

Т Е М Н Ы Й Т Р А В Н И К



МИХАИЛ АТАМАНОВ

ОБРЕСТИ ТЕЛО

К Н И Г А # 4

Тёмный травник

Михаил Атаманов

Тёмный травник. Обрести тело

«Автор»

2018

Атаманов М.

Тёмный травник. Обрести тело / М. Атаманов — «Автор»,
2018 — (Темный травник)

Каково маленькому лопухому Гоблину-Травнику исполнять роль Тёмного Владыки – главного антагониста для сотен миллионов игроков "Бескрайнего Мира"? Каково оказаться в роли предводителя великанов-людоедов, циклопов, умертвий и прочих жутких исчадий, которые в грош не ставят своего маленького скромного правителя? Не желал наш герой такой незавидной участи, однако назад хода уже нет, приходится тянуть лямку и соответствовать роли жуткого предводителя бесчисленных орд, угрожающих всему "Бескрайнему Миру". Вот только по мере игры за «главное зло» наш герой всё отчётливее понимает, что мир устроен гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд, и он – лишь пешка в чужой более сложной игре. И от того, сумеет ли герой за весьма короткий отпущенный ему срок разобраться во всём происходящем, зависит очень многое. Даже собственная жизнь.

Содержание

Переосмысление	6
День первый.хлопотное хозяйство	18
День первый.Разговор с сестрой	31
День второй. Новые возможности, новые хлопоты	40
Конец ознакомительного фрагмента.	46

Михаил Атаманов
Тёмный травник. Обрести тело

* * *

Переосмысление

Игровая сессия внезапно прервалась сообщением о блокировке персонажа. Экран почернел, меня принудительно выкинуло из «Бескрайнего Мира».

Что же, вполне предсказуемый и даже неизбежный итог того, что в нарушение полученных от самого Президента корпорации чётких инструкций я предупредил Таишу и позволил этой НПС-Воровке сбежать. Что меня теперь ждёт? Лёжа в темноте вирткапсулы и отсчитывая истекающие секунды перед её разблокированием, я ждал неминуемого наказания за своё ослушание. Наверняка из корпорации «Бескрайний Мир» я уже уволен и, скорее всего, только лишь этим наложенные взыскания не ограничатся. Однако в данный момент мне было глубоко плевать на любые возможные штрафы, выговоры, увольнения и даже игровой бан Гоблина-Травника. Только что я узнал, что умер!!! По-другому интерпретировать увиденный видеоролик с похоронами не получалось. В сравнении же со смертью в реальном мире все остальные неприятности были совершенно ничтожными и даже не заслуживали внимания.

Смерть. Оцифровка. Весьма непривычно было рассуждать о себе как об уже не живом человеке. Интересно, в какое тело записали мой разум? Наверняка создали внешне похожего на меня робота-андроида со схожей с человеческой кожей, очень достоверным практически неотличимым от человеческого лицом, качественной правдоподобной мимикой, даже имитацией дыхания и сердцебиения. Перед входом в игру я видел себя в зеркале и не заметил ничего необычного, так что версия с человекоподобным андроидом казалась мне сейчас наиболее вероятной. И, раз уж специалисты корпорации вложили столько усилий в создание моего нового тела, то наверняка теперь я – собственность корпорации «Бескрайний Мир», и мне не позволят даже выйти из здания, не то что сбежать от круглосуточного контроля.

Раздался сигнал, оповещающий о том, что вирткапсула разблокирована, одновременно с этим послышался и щелчок отпираемого замка. Я решительно откинул крышку, вот только пока что не торопился вылезать и стягивать с тела паутину проводов сенсорного костюма. Вместо этого щупал себя, со всех сторон придирчиво разглядывал руки и ноги, отодрал пластырь от груди и осмотрел заживающие операционные швы. Даже выдернул несколько волосков с головы и самым внимательным образом рассмотрел их. Невероятно, но я не замечал никаких признаков «синтетичности» тела! Всё выглядело очень привычным и знакомым, да и боль при сильных щипках и выдёргивании волос была самой что ни есть настоящей. Что происходит? Или техника создания человекоподобных андроидов достигла уже подобного немыслимого совершенства, или... я всё же ошибся, и моё тело самое что ни есть настоящее?! Но как же тогда интерпретировать увиденные собственные похороны?

Так и не придя ни к какому выводу, я всё же вылез из вирткапсулы и побыстрее оделся в ожидании скорого появления в своей комнате представителей корпорации. В том, что меня захотят навестить после проявленного в игре самоволия, я нисколько не сомневался. Что же, пускай приходят. Появится удобный повод задать прибывшим мучившие меня вопросы и потребовать чётких на них ответов.

И действительно, не прошло и пяти минут, как дверной замок тихо щёлкнул, и на пороге появился... Андрей Соловьёв, руководитель Службы Внутриигровой Безопасности корпорации «Бескрайний Мир». Вот же невезуха... Вообще-то я надеялся увидеть Президента корпорации Томаса Хейвуда или своего непосредственного начальника – руководителя Отела Специальных Проектов Макса Тёрнера. К встрече с ними, пусть даже появившимися вместе, я был морально готов и даже успел мысленно составить план предстоящего разговора, чтобы мои собеседники не смогли отвертеться от правдивых ответов. Появление же «безопасника» я никак не ожидал и потому даже слегка растерялся. Было от чего – Андрей Соловьёв каждый раз вызывал у меня непроизвольное чувство липкого, просто-таки животного страха. В нём

сразу же угадывался человек, имеющий за спиной долгие годы службы в армейских спецподразделениях, и которому не раз приходилось убивать людей. Скупые отточенные движения, цепкий оценивающий взгляд, но главное глаза уверенного в себе хищника! «Безопасник» смотрел на окружающих людей как на потенциальных жертв и, не сомневаясь, постоянно просчитывал в голове способы максимально быстрого и эффективного умерщвления собеседников, если это вдруг понадобится.

Была и ещё одна причина для моего неприятия этого человека. Дело в том, что именно голос Андрея Соловьёва: «У Тимура огромная кровопотеря!!! Он умирает!!!» я слышал в тот момент, когда из последних сил, теряя сознание, в своём рабочем боксе тестировщика боролся с напавшим на меня техником. Я был в этом почти уверен, насколько вообще можно было быть в чём-то уверенным в той ситуации.

– Мда, усложнил ты всем задачу, Тимур... – вместо приветствия проговорил вошедший осуждающим тоном, при этом не забывая надёжно запереть за собой входную дверь. – Признаться, совершенно другого от тебя ждали. И потому меня послали в спокойной обстановке поговорить с тобой и выяснить причину столь странного поведения.

«В спокойной обстановке»? Это теперь так называется? Сердце испуганно прыгало у меня в груди и казалось готово было проломить рёбра. Давление от всех переживаний настолько подскочило, что я даже чувствовал пульсацию сосудов на своих висках. Отступив на шаг, я споткнулся и не столько сел, сколько плюхнулся в глубокое мягкое кресло. Мой жутковатый собеседник ухмыльнулся и тут же без спроса занял соседнее кресло, наклонившись в мою сторону и словно готовясь к броску.

Несмотря на осуждающий тон, а также демонстрируемое «безопасником» недовольство и отчасти даже угрозу, я всё же постепенно стал успокаиваться и даже воспрянул духом. Если бы руководство корпорации посчитало ситуацию с Таишей безнадежно испорченной, а меня израсходованным материалом, то никакого разговора бы и не было вовсе. Со мной же решили договориться по-хорошему, и это внушало оптимизм. Поскольку Андрей Соловьёв молчал, я начал первым, постаравшись захватить инициативу в разговоре:

– Я прекрасно понимаю то разочарование и недовольство, которое испытывает сейчас Президент корпорации. Но в разговоре со мной Томас Хейвуд исходил из предположения, что НПС-Воровка заказала моё убийство в реальном мире и даже оплатила его виртуальной валютой «Бескрайнего Мира». Ему удалось в этом убедить меня, а потому я согласился помочь. Вот только Таиша оказалась невиновна в покушении на меня! Я просмотрел все логи финансовых операций её персонажа и не увидел траты денег на оплату работы убийцы. А между тем пятьдесят тысяч монет – огромная сумма, такие расходы невозможно не заметить!

– Эх, Тимур, Тимур... – укоризненно покачал головой собеседник. – Насколько же наивны и ошибочны твои утверждения! Я четыре года занимаюсь поимкой мошенников, облавливающих игровую валюту и виртуальные ценности «Бескрайнего Мира». И мог бы рассказать тебе о сотне, как минимум, способах не оставить следов в логах финансовых операций. Но вопрос сейчас даже не в этом. Совершенно неважно, платила ли Таиша или нет. Ты – сотрудник корпорации «Бескрайний Мир» и получил важное задание от самого Президента поймать это странное, интересующее нашу компанию виртуальное существо. Почему же ты не выполнил свою работу?

Каверзный вопрос, на самом деле. Он изначально, независимо от ответа, ставил меня в позицию провинившегося, чего мне совершенно не хотелось. К тому же на правом ухе собеседника я увидел закреплённую гарнитуру – разговор со мной транслировался кому-то ещё, а значит и мои ответы тоже внимательно слушались. Пришлось, не отвечая на поставленный вопрос, отрицать саму возможность своей вины:

– Наоборот, я выполнил свою работу! Я – ведущий тестировщик корпорации, моя задача как раз и состоит в исследовании нестандартных путей, необычных ситуаций и странных встре-

ченных в «Бескрайнем Мире» сущностей. НПС-Воровка Таиша – один из объектов моего исследования, и я единственный из всех сумел добиться высокого уровня доверия с этой гоблинской красавицей. На плацу перед крепостью Воровка почуяла ловушку и в любом случае не зашла бы в приготовленный специально для неё обособленный сервер, отвечающий за замок Тёмного Владыки. Так что выбор на самом деле заключался не в том, смогу ли я поймать Таишу, так как поймать её в той ситуации было нереально. Дилемма состояла в том, начну ли я лгать своей НПС-спутнице, сразу же потеряв столь долго и кропотливо выстраиваемый уровень доверия. Или же скажу Таише правду и ещё сильнее привяжу НПС-красавицу к себе, сохранив её мнение о Гоблине-Травнике как о надёжном друге, с которым она готова общаться и вести себя искренне. Кстати, в отличие от представителей корпорации...

На суровом и редко выражающем какие-либо эмоции лице собеседника на этот раз отразилось явное непонимание и удивление. Похоже, у таинственных прослушивающих нашу беседу лиц тоже возникли вопросы, так как Андрей Соловьёв замер, прислушался к сообщению из наушника и попросил меня уточнить, что я имею в виду, говоря о неискренности со стороны представителей корпорации. Я с готовностью объяснил:

– Видеоролик, который переслала мне Таиша. Вообще-то в нём показаны мои похороны. Ничего не хотите об этом рассказать?

Мой собеседник на секунду замер с приоткрытым ртом, а потом вдруг расхохотался. Смеялся «безопасник» долго и громко, у него даже слёзы на глазах проступили.

– Эх, Тимур, Тимур... – сквозь смех начал мне объяснять Андрей Соловьёв. – Вообще-то этот ролик специально показали НПС-девушке, чтобы ещё сильнее сбить Таишу с толку и заставить её пойти на контакты в игре с твоим персонажем. Кто же мог предположить, что ролик собьёт с толку и тебя самого?! Нет, серьёзно, мне даже интересно стало, что же ты успел себе надумать? Какая-нибудь магия вуду, воскрешение из мёртвых, чёрное колдовство? Или, наоборот, вершины современной медицины и успешная операция по пересадке мозга?

Я чувствовал себя неловко и смущённо под сыплющимися насмешками. Мой же собеседник, отсмеявшись, стал более серьёзным и наконец-то объяснил увиденное мной:

– Должен тебя расстроить, Тимур, не было никакой магии, никаких чудес высоких медицинских технологий. Всё гораздо банальнее и прозаичнее. Просто ты видел не свои похороны. Это был фрагмент записи церемонии прощания с уважаемой всеми Инессой Тайль, вице-президентом корпорации «Бескрайний Мир». Моя непосредственная начальница скончалась три дня назад и была вчера похоронена на родовом кладбище семьи Тайль. Очень многие сотрудники корпорации и простые игроки пришли проститься с этой незаурядной женщиной, без которой не было бы ни нашей компании, ни вообще «Бескрайнего Мира».

* * *

Я сидел в кресле, закрыв руками покрасневшее от стыда лицо. Никогда в жизни не чувствовал себя таким дураком! Надумал себе невесть чего, какую-то оцифровку сознания, роботов-андроидов, синтетическое тело, а вот до самого простого объяснения так и не догадался! Имелся и другой повод для переживаний – мне было очень неловко от того, что я пропустил печальную церемонию прощания с Инессой Тайль. Я искренне горевал о её кончине, ведь вице-президент корпорации отнеслась ко мне по-человечески и во время Большой Охоты на мою виверну, и в истории с проклятыми предметами комплекта Фенрира. Да, у моего отсутствия на похоронах имелись веские причины – я был серьёзно ранен и находился в это время на операционном столе. Вот только о нападении на меня мало кто знал, так что нетрудно было предсказать недовольство других сотрудников корпорации и даже серьёзную обиду со стороны Киры из-за того, что я пропустил прощание с её родной бабушкой, которая многое для меня делала и не раз помогала.

А между тем Андрей Соловьёв, дав мне достаточно времени прийти в себя и переосмыслить всё случившееся, продолжил:

– Теперь о текущем положении дел. Сожалею, Тимур, но пока что тебе запрещено выходить из этой комнаты и общаться с внешним миром. И не смотри на меня так осуждающе – это не моё решение, а гораздо более высокопоставленных руководителей компании.

– Из-за подключившейся к системе видеонаблюдения Таиши? – припомнил я озвученную ранее Президентом корпорации причину.

– Не только. Да, загадочная сущность, в которой наши специалисты подозревают искусственный интеллект, совершенно точно подключилась к системе видеонаблюдения здания. Отключить видеонаблюдение нельзя, чтобы не вызвать подозрения и не вспугнуть добычу, представляющую огромный интерес для директората нашей с тобой компании. Но сейчас это всё же не главная причина. Просто ты, Тимур, – без пяти минут Тёмный Владыка, глава орд монстров, угрожающих всему «Бескрайнему Миру». Большой патч с появлением в игре новой жуткой силы и легионов чудовищ готовили целых пять месяцев, задействованы тысячи сотрудников компании. На кону стоят очень серьёзные деньги, никто не хочет рисковать и провалить один из важнейших ивентов в истории «Бескрайнего Мира». Руководство корпорации очень рассчитывает на тебя и не может допустить, чтобы в это напряжённое время ты отвлекался или находился непонятно где. Так что придётся потерпеть, тем более что условия тут в твоём офисе созданы очень даже комфортные.

– И сколько мне терпеть? – сразу же пожелал я внести ясность и уточнить сроки своего заключения в этой, пусть и золочёной, но клетке.

Андрей Соловьёв признался, что не располагает точными данными. Он приложил руку к уху и долго вслушивался в то, что ему сообщают в наушник, а потом сказал про полторы недели.

– Через десять дней состоится большое собрание высоких директоров и совладельцев корпорации, на котором будут озвучены первые итоги нового патча. Корпорация серьёзно вложилась в большой ивент с появлением Тёмного Владыки, реклама нового дополнения популярнейшей игры пойдёт по всему миру на всех центральных информационных каналах. Не скрою, на роль Тёмного Владыки готовили продвинутое по части алгоритмов управления войсками жуткое НПС-чудовище, по своей мощи не уступающее богам «Бескрайнего Мира». Твоё же появление в столь удалённой и труднодоступной местности стало неожиданностью как для маркетологов, так и для готовившего патч Отдела Глобального Моделирования. Но алгоритмы игры очень гибкие и легко приспосабливаются ко всем нововведениям, так что армия чудовищ уже приняла тебя за своего командира, да и в целом замена должна пройти гладко. К тому же живой человек вместо бездушной компьютерной программы признан более интересным решением, так что считай твоё назначение на роль Тёмного Владыки утверждено руководством. Поздравляю!

Я машинально пожал протянутую руку, хотя пока что не видел никаких поводов для радости. Провести безвылазно в этой комнате целых десять дней... Не самая приятная перспектива. И ради чего, собственно? Корпорация ждёт, что я буду из кожи вон лезть и работать едва ли не круглосуточно, исполняя роль главного антагониста, но мне-то с этого какая радость? Словно подслушав мои мысли, Андрей Соловьёв ответил на этот незаданный вопрос:

– Тимур, а сейчас слушай особенно внимательно, так как тебя это напрямую касается! На предстоящем собрании директоров будет озвучено завещание вице-президента Инессы Тайль. Что там конкретно написано, точно неизвестно. Вот только моя начальница не раз объявляла, что свою долю акций корпорации «Бескрайний Мир» желает распределить между самыми видными игроками, определяющими успех и дальнейшее развитие «Бескрайнего Мира». Кого-то из игроков она собиралась внести в число наследников собственноручно, составить же список остальных хотела поручить совету директоров. Твоё имя будет на слуху у совета директоров из-

за громкого ивента с Тёмным Владыкой, так что используй этот шанс по максимуму! Речь идёт о доле с тридцати трёх процентов акций самой богатой корпорации планеты, а это настолько громадные деньги, что на безбедную жизнь хватит не только тебе, но и твоим потомкам до седьмого колена! Отнесись к возможности проявить себя максимально серьёзно! И запомни, Тимур, у тебя всего десять дней!

* * *

Андрей Соловьёв давно ушёл, а я всё сидел в кресле и размышлял об услышанном. Хорошо, что директора корпорации оценили мои старания и решили не наказывать за своеволие. Замечательно, что ушастого Гоблина-Травника разбанили и дали мне шанс проявить себя, отыгрывая роль Тёмного Владыки и войдя в число игроков, определяющих игровую политику «Бескрайнего Мира». Да и маячащая вдали щедрая награда тоже впечатляла и стимулировала на активную работу. Вот только я кожей чувствовал, что мне что-то недоговаривают. Как бы обещание доли акций корпораций не стало той пресловутой болтающейся возле самой морды и при этом недостижимой морковкой, за которой упорно бежит наивный ослик, впустую расстрачивая силы и выполняя тяжёлую работу для своего хозяина.

