ЛитРес:

Серж Винтеркей

адская кампания

Эгида - 8

Эгида

Серж Винтеркей

Адская кампания

«Автор»

2020

Винтеркей С.

Адская кампания / С. Винтеркей — «Автор», 2020 — (Эгида)

Восьмая книга серии бестселлеров ЛитРес «Эгида» про приключения бывшего инженера Павла, а ныне – гнома Троя! Казалось бы, в битве за параллельный мир основные игроки определены – армия ада, армия гномов и орков, армия эльфов и армия альянса восьми кланов. Но никто из них не подозревает о том, что на огромных просторах формируется новая могущественная сила – армия нежити.

© Винтеркей С., 2020
© Автор, 2020

Содержание

Глава 1 5
Глава 2 12
Глава 3 19
Глава 4 26
Глава 5 32
Глава 6 39
Конец ознакомительного фрагмента. 43

Серж Винтеркей
Адская кампания

Глава 1
Суровая реальность

Я вспомнил как опасался, что не смогу заснуть в эту ночь. Вспомнил я это, уже засыпая, после реальных шансов потерять сегодня свою жизнь завтрашний гипотетический уже сильно не смотрелся.

Тем не менее, проснулся я из всей нашей троицы первым, в восемь утра. Есть не хотелось, хотя еды, по обыкновению, было в сумке набито вдосталь. Захотелось почему-то сесть в стойке андза, я и сел. Давно я так не делал, почти сразу, как бросил заниматься каратэ, и перестал. В голове мелькнула мысль, – «может быть, в последний раз ты сидишь в андза». Ясное дело, организм отдохнул от вчерашнего, и снова начал психовать по мере приближения конца… конца трехмесячного периода, надеюсь, а не моего личного персонального конца. Ох уж этот мандраж!

Так, в стойке андза, я и встретил свой час «Ч».

Мелькнуло уведомление:

– Поздравляем, Вы успешно прошли отбор по итогам первого этапа.

– Поздравляем, Вы попали не только в пять процентов лучших игроков, а в один процент лучших!

– Поздравляем, по совокупности полученных достижений Вы возглавили рейтинг! Ваша награда – плюс пятнадцать процентов к резервуару маны!

– Поздравляем, Вы досрочно прошли этап номер восемь – получение легендарного достижения! Количество этапов, которые Вы должны пройти до окончания испытания, сокращено с десяти до девяти.

– Поздравляем, Вы улучшили рекорд по получению легендарного достижения, получив два легендарных достижения досрочно! Ваша награда – плюс десять единиц к силе!

И все – тишина.

Не понял, а что там с условиями второго этапа? Это что, глюк какой? Эй, где вы там, мои спасители?

Стало не до андзы, я живенько подскочил и заозирался, как будто ожидал увидеть объяснение происходящему вокруг себя. Но вокруг, конечно, ничего не изменилось. Тихонько сопела во сне Адельхейд, НПС на соседних площадках занимались своими делами. Дома они свои потеряли, но часть вещей спасти успели, поэтому большинство проводило инвентаризацию спасенного и менялось с соседями лишними предметами.

Вот и что думать?

Постаравшись хоть немного успокоиться, я решил пройтись, чтобы поразмыслить обо всем рационально. Прочитал как-то в прежней жизни в реале, что при ходьбе интеллект работает намного более продуктивно, чем в неподвижной позе. Говорят, что и Аристотель поэтому читал лекции своим ученикам исключительно на ходу. Перенесена ли эта особенность человеческого мышления в игру, я не знал, но, учитывая, как много всего было дотошно перенесено, вполне могло быть и так.

Пожал плечами недоуменно, все еще не в силах понять, что такое происходит с моим вторым этапом, да и побрел себе потихоньку. Итак, куча поздравлений – это хорошо. В том, что они заслужены, я был уверен – впахал я за прошедшие три месяца как следует. Очень сомневаюсь, что кто-то из конкурентов смог встретить конец первого этапа с половиной миллиона золотых монет на счету, или с петом чуть ли не на сотню уровней выше собственного.

Но, что же с условиями второго этапа, может ли это быть глюком? Крайне сомнительно! Спасти мое сознание во время смерти, мои неизвестные благодетели, значит, смогли, а продиктовать условия второго этапа им помешал компьютерный глюк? Трижды ха-ха! Нет, не верю!

Значит, похоже, что я должен сам найти его условия. Но хоть бы дали какую-нибудь подсказку! Что и где искать? Табличку с письменами в неком королевском замке? Нужно пройти какой-нибудь данж и получить условия как награду? Как догадаться-то?

– Пашка! Пашка Гнатюк! – внезапно раздалось прямо за моей спиной.

Пораженный, я обернулся. Передо мной стоял мой лучший друг с работы, Сергей Евдоченко, только не в одном из строгих костюмов с галстуком, в которых он обожал ходить, а в прикиде то ли ассасина, то ли разведчика. Я ошарашенно смотрел на него, не в силах вымолвить и слова.

– Милорд, Вы знакомы с этим призраком? – прошептал мне в ухо Дхакун.

Слова Дхакуна избавили меня от паралича, но я все равно неподвижно стоял, никак не реагируя на неожиданное появление моего закадычного друга, стоявшего с раскинутыми для объятий руками и улыбавшегося во все тридцать два зуба, в ожидании, что я брошусь к нему. Мысли галопом понеслись в голове одна за другой:

«Призрак? Дхакун видит в нем призрака, не игрока? И что мой друг делает в этой игре, если всегда скучал, когда начинали обсуждать виртуальные игры? И как он меня узнал, что во мне нынешнем, в виде гнома, есть общего со мной же в реале три месяца назад? Даже лицо, когда я стал гномом, разительно изменилось, да я еще и в шлеме, нахлобученном по самые брови, и с сантиметровой щетиной. Да еще и в этой темноте? Да еще и со спины, когда у меня совсем другой рост, да и походка в тяжеленых доспехах не может быть той же, что была в реале в джинсах и футболке! Да и мог ли игрок попасть в параллельный мир, да еще и в этот черти где запрятанный грот?»

И, как бы ни было мне тяжело это сделать, я повернулся к своему другу спиной, и продолжил движение как ни в чем не бывало. Мелькнуло уведомление:

– Поздравляем, Вы серьезно относитесь к своим обязательствам не контактировать с бывшими друзьями и знакомыми! Второй этап успешно пройден. Ваша награда – плюс пять единиц к ловкости!

Ознакомьтесь с условиями третьего этапа!

Но тут я перестал читать дальше, и в изнеможении сел на ближайший камень. Меня терзала простая мысль – а если бы я отозвался на призыв моего друга и с криком «Серега!» бросился бы его обнимать? И я был уверен теперь, что знаю ответ, что бы со мной было. Я только что был на волосок от смерти. Меня бы просто стерли прямо на месте. И все, финита ля комедия!

Но каковы мои спасители-то, а! Это же чистой воды провокация – второй этап в виде проверки, помню ли я условия игры и готов ли их неукоснительно соблюдать! Никакого гуманизма и в помине – как спасли меня от гибели три месяца назад, так и стерли бы прямо сейчас. Суки! Моя прежняя благодарность за спасение моей жизни к неведомым спасителям сменилась на злость. Похоже, меня на самом деле не спасали, а просто прихватили по случаю как игрушку для развлечения.

И, кажется, спасли меня сейчас от смерти вначале первичный ступор от удивления, а потом Дхакун, своим предупреждением, что мне подсунули призрака вместо настоящего игрока. Тут уже поневоле задумаешься, а не будешь действовать рефлекторно.

Подумав, я признал как очевидный еще один факт. А являюсь ли я после всех этих самых необычных месяцев в моей жизни по-прежнему Павлом Гнатюком?

Помнится, как-то попалась статья о людях, прошедших через суровые тюрьмы или концентрационные лагеря. Попадали они в них с одной личностью, а выходили совсем с другой. Достаточно было несколько месяцев крайне суровых испытаний в попытке выжить, чтобы человек разительно менялся.

Да, я, конечно, не в тюрьме и не в концлагере, но здесь на меня обрушилось столько всего… Нет, я уже не Павел Гнатюк образца трехмесячной давности, и, даже вернись я прямо сейчас в реал, прежним бы уже никогда не стал. Я уже во многом гном Трой, и волнуют меня теперь совсем другие вещи, чем раньше. Какая, нафиг, ипотека для меня теперь актуальна? Какую, туды ее за ногу, ценность, имеют прежние ежедневные размышления, как объехать пробки по пути на работу или домой?

А если все затянется еще на пару лет минимум, а к тому все идет, и мне повезет дойти до финала, то очень хороший вопрос, должен ли гном Трой возвращаться в реальность, от которой абсолютно отвыкнет за эти годы. И сможет ли он снова стать офисным работником Павлом Гнатюком, просиживать часами на планерках и вежливо улыбаться людям, которые больше заслуживают того, чтобы им немедленно раскроили череп секирой? По простому, как здесь в виртуале принято. Глядишь, с приобретенными здесь привычками можно будет вскоре после возвращения и в тюрягу загреметь, на очередной опыт по переформатированию личности.

Посидев несколько минут в попытке осознать суровую реальность моего пребывания в виртуальности, я понемножку пришел в себя, и решил прочитать условия третьего этапа. Повезло, выжил! Теперь проявило себя любопытство – что же надо делать дальше, чтобы попытаться дойти до финала?

Этап третий: Вам необходимо получить сто уровней, не умерев при этом более четырех раз. Огнестрельное оружие запрещено. Возможность сравнить темпы своего развития с конкурентами отсутствует. Возможность анализировать базы данных по игре вне ее отсутствует. Выход на контакт с друзьями и родными запрещен. Попытка нарушить запрет всеми возможными путями расценивается как отказ от дальнейшего участия в игре, игрок дисквалифицируется. Другой шанс не предоставляется. Если Вам удастся сохранить одну из запасных жизней, она перейдет на следующий этап в качестве бонуса.

Эко оно как! Я снова призадумался. С одной стороны, этот этап по сравнению с первым или вторым выглядит полной лафой. Никакой лихорадки в приобретении активов и развитии, чтобы войти в пять процентов лучших игроков, никаких смертельно опасных подстав, как во втором этапе. Да и запасных жизней подкинули, раз уж у меня прежние кончились, теперь не будешь все время ходить, как по минному полю. С другой стороны, я нынешние-то сорок три уровня получил, только померев несколько раз. Получится ли набрать еще сотку, вписавшись в новое ограничение?

И, кстати, а с чего я взял, что я все еще сорок третьего уровня? Я же вроде немало демонов покрошил вчера, надо глянуть, как это отразилось на моих показателях. Вчера-то после битвы мне было по барабану, я же не знал еще, войду ли утром в число выживших счастливчиков, допущенных к дальнейшей игре.

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 111 (1110 единиц).
2. Сила – 30.
3. Ловкость – 46.
4. Интеллект – 105.
5. Удача – 16.

6. Репутация при дворе короля Перфундара – 12.
Нераспределённых баллов – 6.
Бодрость – 230.
Мана – 1825.
Специализация – ремесленник.
Количество единиц до сорок седьмого уровня – 24345.
Деньги – 496200 золотых, 4 серебряные, 7 медных монет.

Ну что же, три уровня за демонов оторвал вчера. Да и по деньгам, наверное, могли бы и дать мне легендарное достижение – самый богатый низкоуровневый ремесленник в игре! Я вспомнил, каким огромным богатством мне казался на старте игры один золотой, и улыбнулся. В реальном мире мне как-то с деньгами не везло – и мысли часто вроде бы были правильные, как их побольше заработать, но, едва доходило до дела, как-то все не складывалось. А тут – почти полмиллиона золотых, просто жесть! Я теперь могу купить все здания в небольшом городке, правда, зачем мне это делать?

Подумал, что нераспределенные баллы лучше использовать немедленно, пока снова не потерял половину при очередной смерти. Я к ней не рвался, но тут от моего желания мало что зависит, как показывает практика. Куда же их кинуть, в ловкость или интеллект? Вначале хотел кинуть в интеллект, но вспомнил, что ловкость у меня уже сорок шесть. Если кину в нее четыре балла, то станет уже полсотни. А это важно, если захочу приобретать и использовать легендарные артефакты, во многих из них есть ограничения на полсотни пунктов по ловкости, минимально необходимые для их использования. Денег-то у меня теперь навалом, подобный шопинг для усиления, однозначно, будет иметь смысл. Решено, четыре в ловкость, два в интеллект.

Так, а сколько демонов я вчера покрошил, и сколько причитается опыта за одного убитого демона?

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.
Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.
Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.
Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.
Получен сорок четвертый уровень. Не забудьте распределить два балла!
Вами убит демон 328 уровня! Получен опыт 10270 единиц.
Вы выполнили свое обещание королю Перфундару, усилив его воинов. Награда: 10000 опыта, 3500 золотых, плюс четыре к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.
Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.
Вами убит демон 327 уровня! Получен опыт 10240 единиц.
Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.
Вами убит демон 324 уровня! Получен опыт 10160 единиц.
Вами убит демон 322 уровня! Получен опыт 10090 единиц.
Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.
Получен сорок пятый уровень. Не забудьте распределить два балла!
Вами убит демон 317 уровня! Получен опыт 9940 единиц.
Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.
Вами убит демон 321 уровня! Получен опыт 10050 единиц.
Вами убит демон 322 уровня! Получен опыт 10090 единиц.

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.
Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.
Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.
Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.
Вами убит демон 327 уровня! Получен опыт 10240 единиц.
Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.
Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.
Получен сорок шестой уровень. Не забудьте распределить два балла!
Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.
Вами убит демон 329 уровня! Получен опыт 10300 единиц.
Вами убит демон 321 уровня! Получен опыт 10050 единиц.
Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.
Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.
Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.
Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.
Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.
Вами убит зомби 68 уровня! Получен опыт 2140 единиц.
Вами убит зомби 61 уровня! Получен опыт 1860 единиц.
Вами убит черт 177 уровня! Получен опыт 6110 единиц.
Вами убит зомби 60 уровня! Получен опыт 1910 единиц.
Вами убит зомби 62 уровня! Получен опыт 1960 единиц.

Ну что же, по сравнению с чертями и зомби демоны приносят, в силу своих неимоверно высоких уровней, очень приличные возможности для прокачки. Эх, сколько же вчера лута было мной оставлено пропадать! Учитывая, что я получил с тех демонов, что все же удалось облутать, наверняка среди оставленного лута было что-нибудь и легендарного уровня. Ну да ладно, не буду издеваться над своим хомяком, мозгуя над этой темой. Жив остался в крайне непростой ситуации, и, слава богу! За какие-то сутки я дважды имел очень неплохие шансы умереть, а все еще жив. И теперь нужно решить кучу непростых задач.

Прежде всего, мне надо было решить вопрос первостепенной важности – где прокачивать эту сотню уровней, здесь, в параллельном мире, где множество возможностей для этого, но и риски невероятно высоки, или в прежнем, обычном мире, где все же поспокойнее? Тем более, что денег у меня теперь завались, и можно оплатить любой вид прокачки профессионалами.

