Проклятие нуба (Эгида-6)

Автор:
Серж Винтеркей

Проклятие нуба (Эгида-6)

Серж Винтеркей

Шестая книга серии «Эгида» о приключениях игрока-гнома Троя, продолжение серии бестселлеров ЛитРес весны-лета 2019 года. Хочется радоваться жизни, но разве это интересно преследующему тебя огромному дракону, стремящемуся во что бы то ни стало отомстить за смерть короля эльфов! При этом попытки разобраться с драконом раз и навсегда вовлекают тебя в пучину коварных планов и хитроумных интриг новых могущественных противников. А вопрос, может ли дружба стать проклятием, а проклятие – дружбой, становится делом жизни и смерти.

Глава 1

Великая китайская битва

Бойцы «Пекинской звезды» аккуратно подкладывали чурбаки под переднюю часть платформы баллист, чтобы стрелы были нацелены повыше в небо. Ага, видимо, хотят засадить стрелы в дракона, когда он будет над замком, и за канаты опрокинуть его, чтобы он упал во двор, или максимально близко к стене, где им смогут плотно заняться бойцы. Ну, это логично, пальни в дракона, когда он будет подлетать к замку по прямой, промахнись, и любуйся потом его кормой, когда он свалит, перепуганный таким неласковым приемом. Закончив с установкой платформ, так, что баллисты смотрели теперь почти прямо в небо, их драпировали серой тканью. Такие же отрезы ткани раздавали бойцам и на стенах, и во дворе.

Минут через пятнадцать беготня практически прекратилась. Видимо, все возможные инструкции, что можно было придумать, уже были даны. Шевеление наблюдалось только у камня воскрешения, на нем то и дело появлялись заходящие в игру игроки, им тут же раздавали отрезы сукна и коротко инструктировали.

От скуки я засмотрелся на это не абы какое, но все же единственное зрелище, в частности, гадая, кто появится у камня следующим, орк, человек, гном, гоблин, хоббит или эльф, и не сразу заметил, что Хань Син перестал размахивать руками в окне. Видимо, куда-то пошел, подумал я, и в этот момент чья-то рука легла мне на плечо. Гид, что ли, подумал я, оборачиваясь. Но это оказался сам кланлидер, поднявшийся к нам на балюстраду.

– Я что хотел спросить, – заговорил он, – как считаешь, лучше всего узнать перед боем, сколько у него осталось ХП?

Я призадумался. Как бы я сам поступил, если бы не было ограничений на количество моих смертей на этом этапе?

– Можно подлететь паре игроков на грифонах поближе к дракону, чтобы увидеть ХП. Двое его не напугают, он их явно атакует. С грифонов можно отпрыгнуть телепортом в лес. Хоть один да уцелеет, и напишет почтой, какое ХП.

– Годится, я примерно также прикинул, – одобрительно посмотрел на меня Хань Син, – только я думаю послать троих, чтобы точно иметь необходимую информацию. Думаю, и трое игроков дракона такого размера не отпугнут от крепости.

– Можно мне одним из них, лидер? – тут же выступил вперед Цинь Кай, видимо, идея увидеть дракона переросла в желание поближе с ним познакомиться.

– Раз сам вызвался, твое право, – одобрил его инициативу кланлидер, – еще двух добровольцев найди сам.

Довольный Цинь Кай стал спускаться по лестнице. Слышавшие разговор игроки скопом бросились к нему, пытаясь уговорить выбрать именно их для участия в рискованной миссии. Дисциплинированные и рискованные игроки тут у них, подумал я, сразу при боссе орать не стали, дождались, когда он отойдет на

несколько метров. Да, тем и сильны азиаты, никакого разгильдяйства, в игре как на настоящей войне.

Через полминуты Цинь Кай взмыл в компании двух игроков со двора на вызванных грифонах, поднялись они метров на триста. И тут же он закричал:

– Отчетливо видим дракона! Подтверждаю, это точно он! Летим навстречу!

– Всем, кто на балюстраде, пока что пригнуться, по первому сигналу быть готовым накинуть ткань и замереть! – скомандовал Хань Син, – через пять секунд после этого так же сделать всем, кто во дворе замка! Ткань скидывать только по звуку выстрела баллист!

Тройка смельчаков на грифонах устремилась навстречу дракону, а я углубился в подсчеты. Сверившись с интерфейсом, установил, что письмо от Манивальда о том, что дракон вылетел, пришло пятьдесят две минуты назад. Монстр оказался даже быстрее, чем я ожидал. Кончать его надо, немедленно кончать!

Китайцы на балюстраде, согнувшись так, что над стеной торчали только глаза и верхушки шлемов, во все глаза пытались высмотреть подлетавшего дракона. Я тоже, но пока видел только три хвоста удалявшихся от нас грифонов. Дело пошло получше, когда я достал подзорную трубу. Тут же увидел дракона над самым лесом. Оглянулся, чтобы сказать об этом кланлидеру, но он уже тоже стоял с подзорной трубой в правой руке. Явно подороже, чем у меня, судя по внешнему виду. Вещицы с нефритом вообще у китайцев стоят невероятно дорого.

Раз так, я продолжил наблюдать за драконом. Поскольку находился он еще очень далеко, размер его на горизонте увеличивался очень медленно. Но вот в поле моего зрения появились три крохотных белых точки, стремительно пикирующих на монстра сверху. Молодцы, подумал я, здорово придумали, сначала поднялись на своих грифонах повыше вверх, а теперь почти вертикально вниз пикируют на дракона, так больше шансов успеть рассмотреть его ХП. Большинство крупных хищников с трудом замечают угрозу сверху, их анатомия, в том числе расположение глаз, предназначена в ходе эволюции для концентрации перед собой для успешной атаки. На них-то самих крайне редко кто охотится, ну, по крайней мере, так было, пока человек не заполонил всю планету. Череп дракона был один в один по расположению и форме глаз

калькой с головы тигра или льва, значит, идея парней могла сработать.

