

Действительно, на смену убитому мною насекомому прилетела целая стайка, начав с противным жужжанием описывать круги над нами. Валерианна Быстроногая взмахнула правой рукой, и целый рой ее петов-шершней пришел к нам на подмогу, в считанные секунды расправившись с назойливыми кровососущими насекомыми. Таиша при виде опасных ос-переростков испуганно сжалась и попыталась накрыть голову курткой. Я же уважительно присвистнул, насчитав как минимум десятков черных, желто-коричневых и оранжево-красных шершней, а также обратив внимание, что некоторые экземпляры достигли уже шестнадцатого уровня.

Еще немного прокачки, и у шершней будет двадцатый уровень, на котором Мастер Звелей выберет для них полезные перки. Зная свою сестру, я нисколько не сомневался, что Валерианна Быстроногая уже давно в мельчайших деталях продумала для своих петов план развития, учитывающий сильные и слабые стороны летающих насекомых. Явно ведь неспроста лесная нимфа набрала в свой рой шершней нескольких разных видов. Моя сестренка, явно польщенная вниманием к своим разноцветным шершням, отослала летающих петов подальше и ответила на мои последние слова:

– Зачем беглянка сбежала, как раз понятно – за последние дни одиннадцать ее приятелей-волкодлаков были убиты, и она справедливо опасалась за свою собственную жизнь. Хотя, братишка, мы можем ошибаться, и темноволосая девушка окажется совершенно ни при чем, а ее уход с фермы просто совпал по времени с уничтожением волкодлаков. В любом случае решение по этой беглянке нужно принимать как можно скорее – нам нельзя задерживаться возле Камышанки, где с рассветом могут появиться убийцы. Мое мнение – нужно прекращать поиски и срочно уходить.

Сестра резко замолчала и напряглась, увидев идущего в нашу сторону от домов поселка босоногого седого старика с клюкой, одетого в темную хламиду. Но по тому, как Валерианна сразу же облегченно выдохнула, стало понятно, что этот старец ей хорошо знаком и не представляет опасности. Я быстро считал информацию о нем:

**Умар Костоправ. Человек. Знахарь 45-го уровня**

По-видимому, это был тот самый лекарь из Камышанки, с которым лесная нимфа познакомилась еще на второй день игры и про которого неоднократно мне рассказывала. Коротко кивнув моей сестре, словно старой знакомой, седой бородатый мужчина остановился возле меня, пригляделся и добродушно усмехнулся:

– По-видимому, ты и есть тот поселившийся в Проклятом Доме ушастый гоблин-травник, поставок целебных трав от которого я напрасно жду уже который день!

Если старик предполагал смутить меня этими словами, то он ошибся. Видел его я впервые, никаких обязательств по поставкам трав перед ним не имел и потому абсолютно не чувствовал себя виноватым. Более того, собираемых трав мне и самому не хватало для занятий Алхимией, так что знахарь совершенно зря рассчитывал на меня в данном вопросе. Но себе-седник и не ждал моего ответа и уже переключил свое внимание на Таишу. Под его жестким взглядом моя спутница смутилась, сжалась и плотнее завернулась в куртку, прикрывая свои прожженные во многих местах тонкие воровские одежды.

– В мое время девки постыдились бы в таком срамном виде выходить на улицу, – осуждающе покачал головой старик. – Сходи в поселок, охранники ворот тебя знают и пропустят.

Мой дом второй справа от ворот. Возьми в прихожей на полке у окна иголку с ниткой и зашей это непотребство.

Таиша обернулась ко мне и, получив согласие, вскочила с бревна и быстрым шагом удалилась в Камышанку ремонтировать свою одежду. Знахарь тут же занял ее место, со старческим кряхтением опустившись рядом со мной на поваленное бревно. Он совершенно безбоязненно потрепал за ухом Лесного Волка 17-го уровня, который дремал возле ног Валерианны Быстроногой. Признаться, я даже опешил сперва от такого безрассудства старика, так как Пират хоть и был петом сестры, но являлся диким лесным хищником и совершенно непонятно, как отреагировал бы на попытку себя погладить. Но волк лишь лениво шевельнул ухом, словно отгоняя слепня, и продолжил дремать.

Пришло приватное сообщение от Сына Шрека:

«Мы с Леоном зашли в игру и спешим к вам. Идем как можно скорее, но нам все равно нужен час, чтобы добраться до Камышанки. Дождитесь нас»

Итак, остался всего лишь час на то, чтобы найти следы беглянки. За этот час как раз рассветет, и нам нужно будет уходить как можно дальше от Камышанки, так как с каждой минутой вероятность встречи с высокоуровневыми противниками будет нарастать. Да и проснувшиеся жители человеческого поселка заинтересуются нашими розысками и не дадут нормально волкам Серой Стаи работать.

Словно прочтя мои мысли, старик-знахарь проговорил со старческим брюзжанием:

– Странные дела творятся, если задуматься. Целая группа гоблинов, а с ними волки и опасная мавка второй день лазят вокруг человеческого поселка и что-то упорно вынюхивают. Как бы не задумали что дурное против людей. Может, мне в гарнизон послать вестового, чтобы нам прислали еще охрану?

Я испуганно обернулся на старика и обнаружил, что он улыбается и едва сдерживает смех.

– Да шучу я, ушастый, – поспешил успокоить меня знахарь. – Мне мавка вчера объяснила, кого вы ищете. Просто ты молчишь, Амра, вот я пытаюсь хоть таким образом завязать с тобой разговор.

– Мы есть беглый батрак искать с дальняя ферма. Много батрак сбегать, хозяин не понимать, куда и почему уходить работник, – проговорил я, нарочно коверкая слова.

Но старик в ответ лишь еще сильнее заулыбался и укоризненно покачал головой:

– Эх, не умеешь ты врать, гoblin. . . Да ни в жизнь я не поверю, что жадный Кариз станет разыскивать своих пропавших работников, особенно под конец сезона, когда подходит время оплаты. Для него пропали батраки и хорошо – расходов меньше.

Я задумчиво посмотрел на своего умудренного долгой жизнью собеседника... и решил рассказать ему всю правду, как есть, ничего не скрывая. И даже говорил нормальным человеческим языком без косноязычного «гоблинского акцента». Умар Костоправ слушал мой рассказ про уничтоженных волкодлаков и обнаруженное логово оборотней очень внимательно, ни разу не перебив. Когда же я подошел к моменту обнаружения цветной ленточки и своих подозрений насчет сбежавшей темноволосой женщины, знахарь проговорил задумчиво:

– Эту беглянку зовут Белла, и я всегда, с самого первого дня знал, что она непростая. Невысокая, коротко стриженная девица, появилась у нас в поселке месяцев пять назад. Хозяин фермы Кариз как раз весной набирал батраков на посевную и меня попросил проверить эту работницу – выглядела она уж слишком худющей, забитой, нездоровой какой-то, словно больной. Да и волосы ее короткие тоже подозрения вызывали – это какая же девушка станет нарочно косы свои обрезать, красоту женскую портить, разве что после тифа или другой болезни сами выпали.

Старик помолчал немного, словно вспоминая, затем продолжил заметно тише:

– Тогда живота у Беллы не видно было совсем, никто и не догадывался, что она в положении. Но мне при осмотре она сразу все выложила про свою беременность. Рассказала, что

сбежала от непосильного труда, побоев и унижений, да и от каждодневных приставаний хозяина, который ей совсем прохода не давал. Повела, что волосы ей прежняя хозяйка обкорнала, чтоб мужика у нее не уводила. И я пожалел девицу, не стал Каризу ничего говорить про ее беременность, иначе не взял бы он такую работницу.

– А в чем же тогда ее странность проявлялась? – заинтересовалась лесная нимфа. – Пока что по описанию выходит обычная забитая селянская девушка с непростой судьбой.

Старик почему-то смутился и закашлялся, потом совсем уж едва слышно продолжил свой рассказ:

– Каждая вынашивающая ребенка женщина просит помощи у знахаря – лечебные эликсиры там, целебные травы, обезболивающие для родов. Список этот испокон веков известен, он каждый раз один и тот же. Отвар из лугового вереска, чтобы плод развивался и в нужное время повернулся головой вниз в утробе. Напиток из дикого меда, белой ромашки и зверобоя, который сил придает роженице. Много чего женщинам нужно, и все для них я могу приготовить. Но Белла просила у меня совсем другое. Волчью петрушку. Красную мандрагору. Ядреный сонный эликсир, который и горного великана с ног свалит. Откуда у забитой бедной селянки находились деньги на дорогие эликсиры? Не вяжется это с ее историей. Да и не знаю уж, зачем ей сонное зелье было нужно, но волчья петрушка кроме своего дурманящего эффекта известна тем, что не дает оборотням сменить обличье. Уже тогда я догадался и начал за молодой женщиной присматривать, но все же не стал выдавать Беллу селянам, так как вела она себя тихо. Да и опять же волчья петрушка – не хотела девка зверем становиться даже в самый разгар полнолуния. Но срок родов неминуемо подходил, укрыть правду от баб-повитух не получилось бы, и потому Белла сбежала вместе с племянниками.

Старик выговорился и замолчал, уставившись слезящимися белесыми глазами на недалекий выступающий из тумана лес. Я уточнил у знахаря, когда он видел беглянку последний раз.

#### ***Проверка на отношение Умара Костоправа провалена***

– Ишь какой приткий, – недовольно скривился сельский знахарь. – Помочь мне со сбором трав не желаешь, а ждешь от меня помощи. Это тебе молодому легко – раз, и собрал все, что для дела нужно. А мне с моими больными ногами приходится по болотам лазить, кислицу и ежевику собирать...

***Получено задание: Травы для знахаря 1/3. Класс задания: Классовое, обучающее. Описание: соберите для Умара Костоправа по пять пучков Кислицы Болотной, Ежевики Болотной и Хвоща Болотного. Награда: 160 Ехр, навык Травоведение +1***

Так вот как по сюжету полагалось прокачивать навык Травоведение! Не ползать ночью по опасному лесу, дрожа от каждого шороха и страшаясь встреч с кровожадными монстрами, а просто прийти к знахарю и прокачать Травоведение на обучающих квестах. С другой стороны, как мог мой гоблин раньше прийти в человеческий поселок, когда его сразу бы отправили на перерождение из-за низкой Харизмы и штрафа -20 на отношение с людьми? Да еще прийти днем, так как ночью нормальные люди спят и ворота Камышанки закрыты!

Я посмотрел в свой инвентарь. Нужные травы у меня имелись в достаточном количестве, так что первое задание знахаря можно было и сразу закрыть. Однако до седьмого уровня Травоведения мне не хватало не так уж и много собранных растений, так что глупо было получать седьмой уровень выполнением этого простенького задания. Время до появления огра и наяды еще оставалось, так что я узнал у старика направление к ближайшему болотцу и направился собирать травы. Идти было недалеко, да и задание оказалось примитивным – квестовые растения росли кучно и в достаточном количестве, так что уже через двадцать минут я вернулся, перед этим подняв навык Травоведение до седьмого уровня.

Умар Костоправ сидел все там же на бревне, о чем-то мирно беседуя с лесной нимфой. Я подошел и молча вручил старику заказанные травы.

***Выполнено задание: Травы для знахаря 1/3. Получен опыт 160 Ехр  
Навык Травоведение повышен до 8-го уровня!***

– Вот, сразу нужно было так! – обрадовался старик, пряча связки трав к себе в потертую и грязную котомку. – Что же, отвечу на твой вопрос, раз уж обещал. Видел я Беллу в последний раз, аккуратно когда неумирающие к нам в поселок целой толпой завалились. Где-то в середине дня это было, точнее сказать не могу. Стояла она у лодочной пристани и воду из речки набирала в берестяные туески.

У меня словно лампочка включилась над головой. Точно! Река. Лодки. Как мы сразу это не сообразили?! Судя по повернувшейся ко мне лесной нимфе и ее загоревшимся энтузиазмом глазам, сестренка тоже об этом подумала. Но потом лесная нимфа замерла, погрузилась и отстрочила мне приватное сообщение.

«Что-то не сходится по времени. Получается, Белла сбежала из Камышанки еще ДО того, как мы уничтожили первых волкодлаков. Смерть оборотней не могла испугнуть ее, она ушла раньше»

Я ответил сестре также в приватном сообщении:

«Получается, что она не знала еще о смерти одиннадцати волкодлаков, тем не менее сбежала. Видимо, срок родов подходил, и она боялась разоблачения. Или ушла она позже, старик просто ее не видел в следующие дни. Но путь вниз по реке действительно напрашивается – вот почему мы не нашли ее следов, да и для беременной женщины лодка – самый простой способ убраться подальше от поселка»

– А лодки в Камышанке не пропадали в последнее время? – задал я прямой вопрос Умару Костоправу, на что снова получил недовольное выражение лица старика и вторую часть квеста про сбор трав для знахаря:

***Получено задание: Травы для знахаря 2/3. Класс задания: Классовое, обучающее. Описание: соберите для Умара Костоправа по десять пучков Ландыша Горного, Остролиста Обыкновенного, Зверобоя Полевого и Огненного Мака. Награда: 320 Ехр, навык Травоведение +1***

Я вчитался в описание и несколько «подвис». Все описанные растения я не раз встречал за последние дни, кроме Огненного Мака – этих цветов я не видел еще ни разу. Естественно, я заинтересовался у старого знахаря, где растут такие цветы. Ответ старика мне совершенно не понравился:

– Так это тебе, как гоблину, лучше знать. Насколько я слышал, целое поле таких маков растет возле вашего поселка Тыщ, где-то за кладбищем горящих скелетов.

Это было абсолютно неприемлемо, так как даже на волках Серой Стаи путь за поселок Тыщ и обратно занял бы гораздо больше времени, чем мы могли себе позволить. Эх, была не была! Я решил предложить старому знахарю другой вариант:

– Послушай, Умар Костоправ, заказанные тобой травы хоть и не растут прямо под ногами, но все же самые обычные. Их много в окрестных лесах, и ты легко найдешь их сам или пошлешь за ними кого-нибудь другого. Я же хочу предложить настоящее богатство Травника – у меня на втором этаже Проклятого Дома сушатся сотни редких растений – Белая Лилия, Мохнатый Щавель, Гоблинские Ягоды, Волчья Петрушка, Пестрая Мандрагора. А возле лестницы находится спуск в вымытую ручьем пещеру, где растут грибы Красные Шибальцы, Пещерные Сморчки, Черный Мох и многое другое из того, что ты никогда не найдешь на поверхности. Давай обменяемся – ты возьмешь все это богатство себе, а меня избавишь от необходимости под надвигающимся дождем топтать по раскисшей дороге в Тыщ и собирать травы для твоего заказа.

По тому, как задрожали пальцы старика, можно было сразу догадаться, что мое предложение знахаря крайне заинтересовало. Но он все же колебался:

– Ага, пойду я в Проклятый Дом, как же... Это ты неумирающий, Амра, тебе все равно, где жить. А если меня сожрет обитающее там чудовище?!

– За это не волнуйся, старик. Сегодня ночью я уничтожил Полуночное Умертвие, которое убивало обитателей Проклятого Дома. Теперь там стало безопасно.

***Успешная проверка на отношение Умара Костоправа. Получен опыт 40 Exp  
Навык Торговля повышен до 12-го уровня!***

– Надеюсь, ты не врешь, ушастый... – пробурчал старик недовольно, изо всех сил при этом стараясь скрыть свою радость и нетерпение. – Хорошо, я согласен на предложенный тобой обмен.

***Выполнено задание: Травы для знахаря 2/3. Получен опыт 320 Exp***

***Выполнено задание: Травы для знахаря 3/3. Получен опыт 480 Exp***

***Навык Травоведение повышен до 9-го уровня!***

***Навык Травоведение повышен до 10-го уровня!***

Знахарь посчитал предложенный мною товар достаточно ценным для закрытия сразу двух этапов своего квеста?! Приятная неожиданность, что ни говори. Я довольно заулыбался от уха до уха, но радость моя была недолгой:

– Нет, ни одна из лодок в Камышанке не пропадала. Все три имевшихся стоят у причала, можешь сам убедиться.

Мне показалось, или старик действительно обрадовался, что сумел поставить меня в тупик своим ответом и выменять такую информацию на целый воз ценных трав? Нет, я не ошибся, Умар Костоправ действительно был весьма доволен собой. Он даже пояснил причину своей радости:

– Пойми, гоблин, беглянка была мне весьма симпатична, а потому я не хочу, чтобы кто-нибудь нашел ее, досаждал и тем более угрожал ей. И если у тебя вопросов ко мне больше нет, то я пойду – нужно подводу собирать за твоим добром.

Знахарь с кряхтением встал и медленно побрел в сторону своего дома, опираясь на свою клюку. Он отошел уже шагов на семь, когда моя сестра окликнула старика:

– Умар, а про племянников Беллы расскажешь? Или опять потребуешь что-нибудь сделать для правдивого ответа?

Лекарь неторопливо обернулся и нахмурился. Я решил, что ответа мы не получим, однако ошибся:

– Про племянников расскажу, чего тут скрывать. Мальчишку зовут Дар, девчонку Дара, обоим лет по двенадцать-тринадцать. Ворье, живодеры и хулиганы – самые точные характеристики для этих малолетних бандитов. Если что пропадало у нас в поселке или кого из детей обидели, можно не сомневаясь на них указывать. Откровенные преступники, по которым каторга плачет или даже плаха. Никакого воспитания, никакой дисциплины, никакого уважения к старшим. Причем девчонка ничем не лучше своего брата, такая же пропащая. Уж и пороли сколько раз их селяне розгами, и в холодную запирали, и даже к позорному столбу в центре Камышанки привязывали... Все без толку. Когда их тетка была не такая пузатая, то Белла их хоть немного в узде держала – батогом или вожжами так лупила, что аж на другом конце поселка вопли слышны были, сорванцы ее боялись и слушались. А как она грузная стала, так вообще управы на них не стало. Честно скажу, не могу нарадоваться, что наконец-то эти хулиганы покинули наш поселок. Вот уж про кого точно никто горевать не станет.

