

Т Е М Н Ы Й Т Р А В Н И К



© Litromantic

МИХАИЛ АТАМАНОВ

ВЕРХОВЬЯ СТИКСА

К Н И Г А # 3

Михаил Атаманов
Тёмный травник.
Верховья Стикса
Серия «Темный травник», книга 3

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69338776

Аннотация

Большая охота завершена, вам удалось отстоять бесценный трофей. Победа? Возможно. Вот только слава и адреналин – два очень сильных наркотика, к которым быстро привыкаешь, и жизнь без них становится серой и унылой. Да ещё и обе ваши красавицы-невесты (в реальном и виртуальном мирах) начинают прозрачно намекать, что могут найти себе кавалера и поинтереснее.

Что делать в таком случае талантливому игроку? Решение напрашивается само собой: сломя голову броситься в самую опасную авантюру, рисковать и ходить по лезвию ножа, постараться выжить там, где уцелеть до вас не смог никто из самых опытных и прославленных игроков. Восхитить зрителей своей неповторимой игрой и удачей, а главное убедительно доказать невесте (точнее обеим), что ваш прошлый успех был вовсе не случаен. Трудно? Очень! Но старые надёжные друзья по-прежнему с вами, а значит победа возможна!

Содержание

Новый директор	5
Затерянный оазис	31
Желание Таиши	52
Корректировка планов	81
Бунт Таиши	105
Конец ознакомительного фрагмента.	110

Михаил Атаманов
Тёмный травник.
Верховья Стикса

*** * ***

Новый директор

– Вызывали? – вежливо постучался я и прошёл в распахнутые настежь двери кабинета моего нового босса. При этом я на секунду притормозил, вчитываясь в медную табличку с именем хозяина кабинета, которую как раз привинчивал рабочий на входную дверь:

Макс Тёрнер. Директор специальных проектов

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

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

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

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

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

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

С каждой новой фразой босс всё повышал голос, а в конце своей обличительной речи и вовсе перешёл на крик. Я попытался оправдаться, с улыбкой напомнив директору про большую охоту на моего Амру и необходимость постоянно убе-

гать, из-за чего мне было несколько не до собирания травок.

Но лучше бы я промолчал...

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

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

На последние слова мне действительно нечего было возра­зить. Прокачав Королевскую Лесную Виверну до способно­сти выдерживать вес некрупного наездника, я действительно позабыл обо всём на свете и просто наслаждался полётом, пока вереница моих орков тащи­лась через Великую Пустыню. Но и кроме бесцельно потерянной игровой сессии обви­нений хватало. Я находился в шоке и даже не знал, как себя вести в данной ситуации.

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

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

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

те написать заявление об увольнении.

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

К тому же я обратил внимание, что начальник выглядит уставшим, не выспавшимся, и видимо от этого произрастали все корни его излишней раздражительности. Наверняка ведь Макс Тёрнер сегодня получил от вышестоящего начальства эмоциональную «накрутку» для придания должного рвения на новом месте и оттого транслировал на подчинённых свою злость.

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

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

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

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

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

же всего пятнадцатый... Это, не побоюсь такого слова, позор для сотрудника корпорации-разработчика игры. Сколько тебе нужно времени на исправление отставания? Недели хватит?

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

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

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

Я с огромным трудом удержался от ехидного комментария, что длительные полёты на СТЕРВЕ и активное собира-

ние травок всю следующую неделю – едва ли совместимые занятия. Но провоцировать босса я не стал, вместо этого ответив, что уже работаю в данном направлении.

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

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

– Мой отряд движется через Великую Пустыню и сегодня-завтра пересечёт её в наиболее узком месте. Я разведаль оркам путь, а затем всю ночь мотался туда-сюда на виверне, доставляя своему отряду восстанавливающую силы воду из источника возле медного рудника. Этот ценный эликсир

снятия усталости, как оказалось, долго не хранится, но при доставке на быстрой Королевской Лесной Виверне не успевал испортиться. Так что мои головорезы движутся быстро, вскоре пересекут пустыню и окажутся на самой границе исследованных игроками земель возле какой-то широкой и полноводной чёрной реки. Я мог бы составить карту этих новых территорий и даже, чем чёрт не шутит, построил бы защищённый форпост на этой реке, где любые игроки смогли бы впоследствии в безопасности переждать опасные ночи.

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

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

– Закон игрового мира везде одинаков: чем дальше от доступных мест, тем труднее условия, опаснее твари, но тем ценнее добыча, – заметил я ровным голосом, хотя получен-

ная от директора информация меня откровенно насторожила и расстроила.

– Это так, – согласился директор с моими словами. – И верховья Стикса скрывают множество интереснейших локаций с уникальными трофеями. Вот только взять их крайне трудно. Я вот нашёл любопытную информацию, что в те места двадцать шесть больших экспедиций уже было организовано, причём далеко не последними кланами. А уж сколько одиночек или мелких групп пыталось найти верховья Стикса, и вовсе не сосчитать. Никто из них не прошёл, все рано или поздно поворачивали вспять. И ты хочешь мне сказать, что надеешься справиться там, где обломали свои зубы гораздо более прокачанные и подготовленные игроки?!

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

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

– Тимур, если ты справишься с этим заданием, то беру об-

ратно все свои резкие слова насчёт никчёмности твоего Гоблина-Травника! Более того, поскольку это задание направлено на изучение «Бескрайнего Мира» и будет полезно всем игрокам, я попробую выбить у начальства какой-то ценный приз, соответствующий сложности самого поручения!

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

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

* * *

Едва проснувшись, я первым делом кинулся к компьюте-

ру посмотреть статистику – сколько зрителей ознакомилось с моим утренним видеороликом о походе орков через Великую Пустыню и моем катании на виверне. Две тысячи сто четыре человека. Ещё совсем недавно от такого количества зрителей я бы прыгал до потолка от радости, но после недавних миллионов просмотров статистика выглядела жалко и совсем не радовала...