Пять секунд… десять… двенадцать… три белые точки приблизились к дракону вплотную, внезапно он дернулся, я увидел крохотную красную вспышку, и на горизонте осталась только одна крупная белая точка. Похоже, все же заметил и спалил парней вместе с грифонами. Или кто-то все же успел уцелеть?

Краем глаза я стал наблюдать также и за кланлидером. Если кто-то из добровольцев уцелел, то сейчас он пишет ему письмо. Как-то же Хань Син на него среагирует?

Мои ожидания оправдались. Через полминуты кланлидер на несколько секунд застыл, а затем развернулся ко мне:

– Один все же уцелел. Скастовал невидимость и спрыгнул с грифона перед тем, как тот спалил птичек и наездников пламенем. Итак, ХП дракона 38000. Полностью восстановилось. Разглядели и его название. Великий король смерти. Звучит очень эпично.

Держите меня пятеро! – подумал я обреченно, – и вот когда же эта тварь умудрилась обновить свое здоровье? Вот сейчас же снова начнется вся эта хрень со скелетами и личами! Полный пипец! Так, что там Манивальд писал про то, что перед отлетом дракона несколько десятков поднятой им нежити рассыпалось в прах? Похоже, он убил их, чтобы восстановить здоровье, вот в чем причина!

– Если это чрезмерно рискованно для Вас связываться с ним с полным ХП, то я могу прыгнуть отсюда порталом, и отвести тварь от замка, – предложил я Хань Син.

Ни секунды не колеблясь, тот отрицательно покачал головой.

– Нет, ни в коем случае. Пусть будет полное ХП. Это спортивнее. И так будет больше чести в случае победы.

Ну, я амбициями китайского лидера не был разочарован. Мой-то интерес, чтобы дракона все же грохнули. А интересно ли им сразиться с ним, чтобы стать первыми, завалившими дракона, или потому, что в имени есть слово «Великий»,

а китайцы фанаты всего великого, не суть важно. Главное – результат. Клиент предупрежден, ему даже предложен вариант избежать проблем, теперь ко мне лично претензий точно не будет.

Что касается меня… теперь, когда я знаю о полном ХП монстра, кладовочка мне очень даже пригодится. И лучше всего уйти в нее сразу, как дракон приблизится хоть на пару сотен метров к замку. Невероятно хочется посмотреть, как китайцы с ним будут сражаться, но при его скорости и ловкости можно отправиться на респ в мгновение ока. Придется смотреть за боем глазами Дхакуна, и удовлетвориться его пересказом.

* * *

Хань Син, Замок клана «Пекинская звезда».

Хань Син был воодушевлен. Если бы он не ставил перед собой задач, требующих полного напряжения сил, а иногда и совершения невозможного, он бы не был главой одного из самых мощных кланов в игре. Конечно, имел значение и тот донат, что закачивался им на первых порах в игру от трех посреднических предприятий, оперирующих на торговых рынках Северо-Восточной Азии, владельцем которых он являлся, но обладание деньгами не всегда конвертируется в успех. Успех же был важен практически для каждого жителя Китая, имеющего хоть малейшие амбиции. Принести своей деятельностью пользу своему роду и семье, заслужить одобрение старших родственников, видеть уважение со стороны тех, кто наблюдает за твоей карьерой со стороны – одна из основ социальной жизни в Китае.

Когда в последние годы киберспорт прочно перешел в общественном мнении из разряда баловства в вид бизнеса, в котором можно зарабатывать деньги, Хань Син, почувствовав его потенциал, нашел трех толковых управленцев, перепоручил им свои предприятия, а сам со всей энергией, уже позволившей ему стать к тому времени долларовым миллионером в реале, погрузился в Эгиду. Доната на первых порах он не жалел, зато последние полгода «Пекинская звезда» стала его четвертым прибыльным предприятием, приносившим солидные средства каждый день. И, честно говоря, заниматься здесь бизнесом было значительнее интереснее, чем в реальной жизни.

Прибыль пока что Хань Син выводил в реал, но подумывал о том, чтобы найти новые направления для зарабатывания денег в игре. Может быть, основать еще один клан, якобы конкурирующий, чтобы не держать все яйца в одной корзине? Или нанять дополнительно несколько тысяч наемников и основать свое королевство? Пока что ни один клан такого совершить не смог, имеющиеся в игре монархи поделили между собой практически всю территорию на карте, и ревностно следили за ее неприкосновенностью.

Предпринятая несколько месяцев назад одним из самых сильных кланов «Молот гнева» попытка захватить с этой целью часть территории орочьего королевства Рукхатана, в момент, когда оно сцепилось в схватке с другим орочьим королевством Хангостамом, привела к неожиданному результату. Сражавшиеся враги тут же помирились и объединенными силами отправили все четыре тысячи игроков на респ. Клан после этого провалился на три позиции в рейтинге, потеряв множество снаряжения и вложенных во вторжение денег, и все остальные кланы недвусмысленный намек от системы поняли. Хань Син никогда не нужно было намекать дважды, но он знал, что однажды кто-то все же сможет основать и защитить свое королевство, и был решительно настроен на то, чтобы первым королем из числа игроков стать самому.