После этих слов старик в сердцах плюнул на землю и пошел в Камышанку. И именно в этот самый момент небеса разверзлись, и хлынул настоящий ливень. Знахарь, проявив неожиданную для такого убеленного сединами старца прыть, сунул свою клюку под мышку и зайцем помчался в поселок. Мы же с сестрой вынуждены были срочно бежать под ближайшее раскидистое дерево, чтобы не промокнуть. Там я озвучил свою мысль:

– Прямо скажем, не самая лучшая характеристика этих подростков прозвучала. Пожалуй, можно попробовать найти эту троицу, поспрашивав по соседним поселкам про двух подростков-хулиганов. По-другому, видимо, уже не получится – этот дождь смывает все следы.

Сестра посмотрела на меня как-то странно – с осуждением или даже сожалением.

– Братишка, ты что-то совсем плох сегодня. Вроде и «нужный девка» тебя не отвлекает своими формами, но соображаешь ты с большим скрипом. Тебе же старик, пусть и не желая того, своими ответами дал откровенную подсказку. Неужели не понял?

Я задумался, но вынужден был признать, что абсолютно не понимаю, о чем толкует сестра. Пришлось лесной нимфе разжевывать описанные факты, чтобы до меня наконец-то дошло:

– Белла была замечена у причала лодок в тот самый день, когда в Камышанку массово прибыли игроки убивать уникальную летающую змею Каервину. Все три лодки местных жителей остались у причала, беглянка ими не воспользовалась. Но была ведь еще одна лодка, вспоминай! Именно в тот самый день хорошо знакомый тебе Наяда-Торговец по имени Макс Сошне пригнал в Камышанку свою лодку, полную свежей и сушеной рыбы! Но наяда вынужден был бросить лодку с товаром и спастись под водой, так как возле самой Камышанки его атаковали ПК-шеры! Так вот, эта четвертая лодка потом куда-то пропала!

– Лерка, ты умница! С меня мороженое, – улыбнулся я, признавая правоту своей младшей сестренки. – Гнать лодку против течения они вряд ли станут: тяжело это – постоянно гребти веслами – для беременной женщины и двух слабых подростков. Значит, искать их нужно вниз по реке. Но пешком мы беглецов не догоним – берега тут топкие, заросшие кустарником и камышами, да еще и полно всяких агрессивных тварей. Нужна лодка. И даже несколько лодок, так как вся наша компания в одной не поместится.

– Ты опять тупишь, ушастый, – сокрушенно покачала головой мавка. – Ни одна обычная речная плоскодонка нашего великана-огра не выдержит. Да и забываешь ты, что мы сами тоже вынуждены скрываться. А потому не стоит оставлять нашим преследователям такую откровенную подсказку, как взятые в Камышанке лодки.

Опять Валерия была права, впрочем, как и всегда. Я открыл карту местности. Наяда-Торговец ранее скинул мне открытые им территории, так что весь путь по реке до самого океана был мне известен. В паре километров ниже по течению от поселка безымянная речка делала крутой поворот, огибая поросший густым лесом узкий мыс. Я максимально приблизил интересующий меня участок и заметил значки хвойных деревьев. Пожалуй, именно это мне и нужно было. Я отстрочил огру и наяде приватные сообщения, отправив им координаты для встречи. Заодно я спросил у Огра-Фортификатора, сколько ему потребуется времени на постройку крепкого плота, способного выдержать всю нашу компанию вместе с волками. Ответ пришел почти сразу:

«Инструменты у меня с собой. Если там действительно хороший хвойный лес с высокими прямыми стволами, то с моими текущими навыками постройка плота займет часа полтора-два. Может, и меньше, особенно если вы мне поможете»

«Обязательно поможем, ведь это в наших общих интересах», – пообещал я.

\* \* \*

Никогда ранее мне не доводилось видеть Огра-Фортификатора за работой. Без всякого преувеличения скажу, фантастическое и захватывающее зрелище. Полувековые сосны так и валились от его топора, кора и сучья летели фонтаном, толстые бревна великан переносил, словно тростинки. Уже через час Сын Шрека\_Внебрачный столкнул готовый крепко связанный плот с мелководья и сам последним залез на него.

Дождь хоть и заметно приутих, но все равно не прекращался ни на секунду. Мокрые волки Серой Стаи нервно жались другу к другу, неуверенно перебирая лапами на скользких качающихся бревнах и с тоской посматривая на такой близкий берег, но все же послушаться моего приказа ни один из волков не посмел. Таиша и Валерианна, укрывшись от дождя и холодного ветра под черной волкодлачьей шкурой, дружно стучали зубами. Дети же Тамины Свирепой наездники на волках Ирек и Юнна, несмотря на свою не по погоде легкую одежду, были удивительно бодры и веселы. Гоблины смеялись и шутили, даже не пытаясь скрывать свою радость и перевозбужденное состояние от предстоящего путешествия.

Огру погода была нипочем, да и я тоже вполне нормально переносил холодный дождь, лишь изредка зевая от усталости после бессонной ночи. Но лучше всего себя чувствовал наяда Макс Сошне. Рыбо-человек наконец-то попал в комфортные для себя условия и, усевшись на носу нашего плота, с азартом бил острогой речную рыбу и изредка отдавал команды великану рулить в ту или иную сторону.

В самые первые минуты нашего плавания я несколько переживал за надежность и управляемость плота, но уже через полчаса полностью успокоился – шли мы ровно, без труда обходили препятствия и мели, уверенно вписывались во все изгибы реки. По словам наяды, дорога к океану должна была занять примерно часов шесть, так что я рассчитывал в это время спокойно вздремнуть, укрывшись от дождя под волкодлачьими шкурами. Но не успел я устроить себе удобную лежанку на корме плота, как послышался возбужденный крик Макса Сошне:

– Смотрите вправо! Вон там, в камышах!

Я встрепнулся и, откинув шкуру волкодлака, посмотрел в указанную сторону. В прибрежных камышах застряла большая полузатопленная лодка.

– Это моя собственная шлюпка, я узнаю ее! – продолжал голосить наяда, его ярко-красные спинные плавники встопорщились от волнения.

Рыбо-человек спрыгнул с плота и, быстро работая перепончатыми руками и хвостом, погреб к затопленной весельной шлюпке.

– Нужно причалить вправо и осмотреть там весь берег! – приказал я, и Огр-Фортификатор резко развернул рулевое весло.

Мы с трудом пробились через густую прибрежную полосу камышей, пришлось мне даже прорубать в них проход, а огру спрыгивать за борт и толкать наш плот. Наконец под ногами оказалась твердая земля. Я даже не успел еще дать волкам задание искать любые следы пребывания людей, как прошедший по берегу выше течения Ирек уже подзывал всех, показывая свою находку.

Это был небольшой шалаш, причем сооруженный относительно недавно, всего парутройку дней назад – листья на срубленных ветках даже не успели еще пожухнуть. Рядом обнаружили след от кострища и раскиданные по полянке многочисленные начисто обглоданные кости какого-то крупного жвачного животного. Подошедшие к месту стоянки волки принялись, а затем взъерошили шерсть, испуганно поджали хвосты и поспешили удалиться подальше от места пиршества. Я же присмотрелся к нашим находкам.

#### ***Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 80 Exp***

На большинстве валяющихся костей можно было заметить следы чьих-то острых зубов и волокна сырого мяса. Я подобрал несколько костей, чтобы убедиться в своих подозрениях. Да, хищники, кем бы они ни были, просто разорвали на куски и сожрали убитую ими добычу. Но я заметил и другое – некоторые кости явно были отварены в котле или какой-то другой посуде. Когда я сообщил об этом своим спутникам, реакция была несколько неожиданной.

– Кстати, нам бы самим поесть тоже не помешало, – проворчал огр. – У меня еще с утра желтая иконка вилки и ножа маячила в углу экрана, а сейчас она и вовсе красной стала...

Собравшиеся почему-то повернулись в мою сторону, как будто у меня должны были находиться их съестные припасы. Но откуда? Мой ушастый троглодит и сам был голодным, о чем я сразу и сообщил.

– Могу наловить рыбы, снасти у меня имеются, – предложил наяда. – Но это займет какое-то время, да и наживка мне нужна какая-никакая.

– Наживки тут у реки хоть отбавляй! – ответил я, прихлопывая на себе очередного надоедливого рыжего комара и щедрой рукой отдавая трупик на благое дело. – Но чтобы накормить всю нашу большую компанию, одного рыбака все же мало. Нужно идти на охоту и совместными усилиями поймать нечто крупное. Сейчас призову свою виверну, чтобы она с воздуха поискала для нас добычу в окрестных лесах.

СТЕРВУ в Камышанку я не брал по очевидным причинам – толпа гоблинов на волках уже сама по себе могла вызвать нездоровый интерес жителей. А уж если вместе с ней будет еще и ручная трехметровая летающая змея, то такое событие станет предметом живейшего обсуждения на много дней вперед, и эту историю услышат преследующие меня неумирающие. Сейчас же Королевская Лесная Виверна 16-го уровня прилетела на мой зов всего за минуту, морда летающей змеи была испачкана в свежей крови.

– Умничка ты моя! Опять кого-то сама поймала и сожрала! – ласково потрепал я опасного зверя по холке, заодно отмечая получение нового уровня моим питомцем и увеличившиеся размеры виверны.

Прижавшись лбом к голове крылатого маунта, я попытался максимально четко в ярких образах представить и передать зверю задачу – найти с воздуха в ближайших лесах достаточно крупного зверя. Такого, чтобы мяса хватило накормить всю нашу большую компанию. Не знаю, насколько у меня получилось, но СТЕРВА через какое-то время отстранилась, взмахнула крыльями, поднялась вверх и скрылась в низких дождевых тучах.

– Амра, ты какую из задач для маунта выбирал в настройках управления: разведка, патрулирование территории или охота? – уточнила моя сестренка, на что я честно ответил, что сам не знаю, и рассказал о своем экспериментальном способе передачи информации виверне.

Лесная нимфа с сомнением покачала головой:

– Не думаю, что получится. Существует же нормальный игровой интерфейс, где в раскрывающемся меню описаны все возможные варианты задач для петов и маунтов. Варианта «искать крупного зверя» там не предусмотрено. Разве что можно попытаться использовать комбинацию существующих команд, но я тоже не уверена, что сработает...

Валерианна замолчала, так как СТЕРВА уже возвращалась. Хлопая широкими крыльями, мокрая от дождя зеленая виверна опустилась на траву и поползла в мою сторону, не столько шагая на своих лапах, сколько извиваясь телом и скользя по-змеиному. Изумрудно-зеленая крылатая змея наклонила свою голову и осторожно прикоснулась ко мне. Перед моими глазами пронесся калейдоскоп отдельных картинок-слайдов, больше всего они напоминали набор сделанных в полете скриншотов.

Разрывы в облаках. Виден берег реки. Густой кустарник. В нем стоит и задумчиво поедает молодые побеги большой зверь. Огромный Лось-Вожак. Широкие лопаты ветвистых рогов. Могучая спина с горбом. Густая черная борода. Колонны ног. И знак красного черепа, означающий, что зверь превосходит виверну более чем на двадцать уровней

Я постарался прикинуть, что за место показала мне с воздуха СТЕРВА. За моей спиной протекала река, ее русло выше по течению плавно поворачивало налево. Да, примерно так она и должна была выглядеть сверху. Как раз вдали выше по течению виднелся заросший кустарником холм. Похоже, именно там находилась добыча. Я громко объявил собравшимся друзьям:

– В полукилометре от нас вон в том направлении в кустах пасется большой лось уровня примерно так сорокового-пятидесятого. Предлагаю на него поохотиться.

Ответом мне стало долгое молчание, затем Макс Сошне осторожно поинтересовался:

– Пятидесятого? А ну как он сам решит за нами поохотиться? Мы ведь небоевые персонажи, не предназначены для сражений!

– Амра, мы же не сможем его даже серьезно ранить при такой разнице в уровнях! – поддержал сомнения друга Огр-Фортификатор.

Я удивленно переглянулся с сестрой, лесная нимфа тоже не понимала абсолютно неуместного сомнения наших друзей.

– Думаю, зверя пятидесятого уровня мы способны завалить толпой вообще без потерь. Но никто не заставляет вас бросаться на матерого зверя с трезубцем и кувалдой, – успокоил я строителя и торговца. – Он же всего лишь НПС-зверь, пусть и высокоуровневый, таких побеждают хитростью!

– Именно! – поддержала меня сестренка. – Выроем яму, как возле Проклятого Дома. Навтыкаем на дно заточенных кольев, присыплем сверху ветками и подманим лося! Все очень просто! Главное, самим отойти подальше, чтобы зверь нас не увидел раньше времени и не заподозрил ловушку.

– Дядя Амра, а я могу из куска коры сделать дуделку, которая гудит, как весенний рев лося, – предложила Юнна. – Меня шаман Каяк Колченогий такому научил. Сейчас не весна, но матерый лось примчится на зов, чтобы посмотреть, что это за чужак ходит на его территории.

На том и порешили. Огр-Фортификатор с обычной лопатой работал со скоростью экскаватора и уже через несколько минут вырыл котлован, в котором гарантированно поместился бы крупный лось. В это время остальные насобирали достаточно жердей и веток, которыми мы собирались укрыть ловушку, а также заготовили колья. Яму накрывали Таиша и я – у нас двоих в группе была самая высокая Ловкость, а значит, и самый высокий шанс не свалиться в ловушку.

Осталось решить последний вопрос – как подманить зверя именно к яме и заставить встать на прикрытую слоем веток ловушку? Тут на помощь пришла моя сестра:

– Дайте мне несколько минут, и я сделаю иллюзию молодого наглого самца лося, который забрел на чужую территорию. Только мне нужна для образца картинка лося...

Валерианна Быстроногая неподвижно замерла, и я догадался, что моя сестренка сняла шлем виртуальной реальности, свернула «Бескрайний Мир» и просматривает сейчас на мониторе картинки лосей, выбирая подходящую. Через минуту сестра оживилась:

– Нашла! Все, прячьтесь в лесу! А Сын Шрека пусть уже начинает трубить в дуделку – у него громче всех получится!

Мы залегли в вымытой ручьем канаве, а волков и виверну отослали подальше, чтобы не мешали. Раздавшийся оглушительный рев напоминал скорее сигнал тепловоза, чем зов животного, но Юнна и Ирек дружно заверили меня, что именно так и должно быть. Сын Шрека подбежал к нам и тоже нырнул в укрытие. Однако ничего не происходило.

– Не получилось? – предположил я, но лесная нимфа приложила палец к своим губам, призывая к молчанию.

– Тихо! Он идет, – прошептала Валерианна едва слышно. – Вижу отметку на мини-карте. Сейчас и ты тоже увидишь, ушастик.

Не прошло и минуты, как я сам увидел на карте отметку красного черепа. Лось медленно приближался, иногда надолго останавливаясь и что-то высматривая или вынюхивая. Осторожному зверю что-то не нравилось.

### ***Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 16 Ехр***

Ветер! Точно! Ветер дует со стороны ловушки. Лось чувствует запахи волков, гоблинов и других существ. И при этом не ощущает запаха своего конкурента – молодого, не по годам самоуверенного и наглого лося! Я написал об этом приватное сообщение сестре.

«Ну что я могу с этим поделать? Запах передать никак не получится»

Я таким же образом ответил лесной нимфе:

«Смени приманку. Пусть это будет самка лося»

«Брат, сейчас не сезон, да и запаха самки, опять же, не будет»

«Идея! Пусть это будет молодой и глупый волк, который не только не убегает, но еще и имеет наглость скалиться на такого гордого сильного красавца лося! Запах волка там есть, так что может сработать. Лось захочет проучить наглеца и прогнать хищника со своей территории»

Валерианна зашевелила губами, что-то колдуя или просто проговаривая для себя новые условия. Сработало! Лось-Вожак увидел новую сотворенную иллюзию и затрубил на весь лес так, что изданный ранее Леоном звук показался мне просто жалкой пародией. Этот рев не просто оглушал, причем в прямом смысле, он воздействовал на окружающих целой комбинацией других неприятных эффектов:

***Получен урон: 34 (Урон заклинанием «Страх» 31-го уровня).***

***Эффект «Паника» 3 секунды.***

***Эффект «Глухота» 15 секунд.***

***Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт: 80 Exp***

***Успешная проверка на Телосложение. Получен опыт: 160 Exp***

***Уровень здоровья персонажа 179/216***

Не знаю уж, какие два негативных эффекта Амре удалось отразить, но и пропущенных тоже хватило. Я восстановил контроль над своим персонажем, когда сорвавшийся с места перепуганный гоблин уже бежал сквозь лес, совершенно не разбирая дороги. Рухнул в траву, очень надеясь, что Лось-Вожак не обратит внимания на мечущегося вдалеке гоблина, когда у зверя перед глазами имеется другая цель. Мимо меня промчался Ирек, открыв рот и что-то безмолвно крича – тоже, видимо, поддался панике. Наконец ко мне вернулся слух. За моей спиной возбужденно галдели мои друзья, явно слышались крики радости. Получилось? Отметка НПС-зверя на мини-карте из желтой стала агрессивно красной, но не передвигалась и находилась примерно там, где была вырыта ловчая яма. Уже увереннее, быстрым шагом, а затем и бегом я двинулся в сторону ловушки. Меня опередили мои друзья, также побежавшие к попавшему в яму животному.

***Лось-Вожак. 48-й уровень***

Могучий зверь упал исключительно удачно, каким-то невообразимым способом умудрившись серьезно не напороться на установленные на дне ямы колья. Несколько заточенных деревянных штырей лишь порвали животному кожу или скользнули по ребрам, оставив поверхностные обильно кровоточащие раны. Но полоса жизни лося лишь чуть-чуть сократилась и оставалась полностью зеленой. Более того, регенерация восстанавливала жизнь лося быстрее, чем она проседала от кровотечения. Через минуту полоска жизни попавшего в ловушку животного была уже заполнена до максимума.

Зверь молча стоял и смотрел на нас, хотя мог бы, наверное, еще раз попробовать использовать на своих мучителях устрашающий рев. Лось медленно поворачивал свою башку и одного за другим рассматривал поймавших его слабых существ. Вот наступила и моя очередь, гордый зверь уставился на меня. От его наполненных слезами совершенно по-человечески умных глаз мне стало почему-то нехорошо. Да, я прекрасно понимал, что передо мной всего лишь кусок программного кода, предназначенный для забоя в виртуальной игре НПС-зверь, прожаренным над костром мясом которого мы насытимся, но мне почему-то стало стыдно. Я не знал, как объяснить своим товарищам, что я передумал и уже не хочу убивать этого красавца, как вдруг не выдержал Огр-Фортификатор:

– Друзья, я пас. Не могу смотреть, как он мучается. Разделяйте его без меня. Я не притронусь к лосиному мясу. Лучше останусь голодным или ограничусь травами и глупой рыбешкой.