Ладно, разберёмся по ходу дела. Я встал с кресла и, ещё раз глянув на себя в зеркало, критически осмотрел небритого взлохмаченного парня с исхудалым бледным лицом. Какой же жуткой щетина станет через десять дней... нужно будет потребовать бритвенный станок и пену, а ещё ультрафиолетовую лампу для искусственного загара, раз уж появляться на улице в ближайшие дни я не смогу. С этими вполне бытовыми мыслями я направился к вирткапсуле, прямо на ходу раздеваясь и небрежно раскидывая по комнате предметы одежды. Итак, загрузка!

Имя	Амра
Раса	Гоблин-Вампир
Класс	Травник
Опыт	2175088 из 2280000
Уровень персонажа	65
Количество жизни	6351/6351
Очки выносливости	5323/5323
Характеристики	
Сила (С)	267 (1067)
Ловкость (Л)	260 (551,8)
Интеллект (И)	5 (33,5)
Телосложение (Т)	269 (1058,1)
Восприятие (В)	3 (110,2)
Харизма (Х)	137 (167)
Нераспределённых очков	0
Основные навыки (выбрано 7 из 7)	
Травоведение (В Л)	52 ВНИМАНИЕ! Не выбрана вторая специализация навыка
Торговля (Х И)	30
Алхимия (И Л)	42
Уклонение (Л В)	36
Скрытность (Л Т)	45
Экзотическое (Л В)	25 + 18 ВНИМАНИЕ! Не выбрана первая специализация навыка
Верховая езда (Л Т)	33
Вторичные навыки (выбрано 7 из 7)	
Вуаль	22 ВНИМАНИЕ! Не выбрана первая специализация навыка
Акробатика	26 ВНИМАНИЕ! Не выбрана первая специализация навыка
Атлетика	33
Бригадир	66 ВНИМАНИЕ! Не выбрана вторая специализация навыка
Контроль животных	59 ВНИМАНИЕ! Не выбрана вторая специализация навыка
Воевода	18
Дипломат	19

Нетривиальный вырисовывался персонаж – слишком сильный и необычайно живучий для своего скромного шестьдесят пятого уровня, пусть даже Сила и Телосложение в характеристиках Амры получались искусственно «задранными» из-за надетых на нём пяти предметов из проклятого комплекта Фенрира. Броня в тысячу двести единиц, плюс пятидесятипроцентное сопротивление физическому урону, регенерация два хитпоинта в секунду, плюс «отлечивание» в семнадцать процентов от наносимого в ближнем бою урона (и шестьдесят семь процентов при Укусе Вампира) дополняли картину персонажа, убить которого было не такой уж простой задачей даже для противника, превосходящего моего Гоблина-Травника на

полсотни уровней. Что же, для существа, которому предстояло бросить вызов всему «Бескрайнему Миру», умение держать удар и выживать было очень даже необходимым.

Хотя я трезво оценивал ситуацию и понимал, что противопоставить высокоуровневым игрокам я ничего не смогу. Любой заточенный в ПвП персонаж из ТОПового боевого альянса раздавит моего Гоблина-Травника, даже особо не заметив. Поэтому задачей номер один на ближайшее время было избегать встреч с такими противниками, пока мой маленький «ушастик» не подрастёт и не станет настоящим Тёмным Владыкой, под тяжкой поступью которого содрогается «Бескрайний Мир».

Разбираться с выбором доступных специализаций навыков сейчас не стал, оставив это на потом, и поспешил в игру. Итак, загрузка. Появился я там же, откуда был выкинут пятнадцать минут назад – у приоткрытых ворот в огромную устрашающего вида крепость. В шаге от меня стояла сестрёнка, а рядом с ней Огр-Фортификатор и шаман Гуу.

– Ушастый, куда ты запропастился так не вовремя?! – накинута на меня с упрёками Валерианна Быстроногая. – Твоя армия едва не взбесилась, когда ты внезапно исчез, так и не войдя в крепость и не завершив инициацию!

– Меня тут внезапно забанили, не разобравшись, – максимально честно ответил я, не вдаваясь всё же в подробности. – Правда быстро разобрались и сняли блокировку.

– И очень вовремя! Я уже стала опасаться, что великаны и ругару нас атакуют и сметут. Даже начала выстраивать ряды наших орков со щитами и за ними арбалетчиков, хотя и понимала, что против такой силы это совершенно бессмысленно. Но потом всё внезапно успокоилось, и отряды перед крепостью обозначились для нас как союзники.

Я оглянулся на стоящие перед крепостью ровные ряды нежити, жутких непонятного вида созданий, а также бесчисленные кланы ругару, минотавров, великанов и прочих опасных тварей. Жутковатое зрелище! До сих пор не мог свыкнуться с мыслью, что это теперь моя новая армия. Что же, не буду терять времени, пора уже официально заявить о себе как о Тёмном Владыке, страхе и ужасе «Бескрайнего Мира»! Я решительно шагнул в огромные окованные железными полосами ворота.

И едва не оглох от раздавшегося звона! Казалось, даже далёкие видимые на самом горизонте горы и то пошатнулись от этого идущего со всех сторон нестерпимо громкого звука. Одновременно с этим прямо пред глазами возникли пылающие ярко-алые строки:

ВНИМАНИЕ!!! В «Бескрайнем Мире» появилась новая сила! Тёмный Владыка, предводитель бесчисленных орд жутких кровожадных чудовищ, угрожает безопасности Южного Континента. Под ударами захватчиков провинции Тори, Ларс и Аматии! Бесстрашные игроки, время взяться за оружие и защитить от тотального уничтожения всё, что вам так дорого в «Бескрайнем Мире»!

Думаю, подобное сообщение увидели все без исключения игроки, независимо от их расы, класса и места пребывания в «Бескрайнем Мире». И как только просочится информация, кто именно стал этим самым Тёмным Владыкой, и где его искать, внимание ко мне со стороны обожающих громкие ивенты боевых кланов будет обеспечено. Ещё бы! Вместо жуткого практически неуязвимого чудовища этим Тёмным Владыкой стал какой-то маленький гоблин с уровнем... смешно даже сказать... всего шестьдесят пятым! И это притом, что средний уровень игроков «Бескрайнего Мира», насколько я видел в недавнем официальном сообщении корпорации, на данный момент был шестьдесят восьмой!

Кстати, а почему мне не подкинули опыта за такое уникальное достижение? Хотя бы миллион единиц «экспы», а то и два миллиона, что соответствовало бы трудности выполненной задачи. Уровни и усиление моему Амре сейчас нужны были как воздух, однако я вообще ничего не получил ни за то, что дошёл до Верховий Стикса, ни за занятие вакантной должности «главного вселенского зла». Кстати, мой непосредственный начальник Макс Тёрнер обещал выбить для меня какую-то редкую награду, если смогу первым достичь этих неприветливых

мест. Самое время напомнить боссу об этом обещании... хотя пока непонятно как с начальником связаться, если в реале у меня отобрали сотовый телефон и блокируют все связи с внешним миром. Мои размышления прервал голос сестры:

– Интересно, ушастый, почему кто-то за тебя решает, какие провинции Тёмному Владыке атаковать? – мавка задала вполне логичный вопрос, но я лишь пожал плечами, так как сам пока что не имел ни малейшего понятия, как управляется моя армия.

За высоченными воротами оказался длинный коридор, ведущий во внутренние помещения мрачного замка. Куда-то вправо и влево от основного прохода вели заканчивающиеся запертыми дверями ответвления, встречали на своём пути мы и винтовые лестницы, уходящие куда-то в тёмные глубины подземелий. Не было тут ни окон, ни светильников, ни других источников освещения, так что мне даже пришлось активировать Ночное Зрение, чтоб хотя бы не наткнуться на стены своего нового жилища. К счастью, лесная нимфа вскоре активировала над собой магический светильник, и идти стало проще.

– Как-то мрачновато тут. И пустынно – ни тебе картин на стенах, ни скульптур, ни расставленных рыцарских доспехов, – высказал общее мнение Сын Шрека_Внебрачный, с кислой миной на лице рассматривая скучные однообразные проходы. – Совсем не так представлял я себе средневековые замки.

– Да, внутреннюю обстановку однозначно нужно менять, – согласился я с другом, скептически осматривая холодный голый камень стен и сырой, местами покрытый плесенью пол. – В тёмных коридорах хотя бы факелы на стенах не помешали бы, в залах же лучше повесить нормальные люстры на сотни свечей. Нужно будет посмотреть на форуме «Бескрайнего Мира», как это делается. Должен же существовать подробный мануал по обустройству замков в игре.

– Не забивай себе голову подобной ерундой, братишка! У тебя теперь тысячи подчинённых, которых нужно чем-то занять, чтобы они не маялись от безделья и не грызлись между собой. Вот им и поручи привести замок своего лорда в порядок. Кстати, мы похоже пришли...

Коридор действительно закончился высокими металлическими дверьми из потемневшей от времени бронзы. В отличие от всех предыдущих виденных нами дверей, эта не была запёрта. С противным скрипом тяжёлые створки поддались нажиму, и мы вошли в огромный тронный зал. Тут тоже оказалось пустовато и сыро, но зато имелся хотя бы источник освещения – рядом с поистине циклопических размеров непонятно на какого великана рассчитанным чёрным тронном ярко светился установленный на массивной бронзовой треноге метрового диаметра гладкий хрустальный шар. Мы все трое подошли ближе, словно замороженные рассматривая это невиданное доселе чудо.

Око Тёмного Владыки (инструмент управления подданными).

На поверхности магического шара отображалась площадь перед моим дворцом. Я видел по-прежнему выстроившиеся в каре отряды минотавров, ругару и прочих подданных. Вот только безупречно ровных шеренг бойцов уже не было – диковатого вида чудовища устали стоять смирно и начали разбредаться, кое-кто из них и вовсе отложил оружие и присел на брусчатку площади. Командиры пока ещё пытались поддерживать дисциплину диковатого воинства, вот только получалось у них это всё хуже и хуже.

Смотрел на свою армию я словно с высоты птичьего полёта, и потому фигурки подданных были мелковаты. Тогда движением пальцев, словно растягивая изображение на планшете, я попробовал приблизить картинку и даже вздрогнул, когда это получилось, и из хрустального шара на меня практически в упор уставилась обезображенная разложением морда мерзкого зомби.

Поскорее сдвинув омерзительную картинку, я вдруг увидел принцессу Чайни-Шу в окружении других ругару. Последняя представительница рода правителей клана Белой Лилии наклонилась и, осторожно придерживая когтистыми лапками деревянный ковш с водой, поила лежащего на носилках до сих пор не восстановившегося регента Увари-Дор-Шу. Тот жестокий

поединок со мной очень тяжело дался друиду ругару, нанесённые волчьими когтями и клыками раны заживали крайне медленно. На теле друида можно было разглядеть свежие едва затянувшиеся шрамы, переломанные же во множестве мест кости ещё не срослись, что не позволяло пока что регенту ходить.

Интересно, а можно через этот шар общаться со своими подданными? Я осторожно дотронулся до изображения мохнатой принцессы и произнёс:

– Чайни-Шу, ты нужна мне сейчас в замке!

Ушастая девушка, похожая на умильную домашнюю собачку, от неожиданности вздрогнула и выронила деревянный резной ковш, забрызгав водой и израненного друида, и всех окружающих. Также я видел, как ругару и остальные сидевшие на камнях бойцы резко вскакивали и спешили вновь занять свои места в шеренгах. Похоже, с громкостью голоса я немного не рассчитал, и команду Тёмного Владыки слышала не только Чайни-Шу, но и все находящиеся на площади бойцы. Ничего, главное, что услышали. У меня получилось общаться со своими подданными посредством Ока Тёмного Владыки!

– Чайни, прикажи воинам клана Белой Лилии взять носилки с Увари-Дор-Шу и нести их в тронный зал, советник нужен мне сейчас в замке. Заодно приведите ко мне шамана орков Гуу и моего первого помощника Зябаша Живучего! И Наяду-Торговца Макса Сошне тоже позовите! И да, захватите побольше факелов, тут в коридорах замка темно, как в заднице у горного тролля!

Навык Бригадир повышен до шестьдесят седьмого уровня!

Ругару в хрустальном шаре засуетились, спеша исполнять распоряжения своего Владыки. Я же уменьшил картинку, словно взлетев над землёй, и постарался, наоборот, уменьшить масштаб карты, чтобы с максимально возможной высоты осмотреть свои владения. Но тут меня ждали сразу два разочарования. Во-первых, карта местности почти вся была тёмной – кроме узенькой извилистой линии, отмечающей наш путь к замку Тёмного Владыки через холмы и горные перевалы, вся остальная территория была пока что неисследованной. Видимо, прежде чем что-либо увидеть через магический хрустальный шар, требовалось предварительно разведать эту местность и нанести себе на карту. Во-вторых, в попытке осмотреть через Око кусок уже исследованной территории я наткнулся на непроглядную облачность, вечным покрывалом укутывающую мои земли. Для того, чтобы хоть что-либо увидеть в магическом шаре, нужно было спускаться к самой земле, что было неудобно и не давало полной картины.

От дальнейших экспериментов меня отвлек насмешливый голос Валерианны Быстроногой:

– Братишка, как наиграешься с монитором, подойди к своему трону. Тут есть на что посмотреть!

Оставив в покое хрустальный шар, я подошёл к громадному трону, на эбонитового цвета ножках-колоннах которого были искусно вырезаны бесчисленные черепа людей и представителей других самых невероятных рас и животных. На меня скалились сотни безглазых, но при этом зубастых и клыкастых костяков. От этих жутких черепов трудно было оторвать взгляд, всё казалось, что они тоже рассматривают тебя в ответ. Что тут говорить, пробирало до дрожи...

Чтобы полностью рассмотреть этот циклопический предмет мебели, мне пришлось высоко задирать голову, благо мой шлем Маска Фенрира был проклятой вещью, а потому не сваливался с головы. Резные тёмные колонны ножек на высоте где-то двух ростов моего низкорослого Гоблина-Травника переходили в обитое змеиной (а возможно и драконьей) кожей сиденье. Верх же вычурной резной спинки трона, опять же украшенной бесчисленными черепами, упирался в самый потолок зала. Мда... Похоже, моему маленькому гоблину потребуется высоченная стремянка, чтобы залезать на свой трон во время официальных приёмов. Только бы подданные не увидели этого комичного действия и не засмеяли своего правителя, избравшего трон не своим габаритам...

Успешная проверка на Сопротивление Яду!

Я попытался было дотронуться до одного из вырезанных черепов на ножке трона, сделанного из какого-то странного тёмного дерева, но после выскочившего сообщения испуганно отдёргнул руку.

– Да, это анчар, дерево смерти, – прокомментировала мой интерес Валерианна Быстроногая, высокий Интеллект которой позволял идентифицировать предметы и материалы. – Древесина анчара обладает отличными магическими свойствами, вот только, к сожалению, любые сделанные из неё предметы навсегда остаются смертельно ядовитыми. Меня бы убило сразу при касании. Хотя тебя скорее всего не убьёт... Амра, сколько у тебя сейчас сопротивление ядам?

Мне даже не требовалось открывать окошко с характеристиками персонажа, поскольку я и так помнил про восемьдесят процентов резиста от яда, который давала мне вампирская натура.

– Для тебя прикосновение не смертельно, хотя пробивать ядом иногда будет, причём возможно даже чувствительно, – покачала головой сестра, обходя громадный трон кругом и с интересом рассматривая этот странный и опасный предмет интерьера. – Придётся тебе, ушастик, или кольцами-амулетами поднимать защиту от яда, или периодически лечебные эликсиры глотать, когда ты будешь на троне восседать.

Я с опаской взглянул на отравленное дерево и поинтересовался у лесной нимфы, зачем мне вообще вскарабкиваться на этот циклопический трон, тем более настолько некомфортный и опасный? Мавка сперва какое-то время смотрела на меня, удивлённо хлопая глазами, потом отреагировала:

– Ах да, всё время забываю, что у твоего Гоблина-Травника параметр Интеллекта как у пенька в лесу. Потому ты и приказы подданным передаёшь через Чайни-Шу, хотя все на площади и так прекрасно слышат твой громогласный голос. И сейчас не можешь считать свойства этого волшебного трона, а между тем они весьма интересные.

Я лишь улыбнулся, не думая обижаться на дружеские подначки младшей сестрёнки, тем более что они были вполне по делу. Валерия же пояснила, что Трон Тёмного Владыки является мощным артефактом, генерирующим Очки Прямого Вмешательства – крайне редкий и ценный ресурс «Бескрайнего Мира», доступный лишь существам уровня полубогов и выше – которые восседающий на троне правитель может тратить на сотворение различных чудес.

– Что-то типа маны для заклинаний? – постарался подобрать я аналогию, но Валерианна отрицательно покачала головой:

– Нет, совсем другое. Мана позволяет чародеям произносить заклинания из строго определённого списка, зависящего от класса волшебника, его уровня и доступных разделов магии. Сколько бы маны ни было, волшебник не сможет сотворить того, что не предусмотрено его классом и навыками. Очки же Прямого Вмешательства позволяют могущественным существам без всяких заклинаний преобразовывать мир под свои нужды и желания – в жаркой пустыне выводить на поверхность родники с чистой водой, менять погоду, мгновенно перемещаться по «Бескрайнему Миру», всё что угодно. И чем больше накоплено очков, тем серьёзнее возможно совершить действие.