Письмо с предложением охоты на дракона он в первую минуту счел розыгрышем, и даже едва не удалил. Но затем какой-то внутренний импульс заставил его перечитать письмо еще раз, и в нем зародились сомнения, что оно похоже на шутку. Да, многие знали, что в Лантасире внезапно после убийства короля он переродился в белого дракона. В конце концов, он решил, что разве он что-то потеряет, если даст предварительное согласие? Нужно встретиться и посмотреть на игрока, предлагающего подобный квест. Тем более что он лично не слышал ничего о шутниках, готовых разозлить один из самых серьезных кланов в игре подобной шуткой. После такого останется только удалять персонажа, комфортной игры больше не будет. Так пошутить мог только незрелый ребенок, но письмо по стилю не могло принадлежать ребенку. Да и пробиться в игру с 18 плюс ребенок вряд ли смог бы. Вот за чем точно владевшая игрой корпорация следила неустанно, так это именно за этим, прекрасно понимая, какие огромные штрафы за развращение несовершеннолетних тогда придется выплачивать, и какие уголовные дела будут возбуждаться против конкретных чиновников из администрации игры.

Дополнительным побуждением к сделке было примечание в письме, что такое же предложение получил и японский клан. Хань Син прекрасно понимал, что

только ленивый не знает о сложных отношениях китайцев и японцев что в реале, что в игре, и это может быть только дополнительной уловкой со стороны автора письма, чтобы заставить его согласиться на сделку. Да, все это правда. Но если и в самом деле предложение реально, то он действительно не может отдать япошкам право охоты на белого дракона. Никто еще не смог убить дракона в игре, и клан, который сделает это первым, получит большое лицо! И это лицо однозначно должно быть китайским, а не японским!

Встреча с Троем произвела на него приятное впечатление. Прибывший на переговоры игрок не суетился, не пытался наплести с три короба всякой ерунды, чтобы заставить поверить в свои слова, как это свойственно мошенникам, которых Хань Син повидал в своей жизни более чем достаточно. Он был и собран, как если бы решал серьезную задачу, и расслаблен одновременно, как будто для него привычно общаться с кланлидерами сильнейших кланов, а в глазах даже проглядывало какое-то веселье. При этом речь не шла ни об опьянении, ни о наркотическом кайфе, эти признаки сведущий человек может легко рассмотреть и на лице гнома, благо разработчики игры сделали возможности по передаче эмоций на лицах как в реале. Блестяще он прошёл и тест на стояние в ожидании перед его столом, за которым Хань Син делал вид, что погружен в какие-то заботы. Сопляки или неуравновешенные личности начинали, как минимум, переминаться и сопеть, демонстрируя свое недовольство. Гном же и глазом не моргнул. Все признаки свидетельствовали, что к нему пришел серьезный человек с реальным предложением, и кланлидер перевел ему 20000 золотых еще до появления дракона, хотя первоначально и не собирался этого делать.

Обрисованные Троем аспекты поведения дракона в битве, соответствовали традициям поведения боссов в игре, хотя масштаб поднятия нежити и потрясал. Ну что же, он может бросить на дракона минимум две тысячи своих бойцов. И пусть обычная магия и лучники будут бесполезны, есть у него бойцы с редкими заклинаниями, которые в этой битве смогут устроить дракону неприятные сюрпризы.

Полученная от трех добровольцев информация, что ХП дракона полностью восстановилось, кланлидера не испугала. Напротив, словно какой-то камень сняли с души. Даже удивившись сперва тому, что он рад, что дракон не подранен, он уже через несколько секунд понял причину своей радости. Они сразятся с полным сил монстром, и никто в случае победы не посмеет заявить, что они всего лишь добили подранка, сбежавшего от другого клана, тем самым

умалив их победу!

Хань Син смотрел за стремительно приближающимся драконом с балюстрады своего замка, и сердце его пело от радости. Это была та минута, ради которой и стоило быть в игре, и даже если дракона победить не удастся, величие ее не будет им забыто никогда. Его замок, его клан, и подлетающий к нему дракон! Это все равно, что попасть в легендарную эпоху первых тысячелетий становления Китая, когда великие драконы бросали вызов королям и героям.

Скоро дракона можно было легко различить и без подзорной трубы, и шелест голосов, обменивающихся информацией об этом, облетел балюстраду. Дождавшись, когда дракон приблизится на две сотни метров, Хань Син негромко скомандовал:

– Накрыться тканью!

Две секунды – и приказ был выполнен бойцами рядом с ним, тем, что были подальше, команду передали товарищи. Конечно, в ткани были сделаны заранее прорези для глаз, чтобы включаться в битву по приказу кланлидера, уже имея некоторые данные о ситуации вокруг. Убедившись, что его команда выполнена, кланлидер также накрылся отрезом ткани. И через несколько секунд увидел, что дракон уже летит в сотне метрах над замком. Поразившись его скорости, тут же скомандовал:

– Баллистам – огонь!

Расчеты орудий молниеносно сбросили ткань с себя и принялись выжидать, когда все еще замаскированные тканью баллисты окажутся на траектории полета дракона. Примитивное устройство не позволяло целиться другим способом, будучи слишком тяжёлым и неповоротливым. Все, что оставалось – надеяться, что дракон пролетит по траектории выстрела, и угадать, с каким упреждением спустить курок. Надежду на попадание давал не только опыт расчетов, регулярно тренировавшихся в стрельбе, но и огромный размер мишени. Поскольку каждую из баллист устанавливали так, чтобы они были нацелены в разные сегменты неба над замком, возможность сразу представилась одной из них. Громко щелкнула спускаемая тетива, и огромная стрела впилась в левое крыло дракона. Дракон оглушительно взревел, а расчёт поступил так, как ему было заранее приказано – подготовленными

заблаговременно длинными рычагами спихнул баллисту со стены, чтобы она потянула дракона вниз. Чтобы не пострадали находившиеся во дворе также замаскированные тканью бойцы, им было заранее велено не ложиться возле замковой стены в местах установки баллист.