Не ожидал от нашего великана такой сентиментальности. Хотя, помнится, вид сожженного гоблинского поселка Тыщ также вызвал у Сына Шрека сильнейшее нервное расстройство

и бессонницу. При всей своей толстокожей внешности бывший строитель оставался впечатлительным и добрым. Огр развернулся и решительным шагом потопал подалее от ловчей ямы.

– Из этого лося мог бы получиться отличный маунт, способный выдержать вес огра... – проговорила задумчиво лесная нимфа.

Все как-то одновременно посмотрели на Сына Шрека. Огр резко остановился, словно наткнувшись на каменную стену, обернулся... И случилось чудо – красная отметка попавшего в яму лося внезапно сменилась на синюю, означавшую союзника. Над рогатой головой животного появилось имя: Тимошка.

– Имя как имя, ничем не хуже Стервы или Пирата, – поспешил заверить всех наш великан, хотя никто еще даже не успел удивиться или засмеяться от такого странного малоподходящего имени для огромного лося.

Помогать доставать лося из ямы я не стал – там и без меня хватало помощников, хотя огр и сам бы отлично справился. Но, воспользовавшись суматохой, я набрал в фиал кровь лесного гиганта:

***Кровь Лося (алхимический ингредиент)***

Отойдя подалее от остальных обратно к найденному нами шалашу, я залез внутрь под укрытие веток и выпил фиал.

***Получено достижение: Дегустация (14/1000)***

Шкала «Утоление Жажды» практически наполнилась и показывала 18/20, так что следующие восемнадцать часов мой Гоблин-Вампир мог обойтись без крови жертв. Между тем, спать хотелось все сильнее, я зевал практически непрерывно. Еще немного, и я просто-напросто свалюсь от усталости.

Я вылез из шалаша, но замер, привлеченный непонятными звуками. Кто-то недовольно урчал и скулил неподалеку. Войдя в режим скрытности, я двинулся на звук. Осторожно раздвинул ветки кустов и обнаружил, что вся Серая Стая в полном составе собралась на небольшой лужайке и с остервенением рыла землю. Заинтригованный, я подошел ближе.

Волки когтистыми лапами целенаправленно откидывали влажную рыхлую землю, разрывая неглубокую яму. Видно было, что земля свежая и легко поддается. Вот уже показалось нечто непонятное, присыпанное землей. Я растолкал лесных хищников, наклонился и сам достал из ямы грязный холщовый мешок. Отошел и высыпал на траву содержимое – какие-то мягкие тряпки, потертые женские сандалии. Я присел и стал разбирать свою находку.

Одежда. Селянская одежда. Замызганное латаное-перелатаное платье непонятно уже какого изначального цвета. Порванная безрукавка. Короткие холщовые штаны, или, скорее, мальчишеские шорты. Относительно чистый, хоть и сильно измятый светлый сарафан. Грязная рабочая одежда. Дешевые стеклянные бусы. Пара женских стоптанных сандалий. И четырехцветная ленточка из тех, что селянские девушки вплетают в волосы, – точная копия такой же, лежащей у меня в инвентаре.

Все? Я внимательно рассмотрел разложенную на траве одежду.

***Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 40 Exp***

На грязно-сером платье я заметил и снял прилипший к ткани длинный черный волос. Сантиметров шестьдесят в длину и какой-то слишком толстый и жесткий для человеческого. Я покрутил странный волос в руках, пытаюсь понять, что именно я вижу.

***Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 80 Exp***

***Волос из хвоста волкодлака (мусор)***

Разыскиваемые нами беглецы утопили лодку, поохотились и хорошенько насытились пойманным ими животным, после чего закопали в глухом лесу свою старую селянскую одежду и сменили человеческое обличье на звериное. Произошло это еще пару дней назад, теперь же стая волкодлаков могла находиться где угодно, а непрекращающийся дождь делал поиск их следов заранее обреченным на неудачу...

## Карты вскрыты

Нужно было думать, что делать теперь в условиях, когда беглянке удалось скрыться. Мои друзья предлагали устроить временный лагерь и поискать следы в окрестных лесах. Я не видел в этом особого смысла, но спорить с мнением коллектива не стал. Не желая бессмысленно клевать носом от усталости и подавать пример безделья, пока мои друзья работают, я вышел из «Бескрайнего Мира». Сестра пообещала, что наша группа до вечера далеко от места стоянки не уйдет, так что я особо не переживал из-за возможности разминуться с ними по возвращении.

Уже выбравшись из вирт-капсулы, я еще какое-то время сидел на табуретке в рабочем боксе, приходя в себя – устал и перенервничал за эту игровую сессию я все-таки сильно. Но переживания и труды были не напрасными – мой ушастый Амра сумел воскресить всех своих убитых НПС-спутников и заметно прокачаться. Я открыл окно характеристик:

**Имя – Амра**

**Раса – Гоблин-Вампир**

**Класс – Травник**

**Опыт – 139777 из 150000**

**Уровень персонажа – 27**

**Количество жизни – 196/216**

**Очки выносливости – 185/185**

### **Характеристики**

**Сила (С) – 28 (28)**

**Ловкость (Л) – 30 (82,6)**

**Интеллект (И) – 5 (15,5)**

**Телосложение (Т) – 29 (35,5)**

**Восприятие (В) – 3 (25,7)**

**Харизма (Х) – 54 (66)**

**Нераспределенных очков – 0**

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

**Травоведение (В Л) – 10**

**Торговля (Х И) – 12**

**Алхимия (И Л) – 15**

**Уклонение (Л В) – 9**

**Скрытность (Л Т) – 13**

**Экзотическое (Л В) – 6**

### **Вторичные навыки (выбрано 5 из 6)**

**Вуаль – 5**

**Акробатика – 8**

**Атлетика – 8**

**Бригадир – 5**

**Верховая езда – 4**

Последний возможный вторичный навык я так пока и не выбрал, несколько растерявшись от обилия вариантов. Сестра очень рекомендовала мне взять вторичным навыком «Контроль животных (И Х)», улучшающий характеристики петов. В этом был определенный смысл – у

меня под управлением уже имелась Королевская Лесная Виверна и четыре Матерых Волка, с перспективой включения в Серую Стаю еще двух зверей. Но я пока все же колебался – «Дипломатия», «Красноречие» или «Эмпатия животных» тоже были бы весьма полезными для моего персонажа, открывая перед гоблином доступ в человеческие поселки или увеличивая шанс на выживание при встрече с монстрами.

И вот, наконец, настало время монтировать и выкладывать на видеохостинг очередной ролик о похождениях моего зеленого троглодита. Достойного материала накопилось много, но венцом всего была, конечно же, СТЕРВА. Скрывать дальше наличие у меня летающего маунта никакого смысла не было – обиженный мной ассасин наверняка уже растрепал всем о летающей змее. Поэтому именно Королевскую Лесную Виверну я определил главной героиней сюжета. Секретную методику выращивания яйца летающей змеи я сделал отдельным платным роликом, скачать который предлагал желающим всего за десять игровых монет. Но вот процессу постепенного превращения полуметрового червяка-переростка в красивейшее крылатое существо было посвящено все остальное время.

Хотя в видеоролике досталось внимания и Перросу Безжалостному, нездоровый интерес которого к моему ушастому гоблину серьезно мешал играть в последние дни. Подбирая особо глумливые выражения, я описал интеллектуальный уровень этого ассасина, умудрившегося умереть одиннадцать (!!!) раз за последние неполные двое суток. Причем последние три смерти, насколько я понимал, произошли из-за охранных систем замка «Отморозков», куда Перрос так стремился попасть. Насколько я видел, Мариам Стоящая\_за\_твоей\_спиной [ОТМОРОЗКИ] все же выполнила свое обещание и снова приняла неудачника-ассасина в свой клан, так что я не пожалел ехидных выражений и в ее адрес. Скажете, я играл с огнем, наживая себе столь сильного врага? Возможно, и так, хотя особой разницы я не видел – «Отморозки» и так уже объявили на меня охоту и назначили жертвой на следующие две недели, так что я старался отплатить им хотя бы так – высмеивая и тем самым понижая репутацию клана.

Про Полуночное Умертвие я пока умолчал, как и вообще про свой ночной визит в Проклятый Дом. Естественно, в ролике не было ни слова о строительстве плота и пути вниз по реке – пусть мои недруги по-прежнему считают, что Амра ошивается где-то поблизости от Проклятого Дома. Закончив с неотложными делами, я направился домой отсыпаться, зашел лишь по дороге купить продуктов для нас с сестренкой. Я зевал от усталости и действительно соображал с трудом, оттого «на автопилоте» едва не уехал на электробусах к своей прошлой съемной квартире на криминальной окраине мегаполиса. Вот бы удивились и обрадовались рэкетеры моему появлению!

Выскочив из электробуса, я пересел на правильный маршрут и через полчаса уже находился в нужном месте. Лерка в данный момент не играла и встретила меня в прихожей на своей инвалидной коляске. Удивленно указала на принесенный мною пакет с продуктами:

– Пачка макарон, замороженные котлеты, пакет с картошкой... Братишка, ты, похоже, забыл, что кухни тут, на новом месте, нет. Даже хотя бы микроволновки обычной тут нет, я уж не говорю о нормальной плите. Вчера вечером я нашла кафе-бар восемью этажами ниже, но там мне одной было неуютно – какие-то мужики пьют алкоголь и громко галдят, цены откровенно завышенные, слишком высокие стойки и столы, мне с моей коляской вообще неудобно было и ничего не видно...

– Так ты голодная?! – догадался я.

– Ну, я купила в автомате чипсы и минералку. Доела орешки, что у меня в рюкзаке нашлись... Но в целом да, не помешало бы нормально поесть, – признала сестра.

Я стукнул себя ладонью по лбу. Что я за баран! Развлекался вчера, оставив сестру-инвалида в незнакомом месте почти без денег и вообще без продуктов. Еще брат называется! Я тут же перевел Валерии на счет тридцать пять кредитов – половину из того, что оставалось у меня самого.

– Тут еще непонятно где находится комната стирки и глажки белья, я пока не нашла, – пожаловалась Валерия. – Да и стиральный порошок нужно сперва купить. И еще какие-нибудь шторы в комнаты нужны – тут солнце отражается от зеркальных окон соседнего небоскреба, глаза слепит, очень неудобно. Да и вообще... – Валерия почему-то всхлипнула, на ее глазах появились слезинки. – Вот скажи мне, брат, почему в любых компьютерных играх живет так легко и беспроблемно? Тут же, в так называемом «реальном мире» жизнь настолько тяжелая, скучная и отстойная...

Я не стал отвечать на этот сугубо философский вопрос, просто подошел и тепло обнял маленькую сестру, постаравшись успокоить:

– Не переживай ты так. За порошком я сам схожу и гладильню тоже поищу. А вообще у меня в «Бескрайнем Мире» тысяч пять имеется в виде расписок банков и еще полторы тысячи в виде монет. Обналичу при первой возможности, купим микроволновку и шторы, – пообещал я сестренке. – Не плачь, устроим постепенно это жилье, сделаем его комфортным. А пока давай сходим в то кафе и вместе пообедаем.

В этот момент раздался звонок мобильного. Номер собеседника почему-то не определился, но раздраженный голос Киры я бы не спутал ни с каким другим:

– Тимур, ты вообще головой думал, когда публиковал последний ролик?

– А что тебе не понравилось? Виверна? – предположил я.

– Естественно, она, что же еще? Недовольный гул игроков на форуме «Бескрайнего Мира» уже такой стоит, что модераторы не успевают закрывать дублирующиеся темы и банить самых несдержанных. Новые сообщения в темах про твою виверну появляются по сотне в секунду, прочесть все абсолютно нереально. И это ведь только начало, к концу дня активность еще выше станет. Подобный ажиотаж на моей памяти происходил только один раз – когда разработчики «Бескрайнего Мира» кардинально меняли алгоритм начисления опыта за задания и убирали из игры стационарные НПС-данжеоны, в которых топовые альянсы быстро прокачивали своих новичков.

Я объяснил Кире, что решение показать виверну было вынужденным, так как тайна моего летающего маунта оказалась раскрыта. Постарался объяснить девушке свою позицию – лучше я сам опишу ситуацию с летающим питомцем со своей точки зрения, скрыв какие-то секретные моменты и сделав акцент на других, чем за меня это сделает кто-то другой. Да и, опять же, выкладывание ролика про выращивание виверны из яйца – это деньги, которые в моей ситуации не помешают.

– Тебе виднее, Тимур, хотя на твоём месте я бы в «Бескрайний Мир» пока не заходила. Хотя бы недельку-полторы поживи без игры, пока ажиотаж не поутихнет. И впредь старайся делать все возможное, чтобы максимально дистанцироваться от своего персонажа – никто даже из старых друзей детства, коллег по работе или соседей не должен ассоциировать тебя с зеленым гоблином, обладателем редчайшей виверны. Это для твоего же спокойствия.

Совет был здравым, вот только так долго не появляться в виртуальном мире я не мог – это была моя работа, и меня бы просто-напросто уволили за прогулы. Да и Таиша за несколько дней моего отсутствия могла уйти непонятно куда, и тогда отыскать мою НПС-подругу в огромном «Бескрайнем Мире» было бы крайне непростой задачей. Поэтому я поблагодарил рыжую красавицу за совет, но следовать ему точно не собирался. Кира убедилась, что я понимаю серьезность ситуации, и сменила тему беседы:

– Тимур, ты сохранил ту пластиковую карточку, что я тебе давала? Вот и хорошо. Я перепрограммировала этот электронный ключ. Теперь он снимает блокировку триста тридцать третьего этажа и открывает двери той квартиры, где мы вчера праздновали. Там уже все прибрано, можешь появляться и ночевать в любое время. А если будет желание, вообще переселяйся туда – и тебе до работы гораздо ближе добираться, да и я, возможно, в гости буду заглядывать. Там еще до встречи с тобой я весь этаж на несколько лет вперед оплатила, так что тебе

не нужно тратиться на жилье. А твою картину я забрала к себе в дом – действительно хороший и необычный подарок.

Кира отключилась, оставив меня в задумчивом состоянии с телефоном в руке. Я очень не любил от кого-то зависеть или чувствовать себя обязанным, но в данном случае Кира предлагала помощь просто так, бескорыстно. Собственно, почему бы не воспользоваться ее предложением? Квартира там большая, полностью обставлена мебелью и домашней техникой, да и до работы будет вдвое ближе. К тому же всегда для меня с сестрой существует возможность вернуться сюда, если что-то на новом месте не понравится или отношения с Кирой испортятся.

– Брат, ты уснул, что ли? – дернула меня за рукав Лерка. – Пошли уже пообедаем, ты же обещал!

Я опустил взгляд на сестренку, выглядела она уставшей, на лице можно было разглядеть следы подсохших слез. Сестре тут было откровенно плохо. Эта дешевая гостиница совершенно не была предназначена для неходячих инвалидов, да и для несовершеннолетних детей тоже. Тут проживали неженатые специалисты с соседних крупных офисных центров, работающие на дому неприхотливые фрилансеры и молодые бездетные пары – именно такой контингент я наблюдал среди соседей. Именно поэтому в здании имелись многочисленные бары, пабы и рестораны, но не нормальные семейные и тем более детские столовые.

Тщательно подбирая слова, я сообщил Валерии:

– Одна девушка, ты ее не знаешь, предложила нам с тобой пожить в ее пустующей квартире. Условия там гораздо лучше, чем здесь, – есть полноценная кухня, спальня, ванная с джакузи, большой холл, и вид из окна регулируется. Что скажешь, Лерка?

– По поводу девушки ничего сказать не могу, я ее пока не видела, – не упустила возможности съязвить моя младшая сестра. – А по поводу квартиры все зависит от того, сколько твоя знакомая просит за аренду в месяц.

– Нисколько не просит, и это меня больше всего напрягает, – признался я.

– Да, выглядит несколько странным, – согласилась моя не по годам серьезная сестренка, окидывая меня долгим изучающим взглядом. – Может, она просто запала на тебя, брат? Это ведь для нее ты новый костюм покупал и подарок дорогуший заказывал?

Надо же, угадала. Я не стал отпираться и утвердительно кивнул. Валерия улыбнулась:

– Тогда посчитаем эти твои траты своего рода оплатой аренды квартиры на какое-то время. Мое мнение – нужно соглашаться и переезжать к твоей знакомой. Тем более мне тут в этой убогой гостинице абсолютно не нравится. Да и не пропадать же купленным тобой котлетам и картошке!

\* \* \*

Разбудил меня дразнящий запах жареной картошки и котлет. Пришлось мне спешно просыпаться и раздирать глаза, чтобы не захлебнуться во сне слюной.

– Вставай, лежебока! Еда готова, да и на работу тебе уже скоро. – Моя сестренка указала на небольшой столик возле моей кровати, на который она расставляла для меня тарелки со свежеприготовленным ужином.

– Так на кухне или в зале бы вместе поужинали, зачем в спальню-то нести? – удивился я, на что Валерия весело рассмеялась:

– Сама-то я не удержалась и уже поела на кухне. А более действенного способа разбудить тебя, чем аромат готовой вкусной еды, я просто не знаю!

Я поблагодарил Лерку, но ужинать сразу с постели все же не стал, сперва отправившись умываться и приводить себя в порядок. Когда я вышел из ванной, Валерия протянула мне телефон:

– Тебе звонила какая-то Яна. Со мной разговаривать не захотела, но просила передать, что тебя ждут, и ты знаешь где. После чего оборвала связь. Надеюсь, ты хоть понял, что она хотела тебе передать.

Да, я все понял. Яна – симпатичная ассистентка Марка Тобиуса, директора специальных проектов корпорации «Бескрайний Мир», моего непосредственного начальника. Значит, босс захотел меня видеть, и наверняка из-за того ажиотажа, который творился на форуме игры после моего ролика с крылатым маунтом. В груди немного защемило от тревоги – вызов к директору, как правило, подразумевал неприятности. С другой стороны, если бы мой начальник был действительно недоволен, то Яна так бы и сказала напрямую без обиняков.