– Что-то я вообще не слышал про такое, хотя прочёл множество гайдов по игре, – не скрывая скепсиса, встрял в разговор Огр-Фортификатор, и Лесная Нимфа с готовностью пояснила нашему общему другу:

– Леон, наверняка ты слышал про это, только ещё недавно они назывались «Очки Веры» – тот самый ресурс, генерируемый на алтарях в храмах и позволяющий усиливать божество, которому посвящён храм. Просто в реальном мире у корпорации «Бескрайний Мир» возник конфликт из-за названия «Очки Веры» с представителями одной из религий, которые считали, что вера – это нечто абстрактное и не должно поддаваться исчислению. Поэтому во избежание

судебной тяжбы пару патчей назад в игре сменили название на «Очки Прямого Вмешательства».

Огромный огр кивнул, подтверждая, что знаком с этой историей. Я же с совершенно другими эмоциями, уже по-хозяйски, стал рассматривать огромный чёрный трон и строить грандиозные планы на его применение. Вот только Валерианна Быстроногая поспешила осадить меня:

– Накапливаются Очки Прямого Вмешательства крайне медленно, и только лишь потому божественные существа не захватили весь «Бескрайний Мир». Сейчас твой трон генерирует два очка в час. Один сам по себе, ещё одно очко дают вон те вставленные в спинку кресла головы Крысиного Короля.

Мне пришлось отойти на несколько шагов назад, чтобы увидеть то, о чем говорила сейчас сестра. Действительно, вместо двух вырезанных из дерева черепов в спинку трона были вставлены обе башки Хиенариуса – того самого Наместника болот Стикса, полумёртвое-полуживое воинство которого моя армия разбила на болотах. Причём мёртвая голова шевелилась, беззвучно открывая и закрывая пасть. Да и живая голова Крысиного Короля, насколько видел, тоже продолжала жить своей жизнью, зыряка во все стороны красными светящимися глазками.

Что же тогда выходит? Головы уничтоженных мною вражеских правителей могут украсить собой чёрный трон, заодно и усиливая этот жуткий артефакт? По-видимому, да. Мой взгляд как раз остановился на двух близко расположенных вырезанных из чёрного дерева черпаках ругару, и воображение тут же подсказало, что на этих местах должны были находиться головы регента Увари-Дор-Шу и принцессы Чайни-Шу. А вот этот характерный череп, очень на то похоже, место для головы знакомой мне Королевы гарпий Кирра'эллиты Ночной Охотницы. Мда...

Голос мавки прервал мои размышления.

– Сейчас троном накоплено сто тридцать четыре Очка Прямого Вмешательства, это совсем немного. Хватит на краткосрочное открытие портала в пределах Южного Континента или на воскрешение одного НПС уровнем до шестьдесят седьмого. А ещё, ушастик, у нас явная проблема. В характеристиках трона указано, что для его использования требуется минимум двухсотый уровень персонажа... У тебя не сохранилось ни одного Сердца Ифрита?

Нет, последнее из имевшихся у меня Сердце Ифрита я потратил на надевание своего мехового доспеха – Шкуры Фенрира, пятой вещи из проклятого комплекта. Вот же незадача... Достать ещё один столь редкий алхимический ингредиент будет крайне непросто. Впрочем, настолько же непросто будет пойти естественным путём и прокачаться до двухсотого уровня.

Похоже, ивент с появлением в «Бескрайнем Мире» Тёмного Владыки грозил закончиться полным фиаско – какой смысл в новом патче, если получившийся «владыка» не способен даже пользоваться предусмотренными для него инструментами?

– Хранитель! Ты нужен мне! – вскричал я, очень надеясь при этом, что представители Отдела Глобального Моделирования внимательно наблюдают за развитием ситуации с важнейшим ивентом и моими действиями.

Действительно, я не ошибся – не прошло и пяти секунд, как в тронном зале возникла зависшая под самым потолком светящаяся крылатая фигура. Мне не пришлось даже ничего объяснять, Хранитель оказался уже в курсе проблемы и заговорил первым:

– Действительно, Амра, «косяк» с нашей стороны, сейчас быстренько поправим. Просто твоё появление на месте Тёмного Владыки стало неожиданностью для многих, не все последствия оказались просчитаны... Всё, готово! Пользуйся своим троном!

Похоже, Хранитель посчитал свою работу выполненной и собирался исчезнуть. Но я окликнул его и высказал ещё ряд пожеланий:

– Нужны ключи от всех дверей замка, не взламывать же мне их силой?! И какой-никакой интерфейс управления замком тоже нужен в том или ином виде – должен же я понимать, что

происходит в моём собственном жилище, что требует улучшения или ремонта, и что у меня хранится в кладовых. Да и собственной армией я как-то тоже должен управлять, и уж точно сам определять, каким именно регионам и провинциям Южного Континента угрожает Тёмный Владыка. И ещё один немаловажный момент: неужели навыки и специализации, годящиеся Травнику, подходят и для жуткого Тёмного Владыки? Например, умение пересаживать растения. Лично мне трудно представить грозного игрового монстра, копающегося с лопаточкой в саду и пересаживающего цветочки. Будет ли мне разрешён сброс и замена какой-то части навыков или, может, выдадут уникальные перки?

Хранитель неподвижно завис – похоже, управлявший им игрок отлучился от компьютера и консультировался со своими коллегами. Ожидание затянулось минуты на три, я даже успел заскучать, прежде чем крылатая фигура снова пришла в движение и опустилась к самому полу:

– Решено сделать для Тёмного Владыки трёх слуг: ключника, кладовщика и управляющего замком. Дизайнеры и программисты пообещали сотворить их толковыми и весьма колоритными, чтобы зрителям твоих роликов понравилось. А вот других слуг для замка, если они потребуются, придётся тебе заказывать уже самому через онлайн-магазин игры. Генерала тебе тоже не дали – начальство посчитало, что ты и сам сможешь справиться с управлением армией или купить НПС с нужными талантами. Или можешь пригласить на роль генерала живого игрока – уверен, от желающих стать полководцем Тёмного Владыки отбоя не будет. Но зато в хранилища замка подкинули еды для твоего воинства. Раньше как-то об этом не подумали, ведь считалось, что Тёмный Владыка сразу же пошлёт свою армию в бой. Но тебе, похоже, ещё разбираться и разбираться со свалившимся на голову хлопотным хозяйством, так что решили немного помочь. Провизии добавили совсем немного, всего на один день для такой армии, дальше уже сам выкручивайся.

– А что насчёт моих навыков? – напомнил я ещё об одном своём вопросе, но Хранитель лишь неопределённо пожал крылатыми плечами:

– По этому вопросу единого мнения пока нет ни у маркетологов, ни у директоров. С одной стороны, вроде как логично, что у грозного Тёмного Владыки и умения должны быть нестандартными, иначе какой же он тогда уникальный игровой босс? С другой же стороны, а почему вдруг для какого-то одного игрока нужно делать исключение из правил? Миллионы других игроков могут вполне справедливо возмутиться. В общем, пока вопрос подвис. Хотя... погоди, мне тут говорят что-то...

Хранитель снова на минуту неподвижно завис, прежде чем вернулся в игру и объявил итоговый вердикт начальства:

– Было принято промежуточное решение: уже имеющиеся у твоего Гоблина-Травника навыки и специализации заменять не станут, но вот для ещё не выбранных специализаций появится возможность выбора необычных перков. Проблема в том, что их ещё не придумали, не просчитали последствия и не ввели в игру. Всё это займёт какое-то время – день-два, наверное. В общем, удачи тебе и приятной игры, Тёмный Владыка!

День первый. Хлопотное хозяйство

Хранитель исчез, оставив меня в состоянии лёгкого недоумения и досады. И это всё??? Ни тебе дополнительного опыта для роста уровней персонажа, ни толковых объяснений, ни мануала по управлению войсками или хотя бы приблизительно озвученных планов корпорации на эту войну. Должен же я понимать, чего от меня ждёт руководство!

Да и предложение не выбирать пока возможные специализации к прокачанным навыкам в надежде на приобретение необычных перков прозвучало, мягко говоря, скомкано и неконкретно. Что за перки? Действительно ли полезные, или ерунда полная? Да и сколько конкретно по времени ждать их появления в игре? У меня уже для шести навыков появилась возможность выбора специализации, и что мне теперь просто ничего не выбирать, пока программисты что-то там не придумают?

Навык Воевода повышен до 19-го уровня!

Навык Бригадир повышен до 68-го уровня!

Это ещё почему? А, вон оно что... В распахнутых дверях тронного зала почтительно замерли коленопреклонённые ругару и вызванные мною орки. Похоже, мои спутники успели застать визит Хранителя и потому пребывали в состоянии чуть ли не благоговения к своему командиру. Я обратил внимание на регента клана Белой Лилии, пытающегося сохранить почти-склонившуюся позу, несмотря на явную боль от травм и переломов. Вот, кстати, и возможность испытать мои новые способности!

– Сын Шрека, а ну-ка подсади меня на трон! Только осторожно, не коснись ядовитого дерева!

Высоченный Огр-Фортификатор с лёгкостью поднял моего гоблина и не столько подсадил, сколько зашвырнул на шершавое чешуйчатое сиденье трона.

Успешная проверка на Соппротивление Ядам!

Усевшись на самый краешек сиденья, я протянул руку в сторону искалеченного Увари-Дор-Шу:

– Советник, ты нужен мне здоровым! Встань с носилок и иди ко мне!

Использовано 5 единиц Очков Прямого Вмешательства. Осталось 129 единиц.

Сработало!!! Покрытый мехом Друид, с удивлением прислушивающийся к своим ощущениям и не обнаруживающий боли, выпрямился и сделал первый осторожный шаг, затем второй, третий... И уверенно зашагал на своих лапах, остановившись в трёх метрах от трона. В глазах ругару я увидел фанатичный блеск обожания и преданности, регент клана Белой Лилии без колебаний прыгнул бы за меня в огонь.

– Владыка, я пришёл по твоему зову и готов служить тебе!

Навык Воевода повышен до 20-го уровня!

Доступен выбор первой специализации к навыку.

Вот и ещё один навык прокачался до первой специализации... Тоже ничего не выбирать из имеющихся вариантов и ждать чего-то необыкновенного? Я тяжело вздохнул. Ладно, вопрос действительно не требовал мгновенного решения, так что можно было день-два потерпеть с выбором и посмотреть, что мне предложат. Сейчас же нужно было дать поручения для ругару, а заодно воспользоваться случаем и разведать ближайшие территории:

– Советник, я обещал клану Белой Лилии новые земли на территориях Тёмного Владыки, если вы доверитесь и пойдёте за мной. Настало время выполнения обещания! Собери несколько отрядов опытных разведчиков и пошли в разные стороны от замка. Завтра к вечеру я жду возвращения твоих ругару с отчётами и картами местности, от тебя же буду ждать выбора, какие земли выберет клан Белой Лилии для поселения.

Огромный мохнатый Увари-Дор-Шу, сеть заживших шрамов на шкуре которого смотрелась очень внушительно и колоритно, подчёркивая мощь и силу высокоуровневого Друида, почтительно опустил на одно колено:

– Владыка Амра, я благодарен за заботу о моём клане. Но дозволено ли мне будет высказать одну просьбу? Снимался с насиженных мест клан Белой Лилии в страшной спешке, наши женщины и дети не захватили тёплых вещей и не имеют сейчас крыши над головой. После стужи на реке смерти и горных переходов многие дети больны. Прикажи другим кланам ругару поделиться своими тёплыми вещами, шатрами и палатками! Я видел, что на зов Тёмного Владыки другие кланы прислали только сильных воинов, а они вполне могут потесниться или вообще обойтись без шатров, да и собственной шкуры вполне достаточно для крупного выносливого бойца!

«Не советую, братишка! Ради хорошего отношения с одним из самых слабых кланов ругару ты таким образом испортишь отношения со всеми остальными»

Приватное сообщение от Валерианны Быстроногой застало меня в момент, когда я уже открыл было рот, собираясь дать согласие на просьбу Друида. Подумав над советом сестры и согласившись с её вполне обоснованными опасениями, я изменил своё решение и постарался не обидеть никого из ругару:

– Увари-Дор-Шу, в отличие от нас, большую часть пути преодолевших через портал богини Хель, другие кланы совершили гораздо более длительный и трудный переход. Я не знаю, в каком состоянии находятся ругару других кланов, а потому должен сперва поговорить с их вождями, прежде чем озвучивать для них твою просьбу. Но не переживай, клан Белой Лилии не останется без крова! До того, как вы определитесь с новым местом обитания и постройте новые шатры, я разрешаю вам проживать в моём замке... скажем... в северном крыле и двух его башнях!

Навык Дипломат повышен до двадцатого уровня!

Доступен выбор первой специализации к навыку.

Ещё один навык «подвис» без специализации... Это начинало меня уже раздражать. Перки для того и нужны, что дают усиление и новые возможности, а мой Амра получается вынужден жить в ослабленном виде.

Принцесса Чайни-Шу, во время моего разговора с регентом подошедшая ближе, от радости начала забавно прыгать и хлопать в ладоши. Её советник попытался было успокоить молодую девушку, ведущую себя излишне эмоционально для гордой принцессы, но я попросил не мешать Чайни-Шу выражать свою радость. Регент поклонился мне, как вдруг угрожающе зарычал и прыгнул вперёд, заслоняя собой принцессу от нового появившегося в тронном зале участника:

Ключник. Молчаливый слуга Тёмного Владыки (неуничтожимый)

Признаться, я и сам невольно вздрогнул, когда в шаге от трона возникла жуткая тёмная тень. И хотя быстрый брошенный на мини-карту взгляд обнаружил синий маркер этого существа, подтверждающий, что передо мной союзник, я всё равно укоризненно покачал головой – программисты корпорации, ну нельзя же так пугать игроков! Будь на моём месте кто-либо другой со слабым сердцем, уже требовалось бы срочно вызывать бригаду реанимации!

Ключник выглядел как трёхметровой высоты чёрный полупрозрачный призрак в старом истлевшем саване, держащий в правой руке огромную связку ключей, таких же полупрозрачных и бесплотных, как он сам. Сквозь чёрную марь низко опущенного капюшона проглядывал череп с тремя глазницами, в которых угольками полыхали красные, светящиеся в темноте глаза чудовища. Левая костлявая рука нежити держала разбитый неисправный фонарь. И как довершение картины ходячего ужаса – метка в виде чёрного черепа над этой жуткой висящей над полом фигурой, отмечающая превосходство над моим Амрой более чем на пятьдесят уровней.

– Ключник, открой для ругару двери в северном крыле замка! И, чтобы два раза не ходить, оркам открой комнаты в восточной части замка!

Молчаливый призрак сверкнул тремя своими глазищами и неторопливо поплыл на выход из тронного зала. Ругару и орки, неуверенно переглядываясь, всё же набрались храбрости и поплелись за жутким провожатым в тёмную глубь коридора. Я остановил лишь Чайни-Шу и Зябаша Живучего:

– Там и без вас справятся, вы же нужны мне сейчас. Чайни, ты Охотница по классу, так что у меня будет к тебе задание как раз по специальности. Провизии в замке всего на один день. А между тем во время последнего перехода с холма я видел вдали большой лес и каких-то там животных. Собери охотников из орков и ругару всех кланов и отправляйтесь за добычей. Тебя назначаю главной в этом отряде охотников. Возьми с собой и Серую Стаю – звери голодные, к тому же их мощь вам не помешает, особенно Сторожевого Пса 212-го уровня и Барона 120-го. Да и мне будет спокойнее – кто бы ни жил в том дальнем лесу, с такой поддержкой вы точно справитесь!

Навык Бригадир повышен до 69-го уровня!

Чайни-Шу, очень обрадованная и польщённая оказанным доверием, пообещала выполнить возложенное на неё поручение, после чего с достоинством поклонилась и направилась на выход. Теперь задача для Зябаша Живучего. От своего первого помощника я потребовал с группой орков проинспектировать склады продовольствия и организовать раздачу провизии всем собравшимся у замка отрядам.

Наконец, я переключил внимание на последнего ожидающего мои распоряжения НПС, на Орка-Шамана Гуу Гэла Всезнающего:

– Друг мой, задание, которое намереваюсь дать тебе, на первый взгляд может показаться странным и неконкретным, тем не менее прошу выслушать меня. В «Бескрайнем Мире» проживают миллионы орков, кобольдов, гоблинов, троллей и представителей других рас, которые подвергаются гонениям со стороны неумирающих. Неумирающие охотятся и убивают наших братьев ради наживы, опыта, а то и просто забавы ради.

Увешанный ожерельями из костей и перьев орочий шаман с горечью в голосе подтвердил, что я говорю истинную правду, и ему известны множество жутких случаев, когда неумирающие были неоправданно жестоки с представителями орков и других рас.

– Именно так! Сам видел сожжённый мирный гоблинский посёлок Тыщ и знаю множество подобных примеров. И потому я уверен, многие орки и гоблины рады были бы переселиться в более спокойные места, вот только не знают таких. Так вот, я готов предоставить им такое убежище здесь! Тут вокруг замка обширные незаселённые территории, и любым переселенцам найдётся и место для проживания, и работа. Неумирающим будет очень трудно сюда добраться, к тому же на их пути встанет сильная армия Тёмного Владыки! Что скажешь, друг мой?

– Да, повелитель, такое предложение может многих заинтересовать, – согласился Гуу Гэл Всезнающий, низко кланяясь.

– Я тоже думаю, что желающие найдутся. Переселенцы должны знать условия, на которых я пускаю их в свои земли. Слушай внимательно, шаман! С представителей мирных профессий будет взиматься десятина с доходов в казну Тёмного Владыки, это совсем немного в сравнении с другими государствами Южного Континента. Воины же на моих землях вообще будут освобождены от уплаты налогов, но должны будут встать под знамёна Тёмного Владыки в случае нападения на мой край. Твоя же задача, шаман, не знаю уж каким образом, разнести эту весть по всему «Бескрайнему Миру»! Призови своих духов, используй птиц, зверей и магических вестников, действуй любым возможным способом! Если нужно, поговори с другими шаманами, друидами и волшебниками, собравшимися тут возле моего замка. Ссылайся на

мой приказ: они обязаны всячески поддерживать тебя в этом наиважнейшем деле! Всё понял, шаман? Тогда иди и выполняй!