Правда, нужно учитывать, что и в нем, в связи с резко обострившимися отношениями со всеэльфийской гильдией колдунов, для меня лично будет не так и спокойно, как для других игроков. А уж если принять во внимание резкую востребованность этой гильдией головы Ликвола, и то, что без него я больше двух дней продержаться не смогу, то ещё вопрос, где все же мне прокачиваться с меньшим риском. Был тут и дополнительный фактор – чтобы вернуться в обычный мир, мне нужно было пройти самому, и провести Ликвола и Адельхейд через проход, где постоянно ошивается множество чертей. И вот как нам втроем пройти этот проход без потерь? Я вспомнил, скольких воинов потерял Манивальд из своего отряда, когда мы входили в параллельный мир, и покачал головой. Без такого же сильного отряда сквозь проход нам никак не пробиться.

Как вариант можно было бы попробовать уговорить эмигрировать клан ассасинов, примкнув к ним, показать им проход в обмен на защиту нашей троицы во время бегства из параллельного мира. Но, подумав, я от этой идеи отказался. Как говорится, повадился кувшин по воду ходить, там и разбился. Один раз, посетив этот клан, я выжил, но лишь из-за своей предусмотрительности избежал рабского подчинения главе клана посредством проклятой вещи.

Будь на моем месте другой игрок, не сталкивающийся так часто, как я, с проклятыми вещами, и не приобретший в результате определенную настороженность, то открыл бы он эту коробочку и все, пришлось бы идти на реролл, все лучше, чем быть рабом в клане НПС. Счастливчики эти другие игроки, подумал я, у них есть возможность реролла, в отличие от меня.

Кстати, промелькнула в голове мысль, а может быть, разбитая армия Манивальда планирует отступать обратно из параллельного мира, и тогда наша троица сможет примкнуть к ней, решив проблему безопасности перехода? И тут же звякнуло входящее письмо. Глянул – и как то совсем не удивился, увидев, что оно от Манивальда. Удивительное совпадение? Да нет, что в нем удивительного, скорее, я был удивлен, что Манивальд давно уже не написал. Раз ему необходимо принять решение, отступать или оставаться и продолжить сражаться с силами ада после недавнего поражения, то прояснить судьбу Перфундара, с которым он заключал соглашение по борьбе с силами ада, просто необходимо. А у кого легче всего выяснить, как дела у спасшегося с поля сражения короля? Конечно же, у Троя, околачивающегося на базе повстанцев. И содержание письма полностью подтвердило мои соображения.

– Привет, Трой,

Ты уже, наверное, знаешь, что дела наши складываются не очень. А если точнее, то разрабы явно находятся на стороне сил ада, подсуживая им. Не знаю, на что они нам намекают, позволив разгромить нашу армию в пух и в прах при помощи массовых дебаффов, в изобилии накладываемых силами ада, то ли на то, что нам ещё рано освобождать параллельный мир, то ли на то, что мы собрали недостаточно сил? Нет, ну представь, привести миллион зомби, и за счет такого количества наложить на нас дебафф!

В любом случае сдаваться мы не намерены, и будем сражаться дальше. Не подскажешь, добрался ли Перфундар до базы в целости и сохранности, и как там вообще у вас обстоят дела?

С уважением,

Манивальд.

Ну да, как я и предполагал, обстоятельный Манивальд собирает побольше информации для разработки нового плана по борьбе с коварным противником. Мне, в свою очередь, было полезно узнать, что армия ада балуется наложением массовых дебаффов. А то у короля и его уцелевших в сражении сподвижников хрен какую информацию вытянешь. Даже попытки расспрашивать про битву, в которой его королевское Величество наголову разбили, уже могут быть сочтены за оскорбление этого самого королевского Величества. Такое вот дубовое средневековье со своим специфическим этикетом. Значит, массовые дебаффы. Любопытно, любопытно…

Покумекав, накатал ответное письмо Манивальду:

Привет, Манивальд,

Король жив, но буквально чудом. Базы больше нет, она полностью разгромлена и захвачена силами ада. В последний момент получилось открыть порталы и перекинуть уцелевших в огромный грот в трех тысячах километров от базы. Если надумаешь сюда наведаться, пиши, встретимся в каком-нибудь безопасном месте, и я организую тебе сюда портал. Хотя где в этом параллельном мире сейчас можно найти безопасное место, хотел бы я знать…

После разгрома в битве и нападения на базу, армии у короля больше нет, осталось не больше пары десятков профессионалов, остальные любители с гражданскими профессиями, из которых боевиков быстро не вылепить. Вот как-то так.

Да, и, кстати, я готов порезвиться, если будет возможность поднять уровни без чрезмерного риска. И у меня есть интересный квест от Перфундара по открытию потайного входа в его бывший дворец, по которому можно скрытно проникнуть в него из-за пределов города. Предлагаю рассмотреть как вариант для небольшого победоносного набега на силы ада.

Всех благ,
Трой

Глава 2
Игра осложняется

Манивальд, параллельный мир

Армию альянса разбили, перебив всех до самого последнего игрока, но самого страшного не произошло – массового опускания игроков на несколько уровней не состоялось. Манивальд, как и многие другие, опасался, что игроки будут, пока действуют наложенные дьяволами дебаффы, каждые полчаса воскресать на круге возрождения и тут же уничтожаться прямо на месте. Даже в том случае, если после гибели армии больше в игру не заходили.

Но нет, погибнув на поле боя и зайдя в игру снова следующим утром, Манивальд, как и остальные, со вздохом облегчения обнаружил, что потерял только один уровень. Ночь после поражения, конечно, была стремной, и многие перенервничали, но нет, обошлось. Больше всего не повезло тем игрокам, которые, погибнув вначале в туннеле, потом снова погибли под завалами обрушенных демонами домов. Они вошли снова в игру как раз тогда, когда основная армия была силами ада уничтожена, и стали лёгкой мишенью, тут же погибнув в третий раз. На тех высоких уровнях, на которых они играли, тройная смерть в один день означала потерю прогресса за пару недель интенсивной игры. Это было обидно, и Манивальд продумывал меры по компенсации им, по крайней мере, части потерь.

Моральный дух в кланах альянса был серьезно подорван столь масштабным поражением. Все прежние планы рухнули в результате одной неудачной битвы. Тут же собранное экстренное совещание глав кланов поставило главной задачей выработку дальнейшей стратегии пребывания в параллельном мире. Решили рассматривать все возможные варианты, не отказываясь ни от одного, в том числе и вариант отказа от освобождения параллельного мира.

На собрании Манивальд с некоторым облегчением передал свои полномочия лидера следующему претенденту, им по жребию стала китаянка. Нет, никто его ни в чем не винил, все были тоже среди участников той злополучной битвы, и прекрасно понимали, что от главы армии альянса там практически ничего не зависело, когда силы ада ввели в действие свои главные резервы. Как говорится, против лома нет приема, если нет другого лома.

Более того, эпическая битва с силами ада стала главной новостью игры, и ее участников их знакомые из других кланов, не входящих в альянс, засыпали градом писем, требуя мельчайших подробностей столь масштабного сражения. По правде говоря, самого масштабного сражения игроков против НПС за все время существования игры, что несколько утешало потерявших из-за участия в нем драгоценный опыт игроков.

Но все же, первый опыт лидерства Манивальда в альянсе, столь высоко вначале его вознесший в собственных глазах, не менее жёстко ущемил его эго в конце недельного срока исполнения полномочий. И Манивальд чувствовал, что ему нужно переварить произошедшее, и все связанные с этим опытом эмоции, чтобы примириться с поражением, и сделать полезные выводы. Так что возможность свалить многочисленные обязанности главы альянса на китаянку подвернулась вовремя.

Возглавившая альянс Минчжу счастливой не выглядела. Именно ей предстояло разруливать крайне сложную ситуацию, в которую попали все кланы, и найти компромиссное решение, если таковое вообще есть. Впрочем, и недоумевающей она тоже не казалась. Китаянки таковы – те, что узнали вкус власти, поруководив, никогда по доброй воле не сдадутся перед трудностями. Новый лидер альянса тут же властно постучала рукоятью кинжала по столу:

– Итак, вчера нас знатно потрепали. Мы к такому не привыкли, это понятно, но что нам теперь делать? Готова выслушать предложения.

Первым дискуссию открыл американец, никогда за словом в карман не лезший:

– Думаю, главный вопрос заключается в том, что мы должны понять, можем ли мы вообще победить армию ада на текущем этапе? Те силы, что мы вчера видели, выглядят грандиозными. Мы разбились о них, как утлая лодка разбивается о гранитную скалу. Нужно решить, можем ли мы победить армию, в которой больше миллиона только низовых мобов, причем, как мы вчера убедились, низовых не означает слабых.

Индус согласно кивнул головой и продолжил сразу, как американец замолк.

– Я согласен с Джо Смитом. Иногда правильнее отступить, выжидая более удобный момент, или изменения ситуации, чем раз за разом разбивать голову о стену. Мои предки сделали именно так, когда в страну нагрянул Александр Македонский. В итоге победа осталась за нами, поскольку мы правильно выбрали время для ответных действий.

Манивальд едва не фыркнул, услышав это. Индийцы всегда расписывали в подробностях, как они победили Александра Македонского, но он, изучив историю вопроса из любопытства, не увидел ни одного сражения, в котором великого грека разбили бы индусы, или хотя бы чего-то похожего на ту ничью, которая сложилась у Наполеона при Бородино с русскими. Во всех битвах, что великий военачальник провел на территории Индии, противник был им разгромлен наголову.

Скорее, Александра Македонского заставили покинуть Индию неприятный климат, приведший к массовым заболеваниям личного состава, и огромные просторы, заставившие взбунтоваться обычно послушных воинов его армии. А так, все, с кем он сражался в Индии, победить его не смогли. От слова совсем. И в начале вторжения, и в конце. Так что «выбирать время для ответных действий» никому не пришлось.

Впрочем, опыт работы в международной организации позволил кланлидеру сдержать свои эмоции. Не хватало еще обзавестись врагом в альянсе. Хочет индус думать, что его предки разбили великого полководца, пусть остается со своими заблуждениями. Манивальду важнее сотрудничество с ним в настоящее время, чем дискуссии по поводу его заблуждений относительно истории.

– Я понимаю вас, – кивнула Минчжу, – но должны ли мы покинуть параллельный мир, чтобы перегруппироваться и выработать новую стратегию, более успешную, чем прежняя, или все же остаться здесь и продолжить сражаться?

– Не думаю, что нам следует отсюда уходить, – вступил в разговор Санада Юкимура, – наши конкуренты из других кланов тут же сколотят свой альянс и ворвутся сюда, чтобы подчинить эти земли себе. Если сейчас уйдем, то, возможно, упустим великую возможность возвыситься.

– А я не думаю, что покинув параллельный мир, мы рискуем утратить эти территории, – тут же возразил Хань Син.

Услышав это, Манивальд мысленно покачал головой. Ох уж эта вражда китайцев с японцами! Неважно, в чем вопрос, но согласиться с японцем большинство китайцев не готово в принципе.

– Если уж нас с нашими силами разгромили, то их и подавно местная чертовщина просто размажет по окрестностям, – продолжил Хань Син, – а мы, когда соберемся с силами, легко выкинем отсюда их остатки.

– Я бы не был так оптимистичен, – решил высказаться и Ма Имин, – разное случается. Мало ли, они найдут какой-нибудь артефакт, что даст им возможность договориться с силами ада или даже изгнать их отсюда. Это все же игра, и иногда сложнейшие вещи может разрешить случайно найденный и пройденный до конца легендарный квест.

Не утерпел и сам Манивальд. Двусмысленность ситуации, в которой он оказался, став лидером, при котором армию альянса разгромили, требовала от него сначала послушать других. Но и свои соображения у него потихоньку созрели:

– Я предлагаю остаться, просто кардинально изменить стратегию. По свежим разведданным, добытым по моему указанию в последние часы, силы армии ада массово возвращаются в ранее временно покинутые ими города и поселения. Как мы можем изменить стратегию в связи с этим? Предлагаю – никаких больше захватов крупных городов или огромных битв. Разобьём нашу армию на сотни партизанских отрядов и будем мародерить весь параллельный мир.

Сила армии ада заключается в возможности накладывать очень неприятные дебаффы и давить числом, когда она собирается в одно целое. Помните, когда мы имели дело с отдельными отрядами, серьезных проблем не возникало! Так давайте день за днем, неделю за неделей истощать силы ада, пока у верховного дьявола не останется такой большой армии, как сейчас, и вот тогда и устроим последнее генеральное сражение. Также предлагаю объявить настоящую охоту именно на дьяволов. Истребим дьяволов поодиночке – и у нас будет совсем другой расклад при крупных сражениях.

В воздухе повисла тишина. Кланлидеры принялись сосредоточенно обдумывать предложение Манивальда, почувствовав в нем серьезный потенциал.

– А ведь он дело говорит, – прервал тишину не успевший еще высказаться Ху Юньгэн, – я вижу в его предложении и другие плюсы. Наши воины воспрянут духом. Им уже поднадоели битвы, в которых либо на всех не хватает лута, либо по тебе проходятся паровым катком. То, что предложил Манивальд, напоминает то, что они любят больше всего – бродить небольшими отрядами по неизведанным просторам, фармить мобов, находить новые данжи и проходить их. И с нас снимается серьезная проблема по поиску им лута. Если они сами не смогут его найти в огромном новом мире, то к нам какие претензии?

Как ни странно, в этот раз никто возражать не стал. Похоже, что предложение Манивальда попало в самую точку, а Ху Юньгэн своими соображениями по поводу его стратегии привел дополнительные, очень важные аргументы, ответившими на все вопросы. Один кланлидер за другим кивнули, соглашаясь с новой стратегией. Манивальд ликовал. Можно и не быть лидером альянса формально. Главное – фактически управлять им.

И тут перед его глазами мелькнуло сначала одно присланное в кланчате письмо, а потом сразу еще два с небольшим интервалом. Это был условный сигнал от приславшего первое письмо, что надо бросить все дела и немедленно ознакомиться с посланием. Во всех кланах использовали схожие системы, поскольку кланлидерам традиционно слали много писем, и без условного сигнала о важности послания от заместителей, оно могло оставаться непрочитанным часами, пока до него не доходили руки.

Тут же прочитав письмо, Манивальд ошалел. Открыв глаза, он заметил по характерным позам, что и остальные кланлидеры что-то читают, и на их лицах тоже можно заметить множество эмоций от удивления до негодования. Скорее всего, послания на ту же самую тему. Первым тишину прервала Минчжу:

– Ну что же, насколько я понимаю, вариант с уходом из параллельного мира теперь значительно осложнен, даже если мы вдруг решим снова к нему прибегнуть. Это еще если говорить мягко.

Глендаин III, окрестности крепости Гормлэйт.