– Это, случайно, не та девушка, в квартире которой мы поселились? – уточнила сестра.

Я рассмеялся и ответил, что Яна совсем другой человек и не имеет к нашему жилью никакого отношения.

– Хорошо. А то, судя по ее голосу, я ей очень не понравилась. Я даже опасалась, как бы она насчет квартиры не передумала.

Пока я с аппетитом уминал ужин за обе щеки, сестренка рассказывала об итогах сегодняшнего игрового дня. Как я и предполагал, поиски следов волкодлаков завершились безрезультатно, хотя мои друзья очень старательно проверили окружающий лес и даже обследовали противоположный берег реки. Из интересного они нашли только запрятанный в глухой чаще камень воскрешения, и Валерианна Быстроногая посоветовала огру и наяде в настройках игры перенести на него точку возрождения, чтобы в случае чего не топтать десятков километров по лесам и болотам от самого Проклятого Дома.

А затем началось...

– За следующие полчаса меня буквально завалили письмами и приватными сообщениями, – пожаловалась сестренка. – Причем не только бесплатными, означающими, что собеседник находится совсем недалеко, в радиусе десяти километров, но и дорогущими платными. И во всех сообщениях и письмах проскальзывала одна и та же просьба – подсказать, где найти Гоблина-Травника по имени Амра. Кто-то просто вежливо просил, кто-то предлагал денег, кто-то даже пытался угрожать. Макс Сошне и Сын Шрека\_Внебрачный тоже жаловались на этот валяющийся в огромных количествах спам. Тогда я свернула игру и зашла на форум «Бескрайнего Мира», чтобы разобраться в ситуации. Мне хватило буквально пары минут, чтобы оценить масштабы бедствия. Братишка, тебя ищет огромное количество людей, причем большинство из них с самыми недобрыми намерениями. Так как ты в это время находился офлайн, они пытались искать через других игроков – всех, кого ты только упоминал в своих видеороликах. Тогда я посоветовала нашим друзьям ни в коем случае не отвечать на подобные письма и выйти из игры на сутки. наших гоблинов я отослала в сторону обнаруженного нами сегодня постоянного двора, дала Таише достаточно денег и велела ей и детям Тамины Свирепой пару дней не выходить на улицу. Серую Стаю отпустила охотиться подальше в лес, а сама срочно логоффнулась, так как вниз по реке со стороны Камышанки двигалась большая лодка с игроками. Хорошо, что я их первой заметила...

– Что еще за постоянный двор? – заинтересовался я этим непонятным моментом в рассказе сестры.

Лерка с готовностью подробно рассказала об этой своей находке:

– Сегодня в процессе розыска волкодлаков наткнулась на дорогу. Примерно в пяти километрах западнее нашей стоянки, причем достаточно наезженная. Я на Пирате проскакала по ней километра четыре на юг и на развилке нашла огромный крепкий дом, или скорее даже небольшой форт. Хозяинчают там кобольды, их там с полсотни живет. У них медный рудник поблизости, и возле постоянного двора организован склад медных болванок, древесного угля и руды, а также какой-никакой магазинчик. В форте купцы и путники могут остановиться, жилье там совсем недорогое, а еда вполне сносная. Я посчитала, что лучшего места укрыть «нужный

девка» трудно сыскать, а то слишком уж твоя зеленокожая подружка приметная – игроки сразу обращают внимание на ее выдающуюся внешность и женские формы. Поэтому пусть Таиша посидит денек-другой среди НПС и не высовывается.

Я похвалил сестренку за очень правильные и разумные действия в сложной ситуации и стал собираться на работу. Городской электробус за каких-то пятнадцать минут доставил меня к небоскребу корпорации «Бескрайний Мир». Была половина восьмого вечера, так что я рассчитывал застать директора на месте. Однако Марка Тобиуса в его кабинете уже не оказалось, лишь его помощница Яна со скучающим лицом полировала свои и без того ухоженные ноготки.

– Вот, как обещал. – Я протянул секретарше директора давно обещанную мною шоколадку. – А где большой босс?

– Марка сегодня не было в офисе. Он с утра позвонил и сказал, что ногу подвернул. Поэтому сегодня наш большой босс дома отлеживается, – ответила мне Яна не слишком приветливым тоном, даже не посмотрев на меня и ни на секунду не прекращая своей работы по уходу за ногтями. – Тимур, а кто та молодая девушка, которая с твоим мобильником ходит и отвечает вместо тебя?

Что? Я весело рассмеялся, так как услышал весьма неожиданные, но вполне отчетливые нотки ревности в голосе Яны. Странно, с чего бы это вдруг? Вроде своим поведением я не давал секретарше босса никаких, даже самых туманных и завуалированных намеков на желание встречаться с ней. Да и вряд ли привыкшая к дорогим подаркам, роскошным нарядам и апартаментам в самом центре мегаполиса девушка могла рассматривать меня в качестве перспективного кавалера. Я рассказал о проживающей вместе со мной родной сестре. Яночка наконец-то оторвала взгляд от ногтей и убрала пилку в косметичку.

– О, с орешками, как я и просила! – весьма положительно оценила лежащую перед ней шоколадку секретарша и в порыве ответной любезности предложила приготовить для меня кофе. – Тимур, это я сама тебе звонила, по собственной инициативе. Посчитала, что тебе это будет интересно. Сегодня несколько раз соединяла Марка с различными важными начальниками нашей корпорации – маркетологами, экономистами, креативщиками. Они общались в режиме совместной конференц-связи, так что я невольно слушала их беседы. Разговоры в основном шли о тебе...

Девушка замолчала возле кофемашины и обернулась, явно ожидая от меня какого-то подтверждения заинтересованности данной темой. Я же невольно обратил внимание на нарядный вид Яны. Ассистентка босса всегда выглядела очень стильно, сегодня же была одета в праздничное ярко-красное ультракороткое платье (еще на пару сантиметров короче, и станет уже неприличным) с глубочайшим декольте, на шее бусы из красного коралла, такие же сережки, на пальцах многочисленные золотые перстни, да и сложную прическу девушка явно делала специально к этому дню. У Яны сегодня какой-то праздник? Может, день рождения? Хотя цветов и подарков от коллег на рабочем столе девушки я не видел.

– Хорошо выглядишь! – признал я, и девушка почему-то печально улыбнулась.

– Спасибо за комплимент, Тимур. Просто у меня были кое-какие планы на этот вечер, но не срослось. Держи свой кофе.

Яна протянула мне стаканчик с обжигающе горячим напитком и, пока я пил маленькими глоточками, продолжила рассказывать о подслушанных разговорах начальства:

– Ну и наделал же ты шуму своим видеороликом! Многие игроки были крайне недовольны тем, что столь ценный маунт достался совершенно зеленому нубу, который и играть-то еще толком не умеет, уж прости за такие резкие слова. В том числе возмущались ветераны и даже «топы», отдавшие «Бескрайнему Миру» годы своей жизни и добившиеся популярности и авторитета среди других игроков. Было даже несколько подписанных известными игроками петиций, в которых они грозились уйти из «Бескрайнего Мира», если ситуация не будет исправлена.

– Даже так... Вот уж не думал, что маунт игрока может поднять такую бучу, – проговорил я задумчиво, на что моя собеседница эмоционально воскликнула:

– Тимур, это я еще смягчила описание ситуации! Ты бы слышал, какие на самом деле слова директора говорили! Директор по внешним связям вообще называл происходящее исключительно нецензурными эпитетами и раздраженно кричал Марку, что инцидент с его сотрудником может разрушить и без того хрупкое доверие игроков. Поток гневных писем от игроков разработчикам сегодня льется весь день и не только не затихает, но, наоборот, набирает силу!

Об этом я уже в общих словах слышал от сестренки, но интересно было узнать и мнение сотрудников самой корпорации «Бескрайний Мир» о сложившейся ситуации. А оно, оказывается, сложилось тоже не самое благоприятное. Яна продолжала делиться своими откровениями:

– Админы нашего форума сперва жестко банили самых несдержанных, но потом получили приказ от высоких директоров корпорации смягчить позицию и стараться вообще не задевать высокоуровневых игроков, а также любых членов топовых кланов «Бескрайнего Мира». Корпорация всегда позиционировала себя как чутко прислушивающуюся к мнению своих игроков. А потому сейчас высокие директора заседают и придумывают решение, которое позволило бы использовать сложившуюся активность игроков на благо корпорации. Хотят дать игрокам выпустить пар и высказать свои пожелания, затем «прислушаться к мнению пользователей», ввести в игру что-то новое и перенаправить негатив толпы в другую сторону, не в адрес разработчиков игры...

Яна замолчала, предлагая мне самому додумать остальное.

– Правильно ли понимаю, что гнев народных масс хотят направить на меня? – в испуге предположил я и, к сожалению, не ошибся.

– Да! Детали еще будут обсуждаться, но в целом директора договорились. Это будет большая охота, о которой завтра будет объявлено на весь «Бескрайний Мир», и ее целью будешь ты. Управление летающим маунтом привяжут к какому-то предмету в твоём инвентаре – жетону или амулету, у которого будет определенный шанс дропа при твоём убийстве. Любой игрок, сумевший обнаружить и убить тебя, в случае удачного дропа может стать обладателем уникального летающего маунта! Директора провели сегодня опрос среди нескольких топовых кланов, так вот результаты – все они выразили желание участвовать в охоте. Судя по всему, ажиотаж предполагается небывалый.

– Не сомневаюсь... – мрачно проговорил я, так как ситуация нравилась мне все меньше и меньше.

Настроение упало ниже плинтуса. Начальство хочет отобрать СТЕРВУ – мою красавицу виверну, которую я честно заслужил и вырастил из яйца. Разве это справедливо?! Где вообще в правилах игры прописано, что успешный игрок должен расставаться со своим имуществом, чтобы успокоить менее удачливую серую массу? Последний вопрос я задал вслух.

– Правилами такое, конечно же, не прописано, – согласилась ассистентка директора. – Все будет оформлено как твое добровольное согласие на участие в охоте.

Видя мое убитое состояние, Яна улыбнулась и постаралась меня немного взбодрить:

– Не все так уж печально, Тимур. Насколько я знаю, охота будет ограничена по сроку. А самое главное – в конце охоты, если ты сумеешь сохранить питомицу, то сможешь официально продать ее на аукционе «Бескрайнего Мира» и законно обналичить эти деньги. Речь идет о многомиллионной сумме!

Я недоверчиво посмотрел на Яну, но она еще раз подтвердила свои слова. За честное выполнение роли жертвы большой охоты, если по ее итогам удастся сохранить трофей, корпорация «Бескрайний Мир» официально во всеуслышание предложит мне стать их сотрудником. Именно таким образом директора собирались не только лишний раз разрекламировать

работу в своей компании, но и объяснить законный способ вывода игровых денег. Однако до окончания охоты мне будет категорически запрещено раскрывать информацию о том, что я и так уже являюсь сотрудником корпорации «Бескрайний Мир» – иначе новую пищу получат измышления о подыгрывании «своим», уникальных квестах и предметах «только для своих».

Тут было над чем подумать. Директор Марк Тобиус ранее говорил, что имелись покупатели, готовые выложить десять миллионов монет в игровой валюте просто за невылупившееся яйцо виверны. Уже достигшая 16-го уровня Королевская Лесная Виверна стоила явно больше, особенно если поставить ее на открытый аукцион, где ее может купить любой достаточно богатый игрок. Но даже миллион кредитов в реальной жизни – это огромные деньги. Это собственный уютный и безопасный дом для нас с сестрой. Это обеспеченное будущее. Это новые биотические ноги для Лерки. Это именно тот шанс, ради которого я и шел работать в корпорацию «Бескрайний Мир». Вот только получить этот миллион будет ой как непросто, иначе не стала бы корпорация устраивать весь этот спектакль с массовой охотой...

– Вижу, Тимур, ты уже проникся серьезностью момента. – Яна встала из-за своего стола, подошла к двери в коридор и заперла ее изнутри на ключ. – И теперь я хочу поговорить с тобой максимально серьезно. Просто прими это как факт – без посторонней помощи ты не сможешь сохранить своего питомца. Уже сейчас твой персонаж находится под плотным колпаком у нескольких крупных кланов, а завтра после официального объявления охоты твой Гоблин-Травник даже шагу не сможет сделать после входа в игру, как его сразу же убьют. И потом игроки будут дожидаться тебя на точке респа, снова и снова отправляя на перерождение. Рано или поздно шанс дропа сработает, и своей виверны ты лишишься. И ты ничего не сможешь с этим поделать, а все твои попытки скрыться или сменить точку возрождения ничего не дадут, поскольку ты даже близко не представляешь, как именно преследователи тебя находят.

– Подозреваю, что ты не просто так мне все это рассказываешь и у тебя есть ко мне какое-то конкретное предложение? – осторожно спросил я, и девушка усмехнулась:

– Именно так, Тимур, ты очень догадливый. Я хочу предложить тебе заключить со мной взаимовыгодную сделку. Видишь ли, должность ассистента директора позволяет мне быть в курсе множества происходящих в корпорации процессов, заранее знать о грядущих новинках в игровом мире, а также различных используемых игроками хитрых приемах. Директора и высокопоставленные сотрудники не воспринимают меня всерьез, полагая эдакой классической тупой блондинкой – живым предметом интерьера или бессловесным подавателем кофе. А между тем у меня очень хорошее образование, высокие амбиции и свои планы в жизни, да и нынешний светлый цвет волос ненатуральный. Оклад же ассистента директора весьма скромный. Без других источников дохода мне не прожить, если ты понимаешь, о чем я...

Я коротко кивнул, подтверждая, что понимаю все преимущества и тонкости работы Яны, а также высокие потребности девушки. Моя собеседница печально вздохнула:

– Только на голый оклад секретарши молодой девушке невозможно снимать квартиру в центре мегаполиса и обеспечивать себя хорошей косметикой и более-менее приличной одеждой. Предыдущий начальник понимал это. Он меня ценил и при любой возможности выписывал премии или просто дарил ценные подарки. Но с уходом Александрo Лавриуса ситуация изменилась. Марк делает вид, что не понимает моих прозрачных намеков, а может, и действительно не понимает. А мне между тем нечем заплатить за аренду жилья – да у меня оклад меньше, чем стоит эта «однушка» в самом центре мегаполиса! Мое предложение – я подскажу тебе, как избавиться от слежки и больше не попадаться, ты же поможешь мне деньгами на оплату квартиры. Мне нужно семьсот кредитов.

Ничего себе запросы у девушки! У меня на балансе сейчас была всего тридцатка, так что предложение Яны, при всей его привлекательности, я принять не мог. Мелькнула мысль о внутриигровых деньгах – имеющиеся у моего ушастого гоблина полторы тысячи монет можно было в любой момент вывести из игры в виде полутора сотен кредитов. Но этого было мало.

Остальные же средства персонажа находились в виде векселей «Надежнейшего банка гремлинов» и «Подземного банка Торина Девятого», до филиалов которых было абсолютно нереально добраться в условиях, когда моего Амру будут раз за разом убивать, не позволяя даже сойти с точки воскрешения. Хотя...

– Вот ключи от двухкомнатного номера, – я протянул Яне брэнчащую связку. – Там спокойный жилой район, гостиница для молодых специалистов. Номер оплачен на два месяца вперед. Нам с сестрой не подошел, так как не приспособлен для неходячих инвалидов, а вернуть деньги не получилось. Если интересно, записывай адрес.

Будь я сейчас в «Бескрайнем Мире», однозначно перед глазами пробежали бы строчки повышения навыка торговли. Яна выхватила ключи у меня из рук и записала в свой телефон адрес гостиницы.

– Спасибо, ты просто выручил меня, Тимур! Теперь внимательно слушай. Наверняка перед входом в игру ты увидишь, что на твой адрес пришло множество писем от незнакомых игроков. Это неспроста – твои преследователи вовсе не настолько наивные, что рассчитывают на ответ. Им нужен именно сам факт получения письма – значит, твой Гоблин-Травник находится в пределах десяти километров. После этого на карте строится круг радиусом десять километров – адресат находится в этой зоне. Далее начинается вычисление конкретного места – преследователь отходит на пять-десять километров и снова пытается отправить бесплатное письмо находящемуся офлайн игроку. Если получается, он чертит на карте еще один круг радиусом десять километров и смотрит область пересечения с предыдущим. Уже через пару часов формируется достаточно небольшая область, в которой и находится разыскиваемая жертва. К тому моменту, когда жертва решит вернуться в игру, местонахождение ее персонажа уже, как правило, установлено с точностью до нескольких метров. Именно там устраивается засада, и преследователь ждет появления жертвы в игре. Обычно убийцы работают группой – в этом случае вычисление местонахождения находящегося офлайн персонажа занимает менее часа. Избавиться от такого способа слежки нетрудно – достаточно в настройках игры отключить получение приватных сообщений и бесплатных писем от незнакомых игроков.

Что же, действительно полезная информация, хотя одна все же не стоящая заплаченных за нее семисот кредитов.

– Это хорошо, но как поступить, если убийцы уже сидят и ждут на точке?

Яна рассмеялась, сейчас выражение ее лица было очень похоже на гримасу сочувствия моей сестры Лерки, когда я откровенно тупил и не понимал элементарной вещи. Впрочем, я и сам уже сообразил, с ходу придумав пару способов, как заставить преследователя отойти. Поэтому я попросил Яну не отвлекаться и рассказать о других способах обнаружения – ведь «Бескрайний Мир» огромен, и в большинстве случаев не приходится надеяться на обнаружение беглеца в пределах десяти километров от себя.

– Платные сообщения в настройках игры отключить нельзя – корпорация «Бескрайний Мир» получает постоянный неплохой доход с них. Существует множество видов платной почты, в том числе игроки используют магических посланников. Преследователь отправляет такое магическое существо и просто по компасу засекает, по какому азимуту улетел посланник, и рисует на карте прямую в ту сторону. Затем просит сообщника также отправить жертве письмо из другого города или использует свиток телепортации в другой город и делает все сам. На карте точка пересечения двух прямых и будет местонахождением беглеца. Способ достаточно неточный, и в большинстве случаев получается область в десятки квадратных километров, так что дальше уже используют бесплатные письма или приватные сообщения для уточнения координат. Или проводят большую поисковую операцию силами целого клана.