Баллиста ухнула вниз, и натянувшийся тут же канат заставил дракона ощутимо просесть вслед за баллистой. Впрочем, ее вес оказался недостаточен для того, чтобы она рухнула во двор, где бойцам было приказано тут же хвататься за канат и тащить за него дракона к земле. Взмахнув крыльями, дракон вернулся на прежнюю высоту, а баллиста, пролетев по длинной траектории, шумно врезалась в стенку замка. В следующую секунду дракон полетел дальше, а баллиста заскользила по стене замка вверх, пока не уткнулась в толстую балку крыши. Несколько черепиц упало вниз, расколовшись о камни во дворе, но балка выдержала, и канат резко дернул дракона вниз. Пытаясь вырваться, дракон захлопал крыльями, полетел влево, запаниковав, и попал на траекторию выстрела еще одной баллисты. Снова щелкнула тетива, и вторая стрела воткнулась в левое бедро дракона. Еще через секунду расчет также скинул баллисту, от чего дракона резко повело вниз. Увидев, что он снизился в результате до семидесяти метров, Хань Син скомандовал:

– Лу Гуан, сейчас!

Один из его лучших воинов купил как-то редкое заклинание, которое идеально годилось для такого случая. Он очень сомневался, когда увидел в продаже свиток за 3500 золотых монет с непонятным названием «Объятия», но все же приобрел его. Оказалось, что заклятия действует на единичную мишень как смирительная рубашка из лиан, обвивающая все ее тело. Баллисты сыграли свою роль, дракон спустился на высоту, на которой Лу Гуан, ждавший приказа на крепостной стене, сможет скастовать свое заклинание. Получив команду, он так и сделал. Мгновение – и тело дракона оказалось опутано густой сетью лиан, зафиксировавших и его крылья в развернутом состоянии. Конечно, сила дракона позволила ему, взмахнув крыльями, порвать большинство лиан, но пока он это делал, он потерял еще двадцать метров высоты. Лу Гуан снова скастовал то же самое заклинание, и ревевший от негодования дракон снова оказался весь увит лианами, потеряв еще несколько метров высоты. В результате вторая баллиста рухнула на песок замка, и ждавший этого момента кланлидер тут же скомандовал:

– Тянем дракона к земле!

Бойцы во дворе замка, только и ждавшие этой команды, тут же скинули с себя ткань и метнулись к упавшей баллисте. Чтобы не терять время, они использовали и телепорты, и прыжки. Несколько секунд, и больше дюжины бойцов облепили баллисту со всех сторон, чтобы не дать дракону оторвать ее от земли, а пятеро, забравшись на нее, стали тянуть дракона за канат вниз. Еще несколько десятков игроков подскочило им на помощь, но места для них не нашлось.

Дракон вначале сопротивлялся, пытаясь взмыть повыше, но в третий раз скастованное заклинание «Объятия», похоже, взбесило его, и он пикирующим бомбардировщиком устремился к земле. Первыми жертвами стали бойцы, облепившие со всех сторон баллисту, факел пламени из драконьей морды не оставил им ни одного шанса. Хань Син тут же скомандовал:

– Балюстрада – копья!

Теперь уже игроки на балюстраде, скинув с себя ткань, выхватили копья и принялись метать их в дракона, оказавшегося на их уровне. Сотни копий устремились в сторону дракона, и первоначально казалось, что все они воткнулись, что исторгло из глоток бойцов вопль восторга, но, едва дракон предпринял очередной резкий поворот, копья посыпались дождем вниз, оказалось, что они просто завязли в скастованных ранее на монстра лианах. Раздался громкий треск, застрявшая ранее под балкой кровли баллиста высвободилась, взлетела над крышей и полетела вниз за стремительно огибающим замок драконом, как летает консервная банка, привязанная к хвосту бегущего кота. Описав полукруг, она врезалась в балюстраду, снеся несколько воинов вниз, и устремилась дальше за драконом, который, казалось, решил облететь вокруг замка. Еще через секунду натянулась и взлетела в воздух вторая, занявшаяся огнем от пламени дракона баллиста, которую некому было больше удерживать. Дракон резко свернул за угол, а привязанные к нему баллисты обрушились на бегущих по двору игроков, сметая их десятками. В этот момент дракон открыл пасть и стал поливать все вокруг пламенем, длинный факел прошелся по стене замка, по десяткам разбегающихся внизу бойцов, наконец, когда дракон взлетел повыше, по тут же занявшейся огнем балюстраде. Хань Син закричал:

– Рубите головы убитым! Не дайте дракону их поднять против нас!

После очередного поворота дракона баллисты со всего маха врезались в крепостную стену, и горящая баллиста, не выдержав, разлетелась на составные части. Первая же уцелела и вновь взлетела за драконом невысоко над землей, рядом с горящим канатом от второй, заставляя игроков, рядом с которыми пролетала, бросаться на землю или отпрыгивать в сторону. Дракон оказался с той стороны балюстрады, где для него у кланлидера был приготовлен еще один сюрприз:

– Джимми Шам – давай!

Стоявший на балюстраде игрок с редким заклинанием «Наледь» тут же скастовал его на дракона. Тут же все туловище дракона, включая множество лиан, покрылось коркой льда толщиной в два сантиметра.