На экстренном совещании Государственного совета короля гномов, так поначалу его шокировавшее предложение Тратроина по поводу альянса с орками неожиданно для Глендаина III нашло множество поборников. В результате и сам король был вынужден признать разумность предложения, приказав тут же организовать переговоры с королем орков. Отношения орков и гномов трудно было назвать спокойными, постоянные сражения с ними происходили гораздо чаще, чем хотелось бы самим гномам, будучи обусловленными стилем жизни орков. В отличие от гномов, честно трудившихся и на земле, и под землёй, и ценивших прежде

всего тех, кто работает наиболее усердно, у орков наибольшие почести воздавались грабителям, совершающим успешные набеги на соседей.

Учитывая постоянные войны между орками и гномами, король орков Вахтиган Урлан был шокирован предложением гномов совместно отправиться на войну не в меньшей степени, чем первоначально сам король гномов. Но союз гномов и орков таки был заключён, когда король гномов выложил на стол решающий аргумент. Какими бы плохими не были отношения орков и гномов, им было не сравниться с той ненавистью, которая всегда царила между орками и эльфами.

Утонченные эльфы никогда не стеснялись в выражениях, высказываясь об «этих примитивных животных», как они именовали орков. Для того, чтобы полностью выразить свою точку зрения об этих потных, постоянно сопящих и чавкающих примитивах, эльфы использовали самые яркие метафоры, и, учитывая природную склонность к изящным искусствам, звучали их речи предельно уничижительно.

В свою очередь, у орков было все прекрасно и со слухом, и с памятью, поэтому любые сражения между орками и эльфами всегда отличались особой ожесточенностью – стороны если и брали пленных, то с одной целью – устроить публичную казнь с особой жестокостью.

Стоило только королю орков услышать, что союз с гномами нужен, чтобы опередить эльфов, которые тоже мечтают наложить руку на потрясающий своими масштабами параллельный мир, как гномы были им объявлены исконными железными братьями по подземному миру, с которыми у орков были лишь временные, уже и непонятно по какой причине возникшие недоразумения, теперь, к счастью, полностью преодоленные. И Вахтиган Урлан приказал спешно собирать оркскую армию в поход.

Пока шли приготовления, два короля обговорили и то, как защищать свои земли, если эльфы, разъярённые тем, что их опередили, вместо похода в параллельный мир решат захватить их королевства. Каждый из королей оставил по пять тысяч регулярных войск, а назначенным на время завоевательного похода наместникам было поручено провести немедленную мобилизацию всех годных к военным действиям.

С учетом этого, а также сил, которые имелись у союзников как гномов, так и орков, наступающую армию эльфов, если те решатся на такие действия, встретят войска, способные препятствовать их успешному продвижению неделями. Сдерживанию врага будет способствовать и пересеченный, а временами *чрезвычайно* пересеченный, рельеф горной местности. А за это время можно в случае чего вернуться из параллельного мира и ударить эльфам в тыл.

Вот так достаточно неожиданно для самого себя король гномов и оказался бок о бок с королем орков во главе объединенной армии гномов и орков.

Сам король гномов восседал на мощном приземистым муле, защищённом позолоченными доспехами из мифрила, король орков передвигался на матером седом волке-вампире, тоже в доспехах, причем, как с удивлением отметил при первой встрече король гномов, гномьей работы. Впрочем, подумал Глендаин III, в плену у орков томится не один гном-кузнец экстра-класса, учитывая, что в битвах орки всегда старались захватить гномов живыми, либо для обмена на своих пленных, либо для развития своей экономики.

Король орков выглядел очень внушительно – мифриловые доспехи со шлемом в виде черепа, овальный щит с выгравированным пылающими красными рубинами гербом королевства, закинутый за спину, внушающее уважение черная массивная палица. Сам король гномов был снаряжен не менее добротно, но его доспехи, хоть и были легендарного качества, так ярко и свирепо не выглядели. Он считал, что это ни к чему, король должен внушать уважение не внешним видом, а своими делами на благо подданных.

Общая численность гномье-орочьей армии достигла сорока пяти тысяч опытных воинов с явным преимуществом по численности гномов. Впрочем, оно уравновешивалось тем, что практически каждый орк привел с собой прирученного волка, а некоторые и волков-вампиров.

Подавляющая часть из них не достигала тех размеров, как волк-вампир короля орков, и ездить на них с могучей орочьей комплекцией было нельзя, но в битве волки были грозной силой.

Спешка себя оправдала – армия гномов и орков успела прибыть к переходу в параллельный мир раньше армии эльфов. Глендаин III и Вахтиган Урлан прекрасно знали, что недавно созданный альянс из пришлых кланов объявил себя хозяевами как крепости Гормлэйт, так и самого перехода. Ни гномам, ни оркам не было до этого дела, пока они не узнали, какие сокровища скрываются в параллельном мире.

Полученная от шпиона у эльфов информация немедленно изменила их отношение к захвату как крепости, так и перехода в параллельный мир самозванцами. Есть ли у них права на крепость и переход? Да какие у них могут быть права, если в этих местах тысячелетиями сражались за владение каждым клочком земли древние и могущественные королевства гномов, орков, гоблинов и эльфов! А тут пришли какие-то новые кланы, причем в каждом из них пестрым-пестро намешано представителей всех рас, что только есть в мире, и претендуют на такую стратегическую собственность? Не бывать этому!

Презрение двух королей к альянсу кланов было так велико, что они даже не собирались вступать с ним в переговоры. В поход выступили сразу, как были готовы, начав перекидывать воинов армии порталами в ущелье в километре от перехода в параллельный мир. Несколько часов понадобились на перемещение всех сил и приготовления к штурму.

Когда обе армии были полностью готовы, а добиться этого удалось только к трем часам ночи, Глендаин III и Вахтиган Урлан дали условные сигналы своим маршалам, и те скомандовали выступать. Тысячи орков и гномов хлынули к крепости, таща на скорую руку сделанные лестницы в руках. Только тут немногочисленные патрули заметили угрозу и заметались по стенам, зовя на помощь. Вскоре к ним присоединилось еще несколько десятков воинов. Осознав, какие огромные силы надвигаются на них, они, даже не пытаясь защищаться, быстро исчезли со стен, а через несколько секунд повзлетали в воздух на белых грифонах и быстро пропали в темноте. Никто им не препятствовал.

Пять минут – и крепость была полностью взята под контроль. Первые ворвавшиеся тут же распахнули ворота, и огромная армия хлынула во двор. Король гномов уже знал, что изготовленные и установленные его лучшими мастерами ворота в проходе кем-то были недавно взломаны. Они так и валялись с тех пор прямо там. Владевшие телепортами воины запрыгнули на карниз перед проходом и принялись крепить верёвочные лестницы, по которым поднимутся мастера, которые начнут сооружать деревянный мост.

При стоимости в тысячу золотых за заклинания высшего пятого уровня владели ими только лучшие воины, им либо выделялись на приобретение средства по линии военного ведомства, либо они сами получали свитки в данжах высшего уровня сложности. При планировании перехода обсуждался вариант, что можно сбросить сразу несколько верёвочных лестниц, но главной проблемой такого варианта по времени было поднять к проходу волков из армии орков и вьючных мулов гномов. Для них верёвочные лестницы однозначно не подходили.

Конечно, можно было бы поднять животных к проходу в специальных люльках, но в этом случае переход затянулся бы на несколько суток, что было абсолютно неприемлемо. По данным от шпиона при дворе короля эльфов, сводная армия гномов и орков опережала эльфов максимум на сутки.

Поэтому лучшие мастера гномов перед штурмом крепости за несколько часов изготовили в окрестном лесу все необходимые элементы для монтажа деревянного моста с крыши самого высокого здания прямо к проходу. Схему такого моста оказалось сделать достаточно несложно – несколько мастеров-гномов сделали все необходимые замеры, ещё когда готовились поднимать и устанавливать изготовленные по заказу альянса ворота. По старой привычке, на всякий случай. Привычке, которую веками взращивала и поддерживала щедрыми подарками секретная служба при короле гномов.

Два часа – и мост был собран и установлен слаженными действиями лучших мастеров-гномов. Видно было, что для орков такое быстрое появление моста, словно из ниоткуда, было сродни чуду и сильно укрепило репутацию короля орков, пошедшего на неожиданный союз с гномами.

Как только мост был готов, первыми в переход отправили по сотне бойцов из личной гвардии каждого из королей. Они должны были захватить его и установить контроль над ним и со стороны параллельного мира. Спустя пять минут назад вернулся посланный с ними гонец короля гномов. Низко поклонившись обоим королям, он сообщил, что цель достигнута, проход очищен от чертей и контролируется.

Тут же был дан сигнал выступать, и основные силы армии хлынули по мосту в переход. Собравшие мост гномы-мастера тщательно следили, чтобы ни на крыше здания, ни на мосту одновременно не скапливалось более сотни воинов и волков, или полсотни мулов. По их расчетам, такое количество и крыша, и мост могли выдержать, большее могло привести к катастрофе.

Полностью армия смогла перебраться в другой мир только через одиннадцать часов. Все это время войска отводились вниз по горной дороге на равнину, и шатер за шатром разбивались прямо на лугах. Во все стороны рассылались разведчики, чтобы собрать как можно больше информации о противнике и целях для последующей атаки. Всю поступающую информацию придворный картограф Глендаина III тут же тщательно наносил на карту. Поскольку у короля орков такого сотрудника в штате не было, договорились, что для него будет изготовлена копия, на которую каждые несколько часов будет вноситься новая информация. А пока что король орков может приходить на совещания в шатер короля гномов.

Тем временем гномы-мастера разобрали недавно возведенный мост и тут же его сожгли прямо на центральной площади крепости.

Почти сразу же был обнаружен и небольшой городок по ту сторону хребта, и было решено захватить его сразу, как будет определена ближайшая стратегия действий. Все, что пока успели обговорить два короля на данный момент, так это как они будут делить захваченную землю – каждому будет доставаться ровно по половине. А уж сколько он из этого будет выделять для примкнувших к походу союзников, всяких корольков и герцогов с небольшими силами, это уже его дело.

Одним из ключевых вопросов было, что делать с проходом в параллельный мир. С одной стороны, оставлять его без охраны не хотелось, в этом случае появившаяся армия эльфов без труда также сможет войти в параллельный мир. С другой стороны, оставлять на его защиту слишком большие силы также было опасно – могло не хватить войск для сражений с местными противниками. После дискуссий с привлечением лучших стратегов было решено оставить для охраны туннеля две тысячи воинов. Им было велено разбить лагерь у перехода и сооружать укрепления прямо в туннеле, чтобы не дать эльфам даже войти в него. Учитывая узость туннеля даже после проведенных работ по его расширению, и сотни воинов должно хватить, чтобы долго сдерживать в нем эльфов. Остальные будут пополнять силы сражающихся, а также охранять переход с другой стороны на тот случай, если отбивать туннель пожалуют местные.

О том, какой армией располагают эти самые местные, два короля пока себе ясно не представляли. Глендаин III поделился с Вахтиганом Урланом тем, что узнал сам от мастеров, что устанавливали ворота для туннеля по заказу альянса кланов. А они, внимательно прислушиваясь к разговорам в процессе установки, узнали, что по ту сторону властвует армия ада, и ее представителей, чертей, можно увидеть прямо в туннеле. Тогда же несколько гномов смогли и самолично узреть этих самых чертей, во время неудавшейся попытки установить вторые ворота с другой стороны туннеля.

Помимо этого, известно было, что кроме чертей у армии ада есть также такие виды воинов, как бесы и демоны, но, как они выглядят и сражаются, никто не знал. При штурме перехода

и зачистке окрестностей пока что попадались только черти, но разосланные по окрестностям разведчики уже рапортовали и о внешнем виде бесов. О том же, как выглядят и сражаются демоны, не знал еще никто.

Глава 3
Награда нашла героя

Трой, подземный грот, параллельный мир.

Итак, теперь все зависит от Манивальда. Вариант пробиться обратно вместе с его отступающей армией, похоже, отпадает – судя по письму, покидать параллельный мир армия альянса явно не собирается. Ну что же, теперь посмотрим, клюнет ли он на мой квест, это была бы неплохая разминка, если все организовать по уму.

В ожидании ответа от Манивальда, я решил как следует оглядеться на предмет того, можно ли извлечь какие-то возможности из грота, в котором мы все внезапно оказались? Мало ли, и тут найдутся варианты для прокачки, какие-нибудь уходящие вглубь пещеры с данжами, которые надо срочно очистить от мобов и сокровищ! Внимательного изучения местности требовали и правила банальной безопасности – кто его знает, вдруг и сюда доберутся силы ада, и понадобится срочно линять. Да, этим бы надо было озаботиться прямо вчера, но я тогда был как выжатый лимон, а утром меня больше волновало, останусь ли я жив по причинам, с гротом никак не связанным. Ну что же, теперь пришло время исправить упущение.

До этого эликсир на ночное зрение я не пил, для уверенного передвижения хватало и того света, что шел от щедро облепивших бока валунов фосфоресцирующего мха. Но этого света хватало метра на три в высоту, а по прямой, дальше метров двенадцати, тоже ничего видно не было. Выпил эликсир, огляделся снова. Теперь края грота уже слегка угадывались, общая площадь составляла, по предварительным прикидкам, километра полтора квадратных. Посмотрел ввысь, но там ничего так и не смог увидеть. Это какая же у него высота?

Обойти сначала всю территорию по краям на предмет входов-выходов на поверхность и таинственных пещер, или сначала изучить крышу того подземного мира, в котором мы случайно оказались?

Решил начать со второго. Не видно снизу? Ничего, есть и другие варианты. Использовал сразу оба – вызвал пета, и приказал лететь прямо вверх, а сам на грифоне последовал за ним. Принц было пытался удариться в сантименты, мол, давно не виделись, но приказ тут же выполнил, успев только лизнуть меня в щеку. А я ознакомился с оповещениями, в соответствии с которыми Принц взял за наши вчерашние подвиги два уровня. Я даже удивился, пет настолько оторвался от меня по уровням, а на два новых уровня все же хватило. Видимо, по предыдущему опыту вплотную подобрался к взятию нового уровня, и едва хватило еще на один после него, только так я это и мог объяснить.

Я прекрасно помнил, что у пета навык поиска тайников прокачан получше, чем у меня, так что если где-нибудь на своде найдется что полезное, его шансы найти это повыше моих. Да и совмещение двух картин – моего обычного зрения и его эхолокации также увеличит шансы заметить что-нибудь, что пригодится впоследствии.

Тайники ведь разные бывают, не только с драгоценностями. Меня, к примеру, вполне бы устроил сейчас и какой-нибудь невидимый снизу выход на поверхность. Пригодится для прокачки на поверхности, или для бегства в случае очередных проблем. Я, конечно, не ожидал, что тут тоже установлен какой-нибудь артефакт, не позволяющий открывать порталы, более того, точно знал, что его тут не было, иначе мы бы сюда вчера и не попали, но кто его знает, что и когда может пригодиться? Запас карман не тянет!