Что же, полученная от Яны информация была весьма ценной. Получалось, что нигде, даже в самых глухих местах «Бескрайнего Мира» моему ушастому гоблину не получится чувствовать себя в безопасности. Но все равно я видел тонкие места в описанных методиках

поимки – мало ведь преследователям определить приблизительный район нахождения беглеца, нужно туда еще как-то добраться. А если нужное место находится в глухих дебрях в сотнях километров от ближайшего города, готовых свитков телепортации туда нет, и предстоит брести много дней по горам, лесам и болотам. Затем нужно прочесывать дикую местность в поисках беглеца, а потом обнаружить, что жертвы тут уже давно нет и находится она в тысяче километров в другой стороне – свитки телепортации ведь никто не отменял, нужно только моему Амре приобрести несколько.

Тренькнул сигнал пришедшего сообщения, Яна подошла к своему рабочему столу и вчиталась в текст на экране.

– Завтра с утра Марк Тобиус собирается приехать в офис, несмотря на больную ногу. Дал мне сейчас задание связаться с тобой и вызвать сюда в кабинет в первой половине дня. Видимо, расскажет тебе об итоговом решении директоров и разъяснит правила большой охоты. Надеюсь, Тимур, ты понимаешь, что наш с тобой разговор должен остаться тайной. Так что постарайся завтра сделать удивленное лицо и хоть немного повозмущаться для виду.

Я пообещал девушке разыграть завтра для директора настоящий спектакль, чтобы у него не возникло никаких сомнений в моем неведении и искреннем возмущении.

– Только смотри не переусердствуй с этим, Марк достаточно жесткий человек и несдержанный. Как бы он просто не уволил сотрудника, дерзнувшего нарушить субординацию и спорить с директором. Надеюсь, что тебе хватит такта и сообразительности вовремя остановиться в споре и согласиться на предлагаемые условия.

– За это не переживай, после всех твоих предупреждений я уже морально готов к разговору с боссом.

Яна довольно улыбнулась и, эротично покачивая бедрами, подошла к входной двери и открыла ее, показывая тем самым, что разговор окончен. Я вежливо попрощался с девушкой и направился на выход. Но когда проходил мимо стоящей в дверях ассистентки директора, она неожиданно поймала меня за руку и развернула в свою сторону, положив свои ладони мне на плечи.

– Очень надеюсь, Тимур, что наше с тобой сотрудничество станет долгосрочным. У меня действительно есть что предложить успешному тестировщику корпорации, у тебя же при правильной игре и следовании моим советам будет чем оплатить мои услуги.

Яна привстала на цыпочки и поцеловала меня прямо в губы. Признаться, я совсем растерялся от этого неожиданного поступка девушки, да и после поцелуя предложение других услуг прозвучало достаточно двусмысленно. Она же, довольная произведенным на меня эффектом, улыбнулась и вытолкала меня в коридор, пожелав приятной игры.

Уже в лифте, обдумывая последний разговор с Яной, я пришел к выводу, что празднично-нарядный вид девушки, ее слова про не сложившиеся планы на вечер и непоявление Марка Тобиуса в офисе из-за внезапно подвернутой ноги, возможно, связаны между собой. Я же как запасной вариант получения денег пришел на ум Яне позже, когда девушка услышала в разговоре директоров о большой охоте и ее главном призе.

\* \* \*

На моем этаже было многолюдно и шумно – как раз заканчивался рабочий день, тестировщики корпорации дружно выходили из игры и собирались домой. Я воспользовался этой толчеей и поспешил проскользнуть в свой рабочий бокс – совершенно не было сейчас времени знакомиться и общаться с новыми коллегами. Лишь заметил, что Кира уже на работе – над дверью ее бокса горел красный огонек. Надев сенсорный костюм, я все же не спешил полноценно входить в игру, лишь включил «рабочий кабинет» персонажа, поменял настройки получения сообщений и открыл почтовый ящик.

Да, писем на внутриигровую почту мне привалило немало... Я не стал тратить свое драгоценное время на их прочтение, лишь выписал ники игроков, сумевших прислать мне бесплатные сообщения, – они находились относительно рядом и были самыми опасными. Таких оказалось двадцать шесть человек, всех их я внес в «черный список», чтобы отслеживать и всегда знать, находится ли игрок в «Бескрайнем Море» или офлайн. Особенно меня насторожили трое, приславшие по несколько писем с интервалом в полчаса-час – очень похоже, что они определяли местонахождение моего гоблина описанным Яной способом.

Вся эта троица была сейчас вне игры, но это как раз ничего и не значило. Мы с Валерией и сами частенько в других играх использовали «логин-трап» – когда намеченный нами для убийства игрок замечал угрозу и успевал выйти из игры, мы через какое-то время делали то же самое. Но при этом с другого аккаунта отслеживали, не начнет ли наша жертва процесс входа в игру, после чего входили одновременно с ней и убивали.

Но в «Бескрайнем Море» у игрока может быть только один аккаунт, просить же товарища помочь в этом деле едва ли кто станет – мало веселого в том, чтобы сидеть ночью и часами караулить, не войдет ли жертва в игру. Да и приз за мое убийство – возможность вступления в клан «Отморозки» – не делился на двоих. Тем не менее я не спешил входить в игру. Было начало десятого, в «Бескрайнем Море» уже наступила ночь, но два игрока из внесенных в «черный список» продолжали почему-то находиться в игре. Меня это настораживало.

Я позвонил Валерии и предложил ей проверить, получала ли она письма от данных персонажей и что они хотели. Но пока сестренка искала информацию, зеленый кружок напротив одного из ников сменил цвет на серый – игрок вышел из «Бескрайнего Мира». Из моих преследователей в игре оставалась только одна девушка – Маг Элементов 80-го уровня. Судя по высокому уровню, ночные монстры этой местности ей были совершенно не страшны, так что надеяться на скорый выход магессы из игры не приходилось.

– Ответь ей на письмо, – предложил я сестренке, – а лучше пообщайся в приватном канале. Если будет про меня спрашивать, сообщи, что до утра меня точно не будет, сама придумай достоверную причину.

Прошло минуты три, и последняя из списка преследователей также вышла из игры, после чего почти сразу же позвонила Лерка:

– Да, она действительно про тебя спрашивала. Но я закосила под «дурочку» и радостно с готовностью сообщила, что ты готовишься к экзаменам в институте и сегодня уже не появишься. Затем попросила ее проводить меня до Камышанки – типа я не успела до темноты убраться в защищенный поселок и теперь боюсь идти одна через страшный дремучий лес. Но волшебница сослалась на дела в реале, извинилась и вышла.

– Хорошо, Лерка. Тогда загружайся и проверь местность! Если все возле нашего лагеря чисто, звони мне, – предложил я Валерии и сам полез в вирт-капсулу, чтобы залогиниться в любой момент.

Однако прошло минут шесть, не меньше, прежде чем сестренка подтвердила, что возле лагеря безопасно. Я закрыл крышку вирт-капсулы и через полминуты уже стоял возле шалаша, привыкая к ночной темноте.

– Чего так долго не отвечала? – с упреком набросился я на появившуюся в зоне видимости Валерианну Быстроногую, но резко замолчал, так как над головой лесной нимфы фонарем светилась ярко-алая отметка преступницы, полоска жизни сестры находилась в оранжевой области, а из правого плеча торчала глубоко вонзившаяся стрела с красным оперением.

– Двое игроков у реки были, нас караулили, – пояснила сестра, морща от боли. – Берсеркер и лучница. Не заметили моего входа в игру, слишком заняты были... совсем другим. Будет им уроком на будущее – тут все-таки опасный мир с полноценным ПВП, а не спальня в доме терпимости... В общем, повезло.

Я помог лесной нимфе вытащить застрявшую стрелу и дал зелье лечения.

– О, так намного лучше! – сразу заулыбалась мавка, ее здоровье практически полностью восстановилось. – Амра, там на берегу много вещей экипировки осталось, раскиданных по траве. Посмотри, может, пригодится что из этого для наших наездников на волках.

На берегу в полном беспорядке валялся практически полный набор предметов из доспехов мужчины-берсеркера, а также чуть в стороне аккуратно сложенный плащ, кольчуга, шлем и сапоги женщины. Это не был неожиданно щедрый «дроп», просто сами хозяева разбросали свою одежду, увлекшись неожиданно нахлынувшей страстью. Почему снятые вещи они не складывали себе в инвентарь, не знаю. Видимо, посчитали это недостаточно романтичным. Самих незадачливых любовников я не увидел – их тела уже унесло течением реки.

Собрав предметы экипировки, я вызвал Серую Стаю. Волки находились где-то относительно неподалеку и минут за пять должны были примчаться на зов.

– Амра, держи обновленную карту местности! – Лесная нимфа прислала мне контракт с суммой в ноль монет. – Видишь, всего в полукилометре отсюда есть камень воскрешения. Тебе обязательно нужно посетить его, чтобы занести в список возможных для выбора. Но перед этим у меня для тебя есть приятный сюрприз!

Валерианна направилась к густым кустам на берегу реки, зашла в воду по колени, поволилась, вроде что-то отматывая, и вытянула кулан свежей еще живой рыбы.

– Наяда наловил с утра, я попросила часть улова для тебя оставить. По одному экземпляру каждого вида. Все свежее, живое и с кровью – как раз для тебя! Если стесняешься, могу отвернуться.

– Да ладно, чего уж там, смотри... – Я взял кулан в руку и пригляделся к трепыхающимся серебристым рыбам:

***Речной Сом 4-го уровня, Плотва Обыкновенная 2-го уровня, Матерый Лещ 13-го уровня, Илистый Линь 8-го уровня, Красноперка Обыкновенная 1-го уровня***

Сразу пять новых для меня видов существ! Вот это действительно шикарный подарок для вампира! Начнем пиршество! Как говорится, не съем, так хотя бы понадкусываю!

***Нанесен урон: 30 (Укус вампира)***

***Получен опыт: 20 Ехр. Получен предмет: Мясо сома (еда) \* 2 шт.***

***Улучшена расовая способность: Вкус крови (+8 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ)***

***Получено достижение: Дегустация (15/1000)***

***Нанесен урон: 89 (Укус вампира)***

***Получен опыт: 96 Ехр. Получен предмет: Мясо леща (еда) \* 4 шт.***

***Улучшена расовая способность: Вкус крови (+9 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ)***

***Получено достижение: Дегустация (16/1000)***

...

***Улучшена расовая способность: Вкус крови (+12 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ)***

***Получено достижение: Дегустация (20/1000)***

***Регенерация персонажа улучшена до 3 ХП / Минуту***

Мой ушастый троглодит сыто рыгнул и с удовольствием погладил раздувшийся живот. Отлично! Удалось не только наесться до отвала, но и до максимума наполнить шкалу Жажды Крови. Пожалуй, это действительно самый быстрый и безопасный способ прокачки вампирских навыков. Нужно будет посетить рыбный рынок подводного поселка Оокаа – вот где, подозреваю, действительно изобилие разнообразнейшей рыбы и раздолье для таких кровососов, как я.

– Наелся, ушастый? – участливо уточнила Валерианна. – Тогда не будем здесь задерживаться. Серая Стая уже прибыла на твой зов. Скорее на волков, и в путь!

Несмотря на ночное время, мы без неприятных встреч с опасными лесными тварями посетили камень Возрождения, после чего я направил Серую Стаю к постоялому двору кобольдов – нужно было забрать оттуда Таишу, Ирека и Юнну. Путь в восемь километров верхом на волках мы преодолели всего за полчаса, попутно я поднял навык Верховая Езда до 6-го уровня, а Атлетику до 9-го. Акелла сильно хромал и отставал от остальных волков стаи, но мы старались не упускать его из виду и при необходимости поджидали – одинокий пораненный волк 28-го уровня представлял собой легкую добычу для ночных хищников.

Спрыгнув с волков еще метров за двести до цели, чтобы не пугать обитателей постоялого двора появлением лесных хищников, дальнейший путь до ворот мы с лесной нимфой проделали пешком.

– Стой, кто ходить! – Только после оклика часового я поднял голову вверх и увидел небольшую, укутанную в темный плащ фигуру, притаившуюся на дереве с арбалетом в руке.

***Кобольд-Страж, 62-й уровень***

***Проверка на Восприятие провалена***

***Подозреваю, что охранник на самом деле был*** не один и в густых кронах соседних деревьев прятались его друзья, но других стрелков я не смог обнаружить.

– Моя ходить таверна кушать! Гоблин там много быть. То мой друзья.

– А мавка зачем брать? Мавка хитрый и острый зубы.

– Мавка уже быть сегодня день. Кушать таверна, монета платить для кобольда. Теперь со мной ходить.

Язык кобольдов, хоть и был несколько схожим, все же отличался от языка гоблинов. Поэтому общались мы вот такими рублеными косноязычными фразами, но все же вполне понимали друг друга. Валерианна же терпеливо ждала итога наших переговоров.

***Успешная проверка на реакцию Кобольда-Стража. Получен опыт 80 Exp***

Ворота со скрипом отворились, пропуская нас внутрь огороженной территории. Несмотря на поздний час, на постоялом дворе кипела жизнь. Горели развешанные на столбах чадающие масляные фонари, цепочка серых и синекожих кобольдов-рабочих загружала тяжелыми тюками многочисленные телеги какого-то приехавшего крупного купца под пристальным надзором охранников обоза. На нас с сестрой никто внимания не обращал, и мы прошли к отдельно стоящему двухэтажному зданию, в окнах которого горел яркий свет и слышался звон посуды.

– Нет мест для ночевать! Все комнаты гостям занимать! Только пожрать зал пускать, – недовольным криком встретил наше появление в обеденном зале крупный и толстый кобольд в кожаном фартуке.

Но я успокоил его, что комнаты нам и не нужны и мы лишь собираемся поужинать в компании своих друзей – я указал на скромно сидящих за угловым столиком Таишу, Ирека и Юнну. При звуках моего голоса наши друзья обернулись и с радостными воплями кинулись навстречу. И если Ирек и Юнна просто подбежали и остановились, то Таиша с разбегу прыгнула на меня, повиснув на плечах:

– Ты где пропадал весь день, Амра?! Нельзя же меня вот так бросать в незнакомом месте!

Я едва не упал под ее тяжестью – все-таки Силой мой персонаж отнюдь не отличался, но крепко обнял свою НПС-невесту и даже смог раскрутить.

***Навык Атлетика повышен до 10-го уровня***

Во-во! Даже игровая система посчитала эти мои действия как весьма тяжелые и изнурительные. Тем не менее я радостно заверил Таишу, что приехал за ней при самой же первой возможности. Ужинающие за соседними столиками люди (видимо, охрана купца) смотрели на лобзания двух гоблинов достаточно неприязненно, но все же никто не ругался и не мешал нам. Тем не менее моя сестренка тронула меня за плечо и заявила:

– Ушастик, хватит несвоевременных нежностей. Вы со своей зеленой красоткой привлекаете внимание. Завтра разыскивающие нас игроки опросят местных НПС и быстро выяснят, что тебя тут видели. Нужно уходить и за эту ночь умчаться как можно дальше.

– Да, ты права, – согласился я и обратился к Таише: – Волки Серой Стаи ждут нас за воротами. Нужно ехать.

Таиша отпустила меня, с тоской оглянувшись на оставленный пустой стол и спросила:

– Может, сперва все же дождемся заказанного ужина? Просто и я, и дети Тамины голодные, да и денег с нас уже взяли за ужин, – сообщила зеленокожая красавица. – Мы уже с час сидим тут за столом, а наш заказ все никак не несут.

Пришлось мне и лесной нимфе идти выяснять причины задержки. На кухню меня не пустили, но повар-кобольд сам вышел и, вытирая мохнатой синей рукой текущий в глаза пот, пояснил:

– Тут столпотворений этот вечер. Важная купец-человек прибывать. Двадцать пять глотка охранник кушать надо. Вся очаг занимать котелок много. Да еще эта рожай человек девка-аристократ. Тоже еда хотеть она и два взрослых дети. Вот для она еда почти готовить все, потом ваш гоблин.

Повар указал на уставленный наполненными мисками и тарелками деревянный поднос, предназначенный для человеческой женщины, то ли уже родившей, то ли вот-вот собирающейся рожать. Мы с сестрой, не сговариваясь, переглянулись между собой. Женщина-рожевица и с ней двое взрослых детей-подростков? Интересно, интересно...

– Я мочь сам поднос еда относить для та девка-человек. А ты время не терять и готовить ужин для голодный гоблин, – предложил я повару.

***Успешная проверка на реакцию Кобольда-Повара. Получен опыт 80 Exp***

– Хорошо. Гоблин забирай и сам носить помогай, – милостиво разрешил мне повар и вручил в руки заставленный тарелками поднос. – Ходить лестница вверх и левый дверь.

***Успешная проверка на Ловкость. Получен опыт 16 Exp***

Я едва не выронил свою ношу, из-за большого подноса не видя ничего перед собой и споткнувшись о первую ступеньку лестницы. Лесная нимфа помогла мне, поправив на подносе сдвинувшиеся тарелки и стаканы, и проговорила с дрожью в голосе:

– Что-то я немного мандражирую. Сейчас ночь, и оборотням положено вроде как сменить ипостась. А ну как за дверью нас встретит вовсе не безобидная пузатая селянка и ее племянники, а стая голодных волкодлаков-убийц непонятно какого уровня?! Или они пока люди, но сменят ипостась, когда узнают, что ты раскрыл их тайну?

Я резко остановился. Что же, действительно очень даже возможный вариант развития ситуации.

– Подержи поднос! – передал я свою ношу сестре. – Нужно сперва принять кое-какие меры. Волчьей Петрушки у меня в Инвентаре совсем мало, всего один-единственный листик, но покрошить и добавить в большую тарелку с похлебкой стоит. Если на нас не нападут сразу, а начнут ужинать, то самого крупного из волкодлаков мы нейтрализуем. А если мы ошиблись и в комнате проживают совсем посторонние люди, то хуже от такой приправы им не станет.

Валерианна вернула мне поднос со снедью, поправила свои длинные, лезущие в глаза зеленые волосы и взяла в руки волшебную палочку.

– Ты заходишь, ставишь поднос на стол и начинаешь разговор. Разносчика пищи они ждут и не удивятся. Я же буду ждать развития событий за дверью и вмешаюсь сразу, если что-то пойдет не так. Постарайся сразу не погибнуть и, в случае чего, вывод их в зал. Там куча людей-охранников, которые помогут нам в сражении с хищными оборотнями. Да и наши гоблины тоже в стороне не останутся и поддержат нас... – Валерианна задумалась, на ее лице читались тревога и нерешительность.