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

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

– Который час? – не разлепляя век, сонным голосом поинтересовалась Кира.

– Семь вечера.

В ответ раздалось недовольное мычание.

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

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

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

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

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

– Президента нашей корпорации зовут Томас Хейвуд. Высокий статный темноволосый мужчина с просто исключительной харизмой, прекрасным образованием и удивительным кругозором. Кажется, он знает всё на свете! Да на каждом этаже небоскрёба компании развешены его портреты и

цитаты из выступлений! Как ты мог не заметить их?! Так уж довелось, что я лично хорошо знаю Томаса – одно время моя бабушка Инесса активно сватала меня за него. Мы с Томасом какое-то время даже встречались, но достаточно быстро разошлись по обоюдному согласию. Я совершенно не интересовала его как женщина, ему нужен был лишь инструмент влияния на Совет Директоров и удобная ступенька для прыжка к вершинам власти. Хотя мы остались хорошими друзьями и периодически пересекаемся на закрытых вечеринках для верхушки компании и на разных тусовках для элиты мегаполиса.

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

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

ры, потянулся за чашками, но звонок мобильного остановил меня. Непривычная мелодия, да и номер не определился... странно. Тем не менее, я подтвердил соединение.

– Алло, слушаю!

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

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

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

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

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

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

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

Но отвечать что-то Таише было нужно. Я постарался успокоить и приободрить НПС-воровку, пообещав зайти в игру сразу после заката, когда моему гоблину-вампиру уже не будут угрожать солнечные лучи. Также я попросил Таишу передать приказ для моего первого помощника Зябаша Живучего продолжать движение. Великую Пустыню нужно было обязательно пересечь, каким бы трудным ни был путь по раскалённым пескам. Таиша пообещала передать приказ и отключилась, я опустил руку с мобильником.

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

– Что значит «на каком языке»? – ответил я с улыбкой... и резко замер. А ведь точно! Я только что говорил не на своём привычном родном языке, а на... Что это вообще было?

Язык гоблинов? Другого объяснения я не находил, и именно это ответил хозяйке квартиры. Как и то, что звонила мне НПС-воровка по имени Таиша, компьютерный персонаж из игры «Бескрайний Мир».

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

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

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

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

Когда же через несколько минут я вышел в зал с двумя

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

* * *

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

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

Поэтому я не стал мешать детской игре и вернулся в больничную палату сестры. Время поджимало, мне вскоре пора было уже ехать на работу, поэтому я просто положил пакет с

фруктами и подарок для Лерки на постель, на столе же оставил короткую записку:

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

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

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

– Привет, Тимур. Уже общался с новым директором?

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

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

Послышался раздражённый голос бывшего строителя:

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

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

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

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

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

– И что тут криминального? – откровенно не понял я. –

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

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

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

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

Следом свою историю общения с новым боссом рассказал Леон. Он старался использовать только цензурные сло-

ва, хотя у нашего прямодушного друга это не всегда получалось. Директор был недоволен буквально всем – и низким уровнем Огра-Фортификатора, и отсутствием какой-то осмысленной игры, и резко остановившимся развитием персонажа, и даже романтические отношения с сотрудницей-тестировщицей бывшему строителю тоже ставили в вину.

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

– И как это нам поможет? – хмуро поинтересовался Леон.

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

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

– Нам конкретно влетит за такое... – заметил осторожный француз.

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

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

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

Я грустно усмехнулся и, тяжело выдохнув, признался коллегам:

– У меня есть очень важное отличие от остальных стримеров. Мой персонаж заражён вампиризмом! Он таким и был изначально создан с самого-самого начала игры, и всё это

время мой гоблин-вампир вынужден был играть только по ночам и регулярно пить кровь. Думаю, самое время рассказать об этой тайне всему миру. Можно даже представить данный факт очередной причудой разработчиков.

Друзья долго молчали, шокированные моим признанием. Наконец, Леон выдавил:

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

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

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

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

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

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

Мы с друзьями просидели за столиком ещё час, споря и живо обсуждая конкретные детали предстоящего похода. Прежде всего, чтобы решить проблему снаряжения и провизии, а заодно избавить Макса Сошне от придирок службы финансового контроля, мы договорились закупить снаряже-

ние для трёх сотен орков-пиратов на все те деньги, которые занимал у меня француз. Мы подробно и тщательно согласовали ассортимент покупок и место доставки товара.

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

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

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

Затерянный оазис

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

Перед глазами выскочила таблица с характеристиками моего персонажа:

Имя	Амра
Раса	Гоблин-Вампир
Класс	Травник
Опыт	513172 из 540000
Уровень персонажа	40
Количество жизни	336/336
Очки выносливости	293/293
Характеристики	
Сила (С)	42 (42)
Ловкость (Л)	49 (150)
Интеллект (И)	5 (21)
Телосложение (Т)	44 (55,5)
Восприятие (В)	3 (45,3)
Харизма (Х)	78 (96)
Нераспределённых очков	0
Основные навыки (выбрано 6 из 6)	
Травоведение (В Л)	15
Торговля (Х И)	18
Алхимия (И Л)	23
Уклонение (Л В)	22
Скрытность (Л Т)	23
Экзотическое (Л В)	13
Вторичные навыки (выбрано 6 из 6)	
Вуаль	13
Акробатика	18
Атлетика	16
Бригадир	26
Верховая езда	18
Контроль животных	14

Что ни говори, а Травоведение у меня действительно хромало на обе ноги. Да и остальные навыки тоже требовали внимания – обычное дело, когда свой опыт персонаж получает преимущественно за выполнение квестов, а не зануд-

ным многочасовым фармом. Ладно, что-нибудь придумаю для выправления ситуации.