Вверх мы пролетели не менее полкилометра, прежде чем я стал различать смутные границы свода грота, еще до того, как они появились на эхолоте пета. Получалось, что высота грота минимум метров девятьсот.

Внезапно на эхолоте Принца от потолка отделилось множество мелких точек и направилось в нашу сторону. Своим зрением я их не видел, но на то и эхолот, чтобы замечать такие вещи. Может это быть опасностью? Обратил внимание, что пет значительно ускорился, и даже издал какой-то довольный свист. Значит, опасности нет. И даже легко догадаться, с чем мы столкнулись. Похоже, стая летучих мышей. Вряд ли в этой темноте будут ютиться в таких числах какие-то другие летучие твари.

Буквально несколько секунд, и нас окутало настоящее облако из летучих мышей самых разных размеров. Конечно, ни одна из них и близко не приближалась по размерам к моему пету, самые крупные были не больше трети в длину. Несколько секунд суеты, а потом внезапно вся стая выстроилась сразу за нами клином, острием которого стал мой пет. Ну да, учитывая, что полное наименование моего пета «Принц летучих мышей» – другого я и не ждал.

Подлетев к потолку, мы полетели вдоль него. Несколько секунд – и такое же облако мелких целей на экране эхолота взметнулось с потолка справа, а потом и слева. Летучих мышей к нам примыкало все больше и больше, они подлетали, признавали моего пета за главного, и тут же выстраивались за предыдущими примкнувшими, делая наш клин все больше и больше по размеру. Пару минут полета вдоль свода грота – и за нами следовали уже тысячи попискивающих партнеров.

Это надо было использовать, и я сказал Принцу:

– Узнай у них, есть ли под куполом выходы на поверхность, или какие-нибудь пещеры, в особенности с опасными хищниками, которых они опасаются. Проверь их, а потом прилетай. Покажешь мне все, что найдешь интересного.

Прекрасно зная, что интеллект пета возрос так, что он меня отлично понял, я развернул грифона и полетел вниз. Раз у нас появились проводники и старожилы, знающие тут каждый сантиметр на поверхности, он справится при их помощи и сам, а я использую освободившееся время для чего-нибудь более полезного.

Неплохим мотиватором для принятия такого решения служил и специфический запах, забивший мои ноздри в таком необычном окружении. Мой пет был очень даже чистоплотным зверем, но про местных летучих мышей я этого сказать никак не мог. Страдал не только мой нос, даже глаза начали слезиться от резкого аммиачного запаха. Оно и понятно, для этих летучих тварей вряд ли закладывали возможный сценарий, по которому они могут стать петом игрока, поэтому к чему им отличаться от обычных летучих мышей?

В данный момент наиболее полезным мне казался завтрак с Адельхейд и Ликволом. Я надеялся, что они уже как следует выспались после вчерашнего приключения, и готовы к новым. Угадал я только наполовину. Когда я спустился к нашему биваку и спрыгнул с грифона, Адельхейд радостно улыбнулась мне, а вот эльф все еще благополучно тух на своих мехах. Я даже немножко и позавидовал ему – темно, мягко, и не надо подрываться пораньше, чтобы узнать, оставят тебе жизнь в десять утра, или тупо грохнут.

Адельхейд радостно сообщила мне, обнимая:

– Пять минут назад приходил гонец от короля, милый! Перфундар вызывает тебя!

– У него еще и гонец в штате остался, надо же! – проворчал я, досадуя, что мои планы на тихий спокойный завтрак сорваны. Но делать нечего, пришлось идти сразу же. Я уже неплохо поднял с королем репутацию, и не стоило терять честно заработанные баллы из-за неторопливости. Пусть я не его подданный, и пусть у него уже нет армии, но мне, скорее всего, придется прокачиваться именно тут, и венценосный НПС, дружественно настроенный, может помочь мне существенно ускорить этот процесс. От кого мне еще тут получать самые серьезные квесты с самыми лакомыми возможностями, как не от короля? Значит, он говорил, что у него тут резиденция у костра на берегу озера? Ну что же, поищем!

Поиски много времени не заняли, короли при феодализме личности все же довольно популярные, и, несмотря на внезапный переезд с базы в грот, подданные уже знали, где его

можно найти, подсказывая мне дорогу по всему маршруту. Я ожидал увидеть что-то наподобие военного совета, на который меня позвали поделиться ценными мыслями, но Перфундар меня удивил. Когда я подошел к костру, он в полном одиночестве сидел на наспех сколоченном из каких-то досок троне, и задумчиво смотрел на пламя.

– Здравствуйте, Ваше Величество! – учтиво поздоровался я.

– Здравствуй, Трой! – оживился король, – проходи, присаживайся. Вон тот валун лежит прямо у костра, и неплохо за ночь нагрелся. Я даже сам хотел на него пересесть, но не положено, король должен сидеть на троне.

«Ни фига себе учтивость!» – приятно удивился я, и, конечно, отказываться не стал. Камень, действительно, оказался приятно теплым, да еще и по форме комфортен для моих ягодиц. Тут же нахлынули воспоминания, как мы выезжали на шашлыки с моей семьей, и как приятно было после еды отвалить от прогоревшего очага крупный камень и посидеть на нем, когда вечерняя прохлада уже заставляла ежиться от холода.

– К счастью, Трой, мой камергер уцелел, и даже успел спасти мою коллекцию артефактов. Они лежат, завернутые в шкуры, как раз справа от тебя. За оказанную тобой трону услугу выбери пять любых из них, и мы в расчете! – и Перфундар ткнул пальцем в сторону артефактов.

Я тут же повеселел. Вот это, я понимаю, вызов к начальству! Если бы в моей жизни в реале было также, я бы на работу ходил с радостью! Тут же мелькнула мысль, а что, если отказаться от его предложения, таки король сейчас в реальных проблемах, может, оценит мое великодушие, и репутация еще вырастет? Но тут же от этой идеи отказался – повышать репутацию, отказываясь от ценного лута для того, чтобы получить новые возможности заработать такой же лут, как-то тупо. Да и как отреагирует НПС на отказ от лута в игре, где он главный смысл, тоже полностью не понятно. Может, будет предлагать после этого только задания без лута, раз он мне так откровенно не нужен. Да, все же не стоит ломать ему мозг. Заложенные скрипты надо уважать.

Поблагодарив короля, я тут же развернул шкуры, и погрузился в приятную работу. Тимпул молодец, несмотря на поспешность эвакуации, в коллекции артефактов короля было на что посмотреть. Шесть десятков предметов, причем только легендарные и уникальные. Оружие, музыкальные инструменты, броши, что-то тряпичное, и даже какой-то ремень с пряжкой. Опаньки! Свиток! И не какая-нибудь фигня за тысячу золотых с полетом или телепортом, а свиток с необычной магией. Его-то я и схватил первым. Выскочило описание:

Бодрый дух.

Ну вот, та же хрень, что обычно, фиг точно поймёшь, что это за заклинание, пока не сломаешь печать. Но однозначно, беру. Даже если, как и написано, просто подымает бодрость, то и это неплохо – в длительных битвах самое то.

Осталось выбрать четыре предмета. Конечно, тут же подумал об Адельхейд, и взял посмотреть брошку. Щедро усеивающие двухсантиметровую золотую бабочку бриллианты рассыпались костром искорок, выглядя сногсшибательно. Но для меня было важнее другое.

Брошь очарования. Уникальная. Грациозность увеличивается на десять процентов, агрессия любого встречного снижается на пятнадцать процентов. Шанс переубедить оппонента в споре повышается на десять процентов.

Туды ж его в качель! Первые два стата очень лакомые, и моей девушке очень бы даже пригодились. Будь у вещи только они, я бы схватил брошь в предвкушении радостного писка Адельхейд, когда она ее увидит. Но я, с моим опытом различных проклятий, рассматривал теперь любые вещи не только с учетом потенциальных преимуществ, но анализировал их и на возможный негатив. И третий стат мне совсем не понравился. Девушка у меня горячая, и часто любит чрезмерно рисковать. Ну, по крайней мере до того, как едва не погибла в пещере от рук оборотней, и впечатлилась от этого не на шутку, точно любила, и не факт, что снова не вернется

к рискованному поведению. И третий стат означает, что каждый раз, когда мы будем спорить с ней о том, что ей делать рискованно или нет, у нее будет благодаря броши лишние десять процентов переубедить меня согласиться разрешить ей какую-нибудь опасную глупость.

Или, если мне придется убеждать ее, что я сам должен рискнуть, считая риск оправданным, она будет иметь дополнительный шанс отговорить меня. Нет, ну его в топку такие сувениры, пусть с ними сам король балуется, навешивая на своих фавориток. А своей любимой я рисковать точно не намерен. Ну и своим стилем игры тоже, конечно. Его и так уже подпортило проклятие от Ликвола, вот и нечего навешивать на себя дополнительные проблемы.

Аккуратно положив драгоценность на место, продолжил осмотр остальных раритетов. Старался особенно не тянуть, как-то неудобно в присутствии короля копаться в его имуществе, пусть и с его разрешения. Минут за пять выбрал еще четыре вещи, помимо свитка.

Ремень военных дел мастера. Легендарный. Плюс пять к ловкости, плюс четыре к интеллекту, шанс критического урона – 10 процентов.

Бандана творца. Легендарная. Плюс пять к интеллекту, плюс пять к ловкости, шанс гениального озарения – 5 процентов.

Меч героя. Легендарный. Плюс пять к силе, плюс четыре к ловкости, шанс критического удара выше на 10 процентов. Минимальный параметр для использования: сила – пятьдесят.

Перо ассасина. Легенда гласит, что Аттори мужественный, оказавшись в окружении врагов, смог выбраться из окружения, ухватившись за ноги пролетавшего мимо орла. Легендарное. Плюс пять к удаче, плюс четыре к ловкости, плюс пятнадцать процентов к высоте прыжков.

Ну вот, как-то и без брошки сложилось. Ремень и свиток мне, перо, тоже, кстати, сделанное из золота и усеянное брильянтами – Адельхейд, бандану они с эльфом вместе смогут юзать, хотя, у эльфа, конечно, будет приоритет на использование, как у мастера экстра-класса, а меч тупо возьму на продажу. С такими статами тысяч за семь-восемь сдадим в лавку.

Тут мне пришла в голову мысль, что у меня прямо сейчас складывается удобная ситуация, чтобы разжиться новыми квестами у короля. Он ничем не занят, репутация с ним прокачана, чего же тянуть? Тем более, что был он королем огромного королевства, и наверняка знает множество данжей в его пределах. Как же завязать разговор?

– Большое спасибо, Ваше Величество, я выбрал причитающиеся мне артефакты! – с этими словами я поклонился королю, – может быть, я еще чем-то могу помочь Вашему Величеству?

– Эх, Трой, времена-то изменились! Даже та моя просьба, что ты не успел выполнить, помогая моим подданным получить новое достижение, уже может и не пригодиться! У меня же больше нет армии! – несколько меланхолично ответил король, не отрывая взгляда от языков пламени.

– Ваше Величество, я предложил Манивальду использовать Ваше задание мне при помощи его воинов. Так что, если он согласится, мы сможем дать прикурить демонам!

Король оживился прямо на глазах:

– Вот именно, Трой, дать им прикурить адского огня! Молодец! Рад, что Манивальд уцелел, и у него еще есть воины, в отличие от меня! Признаться, я не был уверен в этом, мне казалось, что силы ада должны были вырезать всех, оставшихся на поле боя! Расскажешь мне об итогах переговоров, если Манивальд не согласится, я сам пойду убеждать его на вылазку! Да и сам пойду с его воинами!

Вот этого личного участия короля в предстоящей вылазке мне лично хотелось бы избежать. Ну не везет Перфундару с боевыми действиями, как говорится, ноль побед и масса поражений. Да и не дай бог, его удача закончится, и его самого грохнут, и мне что, прокачивать репутацию заново с новым королем?

– Думаю, Ваша жизнь, Ваша Величество, слишком дорога Вашим подданным, чтобы Вы ею рисковали без крайней необходимости! – учтиво сказал я, – Вам еще нужно будет организовывать заново жизнь в стране после ее освобождения от адской армии. Это величайшая ответственность, и рисковать в какой-то пустяковой вылазке явно не стоит.

– Может быть ты и прав, Трой, может ты и прав! – снова погрузился в меланхоличное настроение король, – но как же далеко еще до нашей победы над демонами! Что касается твоей возможной помощи королевству, не подскажешь, что ты сам-то хотел бы получить взамен?

Тут уже я задумался. Что мне сейчас наиболее актуально? Денег завались, артефактов навалом… да их и можно купить за деньги… прокачка уровней! Чтобы побыстрее выполнить третий этап. Да, это мой приоритет! Что же еще? Да, пожалуй, это завязшая в зубах проблема с проклятием Ликвола! Получается, последнюю жизнь на первом этапе я во многом потерял именно из-за него, скастовав заклинание, оказавшееся для меня смертельным, чтобы спасти эльфа. Очень бы не хотелось снова также влипнуть. Да и эта необходимость не разлучаться с ним больше, чем на два дня, она уже откровенно достала. Так что это тоже приоритет, и как бы ни важнее первого.

– Мне бы, Ваше Величество, такие задания, во время которых можно перебить побольше врагов и поднять уровни. А также очень бы хотелось, чтобы наградой стал бы артефакт или достижение, по которому я бы мог не допускать, чтобы меня контролировали другие при помощи чар. Чтобы никакое там очарование или проклятие не смогли на меня действовать! – твердым голосом, как и подобает воину, сказал я.

Король одобрительно покивал, и как-то странно на меня посмотрел. Я так даже и не понял, почему вдруг такая хитринка мелькнула в его взгляде? Все разъяснили только прозвучавшие слова Перфундара:

– Ну, Трой, ты еще тот затейник! Я так понимаю, втрескался по уши в свою Адельхейд, но все равно хочется сходить на сторону, а совесть-то мучает?

Ну, вот и что ему отвечать? Рассказать про Ликвола – так ему тут же отрубят голову, никому перспективы попасть под его очарование не смогут понравиться. Да рассказать-то и не смогу, зная, что эльфа тут же грохнут – подцепленное от Ликвола проклятие мне попросту не позволит.

Попытаться описать ситуацию окольными путями? Так и это я уже пытался сделать с Фонуаром, и чем все закончилось? Подземным заточением и цепями лично для меня и объявленной охотой на нашу компанию по всей карте?

Пожалуй, версия короля, хотя и несколько оскорбительна для моих взглядов на нормальные отношения с любимой женщиной, все же самый неплохой вариант для того, чтобы добиться искомого. Пришлось осторожно кивнуть, соглашаясь с королем. Одно хорошо, его печали как рукой сняло, и он заметно оживился. Ох, ты уж эта мужская солидарность, на многое же ты способна! Даже улучшить королевское настроение!