– Пошли наверх, сестренка. Все равно мы не узнаем, кто поселился в комнате, пока я не открою дверь. Так что была не была! Но пожелай, чтобы там были все же люди.

Придерживая поднос одной рукой, я вежливо постучался и вошел. И... остановился как вкопанный. Выбирая с сестрой между двумя вариантами – люди или волкодлаки, – о таком раскладе мы даже не подумали. Все оказалось гораздо хуже...

## Успеть до начала охоты

Все мои слова, заранее заготовленные для НПС-беглянки, застряли в горле, да и ввести в заблуждение они никого бы не смогли. На меня смотрел живой игрок – темноволосая, коротко стриженная женщина лет тридцати в длинном ярко-красном домашнем халате. Даже свободная одежда не могла скрыть огромный живот скорой роженицы.

***Белль Милашка. Человек. Друид 78-го уровня***

Еще не до конца веря своим глазам, я открыл справку по встреченному персонажу. Последние сомнения развеялись окончательно – передо мной действительно находился игрок, можно было даже ознакомиться с ее первичными навыками:

***Эмпатия животных (В Х) 56-й уровень***

***Трансформация (Т С) 44-й уровень***

***Толстая кожа (Т С) 39-й уровень***

***Контроль животных (В Х) 29-й уровень***

***Рукопашный бой (С Л) 50-й уровень***

***Выслеживание (В Л) 89-й уровень***

***Скрытность (Л Т) 67-й уровень***

Крута, слов нет. Справиться с ней мой маленький гоблин Амра не смог бы, даже если принимать во внимание нынешние грузность и неповоротливость женщины. На ковре рядом с беременной друидкой сидели и тихо играли в плюшевые куклы двое НПС-детей: мальчик и девочка.

***Дарий Буйный. Человек. Горожанин, 19-й уровень***

***Дарина Буйная. Человек. Горожанка, 18-й уровень***

Сама комната была погружена в полумрак. Масляные светильники на стенах не горели, но канделябр с тремя свечами на столе давал достаточно света, чтобы сориентироваться в обстановке. Я быстро осмотрелся. Просторное помещение, обставлено дорогой мебелью. Пол устлан толстыми коврами. На стене картина с батальной сценой. Все три окна закрыты плотными, непроницаемыми для света занавесями. По меркам неприветливых кобольдов вообще не комната, а настоящий дворец.

В затянувшейся тишине я сделал несколько шагов вперед и поставил поднос на стол. Женщина посмотрела на принесенный ужин, затем на меня и произнесла негромко, не скрывая своего удивления:

– И что значит все это представление?

Решив все же вернуться к первоначальному плану, я ответил высокоуровневому игроку:

– Тут здесь НПС-повар совсем зашиваться. Приезжай купец с отряд охрана. Все голодный. Я говорить помогай кобольд. Тарелки нести. А то сам голодный до утра ждать пока ужин повар для гоблин едва медленно готовишь. Не ожидать неумирающий тут встречает.

– Понятно... – не сдержала улыбки женщина, слушая мой едва понятный треп. – Ну все, малыш, ты свою работу выполнил, принес мне и моим спутникам ужин. Теперь оставь нас, чтобы мы могли спокойно поесть.

Меня достаточно корректно, но непреклонно выставляли за дверь. Уйти? Или найти какой-нибудь повод еще поболтать, чтобы узнать побольше о таинственной Белль? Указав на большой живот собеседницы, я спросил:

– А разве играй «Бескрайний Мир» не запрещай женщины пузатый в положение? Виртуальный мир быть опасно. Стресс, переживания, высокий нагрузка. Здоровья малыш есть вредить игра. Особенно быть более плохо последний беременная месяцы срок.

Белль расхохоталась, у нее даже слезы выступили на глазах:

– Малыш, ну ты-то должен прекрасно понимать, что в игре мы выглядим совсем не такими, как в жизни. Разве вне «Бескрайнего Мира» ты ходишь зеленым и ушастым?

Я отрицательно помотал башкой, аж уши у моего гоблина захлопали.

– Вот видишь! Так и я лишь играю пузатую женщину, хотя в реальности у меня никакой беременности нет. Это просто квест такой, весьма редкий. Вот приходится терпеть и изображать беременную.

Неожиданно в наш взрослый разговор встряла сидящая на полу с игрушками девочка в аккуратном светлом платьице:

– Тетя Белла, как же так? Значит, вы все это время обманывали меня и Дара, притворяясь беременной? А на самом деле вы вовсе не ждете потомка Фенрира?

Потомка Фенрира?! Я с трудом подтянул упавшую челюсть.

**Обновлено задание: Прошлое Серой Стаи. Класс задания: Редкое, Групповое**

**Описание: Определите владельца ленты в комнате и верните украшение**

**Награда: 2000 Ехр, возможность включения в Серую Стаю волкодлаков**

Чего тут определять? У беременной Беллы стильная короткая прическа, ей просто физически не удастся вплести в волосы цветную ленточку. Дарий же вообще мальчишка, хоть и с длинными космами ниже плеч, парни девчачьи украшения не носят. Единственная, кто могла вплетать ленточки в свою косу, – это Дарина.

Пока я всматривался в строки сообщения и раздумывал над несложным выбором, аристократка отчитывала несвоевременно вмешавшуюся в беседу девочку. Симпатичное личико Белль при этом превратилось в злобный оскал:

– Дарина, сколько раз я тебе говорила не вступать в чужие разговоры! Ты все равно и трети не понимаешь из того, о чем мы говорим с Амрой, и лишь демонстрируешь свое невежество! Будешь очень серьезно наказана!

– Да, тетя, – испуганная девочка опустила голову и принялась нервно тереть свою длинную, до пояса косу.

«Амра, у меня квест обновился! – подтвердила мои собственные наблюдения Валерианна Быстроногая, прислав приватное сообщение. – Похоже, мы на верном пути!»

«Да, знаю. Но не входи в комнату. Тут игрок уровня 70+, а на тебе видимая всем метка преступника. Сейчас я вручу девчонке ленту и выйду в коридор. Подумаем вместе, что делать в такой ситуации»

– Потомок Фенрир? – зацепился я за неосторожные слова девочки и проговорил нарочито удивленно: – Такой есть огромный злой волк рост два этажа дом? Ты ошибаться и путаться, Дарина. Твой тетя... ну как мелкий дитя сказать... она нормальная есть человек, а не самка дикий волк течка. Не больной башка зоофил вступай связь против природа свой. Да и представлять трудно я зачатие процесс при такой размеры разница.

Девочка не ответила, лишь улыбнулась едва заметно самыми уголками губ. А вот ее брат не сдержался и прыснул от смеха, за что моментально получил увесистую затрепину от тети.

– У тебя все, Амра? – уже не пытаясь скрывать раздражение, проговорила Белль.

– Почти. Последний тема, и гоблин уходит. У Амра тоже давно квест висеть, пусть и скучно не так необычный, как у Белль беременный ходить. Гоблин быть в Камышанка. Жилец там просить гоблин розыск хозяин много цвета ленточка и вернуть пропадай-теряйся вещь. Говорить только смутный описаний: «племянник беременная человек женщина, жили в Камышанка, но уходит далеко не знай где». Честно признавайся думать я, задание безнадежная «глушак» – сложно трудно находить такие люди в огромный «Бескрайний Мир». Но вижу перед глаза беременный женщина-человек который тетя. Вижу племянник. Два племянник. Потому Амра спрашивай дети: не потеряй Камышанка дети вот такой ленточка красивый много цвет?

Девочка неуверенно обернулась на свою суровую тетю, ожидая ее реакции, но потом опустила глаза. Мальчишка же неожиданно встал с пола и требовательно протянул руку:

– Это моя! Мне Дара подарила длинные волосы в хвостик собирать!

– Ты ошибаешься, Дарий, – с нажимом в голосе произнесла женщина. – Мы никогда не были в Камышанке, это просто похожая ленточка.

Ребенок сразу как-то сник и съёжился. Тем не менее я успел всунуть ему украшение:

– Бери! Гоблин дарить для ты! Твоя длинный волосы хвост собирай глаза не мешай!

**Выполнено задание: Прошлое Серой Стаи. Получен опыт: 2000 Exp**

**Получена возможность включения в Серую Стаю волкодлаков**

На мини-карте желтая отметка НПС-ребенка сменила цвет на зеленую – дружественный ко мне персонаж. Повинуясь спонтанному порыву, я достал вторую ленточку и вручил девочке:

– Бери! Гоблин видеть, ты хотеть, но стесняйся просить. Подарок!

**Пассивное использование артефакта «Кольцо Фенрира»**

**Успешная проверка на Харизму. Получен опыт 16 Exp**

Несмотря на гневный окрик друидки и явную угрозу наказания, Дарина решительно выхватила из моих рук ленточку и убрала к себе в кармашек платья.

**Выполнено скрытое задание: Прошлое Серой Стаи (дополнительное, волки). Награда: 4000 Exp. Харизма персонажа повышена на 2 пункта. Улучшено на +5 отношение с любыми НПС-созданиями следующих видов: Собаки, Волки, Варги, Волкодлаки, Ругару, Псовые Химероиды, Адские гончие**

– Вон из моей комнаты! – Глаза Белль Милашки потемнели от гнева, голос женщины сорвался на визг.

Я понял, что если немедленно не уберусь из комнаты друидки, то высокоуровневый игрок меня атакует и, естественно, быстро убьет. Поэтому со словами извинения я поспешил выйти за порог и закрыть за собой дверь. Сердце учащенно стучало от волнения, из-за двери доносились крики Белль, которая отчитывала своих «племянников», но я улыбнулся находящейся в паре шагов от меня лесной нимфе:

– Получилось! Все, больше нас в этом месте ничто не задерживает. Спускаемся в обеденный зал, кормим гоблинов, раздаем Иреку и Юнне снятые с горе-любовников обновления и поскорее сваливаем.

Уже на лестнице моя сестренка засыпала меня вопросами:

– Так ты видел Дару и Дара? Действительно волкодлаки? Их можно включить в Серую Стаю?

– Они петы друидки 78-го уровня, и отдавать своих прислужников игрок не собирается. Но ленточки я вручил, квест закрыл, так что встреченных волкодлаков теперь можно пробовать приручить и включить в Серую Стаю.

Ужин для гоблинов только-только принесли, толстый повар как раз расставлял на столе тарелки. Время поджимало, поэтому я попросил Таишу и детей Тамины Свирепой проворнее шевелить челюстями, сам же вместе с Валерианной Быстроногой направился в местную лавку. Кобольды существа ночные, и потому не было ничего удивительного в том, что торговец не спал и принял нас в заставленной ящиками и тюками комнате.

**Вы желаете выбрать Отравитель (Л И) своим вторичным навыком?**

Мне потребовалось несколько секунд, чтобы понять причину появления данного сообщения: Белль Милашка принялась за приправленный специями ужин. Нет, брать навык «Отравитель» я не стал, но настроение у меня заметно повысилось – высокоуровневая друидка теперь какое-то время не сможет принимать боевую форму и превращаться в опасных животных. Меня это вполне устраивало.

– Что-то не товар, а хлам один продается, – недовольно поморщилась лесная нимфа, рассматривая действительно весьма скромный ассортимент торговца-кобольда. – Похоже, ушастый, мы с тобой по уровню уже переросли те предметы экипировки и оружие, которые нужны попадающим в эту местность новичкам. погоди, мне на мобильный кто-то звонит.

Фигура лесной нимфы неподвижно замерла – сестренка отошла от компьютера. Я же все-таки присмотрел два коротких копия с широкими плоскими наконечниками – удобное оружие для гоблинов-наездников на волках, можно применять и на скаку, и в пешем бою. Расписки банков торговец не принял, пришлось расплачиваться монетками – по десять серебрушек за каждое копьё. Дважды пересчитав полученные от меня деньги, хозяин лавки нанизал серебряные семигранные монеты с дырками посередине на кожаный ремешок и повесил себе на шею.

Я же несколько запоздало сообразил, что векселей «Надежнейшего банка гремлинов» и «Подземного банка Торина Девятого» у меня было как-то многовато. Еще раз открыв вкладку финансов, я долго не мог поверить в реальность происходящего – расписок игровых банков «Бескрайнего Мира» оказалось на сумму более восьмидесяти шести тысяч! Неужели свыше восьми тысяч игроков купили мой платный видеоролик с методикой вылупления виверны?! Похоже, что да! Причем прямо на глазах сумма медленно увеличивалась – продажи продолжались. Срочно нужно попасть в какой-нибудь крупный город обналичить векселя. Тут уже накопилось на восемь тысяч кредитов, это нормальная машина для нас с Леркой! А если еще две тысячи кредитов наберется, то хватит на бионические протезы для сестры.

Мавка зашевелилась – сестренка вернулась в игру.

– Звонит Макс Сошне. Он тоже почитал игровой форум «Бескрайнего Мира» и находится, мягко говоря, в шоке. «Срач» на форуме не стихает. Куча новых петиций с требованием отобрать летающего маунта. В качестве аргумента пишут, что тобой использован нечестный метод, эксклюзивно доступный только гоблинам – методику вылупления знал лишь НПС-шаман Каяк Колченогий, и поделился он ею только с гоблинами. Игрок любой другой расы не получил бы подсказки, как вырастить виверну из яйца, и зародыш бы неминуемо погиб. Админы, как могут, призывают разбушевавшихся игроков к терпению и заверяют, что решение по поводу виверны будет оглашено завтра. Макс спрашивает, не нужна ли нам его помощь или помощь Огра-Фортификатора? Говорит, что они оба хорошо отдохнули днем и готовы войти в игру. Макс может на своей машине подвезти Леона к офису корпорации, и уже через сорок минут они могут войти в «Бескрайний Мир».

– Да, пусть оба заходят! – обрадовался я неожиданной помощи друзей. – Скажи, что мы как раз минут через сорок будем у лесного лагеря, и дальше можно будет продолжить путь вместе. Кстати, узнай у нашего наяды, когда к пристани Оокаа прибывает торговый корабль? Ну, Макс Сошне рассказывал про парусник, который прибывает раз в неделю, и человеческие НПС-торговцы оптом скупают заготовленную морскими жителями рыбу.

Сестренка опять «зависла» на несколько секунд, а потом радостно сообщила:

– Братишка, ты гений! Как раз завтра утром спозаранку приплывут эти торговцы. Всего лишь час они будут у берега, а потом уплывут к каким-то далеким островам. Если мы попадем на этот корабль, это станет крайне неожиданным ходом для наших преследователей!

\* \* \*

Только вот спокойно уйти с постоянного двора нам не дали. Мы успели отойти лишь шагов на сто от ворот и углубиться в лес, как вдруг в пяти метрах от меня из темноты проявилась Белль Милашка в компании своих племянников. Над головой пузатой женщины символом угрозы висел черный череп – игрок превосходил меня более чем на пятьдесят уровней. И хотя оружия в явном виде в руках у друидки не было, ей этого и не требовалось. Сила друида была в возможности в любой момент обратиться в хищного зверя. Учитывая семьдесят восьмой уровень игрока и очень хорошо прокачанные боевые навыки, справиться со всеми нами Белль Милашка могла в считанные секунды.

– Предлагаю для начала просто поговорить, – хищно улыбнулась женщина, с удовлетворением рассматривая метку преступницы над головой лесной нимфы. – «Поговорить» – это

значит – я спрашиваю, а вы отвечаете честно и подробно. Если ответы меня удовлетворяют, я, возможно, и отпущу вас. Кроме мавки – ее в любом случае отправлю на перерождение, так как не в моих правилах отпускать преступивших закон.

– Ну почему же настолько однобокий стиль беседы? Мне тоже хочется задать несколько вопросов столь интересному персонажу. – Я понимал, что слишком наглею, но и находиться на допросе в роли беспомощной жертвы не собирался. – Для начала ответь честно, ты действительно носишь ребенка Фенрира?

Друидка недовольно поморщилась. Подозреваю, Белль предполагала, что при встрече с ней мы должны будем дрожать от страха и бояться лишней раз пискнуть, лишь бы не сердить настолько сильного игрока. Но наша невозмутимость ее удивила. Да и способность моего ушастого гоблина говорить нормальным языком, предполагаю, тоже стала для игрока неприятным сюрпризом. Я думал, что она не ответит на мой вопрос, однако женщина поступила иначе:

– Хорошо, на один-единственный вопрос я отвечу. Да, я была одной из множества волчиц в Серой Стае, и однажды Большой Вожак обратил на меня внимание. Это было в самые последние дни Фенрира, когда от бывшей численности Серой Стаи не осталось и десятой части. Мы тогда проиграли три битвы подряд, потеряв почти всех самых сильных и свирепых матерых хищников, составлявших боевой костяк Серой Стаи. Игроки нас преследовали день и ночь, загоняя в непроходимые болота восточнее города Ларс. Фенрир был мудр и прекрасно понимал, что близится конец. Но пока вождь был жив, стая продолжала существовать и сражаться. Той безлунной ночью Большой Вожак сошелся со мной, а потом приказал мне уходить и увести с собой всех щенков через зыбкую гать, которую соорудили волкодлаки, набросав веток поверх трясины. Изначально волчат было порядка десяти, но через болото сумели пройти только эти двое, – друидка указала на Дария и Дарину. – А через несколько дней я узнала, что Фенрир пал смертью храбрых в неравном бою с неумирающими, а его Стая распалась. Тогда же у меня началась цепочка уникальных квестов про возрождение Серой Стаи. Я ношу в себе наследника Фенрира, и мой ребенок сможет снова сплотить вокруг себя лесных хищников!

**Получено задание: Вожак Серой Стаи. Класс задания: Редкое, групповое.**

**Описание: У Серой Стаи может быть только один вождь. Уничтожьте конкурента!!! Внимание! Шанс потери в следующем бою предмета «Кольцо Фенрира» (проклятый предмет) в случае вашей смерти увеличен до 100 %**

**Награда: 8000 Exp, +1 максимальный лимит количества членов Серой Стаи (до семи)**

Друидка еще какое-то время продолжала увлеченно рассказывать, как путала следы и меняла места обитания, как избегала встреч с другими игроками и уходила в дикие неизведанные места «Бескрайнего Мира», как обучала двух выживших щенков волкодлаков правильно вести себя в человеческом обществе и походить на людей. Но вдруг женщина резко замолчала и удивленно посмотрела на меня, словно увидев в первый раз.