Едва последний из НПС скрылся из вида, я попросил Огра-Фортификатора снять меня с высоченного трона и поставить на пол.

– Амра, признаюсь, я поражена, – сообщила мне мавка, как только я оказался рядом с ней. – Братишка, ты затеял нечто грандиозное! Насколько знаю, со времён самых первых патчей «Бескрайнего Мира», когда земли виртуальных континентов ещё только-только осваивались игроками, никто не организовывал переселений народов.

– Да и тогда были переселения живых игроков, – вклинился Макс Сошне, не скрывая восторга и воодушевления. – Ты же, Амра, хочешь стянуть к себе множество НПС со всего Южного Континента! Такого не было никогда!

– А как иначе, друзья?! Да, у меня возле замка стоит тысяч двадцать-тридцать жуткого вида НПС-монстров – вроде как немало. При правильном планировании с их помощью можно организовать пару-тройку вторжений, захватить несколько городов и устроить неприятности игрокам. Но затем придут бойцы ТОПовых кланов, выкосят всё моё воинство, после чего без помех пройдут сюда и захватят замок Тёмного Владыки. Вспомните историю с Фенриром – его стая была сильна и представляла угрозу для нескольких провинций. Вот только проблема в том, что игроки возрождаются после смерти, а НПС нет. Несколько кровопролитных сражений, и от громадной стаи Фенрира остался лишь необученный молодняк, который вскоре перебили вместе с их грозным вожаком.

– Но, Амра, такой итог неизбежен! – воскликнул Огр, не скрывая своего пессимизма. – Рано или поздно, но игроки соберут достаточную силу, чтобы смести любую действующую против них армию «неписи». И твою армию, Амра, тоже рано или позже уничтожат. Наша задача состоит лишь в том, чтобы оттянуть этот момент разгрома и заставить игроков повозиться, чтобы ивент с Тёмным Владыкой вышел громким и интересным, а начальство по достоинству оценило нашу работу.

Наяда поддержал мнение огра, и даже мавка согласилась с прозвучавшими словами. Признаться, мне совсем не понравилось состояние обреченности моих друзей, и потому я постарался переубедить и воодушевить их:

– Всё дело в изначально неправильной стратегии. Когда в твоей армии НПС, действовать нужно совершенно по-другому! Не лезть на рожон, тратя силы и лучших бойцов. А сперва создать крепкую базу с развитой промышленностью и снабжением, наладить в достаточном количестве выпуск оружия и доспехов, организовать обучение новобранцев, построить надёжные укрепления на пути следования отрядов захватчиков, а также вести разведку прилегающих территорий для своевременного выявления угроз. И в таком случае вполне можно выстоять! Пример Туманного Края, который уже долгое время держится, несмотря на все атаки неумирающих, показывает, что успех вполне возможен!

Леон и Макс стали со мной спорить, а вот фигурка сестры замерла неподвижно – то ли игровой клиент у Валерии завис, что вряд ли, то ли Лесная Нимфа в данный момент открыла игровую справку и что-то там искала. Скорее всего, информацию по Туманному Краю, пример которого я только что привёл. Вот же блин... О том, что сейчас произойдёт, я понял ещё секунд за двадцать до того, как это случилось. Достаточно было сестре открыть информацию о правительнице Туманного Края, чтобы соотнести лицо Королевы гарпий Кирра'эллиты Ночной Охотницы с нашей общей знакомой Кирой. И действительно, едва Валерианна Быстроногая снова стала шевелиться, как в голосе сестры зазвучала горечь обиды:

– Тимур, как ты мог мне врать?! И Кира тоже хороша! «Торговка одеждой», как же... А я-то на похоронах Инессы Тайль всё удивлялась, что родная внучка вице-президента корпорации «Бескрайний Мир» не работает в корпорации!

И Леон, и Макс Сошне потребовали объяснить, о чём сейчас говорит моя сестра, и чем она так недовольна? Я испугался и даже собирался было отправлять сестре приватное сообщение с просьбой молчать о том, что она узнала. Но у Лерки хватило сообразительности не продолжать эту скользкую тему. Моя сестрёнка всегда была умницей, вот и сейчас моментально поняла, что Кира наверняка не просто так скрывает связь со своим виртуальным персонажем.

Чтобы «разрулить» неловкую ситуацию, я постарался поскорее перевести разговор на другую тему: попросил Огра-Фортификатора заняться постройкой оборонительных сооружений как возле самого замка Тёмного Владыки, так и на всём пути от Стикса через узкие расщелины, ледники и опасные горные тропки.

– У Валерианны Быстроногой имеются хорошо прокачанные навыки Картограф и Инженер. После изучения местности мавка покажет, что конкретно и где нужно построить, чтобы максимально затруднить атакующим путь к моему замку. Сын Шрека, в твоём распоряжении будет столько рабочих, сколько пожелаешь! Огры, тролли, горные великаны, даже циклопов могу выделить для строительных работ. Главное сделать так, чтобы в каждом узком месте противника ждали смертоносные ловушки и хорошо выстроенная оборона. Чтобы игроки снова и снова отправлялись на перерождение, теряли драгоценный опыт, бесцельно тратили своё время и проклинали тот день, когда решили пойти в поход против Тёмного Владыки! Мы сделаем так, чтобы... Что там происходит?!

Мне пришлось прервать свою пламенную речь, поскольку со стороны коридора донёсся приближающийся шум и возбуждённые голоса, и вскоре в тронный зал ворвалась большая группа высокоуровневых ругару и минотавров, многие из которых были перевозбуждены и настроены весьма агрессивно. Группа моих орков и ругару из клана Белой Лилии пытались остановить это вторжение, вот только получалось у них не очень.

– Владыка, мы отказываемся подчиняться этой девчонке!!! – выступил вперёд высоченный ругару с угольно-чёрной шерстью, громадной когтистой лапой указывая на испуганно прижавшую ушки Чайни-Шу.

Находящаяся в зале толпа испуганно ахнула и замолчала, поражённая наглостью ругару, дерзнувшего оспорить приказ Тёмного Владыки. В наступившей тишине следующие слова того же наглеца прозвучали особенно пронзительно:

– И мы отказываемся подчиняться тебе, маленький гоблин! Ты вовсе не похож на грозного правителя, которого мы должны слушаться!

Миар-Ан-Ру. Старший вождь клана Хохочущей Выдры. Ругару-Охотник 133-го уровня

В наступившей тишине я подошёл ближе и с внешней невозмутимостью на лице рассмотрел бунтовщика, даже неторопливо обошёл кругом замершего псоглавца. Противник был вдвое выше моего Гоблина-Травника и втрое шире в плечах, огромные мускулы перекачивались на его теле при каждом движении. Наверняка на фоне скромного Амры мускулистый гигант смотрелся солидно и внушительно. Но я продолжал служить воплощением самого спокойствия:

– «Мы» это кто? – уточнил я у напряжённо смотрящего на меня сверху вниз соперника и пояснил: – Должен же я понимать, кто именно бросил мне вызов, и кого мне потом наказывать.

– Мы – это я и мой младший брат Ан, – вождь указал на ещё одного высоченного, угрожающе скалящегося ругару. – И весь наш гордый многочисленный клан Хохочущей Выдры!

Ан-Си-Ру. Младший вождь клана Хохочущей Выдры. Ругару-Разведчик 118-го уровня

– С вашим кланом разберусь позже. Сейчас же самое время проучить двух шерстистых недоумков, дерзнувших хамить мне прямо в лицо. Мне как раз требовалась мягкая накладка на трон, а то сиденье сейчас слишком жёсткое. И ваши шкуры для этого отлично подойдут!

– Владыка, позволь мне наказать для тебя этих наглецов! – вперёд шагнул покрытый боевыми шрамами регент Увари-Дор-Шу, но я жестом остановил своего советника.

Во-первых, я вовсе не был уверен в способности Друида 124-го уровня справиться с Охотником 133-го уровня, тем более в компании с младшим его братом. Во-вторых, во избежание подобных демаршей в будущем Тёмному Владыке требовалось самому продемонстрировать свою силу, чтобы раз и навсегда отбить у подданных охоту бунтовать. В-третьих, шкала Утоление Жажды находилась у меня сейчас на уровне 2/24, так что в ближайшие пару часов мне по-любому требовалось утолить Жажду Крови. И напоследок, хоть кровь ругару и имела уже в моей вампирской «коллекции», но вот убивать Укусом Вампира подобных существ мне пока что не доводилось, а между тем +1 % к наносимому в ближнем бою дамагу было бы очень кстати на будущее. Как и положенный опыт за двух противников, каждый из которых превосходил Амру более чем на пятьдесят уровней.

– Всем разойтись и образовать большой круг! – рявкнул я, и пространство для боя моментально расчистилось.

Отлично! Столько свободного пространства позволяло мне использовать Власяной хлыст богини Хель. В большой круг попал даже мой трон, это я тоже заметил и мысленно усмехнулся, так как наличие смертельно ядовитого предмета давало интересные возможности на этот бой.

Волновался ли я в этот тревожный момент? Ну разве что совсем чуть-чуть, так как в целом не сомневался в своей победе. Да, ещё несколько дней назад поединок с Увари-Дор-Шу вызвал у меня огромные проблемы и едва не закончился поражением. Вот только с тех пор многое изменилось: я усилился и собрал уже пять предметов Проклятого комплекта Фенрира и прежде всего меховой доспех, поднявший мне сразу на двести пятьдесят очков показатели Силы и Телосложения, а также давший отличную защиту от укусов и ударов.

– Начали! – крикнул я, и одновременно с этим оба противника пошли в атаку.

Превращаться в животных братья не умели, поскольку не обладали способностями Друидов, но зато постарались использовать свои сильные стороны. В лапах Охотника моментально появился смертоносный лук со стрелами, и мне пришлось срочно уходить в кувырок, чтобы вернуться от первой выпущенной стрелы.

Навык Акробатика повышен до 27-го уровня!

Навык Уклонение повышен до 37-го уровня!

Разведчик же стал невидимым, благо полутьма тронного зала вполне позволяла использовать навык Скрытность, и в таком виде бросился на меня, стараясь зайти со спины. Наивный глупец! Я – вампир, и умения Ночное Зрение и Поиск Жизни позволили бы мне не потерять его из вида даже в полной темноте. Получай за глупость и самонадеянность! Удар хлыста вырвал противника из состояния невидимости, а следующий мой удар подкосил ругару ноги.

Навык Экзотическое Оружие повышен до 26-го уровня!

Мне пришлось сперва снова уклониться от пущенной стрелы, прежде чем я сумел подбежать к упавшему и корчащемуся в муках от боли Ругару-Разведчику. У него оставалось совсем чуть-чуть хитпойнтов, полоска жизни была практически пустой. Но мне и этого хватило – я впился зубами в горло поверженного врага!

Нанесён урон: 3105 (Укус Вампира 4002 – броня 897).

*Получен опыт: 325000 Exp. Получены предметы: Кровь ругару (алхимический ингредиент) * 3 шт., Шкура вождя ругару.*

Получен шестьдесят шестой уровень!

Получен шестьдесят седьмой уровень!

Получен шестьдесят восьмой уровень!

Улучшена расовая способность: Вкус крови (+32 % наносимого повреждения за убитых Укусом Вампира уникальных существ)

Старший брат убитого закричал так оглушительно, что эхо несколько раз прошло по помещениям замка. После чего взбешённый ругару отбросил свой бесполезный лук, опустился на все четыре лапы и кинулся ко мне. Ему даже удалось сбить моего лёгкого гоблина с ног

и повалить на спину, вот только в падении я успел поджать ноги, затем резко выпрямил и оттолкнул противника, придав ему дополнительное ускорение в сторону ядовитого трона. Грохот удара совпал с быстро оборвавшимся криком...

Навык Акробатика повышен до 28-го уровня!

*Получен опыт: 330000 Ехр. Получены предметы: Кровь ругару (алхимический ингредиент) * 3 шт., Шкура вождя ругару.*

Получен шестьдесят девятый уровень!

Получен семидесятый уровень!

Внимание! Вы достигли 70-го уровня. Вы сможете улучшить выживаемость своего персонажа, выбрав для него одну из модификаций.

Вытерев тыльной стороной ладони кровь с лица, я выпрямился и неторопливо повернулся в сторону многочисленных зрителей:

– Есть ещё желающие бросить мне вызов?

Толпа испуганно отшатнулась. Вместе со всеми отступил и новый персонаж, которого до скоротечной схватки в зале я не видел:

Демон скупости. Кладовщик Тёмного Владыки (неуничтожимый).

Пепельно-серая массивная фигура. Ноги с копытами. Рогатая голова. Вертикальные зрачки жёлтых глаз. Полный острых зубов рот... Передо мной был явно демон. Потёртая кожаная безрукавка и выдавшие виды латанные-перелатанные штаны, надеть которые постеснялся бы даже самый последний бездомный, довершали картину то ли нищего бродяги, то ли скупого до крайности существа. Смотрелось всё в целом как-то неоднозначно... Хотя может именно так и должен выглядеть настоящий кладовщик?

– Не сомневайся, хозяин, – словно прочтя мои мысли, густым басом заговорил демон. – Опыт подобной работы у меня имеется. Полтора столетия под разными личинами я был мэром того самого города Габрово, про скаредных жителей которого столько историй насочиняли. У меня даже мыши в амбарах зерно только под расписку и в долг получали! И не было ни одного случая, чтобы потом не вернули! Так что, владыка, за сохранность запасов не переживай! Кстати... владыка, а зачем тебе две шкуры ругару? Одну положить на трон, как подстилку под тощую задницу, а вот второй самое место в хранилище!

Я рассмеялся – данный созданный программистами необычный персонаж мне решительно понравился! Пусть даже он и демон по расе, но кладовщик из него получался отменный! Кстати, насчёт демона... такой крови у меня в вампирской «коллекции» пока что не было. Вообще из всего множества демонических созданий Амре доводилось пробовать только кровь суккуба, ещё давным-давно возле Проклятого Дома. Так что над возможностью проклясть Дегустацию с помощью Кладовщика – крайне редкой демонической твари – нужно было также подумать. Конечно, едва ли Демон Скупости согласится дать образец своей крови бесплатно, так что вопрос оплаты за неё или обмена на что-то нужное Кладовщику нужно будет с ним обсудить.

Ладно, с этим вопросом разберусь позднее, сейчас же имелись более важные дела – например, закончить дело с бунтом ругару. Я отыскал глазами в толпе ещё одного представителя клана Хохочущей Выдры, им оказался седой Шаман 120-го уровня, и потребовал от него выйти ко мне:

– Убитые за дерзость братья-вожди назвали весь клан Хохочущей выдры участвующим в бунте против Тёмного Владыки. Ни ты, ни другие ругару из твоего клана тогда не возразили, подтвердив своим молчанием слова вождей. И теперь я должен придумать для вас соответствующее наказание. Скажи мне, Шаман, насколько многочислен клан Хохочущей Выдры?

Седой шаман опустил голову и произнёс негромко:

– Владыка, сюда на твой зов клан Хохочущей Выдры привёл четыреста самых сильных своих бойцов. Дома на берегах реки смерти осталось полторы тысячи ругару, если считать вместе со стариками и детьми.

– Тааак... – я скрестил руки за спиной и в задумчивости прошёлся по тронному залу.

Четыреста сильных бойцов... Неплохо, совсем неплохо! Эта сила пригодится моей армии, так что уничтожать этих ругару я точно не собирался, хотя искушение получить за их убийство целое море опыта было сильным. Однако и «спускать дело на тормозах» и прощать бунтовщиков тоже было нельзя, иначе какой же я Тёмный Владыка?! Репутация грозного и страшного правителя моментально бы рухнула, о каком-либо послушании и уважении со стороны жутких чудовищ после этого нечего было бы и говорить. Что же придумать?

Наконец, я решился:

– Я выбрал для клана Хохочущей Выдры наказание за участие в бунте против Тёмного Владыки! Клан лишится тридцати самых сильных своих воинов! Шаман, отберёшь их сам, дашь возможность проститься с друзьями и к утру приведёшь сюда ко мне в тронный зал!

Склонившийся в поклоне шаман опустил голову ещё ниже, закрыл на несколько секунд глаза и ответил едва слышно дрожащим голосом:

– Мой лорд очень великодушен! Владыка, я выполню поручение, только дозволено ли мне самому стать одним из этих приговорённых?

– Нет, шаман! Мне нужны только молодые и сильные воины – они станут телохранителями моей воспитанницы Чайни-Шу. Смысл жизни этих тридцати ругару будет повсюду сопровождать мою приёмную дочь, защищать её и оберегать от всевозможных опасностей. Уже сейчас они лучшие в своём клане, а после того, как тролль Вааш и мавка Валерианна Быстроногая поработают с ними по части навыков боя и тактики, эти тридцать ругару станут лучшими из лучших! После прохождения курса тренировок носить эти бойцы будут только ярко-красные одежды и доспехи как символ того, что они – элита, и высокое место их добыто пролитой кровью!

Навык Дипломат повышен до 21-го уровня!

Навык Воевода повышен до 21-го уровня!

Навык Бригадир повышен до 70-го уровня!

– Надеюсь, теперь никто не скажет, что клан Хохочущей Выдры проявил недостаточное уважение к Тёмному Владыке или его воспитаннице! На этом считаю инцидент исчерпанным!

По мере того, как я говорил, выражение покорности и отчаяния на морде седого шамана сменилось сперва удивлением и робкой надеждой, а затем благодарностью и восторгом. Когда я закончил свою речь, шаман рухнул на колени и от переполняющих его чувств даже попытался поцеловать сапоги моего Гоблина-Травника:

– Владыка, тебе нигде не найти более преданных слуг и бойцов, чем ругару клана Хохочущей Выдры! Твоя приёмная дочь Чайни-Шу получит самую надёжную стражу, какая только существует в нашем мире!