Неожиданная тяжесть и потраченное время на то, чтобы сломать лед на крыльях заставили дракона просесть на десять метров. Джимми Шам же кастовал заклинание снова, и снова, делая усилия монстра освободить крылья бесполезными. Спустя несколько секунд дракон всей массой рухнул на землю двора, раздавив десятки бойцов. Выглядел он прямо-таки мистически – толстый ледяной панцирь по всему телу ярко блестел в лучах солнца, слепя глаза всем, кто на него смотрел. Секунду дракон лежал, ошеломленный падением, но после этого зашевелил крыльями и на обледеневшей морде блеснуло пятнышко огня. Явно он начал прожигать наледь на морде своим огнем. Хань Син приказал:

– Физический урон – все вперед!

Подскочившие с секирами и топорами игроки стали рубить дракона, но столкнулись с проблемой. Скастованные поочередно Лу Гуан и Джимми Шамом заклинания «Объятия» и «Наледь» покрыли все тело дракона оледеневшим слоем лиан, которые рубились чрезвычайно плохо, снабдив монстра, по сути, дополнительным панцирем из армированного льда. Остро наточенное оружие отскакивало от него, в результате чего один из игроков тут же почти наполовину разрубил соскользнувшей в сторону секирой другого. Тем временем пламя дракона протопило лед на морде, и узкая струя пламени ударила смертельным двадцатипятиметровым лучом по двору, сжигая все на своем пути. Лед на морде дракона стремительно уступал пламени, струя пламени расширялась, и вскоре он смог освободить ото льда шею. После этого дракон принялся окатывать огнем свои плечи и передние лапы, освобождая их тоже ото льда и лиан, сгоравших в пламени. Попутно сгорали и игроки, не успевавшие

отпрыгнуть в сторону. Более-менее безопасно возле дракона стало возможно находиться только с хвоста, но и там из-за ледяного панциря нанести значимого урона не получалось.

Хань Син был в замешательстве. План, как заставить дракона спуститься во двор, чтобы начать наносить мощный физический урон, сработал блестяще. Вот только значимый урон наносить не получалось. Там, где были лед и лианы, урон не проходил. А там, где не было, дракон обращал игроков в головешки. И вот-вот монстр освободится полностью… Что же делать? На худой конец у него был еще игрок с заклинанием «Испуг». От него любой противник пугался с восьмидесятипроцентной гарантией на две минуты, и в ужасе убегал. Но это был его способ избавиться от дракона, если справиться с ним не получится. Настал ли уже этот момент?

Памятуя о рассказе Троя, никаких петов на дракона они натравливать не будут. И, как назло, уцелевшие две баллисты стояли на балюстраде с той стороны, с которой их заслонял от дракона замок.

Пока кланлидер лихорадочно перебирал варианты дальнейших действий, дракон растопил ледяной панцирь вплоть до задних лап, обретя почти прежнюю гибкость. За несколько секунд до этого атаковавшие сзади игроки благоразумно отскочили на тридцать метров, оставив монстра в полном одиночестве. Дракон сосредоточился на задних лапах, и через несколько секунд, осознал Хань Син, у него во дворе будет бесноваться почти неуязвимый многотонный монстр с мощным огнеметом. Бой проигран. Эксклюзивные заклинания не сработали. Чтобы не получить более серьезных последствий, необходимо было принимать меры. И кланлидер скомандовал:

– Чжан Хаофу, действуй! Дважды!

Стоявший на балюстраде игрок коротко поклонился и дважды скастовал испуг на дракона.

Эффект заклинания оказался неожиданным. Хань Син рассчитывал, что дракон, освободившись от ледяного панциря, взмоет в небо и исчезнет с территории клана. Но, растопив лед на задних лапах (при этом второй канат с уцелевшей баллистой тоже загорелся), дракон внезапно побежал с огромной скоростью прямо к замку, пыхнув по дороге к нему дважды пламенем по сторонам, как

будто расчищая себе дорогу. Не останавливаясь, он врезался в огромные деревянные ворота, служившие для подвоза продуктов с заднего хода, проломил их с первого раза, несмотря на то, что они были сделаны из пятисантиметровых досок и обиты стальными полосами, и скрылся внутри. Почти сразу же из проделанной дыры вырвались языки пламени.

Кланлидер понял, что заклинание подействовало не так, как он планировал. Видимо, испуганному дракону показалось, что внутри замка он окажется в большей безопасности, чем снаружи, и похоже, что он прекрасно разбирался, что двери самая непрочная часть конструкции в замках. А поскольку на первом этаже ждало несколько сотен игроков, чтобы выскочить из него по первому сигналу и напасть на дракона, он явно вступил с ними в бой. Отсюда и пламя.

Битва с драконом полностью вышла из-под контроля, Хань Син лихорадочно стал искать варианты выгнать дракона со своей территории. Полностью отстроить замок обошлось клану в два с лишним миллиона золотых монет, и время для капитального ремонта еще явно не подошло. Но если дракон со своим огнеметом повоюет внутри хоть пару минут, не факт, что замок вообще удастся после этого потушить, и просто ремонтом тогда уже не отделаешься.

Кланлидер тут же отдал приказ по клановому чату внутри замка с драконом не сражаться, всячески уходя с его пути. Но этого было мало. Тут он вспомнил, что Трой как-то приманил монстра к замку, и предлагал перед его нападением уйти из замка и увести за собой дракона. Вот оно! Хань Син стал быстро строчить письмо Трою.

* * *

Трой, Замок клана «Пекинская звезда».