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

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

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

– Что тут происходит?! – мой гневный крик остановил поножовщину, обе стороны конфликта поспешно прятали оружие в ножны.

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

изложил суть конфликта:

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

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

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

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

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

– Тут можно укрыться от солнца и есть вода, но вот с едой полный голяк. Несколько пальмовых орехов на три сотни голодных глоток – это вообще ничто. А между тем все мы второй день не жравши. Дюжина добровольцев во главе с шаманом Гуу отправилась на охоту в сторону вон тех далёких

скал на юге. Но не успели они отойти и пару тысяч шагов от лагеря, как на них напал ифрит...

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

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

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

– Это было ужасно, капитан! – подтвердил тот самый орк, минуту назад проткнувший грудь тролля саблей. – Крики этих троих несчастных до сих пор стоят у меня в ушах. Мы оцепенели от страха и не могли пошевелиться. Просто стояли и смотрели, как умирают наши товарищи. Через несколь-

ко мгновений их полностью с головой затянуло в песок, и крики прекратились. После чего словно невидимые оковы с нас спали, мы снова могли двигаться, и в панике бежали.

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

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

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

– А я думаю, нам очень повезло! Любой ифрит считается желанной добычей у неумирающих. За сотни и тысячи лет существования каждый ифрит собирает много сокровищ. Где-то поблизости от того места, где он на вас напал, должно находиться его логово со всеми богатствами. Обычно ифрит обитает в пещере, вход в которую очень хорошо

маскирует, в том числе и магией. Но капитан Амра хорошо находит скрытые места, я же могу снять магическую завесу. Пожалуй, я выскажусь за то, чтобы вернуться к месту нападения и хорошенько поискать вход в пещеру сокровищ!

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

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

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

Навык Бригадир повышен до 27-го уровня!

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

– Нам действительно повезло обнаружить ифрита. Мы обязательно обчистим пещерку этого пустынного демона, чтобы страдания пути через Великую Пустыню не были на-

прасными. Но со мной за сокровищами пойдут лишь самые сильные и смелые, кто не удержит от первого же завывания ветра...

– Я пойду! – даже не дослушав моей фразы, самой первой вызвалась идти моя НПС-невеста Таиша, облачённая в полный доспех из шкуры зелёного дракона и выглядящая очень эффектно и решительно.

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

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

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

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

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

– Братик, ну какого интеллекта ты ожидаешь от просто пустынного ветра? Если отбросить грозный внешний вид и способность вызывать смерчи, то ифрит – это тупо поток горячего воздуха с песком, оживший за счёт наложения злой демонической магии. И он будет упорно нападать на тех противников, которые находятся ближе всего. Поэтому возьмём нашего тролля, упакуем в крепкую броню, и пусть держит удар...

Я прикинул в голове предложенный мавкой план и отверг

его:

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

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

– Может, ты всё же ошибся, и это не то место? – в который уже раз интересовалась мавка у шамана, но Гуу Гэл Всезна-

ющий продолжал уверять, что никакой ошибки нет, и именно тут в прошлый раз ифрит напал на орков-охотников.

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

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

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

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

Сердце Самумного Ифрита (алхимический предмет)

Недостаточно Интеллекта для распознавания свойств предмета

Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 160 Ехр.

Камень показался мне мокрым. Странно. Вода среди песков Великой Пустыни? Может, выступила роса, конечно. Хотя откуда взяться росе в самом начале ночи, да ещё после такого невыносимого жаркого дня? Я взял странный камень в руки, он был достаточно тяжёлым и действительно мок-

рым, и каким-то липким. Не похоже на воду? Я присмотрелся внимательнее. Так и сеть!

Кровь ифрита (алхимический реагент)

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

Получено достижение: Дегустация (42/1000)

Сообщение было хотя и приятным, но вполне предсказуемым, потому я не удивился. Но вот дальнейшие события показали, как мало я ещё знаю об игре «Бескрайний Мир» – камень вдруг дёрнулся у меня во рту, словно сердце ифрита ещё пульсировало, и мой гоблин от неожиданности его проглотил... Я закашлялся и упал на колени, так как достаточно крупный камень с трудом прошёл через гортань моего персонажа, но всё же сумел направить камень в пищевод. Возникшая строка заставила моего гоблина удивлённо навести уши:

Повышен параметр известности. Текущее значение 5.

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

Вы активировали магический предмет. Сделайте выбор, какой эффект вы хотите получить:

- *Разовое получение 500.000 Exp.*

- *Перманентная +5 % защита от магии воздуха*
- *С одного из предметов вашего инвентаря снимаются требования к уровню и навыкам персонажа*

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

Амулет «Коготь Фенрира» (уникальный предмет)
+250 Телосложение, +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-ый.

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

игровая система разродилась целой простынёй текста:

Вы экипировали два предмета из Проклятого комплекта Фенрира. Выполнено скрытое задание: Истинный Вожак Серой Стаи. Получен опыт: 40000 Exp., Максимальный лимит количества членов Серой Стаи повышен до десяти.

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

Получен сорок первый уровень!

Получен сорок второй уровень!

Навык Контроль Животных повышен до 15-го уровня.

Получено задание: Наследие Фенрира (1/4). Класс задания: Уникальное, персональное. Описание: соберите четыре недостающих предмета из Проклятого комплекта Фенрира. Награда за каждый новый экипированный предмет из комплекта: 100.000 Exp., +10 к навыку Контроль животных, +50 к Силе, +50 к Ловкости, +50 к Телосложению персонажа, +2 к Максимальному лимиту количества членов Серой Стаи.

Дополнительное условие: Экипируйте полный набор предметов Проклятого комплекта Фенрира. Награда за выполнение дополнительного условия: 1.000.000 Exp., Известность +3, Максимальное количество членов Серой Стаи больше не лимитировано и зависит лишь от Ха-

ризмы персонажа и его навыков.