– Есть, пожалуй, один вариант, как тебе можно было бы помочь с твоими амурными делами, но есть загвоздка, пока ты еще не сможешь им воспользоваться по своему уровню. Стартовать по нему нужно с двухсотого уровня, не меньше, если хочешь иметь шанс добраться до конца живым. Никаких друзей-товарищей взять с собой нельзя, испытание там для одиночек. Ох и сложно там все, но итог именно тот, что тебе нужен.

Успешно пройдя данж, получаешь достижение «Железная воля». Суть достижения – очарование там, или любые другие эмоции тех, кто тебя окружает, не могут повлиять на твое сознание, и твои действия, если ты этого не хочешь. Да и свои эмоции, говорят, с этим достижением намного лучше контролируешь. Делаешь то, что разумно делать, а не то, что хочется.

Я и сам хотел его получить, но эти государственные дела, эта постоянная занятость.… А так, к моменту нашествия армии ада у меня было пятнадцать воинов с таким достижением, и

всех я расставил на руководящие посты. Честно могу сказать – стали они моей лучшей опорой. Эх, а сейчас все уже в сырой землице! – снова взгрустнул король.

«Вот оно!» – обрадовался я. И данж расположен прямо здесь, в параллельном мире, не надо возвращаться в основной. Осталось уговорить короля поделиться более подробной информацией. Ясно, что это не будет квест, раз это нужно мне самому, но это же и не обязательно, учитывая, что награды по квестам не так и велики. В них, по сути, наиболее привлекательна денежная часть, поскольку опыта дают не так и много. Но и с деньгами у меня проблем нет.

– Буду признателен, Ваше Величество, если Вы расскажете, как я могу получить это достижение, а я уж постараюсь принять все необходимые меры, чтобы пройти по этому пути до победного конца! – снова твердо и даже немного напыщенно заявил я, стараясь соответствовать имиджу лихого гусара, популярного во все века во всех народах.

– Да, действительно, ничего же не мешает тебе сначала получить двухсотый уровень, а потом уже и заняться им, Трой! Ох, и на что только не готовы мужики ради прекрасных глаз этих чаровниц! Поверь, придется тебе совсем не сладко! Картограф! – внезапно закричал король, заставив меня от неожиданности вздрогнуть.

– Да, Ваше Величество! – как из-под земли вырос пышно разодетый гном. И откуда, он, блин, появился-то? Звал бы король ассасина, еще понятно, так это же картограф, чернильная душа! Вот совсем не понял.

– Притащи-ка мне карту Эртальского уезда! – приказал король.

– Сей минут, Ваше Величество! – и картограф исчез также внезапно, как и появился.

– А как он так, Ваше Величество, внезапно появляется и исчезает? – таки не выдержал я, – телепортацию использует?

Король рассмеялся:

– Нет, никакой телепортации, без необходимости мой картограф магию не тратит. Понимаешь, Трой, профессия картографа требует наносить мельчайшие подробности на карту не только в своих землях, где нет необходимости таиться, но и в чужих, в том числе и враждебных. Анфир у меня по этой части… да, уже лет как семьдесят! Как пришел еще зеленым юнцом ко двору по рекомендации от одной прелестницы…, впрочем, это уже совсем другая история. И все это время он, в основном, путешествовал по миру. И, раз уж жив до сих пор, значит, умеет слиться с ландшафтом, который изучает, и не выделяться!

Да уж, вот так, заранее не зная детали, и не поймешь, что картограф по умению маскироваться может и ассасина переплюнуть!

Еще через минуту мы уже стояли над расстеленной на плоском валуне картой, принесенной картографом, и король принялся водить по ней указательным пальцем, бормоча:

– Где же это… вроде было здесь… ага! Значит, запоминай, Трой – двести двадцать километров на восток от моей столицы, Бампхота, попадаешь в эту лощину, и двигаешься до ее края. Здесь, у одинокой черной скалы, стоишь пятнадцать минут совершенно неподвижно. Простоишь это время, откроется портал. Вот в него и прыгаешь, а дальше уже, как и что – не знаю. Так подробно своих воинов, прошедших это испытание, не расспрашивал, думал, успею еще, как сам соберусь за достижением. Одно скажу – часть из них вернулась после него седыми. Не говоря уже про тех, кто отправился на испытание, и больше мы их никогда не видели.

Мощное напутствие, и жутковатое, если честно. Впрочем, я понимал, что король не пытается меня запугать просто так, а предупреждает о сложности испытания, чтобы я шел к нему, понимая его серьезность.

Ну что же, то, что мне было нужно, я от короля получил, и как бы ни с избытком! Поблагодарив, откланялся, нечего слишком долго отвлекать монарха от важных дел. Пусть на сегодняшний момент самым важным из них и является разглядывание языков пламени в ровно горящем костре, раз уж нет больше ни армии, ни королевства.

Вернувшись к Адельхейд, обнаружил, что Ликвол уже проснулся, и вгрызается в кусок благоухающего говяжьего пирога.

– И откуда у нас это счастье? – приятно удивился я.

– Так мы вчера, когда объявили эвакуацию через портал, успели в таверну забежать, и сразу на рисепшен рванули. Заказали двадцать блюд второго – этого самого пирога, да еще и дюжину яблочных пирогов из десертов. Я подозревала, что с комфортом на новом месте будет не очень, – объяснила Адельхейд, – а что это у тебя в руках?

– Какая ты у меня хозяйственная-то оказалась, красавица моя! – похвалил я ее, получил в ответ свой пирог и уселся завтракать. Артефакты я положил рядом, махнув рукой, что мол, позже объясню. Голод разыгрался нешуточный, да и немудрено, учитывая, сколько эмоциональных моментов на меня обрушилось прямо с утреца.

После пирога тщательно вытер руки и начал раздавать подарки. С удовольствием услышал и обрадованные вопли Адельхейд, получившей свое перо ассасина, и кивнул воодушевленному от новых перспектив в творчестве эльфу, тут же надевшему на себя бандану творца.

Дело перешло уже к яблочному пирогу, когда, наконец, вернулся пет. Весь прямо надувшийся от важности, значит, явно что-то интересное со своими собратьями по летуче-мышиному племени нашел. Впрочем, это не помешало ему отвлечься на то, чтобы тоже ухомячить целый говяжий пирог. Да уж, прошли те времена, когда он мог насытиться осьмушкой такого пирога, теперь ему подавай его целиком, морду раскормил с ростом уровней, жуткое дело!

Я пета не торопил, настроение у меня было какое-то такое легкое. Давно такого не было, словно глыба с плеч упала. Ну да, и ведь действительно упала, три месяца я стремался, пройду ли на второй этап, а последние две недели еще и дополнительно – доживу ли с единственной оставшейся жизнью вообще до конца первого этапа. Есть очень веские основания вздохнуть свободнее теперь, когда все эти переживания ушли в прошлое. Главное, чтобы от эйфории крышу не снесло, а то сделаешь на радостях какую-нибудь непродуманную глупость, и будешь потом жалеть на круге возрождения.

Глава 4
Призрачная угроза

Адельхейд и Ликвол настояли на том, чтобы сопроводить меня во время осмотра предполагаемой находки пета. Так что, едва Принц дожевал пирог и тут же встал на крыло, призывая меня писком следовать за ним, полетели мы следом уже всей троицей.

Пет сразу взял курс на самую дальнюю часть свода грота. Что же, может там самое важное из того, что он нашел, или вообще интересная находка лишь одна? Времени полно, так что не будем гнать лошадей. Несколько меня удивило, что летели мы очень низко, не пытаясь подняться к своду. А подлетев к краю грота, пет уверенно приблизился к черной дыре в стене, расположенной всего метрах в десяти от земли, и влетел без всяких колебаний прямо внутрь. Надо же, похоже, его находка вообще не связано со сводом, а находится прямо у земли.

Нам пришлось спрыгивать с грифонов, найденная Принцем каверна не подразумевала возможность летать в ней на них. Шириной она была всего метр с небольшим, а высотой под два метра. Сразу же бросились в глаза слишком уж правильные для природы очертания отверстия, его искусственный характер подтверждал и коридор такой же формы. Пет встал у левой стенки, ожидая моих указаний.

– Ну что же, пьем эликсиры на ночное зрение, и идем на разведку, – отдал я приказ, ступая по коридору первым. Да, вот он настоящий кайф от игры, которого я долго был лишен из-за своих совершенно особых условий участия в ней – идти вперед по новой локации, в ожидании интересных открытий или находок. Не стал бы пет приводить меня сюда с таким загадочным видом, будь тут обычная небольшая пещерка в стене. Нет, тут явно найдется для нас нечто интересное. На это намекало и отсутствие резкого запаха от летуче-мышиного племени. Будь пещерка небольшой и нежилой, летучие мыши всяко бы ее облюбовали для проживания, и знатно бы уже изгадили.

Полсотни шагов по ровному коридору, а затем, совершенно неожиданно, тупик. Казалось, коридор заканчивается просто ровной стеной. Впрочем, пет своим поведением усиленно намекал, что не все так просто. Там, где я ничего не видел, его прокачанный навык, очевидно, давал ему больше информации. Жаль, что он не умеет говорить, было бы легче понять, что он имеет в виду. А то возбужденно пищит и тыкается носом сбоку стены, а потом поворачивается к нам. Может, там рычаг, которым можно поднять искусственную стену, заслоняющую проход? Я таких уже немало видел за время игры в Эгиде, и еще одна фальшивая стена меня нисколько не удивит. Подошел, пошарил там рукой. Нет, никакого рычага не нашел. Но почувствовал, как по пальцам пробежал легкий ветерок. Да, вот на что намекает пет – тупик перед нами, действительно, вовсе не тупик.

– Ну-ка, Адельхейд, у тебя пальцы потоньше и почувствительней, обшарь-ка тут все вокруг! – попросил я боевую подругу.

– А что мне искать? – деловито осведомилась она.

– Тут явно сквозит, значит, преграду перед нами можно поднять каким-нибудь рычагом. Ищи все, что отличается от ровной стены – любые выемки или выступы. А потом будем давить на все из них одновременно, авось и уберем эту стену с нашего пути.

Адельхейд тщательно стала обшаривать как саму стенку, так и поверхности вокруг нее. Ликвол, выразительным жестом показав мне, что у него тоже пальцы длинные и чувствительные, не то, что мои гномьи сардельки, принялся шарить по стенам на пару с ней. А я обратился за помощью к самому главному эксперту по этим вопросам, о котором постоянно забывал. Все же человеческий мозг странная вещь – я же прекрасно знаю о специальных возможностях Дхакуна в подобных случаях, а все же первоначально пытаюсь обращаться к традиционным

вариантам, не включающим использование призрака. Похоже, что раз его не видно, то и на ум он приходит в последнюю очередь. Как там говорится – с глаз долой – из сердца вон?

Дхакун по-прежнему был тайной для Ликвола, и я не собирался посвящать его в нее в ближайшее время, несмотря на крепнущую дружбу между нами. Вначале я молчал, потому что не доверял Ликволу, теперь причина была другой. По-нашему с ним соглашению, Ликвол должен был изображать немого. Ну, положим, познакомлю я его с Дхакуном, и вот как они будут общаться между собой? Разговаривать? А вдруг Адельхейд случайно услышит один из их разговоров, и тоже подсядет на проклятие Ликвола? Может, я, обжегшись на молоке, дую на воду, но все же, все же…

Отошел на несколько шагов от погруженных в процесс Адельхейд и Ликвола, и прошептал:

– Дхакун, дружище, правильно ли я понимаю, что это фальшивая стена? Если так, то есть ли рычаги с другой стороны? И что нас там ждет?

– Все верно, милорд, стена фальшивая! – шепотом ответил Дхакун, – я уже взял на себя смелость провести небольшую разведку. Молчал лишь потому, что там дальше идет точно такой же коридор, и в нем, пролетев, я не обнаружил ничего живого. Сейчас гляну по поводу рычагов, и сообщу Вам!

Прошло буквально полминуты, как он продолжил.

– Извините, милорд, слишком темно. Если они и есть, ничего не видно.

Да, Дхакун хорош, очень хорош, но и у него есть свои ограничения. Исхитриться бы как-нибудь, чтобы у него появилась возможность видеть в темноте – и вообще бы цены ему не было. Но, пока хорошо и то, что мои догадки верны, и то, что сразу за стеной нас не ждут враги.

– Есть! – вскрикнула внезапно Адельхейд, – нашла небольшую выемку на уровне колена. Ликвол, пошарь там же по другой стене, авось найдешь вторую такую же.

Ликвол наклонился, принялся шарить, и тут же радостно закивал, мол, есть, нашел.

– Отлично! – сказал я, – а теперь одновременно нажимайте на эти выемки.

Сработало! Каменная стена на нашем пути вздрогнула, и ушла в сторону. Ну что же, все, как у Лоллиан в туннеле, ведущем к базе ассасинов. Видимо, технологии достаточно однообразные. Главное точно знать, что тупика тут нет, а дальше найдешь возможность убрать фальшивую стену. Интересно, кстати, что Лоллиан там сейчас делает? Хорошая девчонка, жуть, как опасная, это верно, но все же хорошая – не заставила меня открывать сомнительный подарочек от своей матери. Может, конечно, вовсе и не хорошая, а просто почувствовала, что без смертельной схватки в этом случае не обойтись, и не решилась на нее, зауважав меня после моих трюков с драконом? Но ладно, не обязательно думать только плохое о встречающихся на моем пути ассасинках, тем более таких симпатичных! Хотя, если хочешь протянуть подольше, в таких случаях лучше отдать должное цинизму, чем романтике!

За стеной был тот же чёрный зев коридора, ничем не отличающийся от того, по которому мы шли ранее. Пройдя внутрь, я снова пустил вперед пета, а сам двинулся за ним. Коридор через метров десять стал расширяться с каждым шагом. Подуло и свежим ветерком. И куда он нас выведет?

Воображение рисовало груды золота и бесценных артефактов, ждущих нас впереди. Правда, тут же оно услужливо подкинуло и картинку из толкиновской экранизации Хоббита – защищающего золото огромного злобного дракона, правда, подозрительно похожего не на Смауга из киноленты, а на мое личное проклятие – костяного дракона. Ну так и понятно почему, что мне этот Смауг, так, эффектный киношный образ. А вот костяной дракон мне нервы потрепал изрядно и в полное свое удовольствие, сволочь такая. И хорошо, что он как следует завален сейчас обломками под другой горой. Надеюсь даже, что его там уже и прирезали ассасины. К счастью, ни летящий впереди пет, ни Дхакун никаких сигналов об опасности не подавали.

– Трой! – раздался сзади перепуганный голос Адельхейд.

Уже поворачиваясь, я кожей почувствовал, что что-то не ладно. Но представшей передо мной картины я никак не ожидал. В расширившемся до трех метров коридоре мы больше были не одни. Адельхейд и Ликвол замерли как истуканы на месте. И было отчего – их плотной толпой окружили невесть откуда взявшееся гномы, в том числе и приставившие к их горлу длинные кинжалы.