– О как! Интересно, интересно. Давненько у меня связанные с Серой Стаей задания не обновлялись. Уже месяца два, наверное. Думаю, Амра, ты прекрасно понимаешь, что теперь отпустить тебя живым я не могу. Атакуем!

Еще в самом начале произнесения друидкой этой длинной фразы я уже понял, что миром наша встреча не кончится. А потому коротко предупредил сестру, а сам подготовил ловчую сеть, взяв в руки и начав раскручивать. Атаковать первым я не желал, чтобы не повесить на себя метку преступника, но в случае агрессии против меня или любых моих союзников готов был моментально ответить.

Несмотря на серьезность момента, я не мог не усмехнуться, так как происходящее в стане врагов напоминало соревнование по скоростному стриптизу. Оба «племянника» Белль за пару секунд успели раздеться и опуститься на четвереньки, быстро сменив свой облик на покрытых шерстью длинноногих зубастых хищников. С самой друидки также пропали все до единого

предмета одежды, скорее всего убранные в инвентарь, женщина рухнула на четвереньки. Вот только, в отличие от своих петов, друидка облик не поменяла, так и оставшись брюхатой уязвимой человеческой женщиной.

Я метнул в друидку сеть, чтобы лишить самого сильного из врагов подвижности.

***Навык Экзотическое оружие повышен до 7-го уровня***

Моя же сестра вообще удивила – фигурка лесной нимфы внезапно раздвоилась, затем обе копии проделали это еще раз, и вот уже четыре неотличимых друг от друга мавки разбежались в разные стороны и принялись посылать в стоящую на коленях беременную женщину какие-то замораживающие заклинания. Волкодлаки огромными скачками подбежали к ближайшей из фигур, попытались укусить хрупкую зеленоволосую девушку, но лишь проскочили сквозь фантом.

Белль дернулась пару раз, пробуя пути на прочность, затем увидела появившихся на поляне спешащих мне на подмогу волков, пикирующую виверну и... вышла из игры!

Экстренный логофф в надежде, что мы не успеем уничтожить ее персонаж за тридцать секунд до исчезновения из игры, учитывая огромное количество хитпойнтов (многие первичные навыки друидки прокачивали Телосложение), высочайшие резисты и хорошо прокачанный поглощающий урон навык «Толстая кожа». Что же, тактика логоффа могла и сработать. Вот только по неопытности или из-за незнания игровой механики Белль Милашка не учла одного очень важного момента – да, она сама не атаковала никого, но вот ее петы-волкодлаки уже успели броситься на мою сестру, повесив тем самым на свою хозяйку тридцатиминутную задержку на возможность выхода из «Бескрайнего Мира». Если бы объектом атаки был выбран я или кто-нибудь из сопровождающих меня гоблинов, Белль Милашка стала бы преступницей, и штраф на выход получился бы вообще восьмичасовым, но и получаса нам хватало просто за глаза.

Потеряв связь с хозяйкой и не получая новых приказов, оба волкодлака просто легли на землю и безучастно наблюдали, как десяток злобных шершней облепил тело женщины, гоблины тыкали копьями и кинжалами, разъяренные волки пытались нанести урон высокоуровневому друиду, а виверна кружила и поливала сверху ядом. Моя сестра пробовала различные заклинания из арсенала своей магии, покрыв сидящую на корточках женщину ледяной коркой и обстреливая сосульками. Шкала жизни Белль Милашки весьма быстро снижалась, уже уйдя в красную зону. Я тоже выстрелил пару раз иглами из духовой трубки, но оба раза урона не нанес и убрал свое оружие, так как этого уже и не требовалось. Все! Потребовалось нам чуть менее минуты.

***Получен опыт: 780 Exp***

***Получено достижение: Убийца игроков (5)***

«Убийца игроков» достался мне? Значит, финальный удар нанес кто-то из моих НПС-петов. Опыта вышло совсем маловато, хотя это и неудивительно – пришлось делить приз на такую ораву.

Я остановил кинувшихся было на беззащитных волкодлаков Ирека и Таишу, а также приказал Серой Стае лечь и отдыхать. Мое внимание привлекла нервная пульсация игровой иконки, отвечающей за управление маунтами и петами. О, новинка! В настройках Серой Стаи появились новые строки, но лишь две первых были доступны для выбора:

***Молодая самка волкодлака, 18-й уровень***

***Молодой самец волкодлака, 19-й уровень***

***Гарм, 0-й уровень (неактивно)***

Гарм?! Я несколько раз так и эдак пробовал выделить последнюю строку, но все было без толку. Более того, строка быстро бледнела, буквы словно растворялись, пока не исчезли совсем. «Гарм лучший пес» – огромное четырехглазое чудовище из скандинавской мифологии, так и не родился... Очень жаль было упускать такого уникального зверя, но пришлось

довольствоваться имеющимся. Я поставил галочки напротив двух волкодлаков, подтверждая включение их в состав Серой Стаи. Моментально на карте обе треугольные отметки НПС-персонажей сменили цвет с красного на синий – союзники.

Но квест засчитан не был – видимо, что-то оставалось невыполненным. Я подошел к трупу убитой друидки и открыл окошко лута. Монеты, почти две сотни. Сырое мясо. Две склянки человеческой крови. Женские сапоги с неизвестными свойствами. И вот оно! Темная металлическая цепочка с подвеской, стилизованной в виде когтя хищного зверя.

**Амулет «Коготь Фенрира» (уникальный предмет) +250 Телосложение, +25 °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-й**

Судя по всему, Белль Милашка 78-го уровня также не могла использовать данную вещь и лишь таскала с собой «на вырост». Как только я взял в руки амулет, квест наконец-то посчитался завершенным:

**Выполнено задание: Вожак Серой Стаи. Получен опыт: 8000 Exp, +Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до семи**

**Получен двадцать восьмой уровень!**

**Улучшена расовая способность: 60 % сопротивление холоду**

Над головой сияла иллюминация – моя Королевская Лесная Виверна получила 17-й уровень и теперь радовалась жизни, выписывая фигуры высшего пилотажа.

– Фух, еле справились! – Ирек все еще недоверчиво подошел к телу мертвой друидки и потыкал острием копья.

– Да нет, гоблин, все было весьма предсказуемо, – не согласилась Валерианна Быстроногая. – Да, Белль Милашка в облике волчицы, или в кого она там собиралась перекинуться, каждого из нас способна убить одним ударом когтистой лапы. Наверное, и беременная друидка в человеческом облике также «ваншотила» бы оплеухой. Вот только кто бы позволил грузной, едва передвигающей ноги женщине подойти на дистанцию ближнего боя? Мы с Амрой расстреляли бы ее издали, да и у вас имеются пращи. Да, бой затянулся бы, она могла какое-то время подлечиваться, но результат был очевиден с самого начала. Друидка лишь упростила нам задачу, уйдя в логофф.

В принципе я был согласен с сестрой – такой толпой мы бы действительно завалили игрока 78-го уровня, находящегося под сильнейшим дебафом к скорости передвижения из-за беременности. Вот только Валерианна тактично умолчала, что кому-то пришлось бы все это время отвлекать волкодлаков, чтобы они не загрызли лесную нимфу – основного нашего «дамагера». Да и малейший просчет или неаккуратность в действиях приводил бы к потерям в нашем составе.

– Я так понимаю, эти двое людоедов теперь будут путешествовать с нами? – с брезгливостью спросила Таиша, явно подразумевая Дара и Дару.

Я хотел было возразить своей зеленой спутнице что-то типа «ну с чего ты взяла, что если они волкодлаки, то обязательно людоеды?», но обернулся на новых членов Серой Стаи и... промолчал. М-да. Зрелище пожирающих свою «тетю» «племянников» было, мягко говоря, неприятным.

– Фу! Да вы что, совсем сдурели?! Дарий, выплюнь эту гадость! Дарина, ты чего творишь?! Пошли отсюда прочь! – попытался я отогнать хищников от трупа, но столкнулся с совершенно дикими звериными глазами без малейших признаков разума во взгляде.

Пришлось срочно открывать меню управления Серой Стаей и давать команду этим двум хищникам отбежать в сторону. Волкодлаки послушались, вот только все равно продолжали

жадно принюхиваться к запаху свежей добычи и облизывать свои перепачканные в крови морды.

– В таком обличье они лишь дикие звери и не понимают человеческой речи, – печально проговорила моя сестра, тоже шокированная произошедшим. – Теперь до самого рассвета они не смогут сменить звериный облик, и придется их постоянно контролировать. С другой стороны, есть и свои плюсы – побегут на своих лапах и не будут задерживать нас. Я подберу их одежду и отдам утром.

\* \* \*

Обратная дорога запомнилась разве что повстречавшейся нам стаей Древних Волков уровня эдак примерно пятидесятого. Они какое-то время даже преследовали нас, но скорее просто из любопытства или стараясь выдворить конкурентов со своей территории, так как метки НПС-существ оставались нейтрально-желтыми. Наши «модифицированные» на скорость волки легко сумели уйти от погони, к тому же очень вовремя закончился срок хромоты Акеллы, и тот не уступил высокоуровневым сородичам в проворности. Думаю, сказывался и мой повысившийся до 8-го уровня навык «Верховая езда», увеличивающий скорость передвижения маунта на 1 % за каждый уровень – сестра нашла на форуме «Бескрайнего Мира» комментарий разработчиков, что на принадлежащих игроку и находящихся с ним в одной группе, но неиспользуемых скакунов этот навык также пассивно действует.

Сын Шрека\_Внебрачный и Марк Сошне поджидали нас в лесном лагере. Громадный лось Тимошка к появлению волков и волкодлаков сперва отнесся несколько настороженно, но быстро успокоился и потом просто не обращал на хищников внимания. Прежде чем куда-либо отправляться, мы сделали небольшой десятиминутный перерыв – сестренка пошла подкрепляться бутербродами, я же вылез из вирт-капсулы и встретился с друзьями в зоне отдыха сотрудников возле кофемашины.

С Леоном я уже был хорошо знаком, а вот вживую Макса Сошне видел впервые. Он действительно оказался французом, среднего роста, интеллигентного вида, темноволосым, кучерявым молодым человеком. В прошлом Макс работал учителем фортепьяно и блок-флейты в музыкальной школе, но был уволен по сокращению штата пару лет назад, когда повсеместно большую часть живых преподавателей заменили обучающими компьютерными программами и роботами.

Я слышал про эту историю из выпусков новостей. Тогда в крупнейших городах прошли акции протеста оставшихся без работы педагогов. Насколько я знал, эти акции неповиновения очень жестко пресекла полиция, арестовав всех активистов и некоторых даже застрелив. Макс Сошне, по его собственным словам, активистом протестного движения не был, но тоже попал в поле зрения правоохранительных органов и провел следующие несколько месяцев под домашним арестом со следящим электронным браслетом на ноге.

С клеймом недовольного властью смутьяна в личном деле рассчитывать на работу было сложно, и за следующие полтора года Макс так и не смог нигде нормально устроиться. Вакансию тестировщика игровых сценариев в известной корпорации «Бескрайний Мир» он увидел в объявлении случайно и даже не особо верил в возможность успеха. С игровым ником особо не заморачивался и выбрал совпадающим с настоящим именем. Успешное же прохождение испытательного срока бывший учитель музыки воспринял как предоставленный судьбой шанс снова вернуться к нормальной стабильной жизни.

– Но почему вдруг тебе достался класс «торговец», а не «музыкант» или «бард»? Вроде ведь система выбирает близкий по интересам путь персонажа.

На этот вопрос мой знакомый лишь пожал плечами:

– У меня отец долгие годы работал коммивояжером, и я отчасти знаком с профессией торгового представителя. Возможно, поэтому. Музыка же теперь навевает мне лишь грустные и неприятные воспоминания, так что «бард» или схожий класс совершенно точно не для меня.

Попросив слушать меня с особым вниманием, я по большому секрету рассказал о предстоящей большой охоте и способах слежения за игроками. Макс Сошне, задумчиво почесав переносицу, ответил:

– М-да... попал ты, Тимур, словно кур в ощи́п. Но я с тобой, можешь на меня полностью рассчитывать! Участие в таком громком ивенте на стороне убегающей жертвы – это ведь уникальная возможность заявить о себе, повысить свою известность и ценность для корпорации. Уверен, что наш босс положительно оценит, если мы потрепыхаемся какое-то время и не дадим себя сразу поймать. Хотя бы несколько дней, но нужно продержаться!

Леон сказал примерно то же самое, пусть и более простым языком. Оба приятеля абсолютно не верили, что мне удастся продержаться до конца срока охоты, но все же предлагали свою всестороннюю помощь, чтобы максимально продлить этот необычный ивент.

– Хорошо. Тогда допиваем кофе и возвращаемся в игру. Я видел, что наш плот по-прежнему стоит у берега, используем его. Еще до рассвета нужно по реке добраться до океана, затем уничтожить плот и у пристани Оокаа встретить корабль НПС-торговцев рыбой. Макс, нашей с тобой общей задачей будет любым путем, используя наши навыки торговли и другие умения, уговорить людей взять всех нас с собой на борт. Моя сестра Валерия уже выяснила, что в составленной игроками базе знаний «Бескрайнего Мира» нет информации о маршруте этого торгового корабля, да и вообще о его существовании ничего не написано. Так что этот наш ход станет для преследователей неожиданным, и мы получим несколько часов форы.

## Охота началась!

– Вызывали? – с подчеркнуто бодрым настроением я вошел в кабинет директора специальных проектов.

Марк Тобиус указал мне на гостевое кресло и тут же попросил ассистентку приготовить для нас обоих два кофе. Сам «большой босс» развалился в своем громадном директорском кресле, положив на соседний стул поврежденную правую ногу. Я обратил внимание на стоящие у стены костыли и заметил под штаниной шефа толстый слой бинтов. Вопросов про самочувствие начальника задавать не стал, так как прозвучало бы совершенно фальшиво. Но босс сам начал этот разговор, проговорив недовольно:

– Вот пришлось из-за тебя тащиться в офис, несмотря на больную ногу.

– Из-за меня? Вы имеется в виду бурление на форуме после выкладывания моего ролика?

Директор поморщился и кивнул. Настроение у Марка Тобиуса сегодня было исключительно мрачным, это я сразу понял, а потому мне нужно было вести разговор предельно аккуратно.

– Сам-то что думаешь? Как ты собираешься расхлебывать то, что натворил?

Такая постановка вопроса меня удивила и однозначно не устроила. Начальник почему-то уже изначально считал меня виновным во всех бедах и ждал каких-то оправданий и извинений. Я так совершенно не считал, но и делать вид, будто все идет просто замечательно, с моей стороны тоже было неправильным. Всех деталей происходящих в корпорации процессов я не знал. Возможно, вчера более высокие директора серьезно отчитывали Марка Тобиуса и даже грозили моему начальнику штрафами и другими неприятностями за случившееся недовольство игроков. А потому мои несвоевременные веселость и жизнерадостность могли вызвать негативную реакцию шефа. Поэтому я начал отвечать на вопрос директора, внимательно следя за его реакцией и осторожно подбирая слова:

– С одной стороны, мне очень хорошо удалось выполнить основную задачу – показать скрытые преимущества игры за непопулярную расу гоблинов. Только игроки этой расы могли достаточно легко выяснить секрет вылупления летающей змеи. Всем остальным пришлось бы тщательно исследовать весь остров виверн, осматривать гнездовья, думать насчет предназначения разбросанных повсюду многочисленных костей животных. Не факт, что игроки другой расы смогли бы догадаться, и тогда добытое бесценное яйцо неминуемо погибло бы...

– Но почему тогда ты ни слова не сказал об этом в своих видеороликах? – неожиданно вспыхнул начальник, перебив меня. – Раз ты можешь, как сейчас выясняется, нормальным языком рассказать об этом секретном бонусе расы гоблинов, именно на этом и нужно было делать акцент! Вместо этого ты решил заработать денег на рецепте, а корпорация из-за твоих действий получила ситуацию, когда игроки открыто выражают свое недовольство. А раз игроки недовольны, то и директора корпорации тоже недовольны. У меня вчера аж телефон раскалится от звонков начальства, и все требовали принять срочные меры.

Я принял из рук Яны чашку с горячим кофе, отхлебнул глоточек и осторожно поинтересовался у шефа:

– Все настолько серьезно?

– Более чем. Петиция с требованием забанить твой персонаж за мошенничество набрала уже свыше четырехсот тысяч подписей. Количество подписантов другой петиции с требованием отобрать летающего маунта превысило миллион игроков, это вообще редчайший случай. Выдвинуто еще множество других предложений, в том числе самых радикальных: от «выдать всем игрокам по летающему маунту» до «вообще убрать их из игры». Последние два, конечно же, бредовые, но в целом игнорировать мнение пользователей корпорация не вправе – это самый верный путь к тому, чтобы растерять наших игроков.

Я задумчиво помолчал, всем своим видом показывая шефу, что оценил серьезность ситуации, после чего спросил:

– Босс, мне совершенно нетрудно сказать нужные слова в следующем своем видеоролике. Но подозреваю, что этого недостаточно и у корпорации имеются какие-то другие предложения. Так ведь?

Директор с тяжелым кряхтением привстал, протянул руку и взял со стола планшет. Включил и передал его мне.

– Подписывать ничего не нужно, так как соглашение неофициальное. Просто ознакомься. Едва прочитав первые строки текста, я с недоумением отложил планшет.

– Что значит «в целях легализации незаконного виртуального имущества»?! Это в каком же эпизоде игры я действовал незаконно, когда добывал яйцо виверны и выращивал свою летающую красавицу?

– Не я сочинял все эти формулировки, – попытался, словно от чего-то незначительного, отмахнуться от моих претензий Марк Тобиус. – Текст просто написан сухим протокольным языком, так как составлял его юридический департамент.

– Ну ни фигя себе! – возмутился я, выключая планшет и убирая обратно на директорский стол. – Уже в самом первом параграфе юристы корпорации фактически предлагают мне признать, что я – преступник, вор и мошенник, незаконным путем присвоивший себе виртуальное имущество компании.