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

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

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

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

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

Я тяжело вздохнул, возвращаясь с небес на грешную землю. Слишком мало данных. Найти по таким смутным описаниям уникальные, существующие в единственном экземпляре вещи в огромном «Бескрайнем Мире» очень и очень непросто. Хотя... у меня возникла вспышка озарения... возможно, они до сих пор находятся на руках у игроков, участвовавших в уничтожении Фенрира несколько месяцев назад! Очертить круг участников того громкого ивента не так уж сложно – есть ведь куча видеороликов, есть соответствующие темы на игровом форуме, наверняка есть и подробные разобранные чуть ли не посекундно хроники того последнего боя!

Хотя... игроки эти полученные трофеи могли давным-давно продать или подарить кому-нибудь, не видя в

проклятых вещах никакой ценности. Подозреваю, что именно как цельный комплект эти вещи сформировались совсем-совсем недавно – ведь входящее в набор Кольцо Фенрира мне сделали админы игры всего три недели назад. Игроки видели в оставшемся после Фенрира и его волчьей армии луте лишь кучу разрозненных вещей, многие из которых были достаточно бесполезными, да к тому же ещё и проклятыми, снять которые крайне непросто.

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

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

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

предметы с сильно недооцененной стоимостью. Лучше я сама этим займусь, братик, у меня это лучше получится.

С этим утверждением младшей сестры я был полностью согласен – Лерка куда лучше меня справилась бы с такой задачей, причём проделала бы всё гораздо быстрее и деликатнее. Но я на всякий случай подсказал Валерии ещё один путь поиска:

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

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

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

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

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

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

Мавка усилила над собой магический светильник и вни-

мательно осмотрела препятствие.

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

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

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

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

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

Получено задание: «Кое-что покруче...» Класс задания: Уникальное, групповое (не более восьми участников), ограниченное по времени. Описание: Выследите убийцу Самумного Ифрита в течение 23 ч. 59 мин. Награда: Исполнение желания.

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

Я тоже никогда ранее не встречал и даже не слышал о квестах с подобной странной наградой. Хотя уникальный квест он на то и уникальный, что предлагает что-то крайне необычное. Но тут всех поразила Таиша. Зеленокожая НПС-воровка долго молчала, словно всматриваясь во что-то невидимое нам, а потом спросила недоумённо:

– Амра, а что значит «Получено задание»?

Желание Таиши

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

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

– Таиша, ты ведь неоднократно выражала желание стать такой же, как и все остальные неумирающие. Похоже, боги «Бескрайнего Мира» прислушались к твоим молитвам, и ты действительно всё больше становишься похожей на нас, неумирающих. Ты возрождаешься после смерти, ты способна принимать самостоятельные решения, а теперь ещё и видишь задания, которые можно выполнить и получить за них

опыт и награду. Возможно через какое-то время ты действительно сможешь попасть в мир неумирующих!

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

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

нок НПС-персонажа в реальный мир стал той последней каплей, после которой за Таишу взялись всерьёз.

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

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

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

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

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

встрече... Амра, неужели и сейчас не вспомнил? Они ещё обычно исполняют три желания, если их освободить из бронзовой лампы!

– Джины??? – ответ вырвался одновременно у меня и Таиши.

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

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

– Вот старая масляная лампа, как раз пустая! А вот ещё одна! И ещё! Да тут их целый мешок! – Таиша откопала под

ковром целые россыпи кухонной и домашней утвари, в том числе масляных ламп.

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

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

Но место тут в безымянном оазисе весьма удалённое от крупных городов, так что возникает реальная проблема добраться сюда игрокам за неполные сутки. Мои орки топали всю ночь и почти целый день от Дотур-Хаве, города дварфов. Допустим, игроки на всевозможных маунтах способны перемещаться быстрее, но всё равно им потребуется много часов, чтобы достичь нужного места. Хотя... есть ведь Стальной Легион – самый сильный и один из самых богатых кланов в «Бескрайнем Мире». У них имеется пятёрка быстрокрылых

Серебряных Пегасов, добраться на которых от Дотур-Хаве до этого оазиса можно будет весьма быстро! Причём, скорее всего, у Стального Легиона сохранились свитки телепортации в город dwarфов и к Руднику Прика, где они охраняли место моего появления в игре.

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

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

Александр Мак_е-Донский. Человек. Жрец Солнца 231-го уровня [ЛЕГИОН]»

* * *

Телефонный разговор получился на удивление коротким. Весьма и весьма немолодой, судя по хриплому старческому

голосу, мужчина вместо приветствий сразу перешёл к делу задал лишь один-единственный вопрос: «Что ты хочешь получить за свой квест?». Стараясь не выдать голосом своего перевозбуждённого состояния, я перечислил свои «хотелки»: доставку еды на три сотни голодных рыл прямо в назначенную точку пустыни, максимально имеющуюся у «Стального Легиона» карту реки Стикс и реагент Сердце Ифрита, хотя бы парочку, а лучше больше.

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

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

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

– Братишка, раскрыв наш интерес к сердцам ифритов, ты поступил крайне неразумно! Я же сама собиралась завтра утром или даже этой ночью порыскать на аукционных пло-

щадках разных регионов в их поисках! Теперь это уже бессмысленно – если там что и было по приемлемой цене, наверняка уже сметено... В «Стальном Легионе», как и в любом ТОПовом клане, очень сильные аналитики. Естественно, твой неожиданный интерес к такому ресурсу не прошёл мимо их внимания, и лучшие алхимики и крафтеры «Стального Легиона» уже наверняка изучают скрытые свойства этих предметов. Наша тайна если и не раскрыта ещё, то очень вскоре перестанет быть секретом для «Стального Легиона», после чего в считанные минуты все сердца ифритов на всех трёх континентах «Бескрайнего Мира» будут скуплены!