Прыгнув телепортом к двери замка, я быстро поднялся на четвертый этаж, и забурился в призванную обеспечить мне безопасность кладовочку. Дхакуна я тут же отрядил на наблюдение за боем с драконом, попросив сообщать мне о значительных изменениях в нем.

Появившись в первый раз, он сообщил, что в дракона попали двумя стрелами и наколдовали на него какую-то зелень, но он все еще в воздухе. Появившись во второй, он сообщил, что дракона еще и заморозили в какой-то ледяной панцирь, и он упал на землю, но похоже, что монстр вот-вот из панциря вырвется. Дхакун исчез, отправившись вновь наблюдать, и тут я услышал страшный грохот, причем донесся он изнутри замка. Затем раздался рев, опять же, явно из холла, и резко запахло жаренным мясом и дымом, как будто внизу развели огромный костер. И зачем китайцы заманили дракона в свой замок, недоумевал я, он же тут все разнесет к ядреной матери?

Появился Дхакун:

– Милорд, дракон сейчас тремя этажами ниже Вас. Если он будет подниматься сюда, я немедленно сообщу.

Я недоуменно кивнул, и Дхакун вновь исчез. Звякнуло письмо.

Господин Трой,

К сожалению, мы не справляемся с драконом. Можете Вы увести его подальше от замка? Могу предложить премию в 5000 золотых монет, если Вы сделаете это максимально быстро.

Хань Син

Эх, и тут облом! Как оказалось, то, что дракон в замке, это вовсе не хитрый план китайцев, непонятный тупому европейцу, а конец моим мечтаниям, что с ним покончат. Вот теперь срочный отлет из замка отвечал и моим интересам. Строчу письмо и отправляю:

Господин Хань Син,

Очень жаль, что не получилось, увожу дракона. Денег не надо, еще раз выражаю мои сожаления.

Трой.

Глава 2

А если свита без короля?

Денег решил с китайца не брать, что я, зверь, что ли? Да и психологию клиента надо понимать. Пусть они чувствуют, что должны мне за отказ от еще одного вознаграждения, а не начнут вспоминать через пару часов, сидя на дымящихся развалинах замка, кто за весь этот бардак получил 20000 золотых монет, и не надо ли его прессануть по полной, требуя возврата денег и компенсации ущерба. Даже не хочется думать, сколько может стоить такой восточный замочек со всеми своими отделанными дорогими породами дерева и камня этажами и пафосными скульптурами.

Я тут же побежал к заранее присмотренному ближайшему выходу – окну по левому узкому коридору. Открыв его, телепортировался на свободное место на балюстраду, оттуда тут же переместился прыжком на чистое поле перед замком и скастовал портал.

Куда перемещаться, я уже определился, еще сидючи в кладовочке – снова отправлюсь в тот же замок троллей, что меня уже однажды выручил, когда убегал от эльфийских гвардейцев. Но перед тем, как ступить в портал, скастовал невидимость, мало ли на склоне у замка троллей кто сейчас отирается?

Выйдя у дыры для освещения подземного холла перед воротами замка троллей, я внимательно огляделся, не увидел ни души вокруг, и попросил Дхакуна постеречь меня, пока я отвлекусь. Пришло время писать письмо Манивальду. Сразу, когда дракон появился, я не хотел этого делать, опасаясь, что после нападения Манивальда на его свиту, дракон свинтит ей на помощь, оставив китайцев без добычи. А вот теперь явно время пришло, мои азиатские друзья будут счастливы, если это произойдет.

Манивальд,

Дракон прилетел. У тебя есть около 50 минут точно.

Удачной охоты!

Трой.

Вот теперь можно подобрать местечко поудобнее и немного расслабиться. Если дракон вот прямо сейчас рванет сюда, дорога займет у него не меньше часа. Мне тут нужно найти место, отвечающее трем моментам. Первое – недалеко от вентиляционной дыры, чтобы рыбкой прыгнуть туда, если, а, скорее, когда, тут появится дракон. Второе – позволяющее контролировать горизонт, и заметить дракона, когда он появится. Третье – достаточно скрытное, чтобы меня до прилета дракона еще кто-нибудь опасный не нашел. Я не забыл, что в прошлый раз меня по склону совместно гнали пещерные медведи и местные орки. Правда, и поделом, нечего воровать дорогие раритеты.

Через пару минут я нашел удобную расщелину в большой гранитной глыбе. С земли меня в ней не должны были увидеть, а обзор неба там был чудесный. Рассчитывал я и на Дхакуна, а на всякий случай выпустил и пета. Мигнуло оповещение, кстати, пора и посмотреть, что мне там накапало за войну со скелетами у пещеры. Радостно пискнув, Принц полез мне под руку в поисках ласки, получил необходимый минимум и был отправлен на патрулирование окрестностей. Все, теперь на несколько минут можно расслабиться. Просмотрю-ка я оповещения о последних событиях.

Вами убит скелет 295 уровня! Получен опыт 8750 единиц.

Вами убит скелет 305 уровня! Получен опыт 9050 единиц.

Вами убит скелет 249 уровня! Получен опыт 7400 единиц.

Вами убит скелет 286 уровня! Получен опыт 8480 единиц.

Вами убит скелет 295 уровня! Получен опыт 8750 единиц.

Получен тридцать восьмой уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит скелет 290 уровня! Получен опыт 8600 единиц.

Вами убит скелет 220 уровня! Получен опыт 6500 единиц.

Вами убит скелет 285 уровня! Получен опыт 8450 единиц.

Вами убит скелет 245 уровня! Получен опыт 7280 единиц.

Вами убит скелет 286 уровня! Получен опыт 8480 единиц.