Использовано 2 единицы Очков Прямого Вмешательства. Осталось 127 единиц.

Отношение ругару повышено на +3

Я не сразу понял, на что были истрачены два бесценных Очка Прямого Вмешательства. Смотрел по сторонам и не находил никаких произошедших изменений, разве что вместо двух выточенных из ядовитого дерева голов ругару в спинке трона уже были вставлены недовольно корчащиеся головы двух неразумных братьев. Две головы – два потраченных очка, так что ли? А затем обнаружил, что на мини-карте в непосредственной близости от меня появилась золотая отметка. Уникальное существо?! Я встрепенулся и постарался соотнести положение этого золотого маркера с находящимися в тронном зале персонажами. Похоже, принцесса ругару. Да, точно она! И действительно, в описании принцессы Чайни-Шу произошли серьёзные изменения:

Чайни-Шу. Приёмная дочь Тёмного Владыки. Охотница 91-го уровня (уникальное существо).

Вот это да! Я пару раз назвал забавную юную девушку-ругару своей приёмной дочерью, и программные алгоритмы «Бескрайнего Мира» внесли эти коррективы в игру в явном виде, сделав принцессу уникальным существом, дочерью самого Тёмного Владыки. Хорошо это было или плохо, не знаю. Для принцессы новый статус означал ведь не только непререкаемый авторитет среди НПС-слуг, но и пристальное внимание со стороны неумирающих – желающих убить уникальное существо всегда было более чем достаточно.

Случившееся к тому же являлось наглядным примером того, что существу уровня Тёмного Владыки нужно всегда тщательно обдумывать свои слова, поскольку они имеют свойство воплощаться в игровой реальности.

* * *

Задание для Наяды-Торговца мы стали обсуждать уже после того, как вся эта суетливая и шумная группа «неписи» покинула тронный зал. Леон к тому моменту тоже нас оставил – шёл уже девятый час вечера, и нашему другу нужно было ехать забирать младшую дочь из музыкальной школы.

– Макс, я вижу отличную возможность для тебя вернуться к нашему старому плану и развивать бизнес по продаже морской рыбы, – предложила моя сестра, у которой также произошли изменения в игровом профиле:

Валерианна Быстроногая. Сестра Тёмного Владыки. Мастер Зверей 102-го уровня

Прежде всего, исчезла ранее прописанная в явном раса Лесная Нимфа. И хотя эта информация сохранилась в более развёрнутой игровой справке о персонаже, да и внешне Валерианна Быстроногая по-прежнему выглядела лесной нимфой – хрупкой длинноногой девушкой с волосами цвета свежей листвы и огромными глазами – но сестра уже обнаружила, что произошли важные изменения в её навыках и характеристиках. Какие-то разделы магических наук стали вдруг недоступными (например, Магия Жизни и Магия Порядка), произошла перебалансировка расхода маны, длительности каста и получаемых эффектов различных заклинаний, много чего изменилось по мелочи. Во всём этом нужно было тщательно разбираться, и Лерка собиралась этим плотно заняться после завершения игровой сессии, чтобы к завтрашнему утру уже составить новый план развития своего персонажа.

Макс Сошне после слов мавки встрепнулся и насторожился:

– Что-то я не понял. Валерианна, ты хочешь спроводить меня отсюда?

– Вовсе нет! Подумай сам – тут возле замка Тёмного Владыки и в самом замке уже сейчас собралось тысяч тридцать существ, примерно половина из которых живые и регулярно нуждаются в пище. А вскоре, если план Амры по призыву переселенцев сработает, обитателей станет намного больше! Провизии фактически нет, а охотники едва ли смогут обеспечить пищей всех нуждающихся. Селянам же, когда таковые появятся и начнут свою деятельность, тоже нужно будет время для выращивания урожая, тем более в условиях здешнего густого тумана и недостаточной солнечной активности.

– И что ты предлагаешь? – заинтересовался я словами Валерианны Быстроногой, поскольку вопрос обеспечения пищей подданных сильно меня тревожил.

Лесная Нимфа заулыбалась, показав острые хищные зубки, и с готовностью ответила:

– Я подумала про подводный посёлок Оокаа, где обитатели живут исключительно за счёт рыбной ловли. А ещё есть остров Распутной Вдовы, а также множество других мелких островов и прибрежных рыбацких посёлков, где можно очень недорого купить выловленную в океане рыбу. У Макса имеется торговая галера «Захмелевший Баклан», которая ходит примерно в тех водах по замкнутому торговому маршруту. Так пусть скупает всю рыбу, которую только смо-

жет, а потом отправляет сюда с помощью свитков портала! Я как раз на сотом уровне научилась их изготавливать, так что к завтрашнему дню сделаю в достаточном количестве. Цены на рыбу тут на территориях Тёмного Владыки нужно установить такие, чтобы и подданные могли себе позволить покупки, и Макс Сошне не остался в накладе.

Наяда-Торговец воодушевлённо расправил ярко-красные спинные плавники и с готовностью развил идею моей сестры:

– Отличная идея, Валерианна! Я как законопослушный купец буду выплачивать положенную десятину в казну Тёмного Владыки, да и все расходы на создание свитков телепортации тоже возьму на себя. Предполагаемые объёмы торговли вполне позволят тратиться на свитки, чтобы не заморачиваться с доставкой. К тому же отправка грузов может... да что там может, должна быть двусторонней! Тут на недостижимых для остальных игроков территориях наверняка найдётся то, что заинтересует и обитателей побережья, да и всего Южного Континента! Уникальные минералы и растения, что-либо редкое и ценное... Та же древесина анчара! – Макс указал перепончатой лапой на мой трон. – Редчайший материал, который весьма востребован игроками! Если ядовитую древесину тут добывать и в очень небольших объёмах реализовывать в разных точках континента, чтобы не сбить цену и не выдать раньше времени источник поставок, это же просто Клондайк!

Насчёт анчара я бы не стал так заранее торопить события – совершенно не факт, что данные опаснейшие деревья произрастают на моей территории, и что смертельно ядовитую древесину можно так легко изготавливать в достаточных объёмах. Да и идея с регулярным открытием порталов требовала самой серьёзной проработки по части безопасности, поскольку это было очевидной брешью в обороне моих земель. Самые сильные кланы игроков имеют в своих рядах очень толковых аналитиков, которые быстро соотнесут появление редких артефактов и минералов с маршрутом торговой галеры, а её владельца Макса Сошне с одним засевшим в недостижимых местах Тёмным Владыкой. И при открытии очередного такого портала как бы нам вместо доставки грузов не получить полноценное вторжение того же «Стального Легиона» или «Лордов Хаоса»!

Но в любом случае в словах Макса Сошне имелось рациональное зерно. Общее правило любых виртуальных игр гласило: чем дальше от оживлённых облюбованных игроками мест находится локация, тем интереснее там добыча и ценнее имеющиеся ресурсы. «Бескрайний Мир» в этом плане исключением не был, так что тут на очень удалённых от любых городов землях Тёмного Владыки наверняка можно будет встретить что-нибудь «эдакое», что торговцы с руками готовы будут оторвать.

Да, требовалась полноценная разведка местности для обнаружения подобных ценностей, особенно если речь шла о находящихся глубоко под землёй рудных жилах и минералах, но у меня появилась интересная мысль на этот счёт. Я подошёл к хрустальному шару:

– Тондик Пышный, Гнум Злобный, вы оба нужны мне в тронном зале! А ещё мне нужны твари любого вида, знакомые с местными пещерами и подземельями! Если таковые имеются, прибыть срочно к Тёмному Владыке!

Навык Бригадир повышен до 71-го уровня!

Мать моя женщина! Нет, появление Гнума Злобного с его обожжённой и так не отросшей бородой, а также искалеченного одноглазого-однорукого Тондика Пышного я ожидал. Но вот не ждал явившихся вместе с ними двух десятков привидений самого жутковатого вида, трёх Полночных Умертвий, едва заметного практически прозрачного Духа Вечного Шахтёра, а также громадную Чумную Летучую Мышь и целую стаю самых разнокалиберных Крыс с уровнями от первого до сто пятидесятого. Тем не менее, работа нашлась для всех:

– Твари подземные, укажите двух этим дварфам все входы в пещеры и катакомбы, которые вы знаете! И охраняйте их от всяческих неприятностей и опасностей, пока дварфы будут изучать подземелья!

Навык Бригадир повышен до 72-го уровня!

Теперь я обратил своё внимание на двух почтительно замерших и ловящих каждое моё слово дварфов:

– Мои боевые друзья! От вас жду профессиональной консультации. Всему «Бескрайнему Миру» дварфы известны как непревзойдённые специалисты в горном деле – никто не сравнится с представителями вашей расы по части нахождения ценных руд. А потому я хочу, чтобы вы облазили самые глубокие пещеры и катакомбы, осмотрели доставшиеся мне горы и нашли пригодные для разработки руды железа, меди, серебра и всего, что представляет интерес...

– Эээ, капитан Амра... – неуверенно перебил меня Дварф-Механик Гнум Злобный. – Ты слишком хорошего мнения о наших с Тондиком навыках. Да, мы оба дварфы, и кое-что знаем о металлах и рудах, но я по профессии Механик, он Повар, какие из нас рудознатцы?!

– Владыка, я согласен с Гнумом, что хоть мы и подземные жители и немного разбираемся в минералах, но лучше тебе поискать профессиональных мастеров горного дела... И двух тут для разведки точно не хватит, нужны хотя бы дюжины две-три. И я знаю, где таких можно найти! Да половина шахтёров подземного города дварфов Дотур-Хаве готовы отдать свои бороды за право покопаться в горах, где до них никто не бывал!

Получено задание: Лучшие гор могут быть только горы. Класс задания: Обычное. Описание: наберите в городе Дотур-Хаве бригаду дварфов-шахтёров (не менее тридцати) для исследования гор и подземелий на территориях Тёмного Владыки. Награда за выполнение: 800 Exp.

Что? Всего восемьсот единиц опыта? На моём семидесятом уровне персонажа это уже были такие крохи, что просто несерьёзно. Да за каждого убитого врага игровая система недавно начислила мне по триста тысяч опыта, что мне какие-то жалкие восемьсот единиц?! Тем не менее, отказываться от полезного квеста я не стал. Дотур-Хаве? Далековато, конечно... Хорошо, что будучи в Дотур-Хаве в прошлый раз, я запасся парой свитков телепортации в столицу дварфов. Не будь их, даже на быстроходной СТЕРВЕ дорога по воздуху в каждую сторону заняла бы порядка двух суток, и то если моя Королевская Лесная Виверна сможет пролететь над лежащими на пути к городу дварфов ледяными горами с их жуткими ветрами и низкой температурой, затем опасным туманным краем реки смерти и жаркой пустыней.

Вот только даже при помощи порталов тащиться самому в Дотур-Хаве и выискивать там нужное количество согласных на работу шахтёров, признаться, казалось мне нерациональной тратой времени. Тем более что у меня прямо перед глазами стояли двое, которые с удовольствием посетили бы родной город и выполнили бы там за меня всё в лучшем виде. Оставалось только подвести дварфов к мысли совершить небольшой визит в родные края.

Сделав вид, что серьёзно задумался, я помолчал с полминуты, а потом ответил:

– Хорошо, Тондик и Гнум, вы меня убедили. Для подобной работы действительно нужны профессионалы, и найти их проще всего в Дотур-Хаве. Поручить это важное задание я намереваюсь именно вам, так как вы лучше других знакомы с городом дварфов, к тому же вам я доверяю. Свиток портала в Дотур-Хаве выдам, обратный возьмёте у Валерианны Быстроногой. Запомните, нужно нанять минимум тридцать опытных шахтёров и как можно скорее вернуться вместе с ними. Не сомневайтесь, друзья, работа ваша будет щедро оплачена. А тебе, Тондик, хочу сразу выдать задаток! С двумя руками и глазами жить тебе явно будет комфортнее!

Миг, и на месте обрубка у тучного дварфа вновь появилась рука, но не привычная из плоти и крови, а словно сотканная из шевелящейся непроглядной мглы. Таким же странным и тёмным был глаз, возникший на месте пустой глазницы. Тондик Пышный с сомнением пошевелил новыми пальцами, затем попробовал взять тёмной рукой поварской половник, висевший у него на поясе, и остался вполне доволен.

Использовано 8 единиц Очков Прямого Вмешательства. Осталось 122 единицы.

Интересно, а почему сто двадцать две единицы, а не сто девятнадцать? Было сто двадцать семь очков, минус восемь... или я начисто забыл курс элементарной школьной арифметики, или что-то в расчётах не сходилось. Неужели успели новые очки сгенерироваться? Но в таком случае почему три, а не два?

На мой озвученный вслух вопрос Валерианна Быстроногая осмотрела трон и подтвердила, что после добавления голов вождей ругару магический артефакт действительно стал генерировать три Очка Прямого Вмешательства в час. Круто! Да уже хотя бы ради этого бунтовщиков стоило казнить!

Я считал вопрос с поручением для dwarфов закрытым, но Тондик и Гнум почему-то не спешили уходить и нервно переминались с ноги на ногу, переглядываясь между собой и похоже намереваясь о чём-то попросить меня, но стесняясь. Наконец, Тондик решился:

– Владыка Амра, мы при всём желании не сможем вернуться быстро. Как только появимся в родном городе, моя мать Пирона Усердная непременно узнает о том, что я вернулся, и что у меня появилась красавица-невеста. Да и родня Ванессы тоже ни за что не отпустит её без проведения пышной многодневной свадьбы, таков обычай dwarфов!

Мда, проблема, об этом я как-то не подумал... Лишь немногие в моём отряде знали, что под личиной бойкого острого на язык Dwarфа-Механика Гнума Злобного скрывается бородастая женщина подземной расы Ванесса Рукожопая. Я и сам об этом периодически забывал, так как внешне мужчины и женщины dwarфов отличались несильно – такие же бородастые и низкорослые. Даже сами dwarфы не всегда могли распознать женщину, переодевшуюся в мужскую одежду. К тому же Гнум Злобный вёл себя словно задиристый и сварливый мужик-dwarф, любитель выпить и при любой возможности лезущий в драку.

Что же делать? Отпускать эту влюблённую парочку на свадьбу, а потом ждать их возвращения вместе с нанятыми мастерами-шахтёрами хорошо если через неделю, а то и две? Однозначно плохой вариант. Не отпускать dwarфов домой? Тоже не годится, особенно после того, как только что я расписывал, что доверяю им обоим и всё такое... Замигало окошко чата – пришло приватное сообщение от Валерианны Быстроногой:

«Предложи провести свадьбу тут, как особую милость со стороны Тёмного Владыки. Заодно пусть пригласят на свадьбу как можно больше своей родни. Уверен, тебе будет что предложить dwarfam – тут для их мастеров непочатый край работы»

А что, отличная мысль! Я озвучил это предложение жениху с невестой. Тондик и Ванесса сперва предсказуемо опешили от такого неожиданного предложения и явно искали предлог вежливо отказаться, но мне всё же удалось их убедить:

– В тысячелетней истории расы dwarфов вы будете единственной парой, которой выпала такая великая честь! Во всех летописях подгорного народа будет описан этот редчайший случай, вы станете знаменитыми наравне с великими королями древности! Уверен, поглазеть на это уникальное событие соберутся тысячи гостей, а пропустившие свадьбу dwarфы будут с досады рвать волосы у себя из бород! У меня найдётся, куда всех гостей разместить, чем накормить и чем развлечь – уверен, твои сородичи захотят своими глазами поглядеть на диковинки этого далёкого неисследованного края. А может, для кого-то из них найдётся тут интересная работа, а кто-то возможно и вовсе захочет переселиться в эти земли!

Навык Торговля повышен до 32-го уровня!

Навык Дипломатия повышен до 22-го уровня!

На том и порешили. Свиток портала в Дотур-Хаве я сразу же передал новобрачным, а Валерианна Быстроногая пообещала как можно скорее изготовить и свиток обратного портала. Макс Сошне, внимательно прислушивавшийся ко всем этим переговорам, остался очень доволен:

– Зная пронырливость и любознательность dwarфов, уже на второй день свадьбы все местные горы будут изрыты и перелопачены до самых глубин в поисках всевозможных ценно-

стей. А у тебя, Владыка Амра, будет полная карта полезных ископаемых и рудных жил с записями, какой из дварфовских кланов вызвался их разрабатывать! Отличная работа!

Тондик и Ванесса поблагодарили меня за участие в их судьбе, попрощались и ушли готовиться к возвращению в родной город. После их ухода Макс Сошне сослался на то, что рабочий день его как тестировщика уже закончен, и он также прощается с нами до утра. Фигура рыбака села на корточки прямо в шаге моего трона и через полминуты бесследно растворилась.

Наконец-то впервые за этот бесконечный день я остался наедине с сестрой! У меня накопилось столько важнейших вопросов, которые хотелось обсудить с ней, и которые абсолютно не были предназначены для ушей посторонних! Как быстро выяснилось, не только я с нетерпением ждал возможности поговорить без свидетелей с глазу на глаз – едва фигура Няяды-Торговца исчезла, как Валерианна Быстроногая достала из инвентаря волшебный жезл и подняла вокруг нас магический не пропускающий звуки купол, после чего потребовала:

– Тимур, я совершенно перестала понимать некоторые твои поступки в игре, а особенно твоё поведение в реальном мире. Ты не отвечаешь на телефонные звонки. Ты не пришёл ко мне в больницу после завершения операции. Ты не пришёл на похороны бабушки Киры. Должно быть какое-то очень серьёзное объяснение происходящему, и я хочу его от тебя услышать. Давай, братишка, рассказывай!

День первый. Разговор с сестрой

– Как там Кира? Сильно обиделась из-за моего отсутствия на похоронах?