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

Пока орки по моему приказу тщательно разбирали зава-

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

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

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

Получен опыт: 105 Exp.

Получено достижение: Дегустация (43/1000)

Улучшена расовая способность: Вкус крови (+25 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ)

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

Тушу Пустынного Варана я разорвал голыми руками на

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

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

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

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

* * *

– Капитан, я не понимаю, ты хочешь превратить нашу пиратскую вольницу в регулярную армию? – не слишком до-

вольно поинтересовался Зябаш Живучий, задумчиво почёсывая в затылке своей громадной пятернёй.

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

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

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

– Но орки по своей природе совсем другие, не похожие на людей, – возразил шаман. – У людей во главе их аристократических родов всегда стоят более хитрые и подлые, первыми успевшие отравить своих братьев-сестёр и подло устранившие других претендентов и родителей. Полководцы людей всегда стоят сзади своих войск и посылают на смерть других. Орки же гораздо честнее в этом плане. У орков правят более

храбрые и сильные, заслужившие уважение своими подвигами на бранном поле, а не древностью своего рода. И наши командиры всегда идут в первых рядах, своей храбростью показывая пример другим и...

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

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

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

Навык Бригадир повышен до 28-го уровня!

Впервые я увидел зародившийся огонёк заинтересованности у своих собеседников. Мои слова сумели-таки проломить лёд сомнения и консерватизма. Головорезы-пираты впервые задумались о каком-то другом будущем, кроме мор-

ских грабежей. Первый помощник, шаман и во всё большем количестве скапливающиеся возле нашего костра орки внимательно слушали своего капитана. Нужно было пользоваться этим моментом и постепенно подводить своих головорезов к идее необходимости опасного путешествия по реке смерти Стиксу.

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

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

– В этом мире, который неумирающие называют «Бескрайнем Миром», самые редкие и ценные трофеи находятся далеко от хоженных троп, и пробраться к ним весьма непросто. Но только там можно разжиться действительно настоящей ценной добычей. Которая обеспечит всех нас, и про которую не стыдно будет рассказывать своим потомкам за

кружкой пенного пива. А не как сейчас удовлетворяться жалкими крохами с нищих рыбаков и едва сводящих концы с концами перевозчиками грузов!

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

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

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

– Какой-то одиночный ифрит смог сегодня испугать и обратить в бегство воинов, которые считались одними из лучших в моей команде! Вот ваш реальный показатель сейчас! В верховьях же Стикса чудовища куда как страшнее опаснее, чем какой-то ифрит! И потому, прежде чем куда-то отправляться, вас следует хорошенько натренировать и организовать. А ещё дать каждому хорошие доспехи и оружие – их я

уже оплатил, и галера «Захмелевший Баклан» с припасами со дня на день прибудет к Стиксу, где мы встретимся с ней. Но для начала вас следует накормить – негоже моей храброй команде ходить голодной! А потому ваш капитан заплатил неумирающим, чтобы они прямо сюда, в самый центр жаркой пустыни, доставили для вас вкусную еду и крепкую выпивку! Ещё до рассвета, клянусь своими зелёными ушами, все вы будете сыты и довольны жизнью!

Навык Торговля повышен до 19-го уровня!

Навык Бригадир повышен до 29-го уровня!

Навык Бригадир повышен до 30-го уровня!

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

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

* * *

Появление «Стального Легиона» вышло ярким и эффектным. Прилетевший на огромном Серебряном Пегасе разведчик 290-го уровня, даже не спускаясь на землю, сбросил вниз какой-то пульсирующий предмет, и у самой поверхности

раскрылся большой овальный портал. Из ярких нестерпимо сверкающих врат полилась целая река закованных в броню грозных воинов, магов в ярких мантиях, суровых некромантов и поющих какие-то мантры жрецов. Причём все они были на самых невообразимых маунтах и в окружении бесчисленного множества разнообразных петов. Уровня меньше двухсотого я ни у кого из прибывших не видел, а встретились даже и персонажи с запредельными уровнями 300+. Последними из затухающего уже портала выпорхнула четвёрка ТОПовых игроков «Стального Легиона» на Серебряных Пегасах.

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

«Стальной Легион» выстроился метрах в трёхстах от оазиса. Перед застывшими закованными в латы рядами высокоуровневых игроков приземлилась пятёрка Серебряных

Пегасов, с которых спрыгнули лидеры клана. Преодолев невольную робость, я приказал своим оркам оставаться на месте, сам же двинулся вперёд на белоснежном мохнатом Фимбультуле, Мифическом Псе 58-го уровня. За мной вперёд тронулась Серая Стая в полном составе: матёрые Лесные Волки 38-го уровня Акелла, Лобо и Белый Клык, 37-го уровня волчица Бланка, а также Дарий и Дарина – двое варгов 32-го уровня.

Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 400 Exp.

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

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

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

– И обратите внимание: петы крупнее, чем им положено уровнем.

– Читер?

– Или читер, или корпорация «Бескрайний Мир» накручивает показатели для своих тестируемых.

Они считали меня читером! Досадно, хотя во время Большой Охоты каких только обвинений и оскорблений в свой адрес я не читал! И по большому счёту, мне было всё равно, что думают обо мне другие игроки, пусть даже и такие всемирно известные звёзды из самого сильного клана в игре.

Остановив Серую Стаю шагах в десяти от прилетевших игроков, я спрыгнул на песок со своего огромного белого пса и считал информацию о собеседниках:

Кристина Моци [ЛЕГИОН]. Человек. Валькирия 332-го уровня.

Леон Охотник_Тени [ЛЕГИОН]. Эльф-дроч. Ассасин 305-го уровня.