Вами убит скелет 255 уровня! Получен опыт 7580 единиц.

Получен тридцать девятый уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит скелет 244 уровня! Получен опыт 7250 единиц.

Вами убит скелет 281 уровня! Получен опыт 8330 единиц.

Вами убит скелет 291 уровня! Получен опыт 8630 единиц.

Вами убит скелет 259 уровня! Получен опыт 7700 единиц.

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 40 уровень!

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 41 уровень!

Вами убит скелет 293 уровня! Получен опыт 8690 единиц.

Вами убит скелет 226 уровня! Получен опыт 6680 единиц.

Получено достижение:

Гроза элитной нежити первого уровня. Ваша способность убивать существенно превосходящих Вас по уровню мобов группами впечатляет. Урон всей превосходящей Вас по уровню нежити от Вашего оружия увеличивается на пять процентов.

Вами убит скелет 246 уровня! Получен опыт 7280 единиц.

Вами убит скелет 279 уровня! Получен опыт 8270 единиц.

Получен сороковой уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит скелет 216 уровня! Получен опыт 6380 единиц.

Вами убит скелет 219 уровня! Получен опыт 6470 единиц.

Вами убит скелет 240 уровня! Получен опыт 7100 единиц.

Вами убит скелет 243 уровня! Получен опыт 7190 единиц.

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 42 уровень!

Ого, сразу три уровня и мне, и Принцу за три удачно упавших булыжника и нескольких погибших в пещере скелетов, когда я кастовал валун на входе! Повезло мне, судя по уровням убитой нежити, достать не только бывших петов, но и поднятых драконом убитых высокоуровневых игроков. Видимо, не все, как я, прокачивали пета с самого начала игры. Это у меня в итоге пет выше по уровню, правда, помог ему в этом и отхваченный бонус на набор уровней, и щедрые награды за достижения на ниве кровососания, а вот у топов Манивальда петы на сорок-пятьдесят и более уровней ниже, чем они.

Приятно также, что и достижение полезное получил, учитывая, что теперь у меня наибольшие проблемы именно с нежитью. Звякнуло пришедшее письмо.

Господин Трой,

Спасибо за помощь, сработало, дракон улетел. Большое спасибо, что обратились ко мне по поводу дракона, это было эпично! Если будут еще такие редкости, тоже обращайтесь, мы постараемся подготовиться получше.

С уважением,

Хань Син

Вот и пойми этих азиатов! У них ущерба на десятки тысяч золотых монет, а он счастлив! Эпично!

И вдруг меня пробило. Что я тут сижу, как пенсионер у грядок после прополки, любуясь ровными рядами гороха, если прямо сейчас Манивальд либо уже ведет, либо вот-вот начнет битву со скелетами и личами, на которую я вполне могу заявиться, и взять еще немножечко грейда, а если повезет, и лута?

Мысленно я прочертил линию от пещер, где состоялась грандиозная битва с драконом, до замка «Пекинской звезды». Манивальд сказал, что армия нежити отправилась сразу за драконом, и идут они, не отрываясь друг от друга. С какой скоростью могут передвигаться скелеты петов, не уставая, как и положено приличной нежити? Какой-нибудь тигр может делать километров сорок в час. А скелеты игроков, по горной-то местности? Дай бог семь-восемь. Прошло около часа после начала их выдвижения. Мысленно прочертив на карте восемь километров по траектории к замку, я понял, что в том месте не бывал, но, взглянув на карту, увидел, что был в деревеньке в трех километрах оттуда. Отлично!

Тут же скастовал портал и прыгнул в него. Выйдя у намеченной деревеньки, вызвал грифона, запрыгнул на него и погнал на максимальной скорости к предполагаемому месту битвы с нежитью. Грифона поднял на километр, чтобы быстрее сориентироваться.

Но вначале я услышал, а не увидел уже идущую битву. Гул голосов, отблески молний, армагеддонов и огненных шаров. Звук шел из точки на полтора километра левее предполагаемого мной местонахождения нежити, но на грифоне, покрывающем по два километра в минуту, это расстояние не было критичным. Уже через полминуты я не только услышал, но и увидел поле битвы.

Бойцы Манивальда подловили нежить на очень выгодном на себя ландшафте. Армия дракона вошла в широкое, но невысокое ущелье, на дне которого валялось множество огромных валунов, затруднявших движение, а воины Манивальда атаковали нежить со стен этого ущелья. Бойцы удобно расположились на стенах ущелья, и, периодически высовываясь, кастовали на нежить заклинания, стреляли из луков, метали копья или попросту швыряли вниз огромные валуны. Учитывая прокачку силы у тех же орков на близких к трехсотым уровнях, они были способны поднять над головой и метнуть вниз камушки по 300–400 килограммов. При этом после атаки бойцы моментально исчезали из зоны видимости нежити, видимо, очень уважая способных ответить крайне опасными огненными шарами личей.

Мгновенно оценив ситуацию, я понял, что еще успеваю тоже повоевать. Нежити приходилось несладко, шансов одержать победу у нее не было. Личи попросту не успевали поражать огненными шарами быстро появляющихся и тут же исчезающих над обрывом бойцов, а скелеты бестолково толклись вокруг них, время от времени атакуя отвесные склоны без малейшего реального шанса взобраться на них, и атаковать засевших наверху игроков. Понаблюдав за битвой с минутку с высоты, я убедился, что ряды нежити сокращались нарастающими темпами, ущелье оказалось для них невероятно эффективной западней.