Босс тяжело, с хрипением рыкнул, явно его этот разговор и мое упрямство уже серьезно раздражали. За спиной Марка Тобиуса активно жестикулировала Яна, пытаясь что-то донести до меня. Видимо, ее пантомима должна была означать, что мне стоит быть более аккуратным в формулировках и не злить не отличающегося долготерпением начальника. Лицо директора покраснело от прилива крови, он сверлил меня недовольным суровым взглядом, но все же принимать поспешных решений не стал, вместо этого постаравшись меня уговорить:

– Тимур, скажу своими словами без всяких заранее заготовленных текстов. Недовольство такого большого количества клиентов игнорировать нельзя, ведь это не только подрыв репутации компании. Это срыв финансовых, маркетинговых и производственных планов. Это уменьшение стоимости акций, невыплата дивидендов бенефициарам компании. В глазах высшего руководства корпорации это – серьезная проблема. Причем проблема не только абстрактная для всей корпорации «Бескрайний Мир», но и личная конкретно для тебя и меня. Ведь владельцы фирмы даже не станут разбираться, нарушал ли какой-то там безвестный тестировщик игровые правила или нет. Они просто уволят того, кого посчитают виновником недополученной ими прибыли. А заодно и его непосредственного руководителя за то, что вовремя не проследил и не пресек проблему в самом зародыше. Надеюсь, тебе это понятно?

Я промолчал и опустил взгляд в пол. Спорить с директором всегда себе дороже. Тем более в условиях, когда над самим Марком Тобиусом висел дамоклов меч, если я правильно понял его слова. Поэтому я просто кивнул, подтверждая.

– Вот и хорошо, Тимур. Можешь не читать написанный юристами муторный текст, я перескажу основные пункты. Основная идея любого успешного человека – если ты видишь огромную, сметающую все на своем пути волну, то глупо пытаться ее остановить. Вместо этого нужно оседлать ее. Вот именно поэтому активность миллионов возмущенных игроков «Бескрайнего Мира» директоратом решено не гасить, а направить в специально созданный ивент, который привлечет внимание и поработает на благо корпорации. Твою виверну, вызвавшую столько зависти и негатива, решено сделать главным призом в глобальном состязании. Тот игрок, который сумеет в течение следующих двух недель найти твоего Амру и убить его, получит тридцатипроцентный шанс дропа управляющего летающим маунтом медальона. И, что справедливо, в случае удачного дропа сам станет новым объектом всеобщей охоты на следую-

щие две недели, и так далее. Пока у летающего маунта не найдется достойный хозяин, способный удержать ценный приз в своих руках.

– То есть, другими словами, двести с гаком миллионов игроков будут гонять и убивать моего ушастого гоблина, чтобы отобрать принадлежащую ему СТЕРВУ. Со стороны игроков интерес понятен, такая охота будет для них наверняка увлекательной. Но мне-то какой вообще резон логиниться в «Бескрайний Мир» следующие две недели?

– Тот, кто сумеет две недели удержать у себя летающего маунта, становится его полноценным хозяином и может дальше делать с ним все, что захочет. В том числе продать на аукционе, получив за виверну очень хорошие деньги. Корпорация «Бескрайний Мир» официально предложит такому игроку стать ее сотрудником, так что вывод игровых средств будет законным. Обязательных правил для убегающего хозяина виверны всего два. Первое из них: ежесуточный онлайн должен превышать восемь часов. Игрок должен проводить в «Бескрайнем Мире» достаточное количество времени, чтобы дать преследователям шанс себя найти. Второе правило: обязательно выкладывать видеоролики о своих похождениях, длительность ежедневного ролика должна составлять не менее тридцати минут, задержка выкладывания не должна превышать двадцати четырех часов. Все, никаких других ограничений нет, для запутывания следов можно использовать любые способы. Что скажешь, Тимур? Каково это – чувствовать себя без двух недель миллионером?

Директор рассмеялся, видимо, посчитав шутку забавной. Сам-то он совершенно не верил в возможность моей победы, это было заметно. Я укоризненно покачал головой.

– Да как-то вся эта затея пока что кажется спонтанной и непродуманной. Какой вообще смысл убегать и скрываться, если догоняющий игрок с помощью служебных команд может определить мои точные координаты? Наверняка ведь такие команды есть, и топовые игроки их знают. А если и не знают, то за какой-то обещанный процент от стоимости летающего маунта сотрудники корпорации сами будут отслеживать и передавать знакомым мои координаты прямо в режиме реального времени.

Марк Тобиус снова рассмеялся, но на этот раз искренне и одобрительно:

– Тимур, сегодня ты меня радуешь своей сообразительностью! Именно на эту опасность мы первым делом вчера и обратили внимание, когда обсуждали будущий ивент. Могу тебя успокоить: любой запрос с использованием служебных команд на определение координат твоего персонажа будет возвращать с сервера искаженное значение, а отправивший команду немедленно вычислен. Если это будет игрок, он будет забанен минимум до конца ивента. Если это окажется нечистоплотный сотрудник корпорации, к нему будут применены самые жесткие меры. За каждую подобную выявленную крысу в рядах корпорации ты получишь специальную премию в сто кредитов. Еще замечания есть?

– Да, босс. Во-первых, меня можно вычислить и через спутников – как НПС, так и живых игроков. Мне кажется справедливым, чтобы их также нельзя было обнаружить нечестным путем. Во-вторых, любой игрок с летающим маунтом, а таких уже имеется семнадцать в «Бескрайнем Мире», может просто прилететь прямиком ко мне.

– Это каким же образом? – удивился толстяк.

– Очень просто! По моим видеороликам нетрудно понять, что разыскиваемый всеми гoblin находится где-то в провинции Ларс. Преследователь покупает или изготавливает свиток телепортации в город Ларс или Вайдэн или даже прыгает прямиком в наиболее близкую Камышанку. Стоит мне появиться в игре, как преследователь начнет периодически посылать магических почтовых посланников на мое имя и лететь в ту же сторону, так как направление до адресата эти посланники показывают весьма четко. Да, способ не самый дешевый, но столь ценный приз в данном случае оправдывает все финансовые траты, да и лететь совсем недалеко. Максимум через пять минут после моего входа в игру рядом с моим ушастым гоблином уже приземлится пятерка снежных пегасов, которые имеются у игроков «Стального Легиона».

Будь я на месте этих топовых игроков, то больше времени мне и не понадобилось бы на обнаружение жертвы, а они куда как опытнее меня и явно знают не только этот давно известный способ, но и множество других.

Директор ничего не ответил, но крепко задумался и даже попросил еще кофе. Яна за спиной босса показала мне поднятый вверх большой палец, одобряя мою линию поведения. Марк Тобиус же дотянулся до телефона и вызывал кого-то из своих коллег, быстро объяснив ему суть новой проблемы – большая охота, которую корпорация собирается сделать глобальным ивентом, грозит слишком быстро завершиться. Разговаривали они минут пять, и по отрывочным репликам я понял, что количество собеседников быстро увеличилось. Наконец, директор повесил трубку и повернулся ко мне.

– Можешь успокоиться. Облавы на тебя с воздуха не будет, все обладатели летающих маунтов выведены из числа участников ивента. Приняты еще кое-какие организационные решения, но тебе о них знать вовсе не обязательно. Просто пойми: корпорация никоим образом не собирается тебе подыгрывать, но и допустить чрезмерно быстрого окончания охоты не желает. Нормальным результатом будет, если ты сможешь скрываться от погони хотя бы три дня. За каждый день сверх этого срока будешь получать специальную премию от директората. Также дополнительная премия будет выплачиваться за активность. Охота начнется сегодня ровно в полдень, каждый игрок «Бескрайнего Мира» получит об этом специальное уведомление. Затем до шести часов вечера твой гоблин будет абсолютно невидим для других игроков, никакие поисковые заклинания и другие способы обнаружения также не будут работать. Все это время у тебя будет полный иммунитет к любому виду урона, и даже солнечный свет не причинит твоему вампиру никакого вреда. Пользуйся этим сроком с умом! Все, удачи тебе, Тимур!

\* \* \*

Я стоял на верхней палубе парусно-весельной торговой галеры «Захмелевший Баклан» под палящим полуденным солнцем. Необычные ощущения – впервые за все время в «Бескрайнем Мире» можно было не прятаться от солнечных лучей, а, наоборот, подставлять свое тело этому изливающемуся приятному теплу. Перегреться я не боялся – громадные хлопающие на ветру уши служили моему зеленому гоблину естественными регуляторами температуры. Устойчивый ветер позволял нашей галере идти только под косым парусом, так что гребцы отдыхали и спали на лавках.

Гребцами на «Захмелевшем Баклане», как я сразу же выяснил, были сплошь рабы – преимущественно люди, хотя хватало и представителей других рас: орков, dwarфов, имелся даже минотавр. Встретил среди гребцов я и представителя своей расы – крупный жилистый гоблин спал на грязном полу, уступив лавку орку. Вся зеленая спина гребца была покрыта сетью старых и свежих рубцов от бича надсмотрщика, на исхудавшем теле сквозь кожу отчетливо просматривались ребра и позвоночник. Будить гоблина я не стал, пройдя дальше.

Всего гребцов было порядка шестидесяти, на ногах у каждого из них крепились кандалы – широкие металлические браслеты с прочными цепями, продетыми сквозь вбитые в палубу скобы. Из одежды – только набедренные повязки. Все жизненное пространство раба – ограниченный цепью круг радиусом два метра. Гребцы спали, работали, ели и испражнялись все на этой же ограниченной территории. Больных, ослабевших или вздумавших бунтовать гребцов хозяева просто выбрасывали за борт на съедение многочисленным морским хищникам «Бескрайнего Мира». Признаться, увиденное меня шокировало – лично я бы предпочел смерть такому жалкому существованию. Удовлетворив свое любопытство, я поспешил убраться с палубы гребцов, так как вонь тут стояла просто нестерпимая.

На корме галеры неподалеку от меня четверо НПС-подростков – Ирек, Юнна, Дар и Дара – старательно молотили кулаками раздевшегося по пояс огра. Сын Шрека\_Внебрачный внешне сохранял полную невозмутимость, словно происходящее его совершенно не касалось. Периодически, когда полоска жизни нашего великана скатывалась в красную область, я выдавал Огру-Фортификатору очередное Зелье «лечения», полностью исцеляя его.

– Пятнадцатый уровень навыка «Толстая Кожа»! – похвастался великан своими успехами. – Может, хватит уже на сегодня? А то все тело болит, еле-еле терплю!

– Нет, действуем по плану и продолжаем твою прокачку. За сегодня тебе нужно прокачать «Толстую Кожу» до двадцатого уровня и выбрать первую специализацию. – Моя сестра всегда была строгим наставником, не позволяющим никаких поблажек. – Ничего, еще пару уровней потерпи, а потом я шершней на тебя напущу, и гораздо быстрее пойдет прокачка.

Наш Огр-Фортификатор заметно вздрогнул от такой невеселой перспективы, но все же стойчески продолжил служить боксерской грушей. Слышавший этот разговор наяда, рыбачивший поплавочной удочкой с борта галеры, засмеялся:

– Ничего, потерпишь. Меня все утро они мочалили кулаками, и ничего, жив и даже уже почти пришел в себя после такой экзекуции! Зато приз за свои страдания получишь офигенный: перк на уменьшение физического урона на четверть, это же просто сказка!

Сестра действительно рекомендовала обоим нашим бойцам ближнего боя ускоренно прокачивать «Толстую Кожу» – нашей группе нужны были «танки», способные биться на первой линии и сдерживать врага. И если у Наяды-Торговца этот навык был вторичным, то Огру-Фортификатору мавка настоятельно рекомендовала выбрать его в первичных из-за прокачиваемых Телосложения и Силы. Вторичным же навыком великан по совету моей сестренки взял «Тяжелые Доспехи». Самих лат для огра у нас пока что не было, но они стояли в списке самых первоочередных покупок.

– У меня «Рукопашный бой» поднялся до семнадцати! – похвастался Дар, и почти сразу же, словно эхом, его сестра сообщила о том же.

Очень хорошо! Для наших волкодлаков-оборотней это был основной боевой навык, влияющий на наносимый дамаг и повышающий Силу (что тоже сказывалось на показателе наносимых когтями зверей повреждений).

***Навык Бригадир повышен до 10-го уровня!***

***Навык Скрытность повышен до 15-го уровня!***

Я тоже бездельем на «Захмелевшем Баклане» не страдал и со всей возможной скоростью улучшал свои навыки – мои НПС-гоблины и находящиеся в человеческом обличье волкодлаки активно работали, заодно прокачивая и навык «Бригадир» своего хозяина. В трюме галеры Серая Стая старательно отлавливала корабельных крыс, поднимая мне навык «Контроль животных», да и волкодлаки даже в виде людей этот навык также прокачивали. Да, я все-таки согласился с сестренкой и заполнил этим вторичным навыком свой последний свободный слот и даже уже поднял «Контроль животных» до шестого уровня.

К тому же до шести часов вечера я был виден только для НПС-персонажей, живые же игроки не замечали меня в упор, и я этим бессовестно пользовался, прокачивая себе Скрытность. Хотя был во временной незаметности и неуязвимости также и негативный момент – все планы Валерианны Быстроногой прокачать свои навыки «Мастера зверей» и «Водной магии», используя меня в качестве неуничтожимой мишени для заклинаний и петов, провалились: сестра меня не видела и потому не могла выбрать в качестве цели для атаки. У моих же собственных спутников, что у виверны, что у гоблинов, что у Серой Стаи, стоял программный запрет на атаку хозяина, так что использовать их для прокачки Уклонения или Акробатики я тоже не мог.

Зато я весьма быстро прокачивал навык Вуаль, периодически из невидимости нанося огру один-два удара кулаком, а затем исправляя игровые логи. За несколько часов удалось

поднять Вуаль до двенадцатого уровня, вот только данный способ сжирал выносливость персонажа, так что мой ушастый троглодит едва стоял на ногах от усталости. А между тем сестра поставила мне задачу за пару дней прокачать Вуаль до двадцатого уровня – тогда можно будет выбрать первую специализацию, и среди различных вариантов улучшения навыка существовала возможность скрытия на какое-то время реального имени персонажа. Очень полезное свойство, если моему гоблину придется проходить контроль в порту или при входе в город или потребуется пройти мимо группы живых игроков.

Вот, кстати, выносливость немного накопилась. Я приблизился к Огрю-Фортификатору и ударил великана в грудь кулаком. Без урона, лишь руку себе отбил. Кулачный бой вообще не являлся сильной стороной моего ушастого гоблина, но сейчас нанесение дамага и не требовалось. Я нажал иконку «Вуаль», снимая очки Выносливости до показателя 1 из 195, и подправил логи, как будто вместо меня удар наносил Ирек.

***Навык Вуаль повышен до 13-го уровня!***

Ноги подкашивались от усталости, пришлось снова сесть на доски палубы. Как же все-таки тяжело дается прокачка персонажа... С лестницы, ведущей в трюм, появилась Таиша. Сегодня она была особенно зеленой – гоблинскую красавицу мутило. Морская болезнь, весьма редкий случай для НПС-персонажа, но Таиша действительно единственная на всей галере не переносила морское путешествие. Вот и сейчас, едва взглянув на волны с белыми барашками, на соленые брызги и качающуюся под ногами палубу, воровка кинулась к борту и перегнулась через него.

Именно по причине своего временного недуга Таиша не принимала участия в устроенной моей сестрой активной прокачке навыков всех членов группы. Гоблинская девушка лишь весь день сидела в трюме на тюках с сушеной рыбой и пассивно прокачивала Скрытность – вон, до восемнадцатого уровня этот навык уже дотянула. Неплохо, но слишком мало для нормального всестороннего развития персонажа. Валерианна Быстроногая строила планы за эти дни морского путешествия подтянуть Таише основные воровские навыки – Уклонение, Кинжалы, Вскрытие замков, – и очень плохо, что эти планы срывались. От грустных мыслей меня отвлек голос сестры:

– Амра, корпорация «Бескрайний Мир» выпустила серию рекламных роликов про начавшийся ивент. – Валерианна Быстроногая меня не видела, но по реакции окружающих НПС-персонажей предполагала, где примерно я нахожусь, и смотрела в мою сторону. – Признаюсь, мне очень понравились эти видео, все-таки в корпорации работают отличные специалисты по маркетингу и рекламе. Шикарные получились ролики с зеленой крылатой змеей, показаны стадии роста от червяка до тридцатиметрового гигантского создания. Кстати, в этих видео сказано, что с двадцать пятого уровня виверна способна перевозить одного игрока средних размеров. Так что наша общая задача – быстро поднять СТЕРВЕ уровень до 25-го, и тогда тебя никто не догонит!

– Не все так радужно. – Сестренка по-прежнему не могла меня видеть, но сразу же повернула голову на голос, хотя ее глаза смотрели сквозь меня и обшаривали пустоту. – Да, при равных уровнях и условиях моя СТЕРВА обгонит любое существо «Бескрайнего Мира», кроме неуловимого Феникса. Но СТЕРВА еще очень маленькая, а у каждого маунта существует прибавка к скорости и выносливости за каждый уровень существа. К тому же еще и каждый уровень навыка «Верховая Езда» добавляет маунту скорости на один процент. Так что игроки с хорошо прокачанными навыками и на высокоуровневых ездовых животных не только не отстают от моей виверны, но будут постепенно сокращать расстояние, даже путешествуя вслед за мной по земле.

Я действительно делал сегодня с утра расчеты, беря за исходные данные скорости наиболее распространенных в «Бескрайнем Мире» ездовых животных. Признаться, в итоге я даже приуныл от полученных результатов. У меня получилось, что хорошо прокачанный высоко-

уровневый игрок на резвом жеребце с того уровня (три взятых перка у маунта) несколько не отставал от моей виверны за счет умножающих коэффициентов к скорости. А хорошо прокачанные ездовые гепарды, единороги, адские гончие, беговые страусы и некоторые другие животные так и вовсе перемещались гораздо быстрее моей СТЕРВЫ, пусть и по земле. Понятно, что в очень отдаленной перспективе все выглядело совсем по-другому и Королевская Лесная Виверна могла дать фору всем эти гепардам и прочим страусам, но кто же мне даст столько времени на раскачку? Сейчас же крылатую малышку нужно было растить и растить, чтобы она хотя бы держала вес ездока и не так быстро уставала.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.