Начал я разговор с того, что волновало меня в данный момент сильнее всего. Но сразу понял, что ошибся с выбором темы, поскольку Лесная Нимфа вместо ответа состроила недовольную гримасу:

– Тимур, сейчас не Кира, а я обижусь! Ты не видел родную сестру три долгих дня, вот наконец выпало удобное время поговорить. И первый вопрос, который слышу, вовсе не про сложнейшую двенадцатичасовую операцию по приживлению биотических ног, не про моё самочувствие после выхода из наркоза, а про твою подружку! Нет, Тимур, ты совершенно бесчувственный чурбан!

Пришлось извиняться. Да, был неправ. Да, действительно я – чёрствый толстокожий дурак, который не ценит, насколько же ему повезло с такой замечательной сестрой. В своё оправдание сказал лишь, что связаться и поговорить раньше не мог, так как мобильник у меня временно отобрали, и потому связь с внешним миром пока что сильно ограничена. Валерианна слегка кивнула:

– Да, мне говорили, что ты с кем-то подрался на работе, и руководством на тебя наложено взыскание...

– Что??? – вот тут я не смог сдержаться и перешёл на крик, поскольку такой нелепой версии случившегося со мной точно не ожидал услышать. – Попытка моего убийства сотрудником корпорации в то время, пока я находился в вирткапсуле, и два приникающих ранения в грудь с разорванной брыжеечной артерией теперь называются «с кем-то подрался»?! Да я едва не умер от потери крови!

И без того огромные глаза Лесной Нимфы стали ещё крупнее:

– О чём ты говоришь, брат?! Какие ранения, какая попытка убийства, какая потеря крови?

– Помнишь, перед операцией ты из игры вышла, когда мы с ругару на лодке плыли? Так вот, не прошло и пяти минут после этого, как на меня было совершено покушение в реале! Техник корпорации по имени Артём заточенной отвёрткой дважды пробил крышку моей вирткапсулы! А потом, когда я всё же сумел откинуть крышку повреждённой вирткапсулы, он попытался меня задушить. К счастью, помощь пришла вовремя, прибежала охрана, нас растащили. Я истекал кровью и потерял сознание, меня двое суток потом хирурги штопали!

Плохое качество связи. Если проблема со связью сохранится, игровой клиент «Бескрайнего Мира» будет принудительно закрыт.

Предупреждающее системное сообщение возникло и замигало перед глазами. Не понял, какая может быть «проблема со связью», когда вирткапсулы тестировщиков корпорации находятся буквально в полусотне метров от игровых серверов – в том же самом здании, всего парой-тройкой этажей ниже? Ну или в моём случае несколькими этажами выше, но тоже в пределах одного здания!

– Лерка, у тебя игра не лагает? Нет проблем со связью? – поинтересовался я и получил отрицательный ответ. У Валерии «Бескрайний Мир» работал нормально, хотя вирткапсула сестры находилась гораздо дальше от игровых серверов.

Понятно, не дурак... Руководство корпорации таким способом показывало, что поднятая в разговоре с сестрой тема им не нравится, и если я срочно не изменю своего поведения, то меня снова «забанят» и принудительно выкинут из игры. Пришлось вносить коррективы в разговор и сменять тон на более позитивный, чтобы не потерять возможность общения с Леркой:

– Сестрёнка, наверное, в корпорации просто не стали тебя пугать и расстраивать. Да и вообще не хотели, чтобы информация об этом неприятном инциденте просочилась наружу.

Именно поэтому, чтобы мои зрители не заподозрили неладного, два дня за Амру играл настроенный программистами бот, а видеоролики составляли какие-то другие люди. Я же два дня находился в «отключке» и потому не имел возможности ни прийти к тебе в больницу, ни выразить соболезнования Кире.

Лесная нимфа глубоко вздохнула и подняла на меня огромные печальные глаза:

– Всё это очень и очень странно... но я тебе верю, Тимур. А вот сейчас, когда ты пришёл в себя, сможешь приехать ко мне? До десяти вечера посетителей в клинику пускают, так что ты успеешь. Братик, я очень соскучилась, мне не хватает живого общения с тобой. Я привыкла видеть тебя каждый день, и сейчас после нескольких дней разлуки просто сама не своя...

Замигало окошко чата. Я предположил, что это сестрёнка написала мне что-то приватно, не желая по каким-то причинам озвучивать это голосом, однако ошибся. Сообщение пришло от некоего сотрудника корпорации под ником «support_013»:

– Тимур! Ты ведь при приёме на работу подписывал соглашение о неразглашении, где имелись пункты про «информацию, порочащую деловую репутацию корпорации». Поэтому если ты немедленно не прекратишь разговор о случившемся, будем вынуждены снова забанить твоего Гоблина-Травника, на этот раз уже навсегда. И напоминаем про десять дней без права выхода из рабочего кабинета.

Угроза была более чем серьёзной. Пришлось с тяжёлым сердцем сообщать сестрёнке, что сегодня не смогу с ней встретиться, «а дальше будет видно, как врачи скажут». Валерия ещё сильнее расстроилась, едва не заплакала. Но всё же нашла в себе силы сдержаться и ответить на самый первый заданный мною вопрос:

– Кира на тебя действительно обижена. Причём сильно. Но готова к примирению, как мне показалось. Причём она считает, что первым ты на неё обиделся: отключил телефон, перестал появляться у неё дома, что-то там откровенно ей солгал... Ладно, это сейчас неважно. Вы оба взрослые люди и сами разберётесь в своих отношениях без моих наивных детских советов. А вот об игре в новых условиях, когда ты стал Тёмным Владыкой, получив армию и земли, действительно стоит поговорить. В этих вопросах я готова тебе помогать своими советами.

Системное сообщение о плохой связи, так раздражавшее меня последние несколько минут, сразу же исчезло – внутриигровые темы моей с сестрой беседы надзирателей вполне устраивали. Такая неприкрытая назойливая цензура и слежка безусловно раздражали. Я намеревался поднять этот вопрос ребром при следующем разговоре со своими нанимателями, вот только сейчас был ещё не готов – я многого в происходящем вокруг меня пока что не понимал и боялся наломать дров.

– Прежде всего, братишка, стоит подумать насчёт новой внешности твоего гоблина. Лопухий смешной коротышка-гоблин безусловно забавный персонаж и на начальных этапах игры нравился зрителям, вот только в качестве сурового жуткого Тёмного Владыки совершенно не годится! Нужно нарисовать новый образ, гораздо более страшный и brutальный, и я готова этим заняться...

– Нет! Категорически нет! – редко когда я спорил с сестрой по игровым вопросам, но сейчас был именно такой случай. – Я привык к такому облику, и он меня полностью устраивает! К тому же на возникшем контрасте и несоответствии можно строить интересную игру. У меня масса идей, как специально подчёркивать и обыгрывать этот момент в моих видеороликах, зрителям должно понравиться!

– Хорошо, брат, – встретив столь яростное сопротивление, Валерия пошла на попятную. – Но иногда, согласишься, тебе всё же нужно выглядеть жутко, чтобы производить должный эффект на подданных или врагов. Ладно, я в таких случаях буду накладывать на тебя иллюзию. Подумаю сегодня ночью над образом жуткой твари, поищу в Сети картинки и заготовлю заклинание, чтобы быть готовой в любой момент применить.

Навык Бригадир повышен до 73-го уровня!

– О! Квест от тебя как раз на эту тему, – рассмеялась мавка и вчиталась в описание задания. – Причём какая интересная награда за выполнение предлагается: возможность мне самой бесплатно сменить облик персонажа. Очень необычно! Ты как хочешь, но я вот однозначно собираюсь перерисовать себе Валерианну Быстроногую, чтобы она больше соответствовала образу сестры Тёмного Владыки.

Бум! Прямо внутри воздвигнутого сестрой магического купола возник новый персонаж:

Управляющий замком. Вездесущий слуга Тёмного Владыки

Маленький, лопоухий... Даже более ушастый, чем мой Гоблин-Травник, хотя соотношение размеров ушей по отношению к телу у Амры были поистине впечатляющими. Хищная мордашка, острые мелкие зубки, густой серо-бурый мех. Да это же гремлин, или я ничего не понимаю в фэнтезийных расах!

– Ты способен проникать сквозь магические барьеры? – поинтересовалась удивлённая мавка у Управляющего, и гремлин довольно оскалился:

– Да, госпожа! В пределах этого замка я перемещаюсь мгновенно и могу проникать в любые комнаты, несмотря на запертые двери и любые магические барьеры. И способен проводить с собой в портал одного-двух спутников.

– А вне стен замка? – сразу же заинтересовался я уникальными способностями Управляющего.

Это же получался поистине идеальный вор – никакие стены, замки и решётки не могли его удержать! Возник в нужном месте, схватил самое ценное и мгновенно исчез с добычей! Какие интереснейшие возможности вырисовывались!

– А вне стен замка я не существую...

Я разочарованно вздохнул, хотя ответ Управляющего меня, в общем-то, не удивил – ну не могли программисты корпорации добавить в игру настолько «читерского» НПС-персонажа, ломающего все игровые правила и баланс!

– Хорошо, Управляющий, перенеси меня и Валерианну Быстроногую в личные покои Тёмного Владыки!

Едва успел я закончить фразу, как обстановка вокруг сменилась. Мы все трое находились в небольшой круглой комнате, в которой горели закреплённые на стенах копящие бронзовые светильники. Уходящая вверх и вниз винтовая лестница. Пять одинаковых выходящих в разные стороны стрельчатых окон, за которыми уже стояла глухая ночь. И... собственно больше ничего. Ни мебели, ни предметов роскоши, даже кровати не было. Голые каменные стены и ничем не закрытые окна, через которые продувал сквозящий холодный воздух. Зашибись обстановка! Даже не спартанская, а рассчитанная скорее на отрешённого от мира и истязающего своё тело всевозможными испытаниями отшельника-аскета.

В комнатах Валерианны Быстроногой, в которые я также потребовал гремлина нас перенести, ситуация оказалась и того печальнее: тут не было даже светильников, лишь голый камень стен и холодный покрытый сырой плесенью пол. На моё вполне справедливое возмущение Управляющий лишь усмехнулся:

– Владыка, в замке можно обустроить всё, что угодно. Мебель из редчайшей розовой древесины палм с островов Вечной Молодости, ковры из шкур саблезубых тигров-альбиносов, стёкла из глубинного хрусталя с вкраплениями крупных алмазов. Любой каприз за ваши деньги! Но в казне денег нет. А раз нет денег – нет и капризов!

– Никогда не сталкивалась с настолько откровенным и наглым требованием вливания денег в игру! – фыркнула возмущённая Валерианна Быстроногая, но Управляющий её слова предсказуемо проигнорировал как не относящиеся к игровым событиям и продолжил:

– Есть, конечно, вариант поручить изготавливать мебель и проводить отделочные работы орков и зомби, вот только результат едва ли вас обрадует, Владыка. Или можно... – тут Управляющий резко замолчал на полуслове, так что мне даже пришлось требовать от него доска-

зять мысль. – Извините, Владыка, просто решил, что лезу не в свои дела. Я хотел сказать, что можно ведь потребовать нужное вам в качестве дани. Все в «Бескрайнем Мире» знают, что ваши войска вот-вот вторгнутся в провинции Тори, Ларс и Амати. Правители расположенных там королевств и вольных городов наверняка дрожат сейчас от страха и возможно согласятся откупиться, лишь бы избежать вторжения!

Мы с сестрой переглянулись, поражённые новизной данного предложения, и Валерианна проговорила:

– А действительно, почему бы не попробовать, брат? Ты ничего не теряешь и даже наоборот подобным ультиматумом усилишь репутацию жуткого Тёмного Владыки. Вот только понять бы ещё, как технически это возможно проделать? Сев на трон и потратив какое-то количество Очков Прямого Воздействия?

– Или один за другим показав через хрустальный шар дворцы правителей и каждому из них по-отдельности прокричав свои угрозы и требования. Вот только у меня нет ни карт крупных городов, чтобы можно было их просматривать через Око, да и времени нет этим заниматься.

Вот только Лерка с таким моим пренебрежительно-негативным отношением к подобной возможности не согласилась:

– Карты крупных городов и центральных провинций можно купить за сущие гроши. Это лишь карты удалённых локаций представляют ценность в «Бескрайнем Мире», но чем большее количество игроков обитает в какой-то местности, тем больше предложений на рынке, и тем дешевле карта. Так что я бы советовала тебе, ушастик, заняться скупкой игровых карт соседних регионов – расходы минимальные, а возможности открываются интересные. Займись этим прямо сегодня, так как Очки Прямого Вмешательства – слишком ценный ресурс, чтобы его вот так транжирить.

– Разве я транжирую? – спросил я удивлённо, на что Лерка тяжело вздохнула и подтверждая кивнула:

– Ещё как! Пять очков туда, два сюда, затем ещё восемь... И ведь без всех этих трат вполне можно было обойтись! Я вообще была поражена и шокирована, когда ты сразу восемь очков потратил на исцеление Повара! Тондик и без руки вполне нормально жил, его свадьбе однорукость никак не мешала. Пойми, братишка, при таком беспечном отношении к столь ценному ресурсу в один прекрасный день Тёмному Владыке просто не хватит очков открыть портал для переброски войск, вторжение не состоится, и твои работодатели будут крайне недовольны!

Сестра, конечно, несколько утрировала, хотя я готов был согласиться с тем, что к столь редкому ресурсу нужно относиться бережнее. Ладно, учту на будущее. Я готов был общаться с сестрой до глубокой ночи, но в этот момент раздался странный пиликающий звук, вроде сигнала установленного будильника, и Лесная Нимфа сразу же всполошилась:

– Тимур, извини, но мне нужно выходить из «Бескрайнего Мира». Я обещала... новым подружкам встретиться вечером, погулять по парку клиники. Хорошо?

Вот это новость! Моя младшая сестра, у которой уже много лет не было никаких интересов кроме компьютерных игр, вдруг сообщает мне, что выйдет из игры ради общения в реале! Причём, судя по тому, как сестрёнка тушевалась и заметно стеснялась, в прогулке по парку собирались принимать участие не только «подружки», а может даже и вовсе «не подружки».

– И как зовут этого молодого человека? – закинул я наугад удочку и не ошибся в своих предположениях.

Лесная Нимфа совсем покраснела и ответила, смущённо опустив глаза в пол:

– Его зовут Андрэ. Очень интересный и весёлый парень из хорошей семьи, начинающий гонщик-стритрейсер. Полгода назад попал в жуткую аварию на электробайке... ну ты же сам знаешь, как они гоняют. Лишился обеих рук.

В этот момент я хотел было съязвить, что гонщик без обеих рук – это уже не «начинающий», а скорее «заканчивающий», однако промолчал. Понимал, что для сестры данная тема весьма болезненная и серьёзная, и Валерия может сильно обидеться.

– Послезавтра у Андрэ операция, будут приживлять биотические руки-протезы. Волнуется он ужасно, хотя хорохорится и старается вида не показывать. Заказал себе гитару, чтоб пальцы потом тренировать, чувствительность нарабатывать. Собирается после выздоровления вернуться в уличные гонки, постоянно про электробайки разных моделей и гоночные трассы рассказывает. А вообще Андрэ на редкость интересный и позитивный парень. Очень начитанный, кажется, он всё-всё на свете знает. Я очень рада, что познакомилась с ним. Ну так что, отпустишь меня погулять с ним вечером, братишка?

Ну как я мог отказать? Девушке как-никак пятнадцатый год идёт, вполне самостоятельная уже, и интересы в такой период жизни меняются. Тем более что я прекрасно понимал, что Лерка всё равно выйдет из игры. С моим одобрением или без него, но выйдет. В общем, я разрешил. Лесная Нимфа радостно взвизгнула, чмокнула в щёку моего ушастого Гоблина-Травника и уселась по-турецки на полу своей комнаты, собираясь выходить из «Бескрайнего Мира». Через полминуты силуэт мавки замигал и исчез, бесследно растворившись.

Остаться тут в тёмном помещении смысла никакого не было, и я потребовал от Управляющего перенести меня к Гуу Гэлу Всезнающему – интересно ведь было узнать, как у орочьего шамана обстоят дела с отправкой моего сообщения по всему «Бескрайнему Миру».

– Не могу, Владыка. Шамана в замке нет, свои ритуалы, жертвоприношения и пляски он проводит где-то на открытом воздухе. Могу сказать лишь, что большая группа шаманов и их помощников ушла в сторону дальних гор.

– Хорошо, перенеси меня к выходу из дворца! – приказал я Управляющему, и гремлин моментально перенёс меня к входным воротам.

Успешная проверка на Соппротивление Холоду!

Ух, какая же тут холодрыга и пронизывающий ветер! Без палатки, костра и горячей пищи до утра можно и совсем окочуриться. Ветер дул со стороны ледяных гор, свистел и пробирал до самых костей. По небу проносились чёрные рваные тучи, хорошо хоть дождя или скорее более ожидаемого по такой погоде снега не было. Вдали горели многочисленные костры – отряды живых существ Тёмного Владыки разбили шатры, грелись и готовили ужин. Нераспределённых по шатрам и палаткам существ я не видел, и это было хорошо. Неплохой шанс, что все мои воины до утра уцелеют, несмотря на непогоду. Нежити ни палатки, ни еда не требовалась, но мертвецы тоже куда-то убрались с пронизываемой всеми ветрами площади. Я стоял и смотрел по сторонам. Где искать ушедших творить свои ритуалы шаманов?

И тут вдалеке сквозь сырые клочья облаков я увидел взметнувшийся в хмурое небо столб яркого зелёного света!

Духи были благосклонны к вам. Сообщение отправлено всем НПС «Бескрайнего Мира»!

Получен следующий положительный эффект: с каждым днём в глазах потенциальных НПС-переселенцев Тёмный Владыка будет выглядеть всё более интересным хозяином, он также станет ежедневно получать следующие бонусы:

- ***Навык Бригадир +1***
- ***Навык Воевода +1***
- ***Навык Дипломат +1***
- ***Навык Контроль Животных +1***

Срок наложенного эффекта: не ограничен.