– Они мертвы, милорд, как и я, – тут же шепнул мне Дхакун, – призраки. Извините, но пока они не пожелали стать видимыми, я их не мог заметить.

– Ну так и оружие их такое же призрачное, и не может причинить нам вреда, верно? – пытаясь найти хоть какой-то позитив в неожиданной ситуации, прошептал я.

– Боюсь, милорд, что это не так, – огорошил меня Дхакун, – если их зачаровали на охранные функции, то их оружие, даже призрачное, вполне боеспособно против живых.

Ну что за день сегодня! Сначала мне присылают фальшивого друга-призрака, чтобы проверить мою лояльность условиям игры, а теперь я натыкаюсь на настоящих призраков-разбойников. Нет, все же не зря опасался, что чрезмерно расслаблюсь после напряжения последних месяцев, и понаделаю глупостей. Так оно и получилось. Ну, то, что я сюда поперся, это понятно, без риска нет грейда, но вот зачем я в непроверенную пещеру Адельхейд припер? Нет, милая, если выкрутимся в этот раз, ты уж извини, но дальше кухни я тебя больше не пущу…

Мои мысленные стенания прервал один из гномов, тот самый, что держал клинок у шеи Адельхейд. Он больше даже не говорил нормальным голосом, как Дхакун, а презрительно шипел:

– Наглые воришки! Вы перехвачены, и поплатитесь жизнью за Ваше вторжение в наши чертоги!

Мой мыслительный процесс, едва дело стало клониться к худшему из сценариев, тут же раскрутился с невиданной скоростью. Я вспомнил, как в свое время имел дело с Дхакуном, и при помощи чего смог подружиться с ним после очень плохого начала знакомства. Как выяснилось, Дхакун уважает две вещи – романтику и иерархию. Ну, а будут ли отличаться чем-то эти дохлые ребята?

– Извините, уважаемые, но мы вовсе не воришки! Позвольте представиться – Трой, лучший друг короля гномов Перфундара! По его поручению я осматриваю эти скалы в поисках прибежища для его королевского Величества! Наш прежний город пал под натиском армии ада, уничтожившей множество честных гномов, и нам нужно безопасное место, в котором гномы могут обрести защиту от мощного врага!

Пауза. Очень обрадовавшая меня пауза. Кинжалы замерли на месте, никто никого не режет. Авось все же отбрехаемся. Да, и ведь еще важный момент – кинжала нет только у моего горла. Ну, естественно, не считая Принца, который тоже почему-то призраков не заинтересовал. Ну ладно, он пет, видимо, его воспринимают, как животное. Но я, почему мне не приставили сталь к горлу, может, потому что я гном? Тогда нужно и дальше давить на гномью солидарность!

– Больше похоже на ложь, – произнес, наконец, тот же призрак, но мне показалось, или я уловил в его хрипе нотку сомнения? – если речь идет о законном короле гномов и его армии, то, что в наших чертогах делают этот эльф и эта женщина из рода людей? И почему, если ты уважаемый гном, и принадлежишь к королевской свите, у тебя такая недостойной длины борода?

– Армия ада оказалась слишком сильна, все королевства на поверхности уничтожены, все выжившие объединены под властью короля гномов Перфундара! Для нашего врага неважно, эльф, человек или гном, демоны уничтожают на своем пути всех. В мире остался только один законный король – милосердный король гномов Перфундар, взявший под свою длань всех выживших! Что касается бороды, то я утратил ее месяц назад в прискорбном сражении с костя-

ным драконом! Его пламя опалило ее, и я с тех пор хожу в таком вот виде. А что я могу поделать, борода отрастает медленно! – вдохновенно изрек я, и так складно все получилось, что сам обрадовался.

Снова пауза, еще длиннее.

– Десять минут. Мы ждем десять минут, и если ты не докажешь, что все это не вранье, этот эльф и женщина умрут! – наконец вынес свой вердикт призрак.

– Спасибо за понимание! – тут же отозвался я, – этого срока вполне достаточно! Если вы меня пропустите, я приведу его королевское Величество, и вы сможете переговорить лично с ним!

Внезапно выскочило оповещение:

Призрачные стражи выставили Вам условие! Приведите в течение десяти минут особу королевской крови из рода гномов, или навеки потеряете своих спутников! Награда: 3000 опыта, 300 золотых, плюс пять к репутации у Адельхейд, плюс пять к репутации у Ликвола. Принять/Отклонить?

Принять, конечно! Едва я щелкнул по иконке, как гномы тут же расступились в стороны. Впрочем, лезвия их кинжалов ни на миллиметр не отодвинулись от горла моей любимой и оторопевшего эльфа.

Как я же бежал по этому коридору! Одно счастье, он был очень коротким, и через каких-то пятнадцать секунд я был уже на пороге. Терять время на грифона не хотелось, и я телепортами заскользил от одного валуна к другому, стремясь быстрее добраться до костра короля. Конечно, передвигаться в полутьме телепортами в незнакомом месте достаточно рискованно, и я ощутил это, вывихнув ногу при неудачном приземлении в первый же раз. Но использовать телепорт не перестал. Шесть прыжков, разбитое в кровь лицо при неудачном падении на третьем и ушибленный локоть на пятом, но я уже стою у костра короля. Вот гадство – а его-то и нет!

– Король! Кто видел короля? – завопил не хуже пожарной сирены я.

– Что случилось-то? Армия ада? – выскочил из-за валунов перепуганный Тимпул.

– Нет, но король очень срочно нужен! – выпалил я камергеру, – вопрос жизни и смерти!

– Его Величество отправился посмотреть на ход работ по строительству баррикад в туннеле минут пять назад, – с облегчением выдохнул Тимпул.

– Где это? – тут же набросился на него я.

– Вот в ту сторону! – махнул рукой Тимпул.

И снова прыжки, теперь, правда, поменьше, поскольку я боялся пропустить короля. Короли крайне редко куда-нибудь спешат, в любом месте могут остановиться и затеять неспешный разговор, все подстраиваются под них, а не наоборот.

Через три прыжка решил, что это слишком неудачный способ поиска короля. Мне же надо не только найти короля, но и уговорить его пойти черти куда, в какую-то пещеру с призраками. А это может потребовать времени. О том, что уговорить не получится, я боялся даже думать.

– Король! Кто видел короля? – снова заголосил я что есть мочи.

И тут же услышал позади себя голос Перфундара. Блин, все же проскочил мимо!

– Что такое? Кто меня ищет?

Сориентировавшись, тут же прыгнул на валун, из-за которого раздавался голос. Король, стоявший на месте в окружении дюжины подданных, удивленно уставился на меня. Наверное, выглядел я действительно несколько обезумевшим и всклокоченным. Поэтому постарался сформулировать все, прежде чем раскрывать рот. Вдох-выдох, поехали:

– Ваше Величество! Мной обнаружены скрытые в гроте чертоги! Но у них есть охрана, гномы-призраки, которые готовы передать чертоги только королю гномов! Они взяли в залож-

ники моих спутников и угрожают немедленно убить их, если король прямо сейчас не предстанет перед ними! Прошу Вас помочь, государь!

– Чертоги, говоришь!? – удивленно спросил король, – так это же хорошо! Ценная находка! Где, говоришь, это гномы-охранники находятся?

– Я покажу путь, Ваше Величество! Только они угрожали убить Адельхейд и моего второго, спутника, эльфа, если Вы немедленно не предстанете перед ними! Могу я предложить лететь на грифонах?

Собственно, над тем, что я буду говорить королю, я начал думать, еще когда мчался обратно по пещере, поэтому звучали мои слова более-менее складно. Успел продумать и про путь с королем – телепорты не годились, вдвоем в потемках прыгать на сотни метров, и уследить друг за другом? Нереально. Поэтому и предложил грифонов – да, это медленнее, но зато я опять не потеряю короля.

– Ну что же, тогда поспешим! – ответил король и вызвал грифона. В ту же секунду я вызвал своего, вскочил на него и понесся к пещере. На короля я даже не оглядывался, с учетом его высокого уровня, его грифон будет и намного больше, и значительно быстрее моего, так что отстать он никак не сможет.

Сердце начало биться медленнее. Адельхейд и Ликвол все еще были в опасности, но во временные рамки, установленные призраками, мы без проблем вписывались. Не удержавшись, я таки оглянулся. Перфундар действительно летел практически вплотную к моему грифону.

– Вперед, Трой, вперед! – подбодрил он меня.

Нет, все-таки нравится мне этот король, действительно нравится!

Хоть мне и казалось, что летим мы медленно, но на самом деле это были всего лишь мои эмоции, грифоны старались из всех сил. Прошло меньше минуты, и вот мы уже высаживаемся с грифонов на порог пещеры. Я бежал, король шел за мной быстрым шагом, видимо, короли не бегают в принципе. Поэтому, когда я выскочил прямо на призраков, у меня осталось несколько секунд, которые мы провели в томительной тишине. Стражники позы так и не поменяли, как и не убрали кинжалов от горла моей девушки и эльфа. Успокаивающе кивнул встревоженным Адельхейд и Ликволу, мол, потерпите еще немножко. Впрочем, они и сами слышали приближающиеся шаги короля.

Перфундар появился перед призраками, выглядя, как и положено королю гномов. Голова гордо поднята, правая рука лежит на рукоятке меча.

– Кто тут хотел меня видеть? – вопросил он, хотя, как и я, прекрасно видел схвативших моих спутников призраков. Те немедленно отреагировали. Кинжалы исчезли в ножнах, стражники склонились в поклоне:

– Ваше королевское Величество, мы дождались! Позвольте передать Вам чертоги и окончить нашу службу!

Адельхейд и Ликвол, не сговариваясь, принялись ощупывать свои шеи.

– Позволяю! Молодцы! Принимаю чертоги под свою руку! – важно ответствовал Перфундар, еще больше задрав голову вверх. Видимо, так по официальному протоколу королю и нужно себя вести, чтобы соответствовать важности момента.

Призраки склонились еще ниже, и медленно растворились в воздухе.

Мигнуло уведомление:

Вы выполнили задание призрачных стражей! Ваши спутники спасены! Награда: 3000 опыта, 300 золотых, плюс пять к репутации у Адельхейд, плюс пять к репутации у Ликвола.

Не стесняясь короля, я тут же обнял все еще дрожащую от пережитого стресса Адельхейд, и покрепче прижал ее к себе. Ликвол благодарно поклонился королю. Я, немножко запоздало сообразив, кому обязан жизнью своих спутников, выпустил Адельхейд из объятий, и мы с ней также склонились перед Перфундаром.

– Ну, хватит, хватит! – довольно пробасил король, – кто еще кому должен быть благодарен! Я же так понимаю, нам не придется больше ночевать на камнях? Пойдем и посмотрим, что за чертоги вы нашли для нашего народа!

Глава 5
Чертоги…чертоги?

Король тут же возглавил нашу процессию, а мы последовали за ним. Только вот руку Адельхейд я крепко сжал и больше не отпускал. Мелькнула мысль отослать ее к месту нашей ночевки, но тут же подумал, что больше неприятных сюрпризов быть сейчас не должно. Было бы чертовски нелогично, если бы в освобожденных чертогах, помимо стражников, была бы еще какая-нибудь опасная хрень. На кой тогда были нужны стражники? Да и одну ее обратно не отошлешь, а бросать короля при осмотре только что найденных чертогов, когда он помог мне спасти Адельхейд, было бы очень странно, он точно обидится.

Мы шагали вперед по продолжавшему расширяться коридору, и мое любопытство по поводу того, что можно найти в чертогах, все разрасталось и разрасталось. Наконец, коридор вывел нас на небольшую высеченную в скале площадь, метров на триста квадратных. Посреди нее вверх уходил колодец, вырисовавший на середине площади четко различимое световое пятно на поверхности расположенного прямо под ним небольшого водоема. Свод над нами поднялся до пяти метров, по краям площади вдаль уходили узкие улицы с дверями на первом этаже и окнами, закрытыми ставнями, на втором. Больше всего мне это напомнило захваченную вчера у нас армией ада базу, а вовсе не ожидаемый мной сказочный дворец с уходящими ввысь покрытыми мозаикой сводами, с мраморным полом, заваленным сокровищами. Ну ладно, может, это только предбанник, а сам дворец скрывается где-то дальше?

Вышли на середину площади, наши шаги гулким эхом отражались от стен. Глянул вверх в световой колодец – пришлось аж зажмуриться от интенсивности ударившего в глаза света. Колодец уходил вверх невообразимо высоко, похоже, был он чуть ли не в километр длиной. Из-за этого давал он не так уж и много света, но он казался ярким из-за контраста с темнотой вокруг.

На полный осмотр найденного поселения у нас ушел еще час. По его итогам я был полон разочарования – никаких сокровищ мы так и не нашли. Лишь сотен шесть высеченных в скале домов, небольшой и достаточно скромный замок с потолками метров под семь, но все же достаточно спартанского типа, больше похожий на мэрию, а также таверну и десятки запертых лавок. С разрешения короля я взломал лавки оружейника и колдуньи – но их ассортимент тоже разочаровал. Он мог восхитить разве что только попавшего в игру нуба, мечтающего обзавестись хоть каким-то снаряжением, а для нас там уже не было ничего приличного.

Эх, тоже мне чертоги! Понтов у этих призраков немерено, вот что, называть небольшой вырубленный в скале гномий городишко «чертогами»! Чертоги – это однозначно крутой дворец с сокровищами, а не эта дыра. Оставалось лишь согласиться с королем, что такой вариант все же лучше, чем ночевки под сводом грота.

По распоряжению Перфундара мы вернулись к его подданным и передали приказ переселяться во вновь найденное поселение. Какие-то пятнадцать-двадцать минут, и заброшенный городок ожил – по его улицам сновали толпы неписей, подбиравшие кто дом для житья, а кто и лавку для торговли и работы по своему профилю. Десять метров, отделявших вход в коридор от поверхности грота, препятствием не стали – народ поднимался по тут же закрепленной веревочной лестнице, которую кто-то из хозяйственных граждан прихватил при эвакуации с базы.

Король, в благодарность за помощь в обнаружении поселка, предложил мне на выбор любой из домов, что мне понравится, за исключением, конечно, королевской резиденции. Я поручил эту миссию Адельхейд, которая выбрала дом прямо на площади, с окнами на таверну, которую уже тоже вернули к жизни. Я сразу смекнул, почему она это сделала – несмотря на

немалые способности к кулинарии у моей зазнобы, питаться мы, похоже, будем по-прежнему готовкой из таверны. Видимо, прокачивать кулинарный навык Адельхейд особенно не рвалась, предпочитая тратить свое время на снадобья и освоение артефакторики под руководством такого крутого сенсея, как Ликвол.