Виолетта Бестия [ЛЕГИОН]. Светлый эльф. Маг Хаоса 323-го уровня.

Антонио де_Пирьен [ЛЕГИОН]. Человек. Инквизитор 317-го уровня.

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

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

– Тилль Быстрые_Пальцы, я так полагаю, – с поклоном обратился я к стоящему крайним справа инквизитору.

Навык Вуаль повышен до 14-го уровня!

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

Тилль Быстрые_Пальцы [ЛЕГИОН]. Человек. Вор 357-го уровня.

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

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

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

– Разумная предосторожность, – похвалила наши действия магесса. – Этот квест выпал в игре лишь четвёртый раз. В предыдущих трёх случаях попытка вызвать джинна

заканчивалась фатально для нашего лампу и, что гораздо хуже, сам джинн при этом сбегал и переносился в какое-то другое место. Уровень монстра известен?

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

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

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

Ларсен Удачливый. Человек. Торговец 237-го уровня.

Наверное, на моём лице промелькнуло удивление, так как Тилль Быстрые_Пальцы поспешил объяснить:

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

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

уникального задания у меня нет?!

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

* * *

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

Да, единственным оставшимся с нами, а не участвующим в битве с джинном представителем «Стального Легиона», был Александр Мак_е-Донский. Жрец Солнца 231-го уровня на огромном жутком тираннозавре 150-го остался в тылу, а не пошёл сражаться с джинном. Я сперва удивился было этому обстоятельству, но вовремя вспомнил про преклонный возраст дипломата и не стал задавать бестактный во-

прос. Однако старик вскоре сам подтвердил мои мысли:

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

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

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

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

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

Александр Мак_е-Донский [ЛЕГИОН] предлагаем вам приватный контракт.

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

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

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

мест, предположив, что у «Стального Легиона» должна быть такая.

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

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

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

* * *

В компании Валерианны Быстроногой и Таиши я прибли-

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

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

Аль-Гассан Губитель Богов. Султан джиннов (уникальное существо).

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

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

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

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

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

Насчёт своего же собственного желания я, признаться, растерялся. Казалось бы, у меня имелось столько времени подумать над желанием, но я всё откладывал решение на потом, думая сообразить уже на месте. Сейчас же ничего пут-

ного в голову не приходило. Валерианна Быстроногая, видя мои колебания, первой шагнула к скованному заклятиями шару:

– Желая усилить вдвое эффект от специализации «Рой насекомых» к навыку «Контроль животных»!

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

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

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

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

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

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

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

– Хорошо, мне нужна информация о местоположении хотя бы одного предмета из Проклятого комплекта Фенрира, – согласился я на такое ограничение, но тут же спешно доба-

вил, пока джинн не успел ещё ничего ответить: – кроме тех, что уже имеются у меня!

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

Выполнено задание: «Кое-что покруче...» Награда: Желание исполнено.

Повышен параметр известности персонажа. Текущее значение 6.

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

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

– А что случится, когда последнее из восьми желаний будет выполнено джинном?

Кристина Моци хищно усмехнулась, показав свои белоснежные зубы:

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

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

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

– Желая, чтобы султан джиннов Аль-Гассан Губитель Богов вырвался на свободу!

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

Вы умерли. Потерян опыт 55808 Exp.

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

Корректировка планов

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

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

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

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

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

каждый уровень требуется несколько дней, а то и недель!

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

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

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

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

Например, просто выкупить одну из вещей Проклятого комплекта Фенрира, обломав тем самым мне возможность когда-либо собрать полный комплект. Я ведь сам при разговоре с джинном, фактически, озвучил стратегию развития персонажа, и представители «Стального Легиона» слышали

моё желание. Или, как вариант, они могли просто уничтожить поголовно моих орков-пиратов – для бойцов столь высокого уровня такое не составило бы труда. Мне же без помощи НПС-орков практически невозможно было выполнить поставленную начальником задачу и добраться до верховьев реки смерти.

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

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

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

Валерия с явной гордостью за проделанную работу принялась рассказывать. Поскольку единственного аукциона в «Бескрайнем Мире» не было, и в каждой провинции имелись свои торговые площадки, начала поиски она с тех регионов, где когда-то свирепствовала Серая Стая Фенрира. В общем-то, логично, раз большая часть битв проходила в регионах Уртез и Ларс, и противостоящие волкам игроки преимущественно сами были из тех регионов. Искала она по контексту «волк»,

«серая стая» или «Фенрир» в активных и старых аукционах, и достаточно быстро нашла предмет «Волчьи когти».

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

+ 4 % к урону, наносимому оружием ближнего боя.

+15 Ловкость +2 °Сила

7 % нанесённого урона переходит в лечение

Иммунитет к страху

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

– Вещь действительно очень похожа на те, что я ищу, хотя уверенности всё же тут нет. Но тринадцать тысяч монет – вполне приемлемая цена за попытку, нужно пробовать!

Лерка, посмотри список игроков-торговцев из региона Ларс, они обычно назойливо рекламируют свои услуги на форуме «Бескрайнего Мира». Выбери того, кто активен сейчас в ночное время, но только надёжного, с хорошей историей. Оплати ему все расходы и комиссии, пусть выкупает лот и срочно отсылает... – я на пару секунд задумался... – в Дотур Хаве, подземный город dwarфов. Я же сразу после возрождения слетаю туда на СТЕРВЕ и заберу.

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

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

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

Валерия отключилась, собираясь выполнять мой заказ. Я же открыл составленную игроками базу знаний о «Бескрайнем Мире» и искал информацию о поселении Сини-Наль, на которое указал мне джинн, и где находилась ещё одна

вещь из нужного мне комплекта. К сожалению, никакой информации о населённом пункте с таким названием в базе не было. Поиск на форуме и всевозможные запросы через поисковые системы в Сети также не принесли мне никакой полезной информации. Облом...