Ух ты! Срок эффекта не ограничен... очень необычно. Получалось, что рано или поздно, но все потенциально поддающиеся призыву существа «Бескрайнего Мира» признают меня своим хозяином и встанут под мои знамёна. А между тем далёкий столп зелёного огня с каж-

дой секундой становился всё тусклее и наконец растворился в клочьях низких туч и потоках хлынувшего-таки дождя. Судя по всему, самое интересное я уже пропустил, и теперь можно было никуда не спешить.

Можно было, конечно, вызвать СТЕРВУ или Серую Стаю и куда-нибудь с ними отправиться. Вот только без друзей и сестры, да ещё по такой ненастной погоде, играть мне что-то совершенно расхотелось. К тому же я как-то резко вспомнил, что весь день провёл в вирткапсуле, сразу накатили усталость и апатия. Появилось и чувство голода. Не игрового голода – мой персонаж был почти сыт, да и шкала Жажды Крови была наполненной, поесть требовалось моему телу в реальном мире. Я тяжело вздохнул и последовал примеру сестры, тоже покинув «Бескрайний Мир».

* * *

В кабинете кто-то был, я понял это сразу, едва приподняв крышку вирткапсулы. Из соседней комнаты доносилось цоканье каблучков, негромкая музыка и другие звуки, которых по идее не должно было быть в пустом кабинете. Неужели Кира отбросила всю свою обиду и нашла меня? С этой волнующей мыслью я вылез и поскорее оделся – не хотелось предстать перед своей шикарной подругой в одних лишь трусах. Прошёл в соседнюю комнату... и замер в дверях.

Помощница моего босса Тина, разодетая в золотое шикарное вечернее платье и туфли на высоченных каблучках, расставляла на столике тарелки и бокалы. Свои яркие фиолетовые волосы красавица заплела в сложную причёску и перекрасила часть локонов в золотой в тон платью, явно потратив на эти приготовления уйму сил и времени. Я обратил внимание на аккуратно расставленные многочисленные салатницы с чем-то интересным, закрытое серебряной крышкой большое блюдо, фрукты в хрустальной вазе, бутылку игристого вина в ведёрке со льдом... Похоже, не только у моей сестры сегодня вечером намечалось свидание. Вот только хочу ли я этого?

– Добрый вечер, Тимур! – заметила моё появление и обернулась длинноногая красавица. – Вот, решила навестить тебя в твоём временном жилище. Надеюсь, ты не против.

Я пока что не определился, рад ли подобному вторжению в своё личное пространство или нет, но прогонять девушку конечно не стал и ответил вполне вежливо.

– Вот и отлично! – обрадовалась моему разрешению Тина. – Тимур, мой руки и садись ужинать, ты наверняка проголодался. Не знаю, что ты любишь, поэтому заказала на свой вкус.

Ужин прошёл в несколько напряжённой обстановке. Тина пыталась шутить и делала разной степени откровенности намёки на готовность к более близкому общению, я изо всех сил «не замечал их». Почему? Причин тому было много. Прежде всего, развешанные по всем углам видеокамеры. Некоторые из них я заметил, хотя подозреваю, что на самом деле камер было гораздо больше. Не привык я к подобному пристальному контролю, он меня сильно раздражал и сковывал. Во-вторых, сама ситуация заточения, пусть даже вынужденного и временного, тоже раздражала. Ну и самое главное – чувствовалась во всём происходящем какая-то фальшь.

Откуда Тина узнала, где я проживаю? Простейший вроде вопрос, но моя собеседница на нём «споткнулась» и ответила крайне уклончиво. Затем вполне логичное размышление, что идущую в пустой вроде кабинет девушку с подносом еды для кого-то неизвестного видно через систему видеонаблюдения здания. А раз разносчицу видно, то рушилось основное обоснование моего заточения – что якобы НПС-Таиша может меня увидеть через систему видеонаблюдения и насторожиться, догадавшись, что человек по имени Тимур вовсе не умер. Таиша очень даже неглупа, и быстро сообразит, кому носят еду. И что, никого это не смущает? Что за ерунда?

Ну и немаловажным фактором моего достаточно осторожного и даже холодного поведения с Тиной, безусловно, была другая девушка, ничуть не уступающая в красоте этой «мисс

компании». Мои отношения с Кирой хоть и пребывали сейчас в непонятном натянутом состоянии, однако окончательного разрыва с рыжеволосой красавицей всё же не произошло, а потому я ощущал определённые моральные обязательства по отношению к своей сумасбродной, но всё же замечательной и шикарной подруге.

– Тимур, мне пора домой! – видимо поняв, что большего от ужина со мной всё равно не вытянуть, Тина стала собираться. – Тебе должно быть скучно одному сидеть тут в кабинете. Ты не будешь против, если по вечерам я иногда буду к тебе заглядывать?

Собственно, почему бы и нет? Если к концу первого дня заточения я уже испытывал определённые неудобства от невозможности связи с внешним миром, то через день-два, а уж тем более через неделю и вовсе на стену полезу от тоски. Так хоть какое-то общение будет, тем более с симпатичной девушкой. В общем, я дал согласие. Набравшись смелости, Тина чмокнула меня в щёку и, захватив в собой поднос с грязной посудой, вышла в коридор.

Едва дождавшись ухода ассистентки директора, я кинулся к компьютеру. Столько всего сегодня ещё нужно было сделать! Прежде всего, я собирался составить для своих зрителей очередной видеоролик о приключениях ушато-гоблина Травника, тем более что интересного материала у меня хватало в избытке. Ещё бы, мой маленький гоблин стал Тёмным Владыкой! Уже одного этого хватало, чтобы заинтересовать и даже шокировать зрителей. А ещё три новых слуги, войско и замок, поединок с ругару и многое-многое другое. Нет, полностью раскрывать свои планы и секреты я вовсе не собирался, но вот частично сбросить для миллионов игроков завесу тайны с жизни мифического Тёмного Владыки представлялось мне очень и очень интересным.

Вот только... расположенный тут в кабинете компьютер по-прежнему был очень сильно ограничен в доступе к разным сетевым ресурсам. Я не мог даже скачивать бесплатные программы для монтажа видео, не то что делать покупки в интернет-магазине «Бескрайнего Мира» или писать комментарии на форуме. Нет, так дело не пойдёт! Я написал в техподдержку, вот только не на общий адрес, а конкретно на сотрудника с ником «support_013» – того самого, что следил за мной во время разговора с сестрой. Тот сотрудник был в курсе моего ограничения в передвижениях по зданию, так что объяснить ему требования казалось более простым.

Ответили мне практически сразу. Вот только вместо положительного решения и предоставления нужных программ и доступа я долго получал лишь какие-то глупые отговорки. Вроде того, что:

«Амра, зачем тебе самому париться с видеороликом? Поручи это дело своим коллегам из отдела маркетинга, они профессионалы и сделают все в лучшем виде»

Или вот ещё пример шедеврально неадекватного ответа:

«Разрешение проведения финансовых операции на этом терминале требует долгих согласований с разными службами. Тем более сейчас ночь, и принимающие решения лица всё равно отсутствуют. Может вместо всех этих сложностей просто сообщишь, какую сумму ты планируешь получить? Пяти тысяч кредитов в виде перевода тебе на карту от анонимного лица хватит?»

Мои возражения и претензии, что сделанные чужими руками видеоролики зрители назвали самыми скучными, в расчёт совершенно не принимались. Как и то, что пришедший непонятный перевод на столь крупную сумму наверняка вызовет вопросы у налоговиков. Не хотели мне давать и полноценного доступа к форуму, и к интернет-магазину, ссылаясь на какие-то внутренние инструкции и параграфы правил.

Пришлось давить и обещать пожаловаться директору по внутриигровой безопасности Андрею Соловьёву, а то и самому Президенту Томасу Хейвуду, раз мои коллеги срывают важнейший ивент корпорации «Бескрайний Мир» и не дают работать Тёмному Владыке. Подействовало. Мои просьбы наконец-то были услышаны и одобрены. Сразу бы так!

Я ожидал, что ко мне в номер придёт кто-то из сотрудников техподдержки и всё настроит, но работы были проведены удалённо: сам собой по экрану забегал курсор, открывались и закрывались какие-то окошки, вводились непонятные служебные команды. Прошло буквально три минуты, и тот же сотрудник техподдержки с ником «support_013» сообщил мне, что всё готово. Наконец-то!

* * *

Готово! Не скрою, я был очень горд проделанной работой. В тридцатиминутном сюжете удалось уместить всё: от дороги через горы к замку, до моего признания Тёмным Владыкой и первых распоряжений в роли воплощения нового супербосса «Бескрайнего Мира». Я специально указывал зрителям на контраст между внешностью крохотного мирного Гоблина-Травника и его новой должностью воплощения вселенского зла. Много шутил и в язвительных комментариях описывал происходящее, нарочно выпячивал недостаточную лояльность своих подданных, не видящих в скромном Амре того, кому эти жуткие чудовища обязаны подчиняться.

В самом конце ролика я сообщал, что поставил на продажу координаты замка Тёмного Владыки. Всего десять игровых монет – сущая мелочь за столь ценную информацию! Цена казалась мне не просто доступной, но даже низкой, так что я был уверен, что многие игроки заинтересуются данным предложением.

Скажите, я поступал неразумно и опрометчиво, раскрывая столь секретную информацию о местонахождении своего логова? Я так вовсе не считал. Добраться до замка Тёмного Владыки, даже зная нужные координаты, по-прежнему представлялось крайне непростой и практически невыполнимой задачей, если у тебя нет летающих маунтов. Да и с летающими тоже дорога была не такой уж простой и безопасной.

К тому же теми или иными способами, но информация о координатах замка Тёмного Владыки всё равно бы вскоре появилась у игроков. Методом триангуляции с разных точек при помощи тех же магических почтовых вестников нужная область достаточно быстро очерчивалась, я лишь упрощал задачу и убирал эти лишние итерации. Так что если и продавать координаты замка Тёмного Владыки, то именно сейчас, поскольку уже через пару дней все заинтересованные игроки и так уже будут их знать. К тому же считал, что именно сейчас на волне нового патча и проводимой корпорацией «Бескрайний Мир» бешеной рекламной кампании любые сведения о новом боссе игрового мира вызывают повышенный интерес, а уж тем более информация о месте его обитания, так сказать, из первых лап.

Закончив с видеороликом и созданием публичного предложения на продажу координат, я решительно свернул все связанные с «Бескрайним Миром» программы и окошки браузера. Да, хорошо было бы ещё по совету сестры купить карты соседних регионов и крупных городов, да и вообще присмотреть всякое полезное для обустройства замка, но глаза уже слипались от усталости, я еле соображал и боялся наделась глупостей. Но прежде чем ложиться спать, у меня оставалось ещё одно неотложное дело. Я открыл поисковую систему и попытался найти информацию о гонщике-стритрейсере по имени Андрэ, лишившегося обеих рук в результате аварии – нужно же было мне как старшему брату и вообще единственному родственнику проконтролировать, с кем общается сестрёнка! Вдруг это какой-то мошенник или бандюга, наплётший доверчивой девушке историю про гонки на электрокарах, а на самом деле потерявший руки за воровство в мусульманских кварталах мегаполиса или в кровавой разборке с другими бандитами?

Информация нашлась моментально, трагический инцидент на нелегальных гонках широко освещался и обсуждался в сети. Мнения и комментарии по данному поводу высказывались диаметрально противоположные: от «жалко такого молодого и красивого парня, жизнь

себе сломал» до «из-за вседозволенности золотая молодежь совершенно от рук отбилась, будет остальным уроком». Андрэ действительно оказался молодым гонщиком, в «слепом» повороте трассы на огромной скорости влетевшим в завал из нескольких упавших электробайков.

Я всмотрелся в фотографию кучерявого темноволосого паренька лет восемнадцати на вид, сделанную перед тем роковым стартом. Высокий худощавого телосложения парень с обаятельной улыбкой и весёлыми глазами позировал перед дорогушим спортивным электробайком, держа гоночный шлем в руках. Эх, знал бы Андрэ тогда, чем закончится эта гонка...

Среди множества сопутствующих статье ссылок меня заинтересовала одна: «Вице-чемпион шокирован аварией сына и уходит из спорта», и я кликнул на гиперссылку. Ого! А Андрэ-то, оказывается, из гоночной династии! Его отцом был четырёхкратный вице-чемпион «Формулы-Ноль» Поль Эрнандес, очень известный пилот одной из лучших команд планеты, «мистер вечно второй», как прозвали этого популярного гонщика зрители. Тридцативосьмилетний ветеран проводил один из лучших сезонов в своей карьере, за четыре гонки до конца чемпионата сохраняя неплохие шансы на итоговое первое место, но трагедия с сыном перечеркнула все чемпионские амбиции «мистера вечно второго».

Мать же Андрэ... тут у меня перехватило дыхание. Неужели это «Стальная Жаннет» – та самая капитан команды виртуальных гладиаторов «Цифровые Амазонки», пятнадцать лет назад не знавших себе равных в мире киберспорта?! Да, точно она! В младших классах школы я целый альбом вкладышей от жвачки собрал с портретами известных игроков мужских и женских гладиаторских боёв, и «Цифровые Амазонки» в моём альбоме располагались на самой почётной первой странице. Никогда даже в самых смелых фантазиях я не надеялся познакомиться с этой легендарной звездой киберспорта. Но вот моя родная сестра Валерия накоротке общается с её старшим сыном Андрэ... Да, жизнь удивительнее и непредсказуемее любой самой продуманной компьютерной игры.

Я встал из-за стола и подошёл к окну. За толстым пуленепробиваемым стеклом миллионами огней горел ночной мегаполис, светились небоскрёбы крупнейших корпораций планеты, по расположенному неподалёку автобану вереницей мчались электромобили. Но у меня перед глазами стояло лицо Андрэ с фотографии перед тем роковым заездом. Какой гордый уверенный взгляд был у молодого гонщика, он просто излучал силу и убеждённость в своей победе. Жаль, что машину времени учёные так и не изобрели, я бы обязательно предупредил этого позитивного весёлого парня и попытался отговорить от участия в заезде. Хотя... в таком случае моя сестра бы с ним не познакомилась.

День второй. Новые возможности, новые хлопоты

Выспался я замечательно. Послеоперационные швы уже не болели, настроение было боевым. Умывшись, приведя себя в порядок и позавтракав, подошёл к компьютеру. Я специально до последнего оттягивал этот момент, так как очень сильно нервничал. Как мой ролик воспринят зрителями? Насколько адекватно игроки приняли информацию о том, что Гоблин-Травник Амра стал тем самым Тёмным Владыкой, появлением которого пугали весь «Бескрайний Мир»? Экран монитора просветлел, и мои глаза моментально округлились.

ЧТО ЭТО??? Восемнадцать миллионов зрителей уже просмотрели видеоролик за утро, причём счётчик показов продолжал мелькать, ежесекундно добавляя десятки тысяч новых просмотров. Вот это да! Также удивило и порадовало сообщение видеохостинга, что созданный мною канал вошёл в десятку самых популярных посвящённых «Бескрайнему Миру» и находится сейчас на шестом месте по количеству подписчиков. Администрация предлагала мне ознакомиться с высланным на почту шаблоном контракта на монетизацию канала, чтобы получить возможность зарабатывать на рекламе. Признаться, от всего этого я находился в состоянии, очень близком к шоковому.

Окончательно же меня добил просмотр данных о количестве покупок координат замка Тёмного Владыки. Один миллион триста сорок тысяч покупок за первое утро!!! Нет, я конечно подозревал, что товар будет пользоваться у игроков спросом, но не настолько же... На нетвёрдых ногах я встал из-за компьютерного стола, подошёл к холодильнику и достал банку ледяного, аж зубы свело, пива – мне нужно было слегка прийти в себя после таких новостей.

Я – миллионер? Выходило, что так. Даже с учётом однопроцентной комиссии «Бескрайнего Мира» со всех торговых операций и всех положенных налогов, обналичивание такой колоссальной суммы игровой валюты потенциально давало мне более миллиона кредитов. И хотя пока что на руках у Амры были не серебряные монеты, а векселя «Подземного Банка Торина Девятого» и «Надёжнейшего Банка Гремлинов», которые сперва нужно как-то конвертировать в игровую валюту, но это уже был чисто технический и вполне решаемый вопрос.

Когда совсем недавно Тина назвала меня без пяти минут миллионером, я лишь рассмеялся в лицо этой симпатичной девушке, не поверив её словам. А ведь она оказалась права! Нужно будет при случае извиниться перед Тиной и сделать ей какой-нибудь приятный подарок. Но это потом. Сейчас же нужно было решить, что делать с этими свалившимся на голову богатством.

Действительно вывести средства из игры и обратить в реальные кредиты на банковском счету? Можно конечно, вот только смысл таких действий? В деньгах в реальном мире я совершенно не нуждался: порядка трёхсот тысяч на банковском счету имелось, лечение сестры уже было оплачено, как и её вирткапсула, других же крупных трат в обозримом будущем не предвиделось. К тому же жаба душила терять сотни тысяч вполне реальных кредитов из-за возникающих в случае вывода игровой валюты налогов на доходы. Оставить эти тринадцать с лишним миллионов игровых монет лежать без дела? Тоже глупое решение. Деньги должны работать, это правило было справедливым и для игрового мира.

Но что делать в сложившейся ситуации? Первым делом, видимо, посетить отделение одного из игровых банков и обратить полученные расписки в серебряные монеты, чтобы получить возможность полноценно распоряжаться деньгами. Вот только где находится ближайший филиал «Подземного Банка Торина Девятого» или «Надёжнейшего банка гремлинов»? В подземном городе дварфов Дотур-Хаве, наверное...