Конечно, в голове мелькали мысли, что Перфундар получил для себя целый городок, а мне в нем достался всего один дом из нескольких сотен. Не очень густо, прямо скажем. Но что поделать, времени не было от слова совсем. Я прекрасно понимал, как делаются такого рода дела. Найди мы просто пустой поселок, я помчался бы к королю, и всеми возможными путями выдурил бы из него квест на поиск нового жилья для его народа с достойными наградами. Но когда держат острый кинжал у горла твоей девушки, и включен отсчитывающий минуты таймер, заниматься такими махинациями уже нет решительно никакой возможности.

Оставив эльфа и Адельхейд осваиваться в новом жилище, я рванул с петом проверить остальные его находки. Но ничего подобного затерянному поселению у него в загашнике больше не нашлось. Я ознакомился с карнизом под сводом грота, где можно было пересидеть при необходимости какое-то время, при условии, что вы не против компании тысяч летучих мышей, а также нашел еще один выход из грота на поверхность. Узкий ход вился минут десять лентой, выводя в конце путника на крутой склон горы в щель под корнями сильно накренившегося корявого дерева. На поверхности вовсю лил проливной дождь, и из черных туч угрожающе сверкали молнии, что не позволило мне детально ознакомиться с окрестностями. Решив, что этим можно заняться и попозже, когда погода улучшится, я вернулся в наш новый дом. Прямо на площади звякнуло пришедшее письмо от Манивалда:

– Привет, Трой,

Ситуация резко изменилась. Переход в параллельный мир захвачен огромной армией орков и гномов. Они уже перешли в параллельный мир, и разбили лагерь рядом с туннелем. Так что, как я и говорил, мы точно остаемся в параллельном мире, и будем сражаться с армией ада. А, возможно, и с новой армией орков и гномов, если они будут нарываться. Пока что мы переходим к партизанской тактике, и будем небольшими отрядами атаковать силы армии ада по всему параллельному миру.

Что касается твоего предложения по квесту, то оно вписывается в нашу новую стратегию. Я дал твои позывные одному из своих сотников, Терлэгу, опишешь ему все детали по Бампхоту. Но он сам решит, сделает ли твой квест его набег более результативным, и будут ли его ребята работать с тобой по нему.

Передавай мои приветствия королю, я постараюсь наведаться к нему в гости, когда ситуация станет более определенной.

С приветом,

Манивальд.

Ну что же, я и не имел особых иллюзий, что мой небольшой квест заставит Манивальда задержать от восторга дыхание. А нужны ли мне вообще помощники, чтобы реализовать этот квест? Поскольку условия его немножко уже подзабыл, вывел их снова на экран:

Король Перфундар просит Вас провести разведывательную операцию в его бывшей столице Бампхоте! Необходимо пробраться во дворец и отворить засов на металлической плите, преграждающей выход из подземного хода! Награда: 12000 опыта, 5000 золотых, плюс шесть к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором. Внимание: задание рекомендовано для игроков уровня 200+ из-за высокого уровня угроз на пути игрока.

Да нет, похоже, что все в порядке, могу попытаться справиться и сам! К счастью, не написано «отворить засов и впустить отряд», просто указано – «отворить засов». А воспользуется

ли открытым входом кто-нибудь, или нет, абсолютно уже неважно. Квест должны засчитать. Так что переговоры с Терлэгом, когда он нарисуется, я проведу, но если он пошлет меня лесом, переживать не буду.

И, хотя сам квест не был особенно жирным по наградам, и даже очень рискованным, у меня было несколько причин все же им заняться.

Во-первых, я часто мечтал об этом в последние недели, когда сидел с единственной жизнью взаперти на базе, вынужденно пережидая оставшиеся до конца первого этапа недели.

Во-вторых, я надеялся, что в захваченном армией ада дворце могли уцелеть сокровища Перфундара, в частности, какие-нибудь скрытые тайники, которые нечистью не были найдены. А мое заклинание «призыв крота» было просто-таки создано для их быстрого поиска. Забраться поглубже во дворец, скастовать заклинание, и местоположение тайника легко будет обнаружить по скоплению артефактов на карте. Что-то из сокровищ короля могло остаться и в сокровищнице, а если повезет, то и сами силы ада, занимавшие дворец, могли продолжать использовать сокровищницу по назначению уже для своих активов.

В-третьих, королевские квесты всегда надо закрывать. Репутация с королем и его приближенными значительно возрастет, и можно рассчитывать получить новые квесты, более жирные.

И, наконец, я окажусь в локации, где будет полно сил противника. При известной удаче можно набить лута и опыта для прогресса по выполнению условий третьего этапа.

Зайдя в наш новый дом, сразу заметил изменения к лучшему. Посреди холла лежала большая волчья шкура, придавая пустынному помещению уют. Шкуру я узнал, этого волчару мы с Адельхейд как-то вместе завалили, когда у нас было несколько свободных дней, и мы всласть поохотились. Поднялся на второй этаж. На нем было три комнаты, в нашей с Адельхейд, кроме нее самой, удобно устроившейся за столом и крафтящей какие-то эликсиры, обнаружил на подоконниках вязаные салфетки, которых тут точно раньше не было.

– Что, Ликвол уже расстарался? – спросил ее.

– Да, это из его запасов, он много что успел с собой прихватить во время эвакуации, знаешь ли! – сосредоточенно ответила Адельхейд, не отрываясь от склянок. Похоже, что недавнюю опасность она пережила достаточно хорошо. Или, как раз и села возиться с эликсирами, чтобы побыстрее успокоиться от привычной работы после пережитого?

Поцеловав Адельхейд в макушку, обошел стол и сел напротив ее на громоздкий, но удобный стул из красного дерева. Было над чем подумать. Последние пару часов внесли определённые коррективы в мои планы.

Во-первых, у меня появился новый свиток с редкой магией, и его надо освоить.

Во-вторых, я внезапно обнаружил, что есть категория врагов, которые легко могут меня покромсать на куски по своему вкусу, хоть вдоль, хоть поперек, в то время как у меня никакого оружия против них нет. Противное это ощущение, когда стоишь с кучей оружия напротив вооруженных лишь кинжалами призраков, и они легко могут тебя убить, а ты их – нет.

В-третьих, с обнаружением и заселением в поселок я вновь получил доступ к аукциону. Надо было это использовать, чтобы попытаться решить вторую проблему.

Начать я решил с самого легкого. Достав полученный от короля свиток, тут же сломал на нем печать. Выскочило уведомление:

Вы изучили заклинание «Бодрость духа». У представителей вашей расы в Вашем присутствии значительно улучшается настроение. Стоимость использования заклинания – 300 единиц манны. Длительность действия – пятнадцать минут.

И что, это все? Я теперь могу подрабатывать массовиком-затейником для гномов? Приветствуем Троя – шута-затейника, способного довести Вас до колик от смеха!

Блин, я же, еще вроде, и не поднялся до таких уровней в прокачке, чтобы мне начали совать такое фуфло, если верна моя теория, что чем выше у тебя уровень, тем хреновее закли-

нания ты получаешь из подобных свитков. Или же, мои расчеты не учитывали фактор пета? Может, система складывает мой низкий уровень с достаточно солидным уровнем моего пета, прокачавшегося на укусах НПС, и, таким образом считает меня полностью созревшим для вручения дерьмовых заклинаний из редких свитков?

Разозлившись, я решил смириться с сюрпризом от суровой реальности, и пойти дальше по списку своих дел. Начать решил с консультации:

– Дхакун, я сегодня был совсем не в восторге, как от того, что мы не смогли ни заметить атаковавших нас призраков, пока не оказались у них в руках, так и от того, что не могли хоть что-то им противопоставить в плане обороны. Будь они более недружелюбно настроены, а не склонны предварить кровопролитие дискуссией, пара секунд, и мы все лежали бы там хладными трупами. Может, подскажешь мне, есть ли способы обнаружения наличия призраков поблизости, и можно ли разжиться оружием, которое будет эффективно против них?

– Согласен, милорд, ситуация сегодня сложилась пренеприятная, – тут же ответствовал призрак, – но, боюсь, я не располагаю обширными знаниями в этой сфере. Я же и понятия не имел, что однажды могу стать призраком, потому у меня и не было особых причин активно интересоваться этим направлением. Знаю лишь, что существуют артефакты, позволяющие обнаружить призраков на расстоянии, даже если они не делают себя видимыми, и знаю, что есть способы сделать обычное оружие способным останавливать удары призрачного оружия. Кузнецы-оружейники высшего уровня могут нанести на лезвия мечей и кинжалов специальный состав, который позволит парировать удары призрачного оружия. Но и только, вреда самим призракам такое оружие не нанесет.

По-моему, развоплощение призрака – эта та задача, которая вряд ли была решена на тот момент, когда я сам им стал. Но, если удастся решить задачи по обнаружению призраков, и по парированию их оружия, это уже очень неплохо. Ведь подавляющее большинство призраков, если не все, привязаны к конкретному месту, или предмету, и не могут от него отдалиться. Достаточно отбежать подальше, парируя тем временем их атаки, и больше не соваться в это место.

Выслушав объяснения призрака, я задумался. Что-то рассказанное не бьется с моим собственным опытом:

– Послушай, а я вот имел опыт вызывания призраков ядовитых змей однажды! И я, естественно, не смог с ними ничего сделать, а вот колдунья смогла! И сделала это прямо на моих глазах!

– Ну, это как раз просто! Призраки самых примитивных созданий, созданные на скорую руку простыми заклинаниями, очень нестабильны! – даже несколько снисходительно разъяснил мне Дхакун.

– Спасибо, Дхакун, ты считаешь, что знаешь мало, но я же не знал и этого! – поблагодарил я его.

То, что рассказал Дхакун, меня глубоко заинтересовало. В список важных дел добавились поиск артефакта обнаружения призраков, а также хорошо прокачанного кузнеца, способного оказать услугу по модификации всего нашего оружия. Также озарила интересная мысль – а можно ли разжиться призрачным оружием, способным наносить урон игрокам, НПС и мобам, для Дхакуна? Вот это будет имба так имба!

Ладно, буду действовать по порядку. Полез на аукцион, загрузил в поиск все возможные варианты – «призрак», «оружие для призраков», «оружие против призраков», «обнаружение призраков», «детектор призраков». И даже не удивился, когда на все эти словосочетания выскочило всего три предмета. Первый из них – проклятый кинжал. Это была первая увиденная мной на аукционе вещь, за приобретение которой денег не просили, а предлагали доплатить пятьсот золотых. Владелец написал, что его задолбал привязанный к кинжалу призрак, и предлагал эту сумму тому, кто сможет его избавить от вещицы с непрошенным компаньоном.

Ох, что-то я сомневаюсь, что можно избавиться от вещи с таким статусом. Скорее всего, придется бедняге идти на реролл, если он так и не сможет поладить с полученным в нагрузку к кинжалу призраком. Но на всякий случай поставил метку на позицию, посмотрю потом, чем закончилась его история с попыткой избавиться от проклятой вещи.

Второй предмет на аукционе – свисток с весьма лаконичным описанием: «позволяет приманивать призраков». 12 тысяч золотых монет, купить и получить свисток можно сразу. Подумал, и решил, что эта не та вещь, которой я хочу обладать. Мне вполне Дхакуна хватает для компании, мы с ним подружились, и, слава богу! А приманивать еще призраков, и проверять, нет ли у них действующего оружия против меня и моих компаньонов… нет, явно не то, что мне надо.

Хотя, в целом, для поиска новых квестов, если готов рискнуть, вещь, наверное, полезная. У многих призраков есть своя история, вот, и у моего тоже! Я же, кстати, как-то даже и обещал Дхакуну однажды поставить памятник его покойному королю! Выберемся в тот мир, надо обещание-то выполнить!

Третьим шел тот самый артефакт по обнаружению призраков, существование которого подтвердил Дхакун. Я только и охнул, увидев его цену. 35 тысяч золотых! И ведь до конца торгов оставалось еще три дня. Начальная цена была шесть тысяч, и с тех пор ее поднимали уже пятнадцать раз. Задумался, с чем может быть связана такая огромная цена.

Покумекал пару минут, и вроде бы понял. Похоже, что вещица редкая, раз одна на весь аукцион, и должна быть востребована среди хаев, у которых с деньгами особых проблем нет. Естественно, что предусмотрительный хай должен бояться, что случайно купит или найдет проклятую вещь с прилагающимся призраком, способным превратить его игровой процесс в ад. Идти на реролл, если ты успешный хай, потративший на прокачку много месяцев? Очень кисло! Да, с учетом этого артефакт, позволяющий обнаружить, что к предмету привязан призрак, и, следовательно, это проклятая вещь, к которой ни в коем случае не стоит и приближаться, не то что брать ее в руки или покупать, стоит своих денег.

Вздохнул, и тоже поставил аукцион на отслеживание. Сейчас сорить деньгами, перебивая уже и так огромную цену, не буду. Попробую лучше подстеречь артефакт ближе к концу аукциона, и прибавить несколько тысяч сразу секунд за пятнадцать до его истечения. Авось перебью тогда максимальную ставку. Конечно, вряд ли я один такой умный, но некоторый опыт торговли на аукционах у меня остался с тех пор, когда я увлекался нумизматикой, часто покупая редкие монетки на аукционах в Интернете, и этот опыт гласил, что такая стратегия часто срабатывает. Да, если повезет, и куплю артефакт, эта вещица обойдется мне очень дорого, но сегодняшние события со всей ясностью показали, что это разумная инвестиция в безопасность, а не блажь.

Решил также регулярно залезать на аукцион, и проверять, не появится ли что еще интересного по тематике призраков. Мало ли, может там что и было, что мне нужно, да артефакт купили прямо перед тем, как я залез на аукцион?

Как раз, когда я закончил с намеченными делами, звякнуло письмо.

– Привет, Трой!

Пишет тебе Терлэг от Манивальда. Он определил мне Бампхот для набегов на чертяк. Кланлидер сказал, у тебя есть какой-то квест по этому городу. Скинь мне его описание, посмотрю, вписывается ли он в мои планы.

Терлэг

Ну что же, сотник нарисовался достаточно быстро. Скинул ему условия квеста и пару полагающихся приветственных слов, а сам призадумался как над набегом на Бампхот, так и над моей готовностью к получению достижения «Железная воля». Я понятия не имел, где мне

придется сложнее, но мог предположить, что легкой прогулкой оба моих планирующихся предприятия не будут.

Значит, король говорил, что без двухсотого уровня в данж у черной скалы лучше не соваться. Но двухсотый уровень для меня – это чертовски далеко. Может, моя визуализация поможет мне справиться с предусмотренными на пути залезшего в данж соискателя на достижение проблемами? А может, и нет, король же ничего не сказал про то, какие именно испытания там ожидают претендентов. А если есть испытание, для прохождения которого необходима выносливость на уровне игрока или НПС с двухсотым уровнем? В этом случае я помру, и потеряю одну из немногочисленных запасных жизней, что не может радовать. Если я не хочу ждать слишком долго, и готов рискнуть, мне надо дополнительно усилиться.