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

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

Я взял телефон и выбрал из раскрывшегося списка контактов Киру. Звонить ей сейчас было бесполезно – девушка находилась в вирт-капсуле и, соответственно, была недоступной, но я направил ей сообщение с просьбой перезвонить. Моментально пришёл автоматический ответ:

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

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

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

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

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

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

Первым делом, несмотря на высокую стоимость общения

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

Уже отправив магического вестника, я запоздало решил добавить Кире, что она совершенно зря на меня злится и блокирует телефонные контакты. Мои казавшиеся невероятными слова про звонок гоблинской воровки Таиши в реальный мир наверняка уже подтвердили, да и «Стальной Легион» сегодня тоже уже убедился в том, что НПС-персонаж по имени Таиша весьма и весьма необычная. Я повторно оплатил отправку сообщения, но возникший возле меня крылатый бесенёнок-посыльный лишь беспомощно развёл своими крохотными лапками:

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

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

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

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

– Всё сделала в лучшем виде, – похвалилась сестрёнка

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

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

* * *

Подходя к орочьему лагерю, я ожидал чего угодно – пепелища на месте палаток, кучи трупов, засады на меня от «Стального Легиона» и даже разъярённого джинна, решившего подзадержаться на этом месте и отправить меня на перерождение второй раз. Но всё было на удивление спокойным – все шатры стояли на месте, пиратская команда мирно спала, и я даже заметил патруль ночных дозорных, обходящих лагерь и наблюдающих за порядком.

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

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

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

моей непредсказуемой спутнице:

Таиша Огонёк. Гоблин. Вор 51-го уровня

Очков жизни: 580 из 580

Очков выносливости: 452 из 452

Первичные навыки:

Вскрытие замков (Л И) 27-ый уровень навыка

Обезвреживание ловушек (Л И) 14-ой уровень навыка

Кинжалы (С Л) 20-ий уровень навыка

Скрытность (Л Т) 22-ый уровень навыка

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

Арбалет (С Л) 3-ый уровень навыка

Бесшумный шаг (Л В) 1-ый уровень навыка

Вторичные навыки:

Карманничество (Л В) 16-ой уровень навыка

Атлетика (Т С) 18-ый уровень навыка

Кулинар (В Л) 13-ый уровень навыка

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

Верховая езда (Л Т) 11-ый уровень навыка

Ловелас (Х В) 9-ый уровень навыка

Тень лидера (И Х) 1-ый уровень навыка

Типичный пример ускоренной прокачки за счёт квестов и прочих бонусов, когда навыки не успевали за уровнем персонажа. Впрочем, у моего Гоблина-Травника ситуация была аналогичной. Так... значит, на пятидесятом уровне Таиша Огонёк взяла ещё одним своим основным навык «Бесшум-

ный Шаг». Что же, вполне естественный выбор для воровки, старающейся не выдавать себя лишним шумом. Но вот что это за навык «Тень лидера», который она взяла вспомогательным? Я вызывал внутриигровую справку и вчитался в описание.

«Тень лидера» (старое название «Прислужник»). Навык, позволяющий миньону сильного лидера проецировать на себя часть славы хозяина и выступать в качестве его представителя. С ростом навыка позволяет миньону получать повышенный опыт и усиливать базовые характеристики персонажа. Получаемый эффект линейно зависит от разности в уровнях между хозяином и миньоном. ВНИМАНИЕ!!! Навык не работает и не прокачивается, если миньон и хозяин сравнялись в уровнях, или миньон превзошёл своего хозяина.

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

Ближайшие возможные для получения задания: Ревность Таиши (обычное, персональное), Разочарование Таиши (необычное, расовое), Бунт Таиши (уникальное, персональное)

Возможен для получения уникальный квест??? Ух ты! Мой опыт игрока во всевозможные компьютерные игры про-

сто вопил во весь голос, что такой случай упускать нельзя ни в коем случае. Обязательно нужно создать нужные условия для получения уникального задания, пусть даже и название «Бунт Таиши» было каким-то стрёмным, нехорошим, сулящим проблемы. Впрочем, названия других квестов тоже не отличались позитивом.

Так, и наконец, информация об отношении Таиши ко мне. А вот это неожиданно... Всего +50 (дружба)?! Причём от положительного модификатора на любые проверки остались лишь жалкие +30. Как так?! Ещё совсем недавно отношение было максимально возможным +100, плюс имелся безумно большой бонус, гарантирующий успешное прохождение проверок на одобрение Таишей любых моих действиях, кроме совсем уж наглых и противозаконных. Я же выполнил кучу квестов, поднимающих отношение Таиши к себе, куда это всё делось?

Пожалуй, настала пора будить НПС-воровку и во всём разобраться! Вот только как её будить – нежно поцеловать, растолкать или, может, чувствительно шлёпнуть пониже спины, чтобы сразу показать своё недовольное настроение? От этого начала зависел и дальнейший разговор, и потому я задумался.

Успешная проверка на Восприятие. Получен опыт 40 Exp.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

– Они ругали тебя? Угрожали тебе? – предположил я, но

не угадал.

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

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

– Сам глава клана Тилль Быстрые_Пальцы [ЛЕГИОН], лучший вор во всём «Бескрайнем Мире», предлагал мне стать его спутницей и компаньонкой! Он обещал всего за неделю обучить меня всем воровским премудростям, чтобы потом вместе с ним участвовать в самых интересных приключениях! Но я всё же отказалась, так как ранее дала клятву перед богами быть с тобой, Амра. Именно так я и им всем

ответила. Спорить они не стали и вскоре ушли обратно через портал. Но перед уходом попросили меня хорошенько подумать над выбором – оставаться дальше слабой и жалкой с тобой или вместе с ними возвыситься до уровня богов «Бескрайнего Мира».