И тут меня посетила мысль, поразившая своей новизной: зачем мне самому куда-то тащиться, когда можно наоборот открыть отделение банка прямо у себя на территориях Тёмного Владыки?! Банкиры обычно рады возможности экспансии и расширения своего бизнеса,

так что наверняка с ними можно будет договориться. Как раз в Дотур-Хаве отправляются двое моих дварфов, так что можно будет с ними передать это предложение для подземных банкиров.

Я посмотрел на часы. Было начало одиннадцатого. Мда... Передать сообщение с дварфами я похоже уже опоздал – Валерия обычно заходит в игру рано утром, в семь утра или даже раньше, и наверняка уже изготовила и выдала свитки порталов и Максусошне, и Тондику Пышному с Гнумом Злобным. Скорее всего, мои дварфы уже пару часов как убыли в свой родной город. Хотя оставался Управляющий – как раз гремлин по расе, и через него наверняка можно будет узнать, как связаться с его родичами-банкирами. С этой мыслью я поскорее направился к вирткапсуле.

Загрузка... Возник я возле самых ворот замка, где и выходил из игры. Стоял тёплый безветренный день, было пасмурно, не жарко и весьма комфортно. По такой приятной дневной погоде в недавний ночной холод, грозивший смертью всему живому, верилось с большим трудом. Не успел я прийти в себя и осмотреться, как перед глазами промелькнуло целое полотнище сообщений о росте показателя Известность:

Повышен параметр известности. Текущее значение 23.

Повышен параметр известности. Текущее значение 24.

...

Повышен параметр известности. Текущее значение 37.

Наверняка изменения были вызваны стремительным распространением среди игроков информации о том, что скромный Гоблин-Травник стал Тёмным Владыкой. Хотя не исключено, что свою лепту вносило и посланное для НПС сообщение, и меня как потенциального нанимателя обсуждали. Что же, Известность – весьма полезная характеристика, влияющая на отношение к тебе НПС, а также на успешность торговых сделок и всевозможных переговоров. Пригодится на будущее. Но это что ещё такое?

В нескольких шагах от меня стали вдруг собираться плотные клубы тумана, с каждой секундой становясь всё гуще и темнее. Бумс! Из этой образовавшейся мглы, цокая копытами по брусчатке площади, выехал огромный чёрный всадник на коне цвета безлунной ночи.

Тёмный Всадник. Эмиссар Тёмного Владыки.

Так это же мой собственный гонец и представитель! Вот только что ему от меня нужно? Не слезая со своего скакуна, облачённый в тяжёлые доспехи рыцарь отсалютовал мне копьём и прогрохотал громовым голосом так, что даже эхо отразилось от замка и далёких холмов:

– Владыка, вторжение! На дальних подступах к вашим землям над рекой смерти замечены пять всадников на серебристых пегасах. Летят в эту сторону, причём очень быстро. Через семь часов будут тут у замка!

Серебряные Пегасы, причём сразу все пять штук? Понятно. Лидеры «Стального Легиона» захотели воспользоваться своим уникальным преимуществом перед всеми остальными игроками и с помощью летающих маунтов первыми оказаться у крепости Тёмного Владыки. Известие было весьма и весьма тревожным. Пять игроков с уровнями 300+ даже сами по себе способны натворить тут бед, а уж если они откроют портал для прорыва остальных бойцов своего грозного и могущественного клана... Это стало бы концом как для всей собравшейся тут армии, так и для самого Тёмного Владыки.

Семь часов? Времени для реагирования на угрозу было ещё более чем достаточно. Я повернулся к Тёмному Всаднику:

– Скажи, ты способен перенестись к этим летящим пегасам?

– Да, Владыка. Я могу появиться везде, где клубится туман и мгла. Вдоль Стикса везде туман, так что я могу попасть в любую точку на берегах реки смерти.

Уже хорошо. Кстати, нужно будет помнить об этой возможности на будущее – из эмиссара выйдет отличный гонец, способный практически мгновенно развозить приказы и небольшие посылки. В этот момент к нашему разговору присоединилась вышедшая из замка Валери-

анна Быстроногая, хотя я едва узнал свою сестру. Вместо худощавой зеленоволосой девушки в легком платье передо мной стояла высокая грозная воительница, облачённая в расшитую серебром чёрную магическую мантию до самого пола. Поверх мантии сестра накинула расшитый непонятными серебристыми рунами чёрный бархатный плащ с капюшоном, скрывающим верхнюю половину лица магички. Собеседнику оставались видны лишь кроваво-красные губы и острые хищные зубки, а также белый точёный подбородок волшебницы. Выше же в темноте опущенного капюшона особенно жутко смотрелись сверкающие оранжево-красные глаза Сестры Тёмного Властелина. Всё это в целом выглядело жутко и одновременно притягательно, сестра явно очень постаралась добиться именно такого эффекта своим новым внешним видом.

Быстро поздоровавшись со мной и сообщив, что отправила Огра-Фортификатора в компании циклопов и великанов строить запруды на горной речке, Валерианна обратилась к Тёмному Всаднику:

– Скажи, а ты сможешь выстрелить в летящих игроков или их крылатых коней своей смертоносной стрелой с Полуночным Умертвием?

Кстати да, интересный вариант! Я тоже с очень большим нетерпением и вниманием ждал ответа. Заключённое в наконечнике Проклятой Стрелы жуткое Полуночное Умертвие всегда по уровню было вдвое выше самого сильного из противников. Соответственно, если на одном из пегасов находится лидер «Стального Легиона» Тилль Быстрые_Пальцы – самый прокачанный игрок Южного Континента с уровнем 350+, против него и товарищей возникнет смертоносный летающий монстр заоблачного уровня 700+, справиться с которым не в состоянии никто из игроков «Бескрайнего Мира». Вот только ответ Тёмного Всадника меня разочаровал:

– Госпожа, у меня больше нет Проклятой Стрелы. Была одна, но я её использовал, когда выстрелил в Мифического Пса моего Владыки. У трёх моих братьев Проклятые Стрелы ещё остались. Вот только никто из нас не сможет попасть в юркую цель, летящую на большой высоте, причём очень быстро...

Жаль, очень жаль... Вариант с Проклятой Стрелой представлялся мне весьма интересным, но на практике не работал. Кстати, я воспользовался случаем, раскрыл свой инвентарь и протянул Тёмному Всаднику потерянный им смертоносный предмет:

– Держи обратно свою стрелу.

Тёмный Всадник торжественно отсалютовал мне копьём и убрал смертоносную стрелу в колчан. Валерианна неодобрительно закачала головой – кажется, сестра полагала, что Проклятой Стреле можно было найти лучшее применение.

– Братишка, а как ты собираешься различать этих четырёх всадников? Нужно ведь не путать их, чтобы не забывать кому из эmissаров что было поручено. Может дашь этим жутким всадникам собственные имена? Например, можно назвать их как четырёх всадников Апокалипсиса: Раздор, Война, Голод и Смерть. Чем не вариант?

Но мне такой выбор имён категорически не понравился. Во-первых, кони всех моих всадников были одинаковой чёрной масти, что противоречило каноническим текстам о Судном Дне. Во-вторых, не хотелось лишний раз приплетать к обычной виртуальной игре персонажей святых текстов и вызывать вполне возможные претензии всяких религиозных фанатиков.

– Да будут они Тьма, Мгла, Ночь и Мрак! Три сестры и брат. И каждый из всадников будет отвечать за дозор и охрану дальних границ моих владений. Север, Восток, Запад и Юг. И будут они возрождаться в случае смерти, так как персонажи прикольные, и найти ещё таких же будет трудно!

Использовано 4 единицы Очков Прямого Вмешательства. Осталось 148 единиц.

Фигура находящегося передо мной высоченного всадника приобрела вполне уловимые глазом женские пропорции, к тому же появились выбивающиеся из-под шлема распущенные длинные волосы, да и доспехи с оружием тоже изменились. Пропала длиннющая кавалерист-

ская пика, вместо неё на боку Всадницы появилась кривая призрачная сабля, словно сотканная из самой непроглядной крошечной тьмы.

Ночь. Эмиссар Тёмного Владыки. Призрачная Всадница 250-го уровня

Вообще-то я надеялся, что Очки Прямого Вмешательства тратить не придётся – давал же я ранее имена волкам Серой Стаи, и всё нормально тогда прошло. Но видимо для экономии очков нужно было ограничиться просто именами, а не высказывать всякие другие пожелания и дополнения. Ладно, переживу. Зато теперь буду уверен, что мои эмиссары заняты делом по охране границ, а не болтаются неведь где, и способны возродиться после встречи с чрезмерно сильным противником.

– Ночь, ты будешь отвечать за Запад. И у меня будет для тебя первое поручение. Отправляйся к царице мёртвого края Хель, она обитает где-то там на твоём участке ответственности. Будь с ней предельно вежливой и постарайся сделать так, чтобы эта вспыльчивая скандинавская богиня смерти тебя не убила сразу, а сперва выслушала. И передай ей мои слова: «Сестра моя Хель, ты предлагала свою помощь Фенриру. Так вот, у брата к тебе появилась просьба. Вдоль реки смерти летят пять всадников на Серебряных Пегасах. Их имена, скорее всего... – тут я открыл свои старые логи, в которых были зафиксированы мои переговоры со «Стальным Легионом», – Кристина Моци [ЛЕГИОН], Леон Охотник_Тени [ЛЕГИОН], Виолетта Бестия [ЛЕГИОН], Антонио де_Пирьен [ЛЕГИОН] и Тилль Быстрые_Пальцы [ЛЕГИОН]. Хель, убей их всех и сделай так, как ты грозилась мне, чтобы эти неумирающие не сразу возродились. Заранее спасибо, сестра! И жду в гости! Твой брат Фенрир, он же Амра, он же Тёмный Владыка». Всё, Ночь, выполняй!

Миг, и Тёмный Всадник, а точнее Всадница, растворилась в клубах тумана. Валерианна долго смотрела на исчезающие клубы, а потом поинтересовалась с явным недоверием в голосе:

– Неужели сработает? Какой-то уж больно «читерским» получается способ. Позвал на помощь богиню, и враги повержены.

– Думаешь, это так легко?! А ты поди сперва умудрись встретиться с богиней, затем договорись с ней и не погибни при этом... – проворчал я, недовольно морщась и вспоминая неприятные моменты общения с богиней смерти. – Сработает мой способ или нет, посмотрим. Но даже если один раз прокатит, совершенно не уверен, что Хель согласится каждый раз помогать. Так что давай подумаем насчёт альтернативных вариантов встречи летающих гостей.

Навык Дипломат повышен до 23-го уровня!

Получено достижение: Убийца игроков (8)

Получено достижение: Убийца игроков (9)

...

Получено достижение: Убийца игроков (12)

Получен семьдесят первый уровень!

Получен семьдесят второй уровень!

...

Внимание! Вы достигли 80-го уровня. Вы сможете улучшить выживаемость своего персонажа, выбрав для него одну из модификаций.

...

Получен восемьдесят третий уровень!

Ох... Я едва устоял на ногах от обрушившегося каскада сообщений, сопровождающихся изменениями характеристик тела и сильнейшими эмоциональными всплесками. Тринадцать уровней сразу! Со мной такое было впервые. Но контроль над персонажем на этот раз я всё же не потерял, хотя и с трудом.

– Надо же, получилось... – проговорила Валерианна Быстроногая, не скрывая своего изумления. – Вот только, брат, у тебя над головой снова появилась метка «Преступник», и следующие восемь часов ты не сможешь выйти из игры. В будущем это может стать серьёзной

проблемой, так как с каждым днём убивать атакующих твои владения игроков придётся всё чаще. И если каждый раз убийство будет сопровождаться подобным штрафом...

– Не восемь часов, а шесть с половиной – навык «Вуаль» всё же действует и снижает штраф. Но ты права, сестричка, с этим придётся что-то делать. Напишу в поддержку, спрошу на этот счёт. А то нелогично получается, что Тёмный Властелин – игровой босс, специально созданный для сражений с живыми игроками, наказывается обычным штрафом, словно какой-нибудь ПК-шер. Нужно же мне когда-то выходить из игры и отдыхать, а как я это сделаю с постоянно висящей отметкой «Преступник»?!

Вновь на площади возле меня и мавки стали собираться и сгущаться вихри тёмного тумана – судя по всему, возвращался мой эмиссар. И надеюсь, что с доброй вестью. Бумс! Из тёмного облака выехала Ночь, причём к луке седла Призрачной Всадницы был привязан большой трепыхающийся мешок, из которого доносились жутковатые подвывающие звуки. Ночь остановилась в паре шагов от меня и отчиталась о выполнении поручения. Я же обратил внимание, что за прошедшее непродолжительное время уровень Всадницы поднялся с 250-го аж до 287-го... Да, примерно так и должно было выходить с полученного опыта за убийство пяти ТОП-овых игроков уровня 300+. Вот только почему мне самому дали гораздо меньше? Несправедливо как-то...

А между тем Ночь отвязала мешок и бросила к моим ногам:

– Владыка, богиня Хель просила передать тебе этот подарок. Сказала, что увидела тварь у себя в царстве мёртвых и решила, что тебе она понравится.

После этих слов Призрачная Всадница посчитала свою миссию завершённой и собиралась было уходить обратно в клубы тумана, но я её остановил. Мне не давал покоя лут, который мог выпасть с лидеров «Стального Легиона» после их убийства богиней смерти. Наверняка ведь персонажи, входящие в сотню сильнейших игроков Южного Континента, и одеты должны быть в весьма и весьма непростую экипировку. Уникальные и даже легендарные вещи, предметы из наборов... Даже если хотя бы одна такая вещь «дропнулась», это уже очень интересно. К тому же при каждой смерти игрока выпадает часть находящихся при нём монет, так что с пяти лидеров сильнейшего и одного из самых богатых игрового клана выпасть могло целое состояние.

– Ночь, на месте убийства пяти неумирающих могут быть обронены монеты и очень интересные вещи. Перенесись туда, собери всё и принеси мне!

Вот только Ночь вместо выполнения поручения понуро опустила голову:

– Владыка, серебряные монеты подбирать не могу – я же всё-таки бесплотный призрак, а серебро очень непростой металл. К тому же я не представляю, что может представлять интерес для моего господина.

Да, незадача... Но ситуацию спасла моя сестра:

– Ночь, я поеду с тобой, и сама всё сделаю! – Валерианна Быстроногая прочертила в воздухе своим светящимся жезлом какую-то сложную фигуру и решительно шагнула к призраку, очень ловко взобравшись по стремени и усевшись перед Призрачной Всадницей. – Я сотворила заклинание из Магии Иллюзий, на время дающее плоть всему бестелесному, чтобы призрачный конь мог меня вынести. А обратно я и сама смогу добраться через портал. Я скоро вернусь, братишка!

Миг, и громадный чёрный конь понёс обеих всадниц в густой тёмный туман. Когда же клубы рассеялись, на площади не было ни Призрачной Всадницы, ни Валерианны Быстроногой. Я же подошёл к подпрыгивающему и издающему подвывающие звуки мешку. Осторожно развязал его горловину, и... едва не лишился руки, когда громадные зубастые челюсти клацнули на том месте, где ещё долю секунды назад находилась моя левая кисть.

Успешная проверка на Ловкость.

Навык Уклонение повышен до 38-го уровня!

Ударом кулака по башке я отправил попытавшуюся было вылезти тварь обратно в мешок, и поскорее затянул горловину верёвкой. Ничего себе подарочек! Я мало что успел заметить кроме рядов острых хищных зубов и пустых глазниц на голом черепе, а тем более не смог распознать тварь, но существо было явно нежитью, причём весьма агрессивной.

Нежить? Да, точно – моё вампирское умение Поиск Жизни не находило поблизости ничего живого. Ну раз существо мёртвое, тогда и подходить к нему нужно совершенно по-другому. Я подождал с минуту, пока тварь успокоится и прекратит биться внутри мешка, и активировал умение Апатия Нежити. Существо никак не отреагировало и по-прежнему вело себя спокойно. Я вздохнул, собираясь с силами, и заодно осмотрелся: только бы никто из слуг не помешал, не вовремя появившись тут! Во второй раз развязав горловину мешка, я осмотрел находящееся внутри существо.

Это был скелет громадного пса с непропорционально длинными лапами и челюстями, скорее подходящими крокодилу, чем собаке. В глуби удлинённого черепа сверкали огоньки красных жутковатых глаз. Кое-где на старом костяке сохранился пергамент иссохшей кожи с ключьями давно истлевшей шкуры. Шейные же позвонки существа были перерублены – похоже, опасной твари отрубили голову. Тем не менее голова чудовища как-то всё же находилась на правильном месте, хотя и не была соединена с остальным телом.

Верная. Загрызень. Модифицированный химероид 210-го уровня

Химероид? Созданное магией существо на основе собаки? Кстати, среди многочисленных бонусов моего Гоблина-Травника были и положительные на реакцию химероидов. Вот только, видимо, относились эти бонусы к живым существам, поскольку мёртвому Загрызню было глубоко наплевать на то, что я хороший, и ко мне нужно относиться дружелюбно. Да и в Серую Стаю, что я тут же проверил, включить данное существо не получалось. Что с ним делать? Попробовать оживить при помощи Очков Прямого Вмешательства? Интересно, конечно же, попробовать. Вот только спешить я не стал – кто его знает, как поведёт себя хищная тварь, когда обретёт тело из плоти и крови? А ну как нападёт на меня или хуже того сбежит и начнёт куролесить в окрестностях замка? Монстр 210-го уровня – это всё-таки опасный зверь, и с ним следует вести себя осторожнее.

К тому же сперва требовалось понять, в чём особенность данного существа. Это ведь был не простой волк или собака, а модифицированный магией химероид. Зачем-то его целенаправленно создавали, и вряд ли только ради удлинённых челюстей. К тому же богиня Хель не стала бы дарить мне эту тварь и утверждать при этом, что существо мне понравится, если бы подарок не нёс какие-то интересные необычные свойства. Так что посажу-ка я пока Загрызню в клетку для изучения!

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.