Та же ситуация складывалась с набором необходимых ста уровней. Безопасным этот процесс в мире, оккупированном воинствующей нечистью, по определению быть не может. Дополнительные заклинания или прокачанные навыки мне бы очень пригодились.

Нужно было определиться также, в какой последовательности реализовывать оба намеченных предприятия. Начинать с данжа как-то глупо, учитывая, что мне все равно требуется набрать сто уровней по третьему этапу, что значительно приблизит меня к нижней грани для его прохождения. Значит, разумно вначале все же начать с набора уровней. Похоже, что мы втроем застряли в параллельном мире надолго, место нашли вроде бы относительно безопасное, будем надеяться, что мои регулярные визиты к Ликволу, чтобы не включалась в действие негативная сторона проклятия, будут не очень большой проблемой.

Итак, риски были очень велики, а запасных жизней мне выдали не сказать, чтобы густо. К счастью, я знал способ, как быстро усилиться, несмотря на мой низкий уровень, хотя этот способ и был чреват определенными осложнениями.

Дело в том, что я, как человек хозяйственный по натуре, не мог смотреть, как кровь, которой прилично вытекает с пациентов от укусов пета при получении ими достижения «Мастер выживания», пропадает даром. Периодически я подтирал стол, на который она лилась, тряпкой, якобы из любви к чистоте, и уносил ее за спину очередного пациента. Они и не догадывались, что я заботливо выжимаю кровь из тряпки в свободные склянки для эликсиров, а сама тряпка подобрана по принципу «чище не бывает», чтобы не было ненужных примесей в крови. Столько высокопоставленных пациентов, все в солидном возрасте и с серьезными уровнями, давали гарантию, что лажовых навыков будет перенято достаточно мало, напротив, есть приличный шанс позаимствовать вместе с кровью моих бывших пациентов достаточно серьезные и полезные навыки.

Ну а что касается возможных осложнений, то достаточно вспомнить о перенятом от змеи навыке линьки. Как он коварно вывел меня из строя в самый неподходящий момент, оставив Адельхейд одну перед лицом тяжких испытаний! Нет никаких гарантий, что я не подхвачу навык, который испортит мне жизнь. Мало ли, усвоишь какой-нибудь прекрасно прокачанный навык миролюбия, который призывает тебя жалеть и отпускать мобов, вместо того, чтобы разжиться с них лутом, или еще какую подобную хрень?

Прикинув все, как есть, все же решил, что риск приемлем. Заодно вспомнил и еще одно отложенное ранее дело – ювелирный навык, ради которого мы и затеяли всю эту эпопею с торговлей достижением «Мастер выживания» для НПС. Навык мы уже раздобыли, а вот передать его Ликволу из-за всей этой суеты с нападением сил ада на базу, так и не сподобились.

Учитывая, что я еще не получил ответа от сотника Манивальда по поводу возможности совместной операции в бывшей столице гномов, время у меня явно было. Тогда сделаю так – пета подсажу к Ликволу, пусть пьет его кровь вовсю, а если вдруг Терлэг напишет и потребует мчаться прямо сейчас, процедуру всегда можно остановить, и продолжить потом. В это же время сам займусь вместе с Адельхейд кровопийством, главное, потом не забыть забежать к Ликволу, и подсобрать и его крови потихоньку. Есть у него интересные навыки, помимо

мастера боевых кружев, которые тоже неплохо бы перенять. Если не получится сами боевые кружева подцепить…

– Адельхейд, милая, как закончишь с этим эликсиром, новый не начинай. Я сейчас схожу к Ликволу, а потом у нас с тобой будет важное дело.

Адельхейд кивнула, не открывая глаз, чтобы не подпортить концентрацию, важную для успеха в процессе работы над эликсиром. Да, это не мои первые эксперименты на ниве создания ядов, когда я просто шустро смешивал все, что попадалось под руку ядовитого. На ее уровне ботаники уже требуется не только смешать нужные ингредиенты, но еще и «пошаманить» над ними, уговаривая получиться как можно лучше.

Вспомнил, что не удосужился уточнить у Адельхейд, куда заселился Ликвол. Впрочем, не проблема, чай, мне король не небоскреб со ста этажами подарил, где можно самому заблудиться. Стал толкать двери одну за другой и обнаружил эльфа в комнате через лестничную площадку. Как всегда, колдующим над заготовкой очередного артефакта.

– Бросай его, мой друг! – жизнерадостно сказал я, – пора и тебе разжиться достижением «Мастер выживания», а также перенять ювелирный навык у моего пета.

Реакция Ликвола была сугубо восторженной. Как и все НПС, грейд он обожал. А уж грейд в ремесленной сфере, позволяющий ему совершенствоваться как мастеру, он обожал вдвойне.

Глава 6
Хозяйственность всегда окупается

Выпущенный из инвентаря пет тоже расцвел от счастья, когда понял, что сейчас его сытно накормят любимым лакомством – кровью двуногих. То, что он недавно умял здоровый пирог, его нисколько не останавливало – вкусняшка есть вкусняшка. Я посмотрел, что из необходимого для проведения процедуры у нас было прямо на месте, а чего не хватало, быстренько смотался в свой номер в таверне, и выложил на стол батарею необходимых эликсиров из приобретенных ранее оптом огромных запасов, а также ту самую чистую тряпку для сбора проливающейся крови. Проследив, как начался процесс кусания эльфа петом и отпаивания его эликсирами, удовлетворенно кивнул, видя, что моего участия в ближайшее время явно не требуется, и вернулся к Адельхейд.

Она уже закончила работу над своим эликсиром и извелась от любопытства, чем же мы будем сейчас таким важным заниматься. Выложил на стол склянки с кровью сорока обслуженных приближенных Перфундара, и объяснил ей, откуда они у меня взялись. С каждого из них я собрал по четыре склянки с кровью, в комнату из таверны принес по две, еще две пусть будут про запас. Мало ли в будущем понадобится усилить кого-нибудь важного для меня экстренно, вот тогда они и пригодятся. Лишь об одном жалел, что не собрал такие склянки с Фонуара – тогда еще не догадался провернуть такой трюк, и с Перфундара – в его случае я просто побоялся это делать, считая риск не стоящим возможных последствий в случае разоблачения.

А дальше мы с Адельхейд, прямо как в баре, где двое соревнуются, выпивая рюмки с текилой с барной стойки один за другим, расставили склянки и принялись их осушать одну за другой. Не будь у меня навыка мастера кровососания, это было бы противно, но, к счастью, этот навык блокировал все негативные эмоции, связанные с поглощением крови. Никакого прежнего отвращения и в помине не было – напиток как напиток, не хуже томатного сока.

С Адельхейд мы договорились вначале выпить все, а потом уже анализировать полученные навыки. Дело шло быстро, и мы, не обращая внимания на мелькающие оповещения, опрокидывали одну склянку за другой. Уже минут через десять я опустошил все свои склянки до единой. Дождался, когда Адельхейд тоже закончит свои.

– Ну, а теперь давать посмотрим, что за навыки мы приобрели! – сказал я, и принялся просматривать уведомления.

Мастер дыхания пустыни седьмого уровня – за четыре минуты вся Ваша промокшая одежда полностью высыхает. Вы также, посредством устной команды «Высушить», можете высушить дополнительно все, что находится перед Вами на дистанции до двух метров. Интенсивность сушки зависит от объема влаги.

Мастер бонуса характеристик девятого уровня – каждый шестой полученный уровень дает Вам не два, а три балла характеристик для распределения. 15 процентов вероятности получить один балл дополнительно на каждые десять уровней роста.

На описании этого навыка я остановился, открыл глаза и улыбнулся во все тридцать два зуба. Вот это сегодня прет так прет! После чего снова углубился в чтение особенностей полученных навыков.

Мастер эффектной обертки для товаров и подарков четырнадцатого уровня. Создаваемые Вами обертки близки к совершенству. Шанс достижения эффекта постоянной лояльности покупателей – двадцать четыре процента. Шанс вызвать восхищение – двадцать процентов.

Мастер магнетизма девятого уровня. Вы приобретаете способность притягивать к себе предметы из металла весом до килограмма ста грамм на дистанции до трех метров. Шанс четырнадцать процентов, что Вы сможете притянуть к себе предмет, весящий на полкилограмма больше.

Мастер распознавания следов разума девятого уровня. Вы способны уверенно отличать следы, оставленные разумными существами, от следов, оставленных животными и стихиями. Шанс двенадцать процентов определить время, когда были оставлены следы.

Мастер дебаффов восьмого уровня. Кастуемые на Вас дебаффы отражаются на авторе дебаффа с шансом тридцать процентов. Шанс того, что отраженный дебафф не окажет на Вас никакого воздействия – двенадцать процентов.

Мастер стиля восьмого уровня. Вы способны произвольно менять цвет и структуру волос разумных в радиусе двадцати метров вокруг себя. Шанс достижения эффекта особого очарования прически – девять процентов.

Мастер парового удара шестого уровня. Вы способны нанести удар горячим паром, используя для его производства любую воду, которая находится в радиусе пяти метров вокруг вас. Возможно использование раз в десять минут.

Мастер дыхания времени седьмого уровня. Вы способны на пять минут искусственно состарить любые металлические изделия общей массой не более шести килограмм в радиусе десяти метров от Вас. Эффект дыхания времени приводит к резкому снижению прочности и внешнего вида изделия. Шанс четырнадцать процентов продлить действие эффекта на полторы минуты.

Печать молчания четвертого уровня. Раз в десять минут Вы можете лишить одного противника возможности издавать любые звуки на две минуты.

Мастер дурного глаза седьмого уровня. Вы можете сглазить одного противника в радиусе десяти метров раз в десять минут на две минуты с вероятностью в пятнадцать процентов. Эффекты сглаза – дезориентация на сорок процентов, снижение ловкости на тридцать пять процентов, снижение координации на сорок пять процентов. Шанс увеличить негативные эффекты дезориентации на двадцать процентов – двенадцать процентов.

Один среди врагов восьмого уровня. Чем больше врагов вокруг Вас, когда Вы сражаетесь в одиночестве, тем выше Ваши характеристики. Максимальный эффект возрастания значения характеристик равен двум. Шанс возрастания характеристик в два с половиной раза – двенадцать процентов.

Повелитель маны шестого уровня. Вы можете однократно в течение десяти минут поменять двести единиц маны на двести единиц выносливости. Десятипроцентный шанс получить дополнительный бонус в 30 единиц выносливости при обмене.

Мастер трансформации четвертого уровня. При необходимости Вы можете разрушить деталь экипировки и получить дополнительную ману за счет этого. Каждый грамм уничтоженной экипировки трансформируется в одну единицу маны.

Мастер традиций двенадцатого уровня. Высказанное Вами в компании более пяти разумных предложение по стилю проведения совместных мероприятий, посвященных определенной дате или событию, может с вероятностью в сорок процентов соблюдаться ими в дальнейшем как важная традиция.

Мастер веса четырнадцатого уровня. Вы способны определить вес любого предмета в радиусе семидесяти метров вокруг Вас, просто пожелав этого, и можете создать мысленную карту, на которой обозначен каждый предмет в радиусе двадцати метров вокруг Вас, и его вес. С вероятностью в восемнадцать процентов Вы можете поменять вес двух предметов между ними в радиусе семидесяти метров вокруг Вас (одна попытка раз в пять минут). Вы можете произвольно выставлять длительность замены веса, максимальная продолжительность – две минуты, тридцать пять секунд.

Мастер роста растений тринадцатого уровня. Вы можете ускорить рост любого растения или замедлить его. Чем больше размер растений, рост которых Вы хотите ускорить, тем меньшее их количество Вы можете ускорить одновременно. Шанс семнадцать процентов получить от съедобного растения выдающийся по размерам урожай. Шанс в пятнадцать процентов получить от съедобного растения выдающиеся по размерам плоды.

Мастер моментальной стрижки девятого уровня. Вы можете в течение секунды лишить волосяного покрова любое существо в радиусе ста метров от себя. Повторное использование возможно через десять минут.

Мастер акустических эффектов восьмого уровня. Вы можете оперировать громкостью источников звука в радиусе ста пятидесяти метров вокруг себя – одни источники звуков приглушать, другие за счет них усиливать. Шанс пятнадцать процентов заставить прозвучать звук в том месте, в котором его нет совсем.

Мастер-паук одиннадцатого уровня. Вы можете ткать паутину диаметром в 0,7 миллиметра со скоростью сорок метров в минуту. Вы можете по своему желанию делать паутину нелипкой. Шанс шестнадцать процентов увеличить прочность вырабатываемой паутины на двадцать процентов.

Дочитав описание паучьего навыка, тут же поспешно себя всего ощупал – не появились ли где на теле паучьи жвала, из которых я и буду производить эту самую паутину по одному из подхваченных навыков. Очень бы не хотелось, знаете ли. Да и линька, подхваченная от змеи, меня напугала порядком, так что определенные опасения были неспроста. Нет, с облегчением отметил, что вроде никаких новых органов нет.

Это-то хорошо, но, встает законный вопрос – а как же я буду ткать тогда паутину? Видимо, есть только один способ узнать – попробовать ее ткать. Мысленно представил, что хочу произвести паутину. Рот сам вдруг приоткрылся, и оттуда вниз шустро потянулась нить. Очень шустро, действительно, почти метр в секунду. Взял ее в руки, и потянул в стороны. Какая крепкая хрень, даже не поддалась, не то что, не порвалась. Пока пытался порвать, на руки кругами опустилось еще несколько метров паутины.

Меня это особенно не волновало, пока я не попытался переложить произведенную паутину на стол. Куда там, намертво прилипла к рукам, а опустившиеся сверху на руки нити при-

липли к одежде. Ну да, я же не просил не делать ее липкой, блин, сам виноват! Надо внимательней читать инструкции и правильно формулировать техзадание.

Так, без паники, для начала надо остановить производство паучьей нити и разобраться с той, в которой уже начал запутываться. Закрыл глаза и представил, что не хочу больше производить нить. Открыл, увидел, что изо рта выпал конец нити, а новой больше не появляется. Выпал, и упал, блин, тоже на рукав, приклеившись к нему. Да, паук я так себе, что-то я не слышал раньше про пауков, которые влипают в собственную паутину.

Но, тем не менее, сидеть со слипшимися руками было как-то некомфортно. Ситуация напрягала. Как ни пытался отцепить паутину от рук и одежды, она держалась намертво. Блин, похоже, мне нужна помощь.

– Адельхейд! – позвал я.

– Подожди! – как-то совершенно нелюбезно отозвалась она, не открывая глаз, чем привела меня в оторопь, так она себя еще со мной ни разу не вела. Пару секунд тишины, в течение которых я пытался осмыслить, что такого произошло. А затем она пронзительно и оглушительно взвизгнула, и, по-прежнему не открывая глаз, бросилась через стол обнимать меня, сметая с него опустевшие склянки:

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.