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

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

– Признаться, Амра, я не чувствую, что вообще нужна тебе. За всё время ты не сказал мне ни одного ласкового сло-

ва. Тебе совершенно нет дела до меня, ты всё время занят своими заботами. За последние пять суток ты появился пару раз, причём даже не нашёл времени на общение со мной. Вот скажи, зачем мне такой жених?

Получено задание: Разочарование Таиши. Класс задания: необычное, расовое, ограниченное по времени. Описание: Сумейте за десять минут убедить вашу НПС-невесту в том, что вы действительно соответствуете статусу её жениха. Награда за выполнение: 16000 Exp., +5 к отношению Таиши, Харизма +1. Штраф за неудачу: -30 к отношению Таиши, иницируется событие «Уход Таиши».

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

Всего десять минут? Как же это мало! При этом я понимал, что разливаться сейчас соловьём и начинать шептать своей невесте нежные слова бессмысленно, как и рассказывать о внезапно вспыхнувшей страсти. Во-первых, Таиша

умна и легко почувствует фальшь. Во-вторых, мне всё равно не переплюнуть в искусстве очарования и лести тех профессионалов из «Стального Легиона», которые промывали моей НПС-спутнице мозги всего час назад. Нужно было действовать как-то по-другому. Но вот как?

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

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

– И как же? – заинтересовалась моя зеленокожая подруга.

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

– Никогда про такой не слышала...

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

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

– И как же празднуют эту ночь?

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

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

Успешная проверка на Харизму. Получен опыт 160 Exp.

Успешная проверка на отношение Таиши. Получен опыт 400 Exp.

Рыжеволосая красавица неожиданно заулыбалась, её глаза загорелись весёлым блеском:

– Действительно хороший праздник! Жаль, что в Тыщ его не отмечали. И ночь сегодня лунная, как раз для далёкой

романтической прогулки. Вот только у меня нет своего волка, а все члены Серой Стаи принадлежат тебе и слушаются только тебя. Да и неинтересно мне после целого дня похода по пустыне снова видеть вокруг себя эти унылые барханы. Но вот полетать с тобой на виверне я бы не отказалась!

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

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

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

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

Ничего себе трактовка событий... На секунду я даже пожелал, чтобы квест «Разочарование Таиши» был мною провален. Но быстро взял себя в руки и даже не стал нецензурно выражаться вслух. Вместо этого приказал своей спутни-

це выложить из инвентаря все более-менее тяжёлые вещи, и сам пообещал сделать то же самое, чтобы Королевская Лесная Виверна была способна всё же поднять нас обоих.

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

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

СТЕРВА явилась по первому моему сигналу и даже, пусть и несколько раз недовольно пошипев и показав ядовитые зыбы, но позволила разместиться на своей спине сразу двум наездникам. Мне пришлось сесть первым, иначе крылатый маунт отказывался подчиняться. Жаль, я-то в тайне надеял-

ся в полёте обнимать сидящую впереди фигуристую спутницу, столь прекрасную и соблазнительную в облегающем тёмном костюме.

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

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

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

Выполнено задание: Разочарование Таиши. Награда за выполнение: 16000 Exp.

Отношение Таиши повышено до +55.

Харизма персонажа повышена на +1.

Навык Верховая Езда повышен до 19-го уровня!

Навык Контроль Животных повышен до 16-го уровня!

Получен сорок второй уровень!

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

Мы летели в звёздном ночном небе над пустыней, кажущейся с такого ракурса сделанной из чистого серебра. Таиша

визжала от восторга и благодарила за прекрасную прогулку. Вот только катание моей НПС-подруги на крылатом маунте – вовсе не та цель, к которой я стремился. Да и моему боссу могло не понравиться такое пустое, на его взгляд, времяпровождение, пусть даже летел я в Дотур-Хаве не просто так, а за приобретённой на аукционе посылкой.

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

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

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

Бунт Таиши

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

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

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

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

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

Я действительно молчал и просто наблюдал, чем закон-

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

– Амра, нас связывает божественная клятва, и потому я не могу просто взять и уйти. Но знающие люди подсказали мне выход. Я призываю богов «Бескрайнего Мира» в свидетели и вызываю тебе на поединок! Один на один! Прямо здесь и сейчас!

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

нужно было ещё поговорить со своей непокорной НПС-подругой и выяснить все условия поединка.

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

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

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

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

Получено задание: Бунт Таиши. Класс задания: уникальное, персональное. Описание: сумеете победить Таишу в ритуальном поединке. Награда за выполнение: 40000 Exp., Известность +1, временный бонус сроком одна неделя +50 к отношению Таиши, +100 к любым про-

веркам на лояльность Таиши, абсолютная защита от ухудшения отношений с Таишей. Штраф за неудачу: –50 к отношению Таиши, –10 к отношению с расой гоблинов, инициируется событие «Уход Таиши».

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

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

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

Рядом с нами с оглушительным треском в песок ударила ослепительно яркая молния. Боги услышали наши клятвы. Что же, начнём! Я давно уже продумал свою стратегию на бой – удерживать воровку на дистанции, угрожая ей ловчей сетью, и расстреливать из духовой трубки. Да, у Таиши имел-

ся арбалет, и она тоже могла стрелять издали, но всего третий уровень навыка оружия у девушки давал мне явные преимущества. Да, Таиша могла уходить в невидимость, используя навык Скрытность, вот только стрелять из невидимости она не могла. К тому же яркая луна и открытое пространство пустыни не способствовали скрытности, поэтому я надеялся видеть девушку с помощью своих вампирских способностей Ночное Зрение и Поиск Жизни. Если же Таиша решит перейти в ближний бой и достанет кинжалы, я надеялся лишить её подвижности с помощью ловчей сетью и подавить за счёт большей силы.

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.