Теперь нужно было выстроить такую стратегию боя, при которой я смогу не только грохнуть часть нежити, но и разжиться лутом. Я принялся высматривать Манивальда, чтобы приземлиться рядом с ним. Он обещал мне десять процентов лута, если я отведу дракона подальше на время битвы, я свое обещание выполнил, но нужно было уточнить и то, пойдет ли набитый лично мной лут во время этого боя сразу в мою копилку. Ничего не способствует поиску знакомых лучше высматривания их с грифона на бреющем полете, в особенности, если на них одеты дорогущие легендарные доспехи, резко выделяющие их среди других игроков в доспехах попроще.

Манивальд в этот раз действовал как все, видимо, командовать в такой печальной ситуации для попавшей в ловушки нежити смысла не было – стоя на одном из краев ущелья, время от времени высовывался и пускал стрелу из своего дорогущего лука. Судя по блеску на наконечниках стрел, там еще не обходилось и без какой-то магии, наверняка из разряда достаточно неприятной при попадании для тех, кто выступал в роли мишени.

– Привет, дружище! – сказал я, спрыгнув с грифона и подходя к нему сзади. Я не хотел быть фамильярным, просто посчитал, что бурные события этого дня, пережитые вместе, продвинули наши отношения значительно вперед от прежних деловых.

Манивальд обернулся, и удивление мелькнуло в его глазах.

– Трой, как ты так быстро нас нашел?

– Стреляли, – тут же ответил я кодовой фразой, известной всем поклонникам советских фильмов. Судя по мимолетной улыбке кланлидера, он явно поклонником был.

– Но дракона с тобой точно нет?

Да, нервы у Манивальда явно пострадали в связи с этим боем с драконом. Видимо, гореть в огне и впрямь невесело. Я решил, что правильной стратегией для меня будет резать относительную правду-матку, все равно битву с драконом у замка китайцев скрыть не удастся. Пусть лучше я сам расскажу выгодный для себя вариант событий, чем в клане, с которым меня много связывает, узнают потом все от своих шпионов в невыгодной для меня форме. И начнут думать про меня всякую фигню.

– Пятнадцать минут назад он был очень занят внутри замка клана «Пекинская звезда», – ответил я просто, – я решил, что так он точно будет вне игры на этом пространстве.

Глаза Манивальда чуть не вылезли из орбит от удивления. Странно, в начале наших встреч он казался мне невероятно хладнокровным челом, смотрящим на тебя так, как будто прожил уже две жизни, и в каждой из них его удивили всем, чем только можно было.

– Так ты умудрился и им его продать? – выдохнул он, опустив лук, – ну ты брат, пройдоха из пройдох!

– Понимаешь, есть у меня личные мотивы желать, чтобы этот монстр поскорее исчез с карты, – ответил я, не обижаясь на слова Манивальда, и решив считать

сказанное комплиментом, – вы не справились, была надежда, что китайцы справятся. Впрочем, я тебе все расскажу чуть позже, хотел пока спросить тебя, можно ли и мне поизмываться над местной нежитью, и будет ли лут с тех тварей, что я грохну, лично моим?

– Да нет проблем, бро, снимешь сам скальпы с убитых врагов, только отдашь потом нашим те вещи, которые явно к луту не относятся, и остались на их телах после смерти, – ответил Манивальд, понявший, что время для длительных разговоров действительно крайне неудачное. И тут же сам показал пример, наклонившись на секунду над ущельем и выпустив стрелу в одного из мобов внизу.

Я же, довольный полученным разрешением, снова вызвал грифона, и взмыл над ущельем, следя за тем, чтобы не приближаться к личам на расстояние их дистанционной атаки. Я уже убедился, понаблюдав за битвой до разговора с Манивальдом, что их шары не летят дальше двухсот метров. А вот с моим оружием мне было все равно, атаковать что с двухсот, что с полностью безопасных четырехсот.

Слишком наглеть я не хотел, но приблизить конец битвы и время собирания лута было и в моих интересах. Дракон уже, скорее всего, энергично сюда летит, и разумные доводы от моего сознания, что еще в запасе минимум полчаса, мое подсознание эффективно гасило эмоциональными протестами на тему «кто знает, на что способна эта огнедышащая хрень, мочи нежить, собирай лут и вали подальше!». И всплывающие в голове яркие образы того, как дракон в секунды расправлялся с десятками хаев, сгорающих в мучениях под слоем напалма, застрявшие в мозгах еще на площади Ленлалены, хладнокровию и готовности внимать доводам разума тоже не способствовали.

Выбрал для атаки левый край расположения нежити в ущелье, там было поменьше игроков, чтобы не иметь потом ожесточенных споров о том, чей лут. Также там наличествовал явный уклон сверху вниз, причем армия нежити находилась в нижней части ущелья. Чем воевать вопросов у меня не было, мое заклинание визуализация все равно в тайне долго не продержится. Его уже связали со мной игроки клана Ратри, причем аж шестеро, а как говорил батя, что знают двое, знает и свинья. Да вскоре и Манивальд догадается сопоставить способ убийства короля эльфов и внезапно обрушившиеся на дракона и скелетов огромные валуны во время недавней битвы. То, что он еще, судя по всему, не сопоставил, объясняется только очень стрёмной обстановкой последних часов,

ему даже и подумать еще некогда было на мало-мальски отвлеченные темы. Так что раз мой секрет таким все равно долго не останется, можно резвиться по полной программе.

Я аккуратно скастовал полностью круглый валун над краем войска нежити. Наши тренировки с Адельхейд по метанию валунов с разной высоты перед атакой замка короля эльфов в Ленланлене обеспечили мне необходимую меткость, и валун угодил прямиком туда, куда я его и планировал пристроить. Придавив несколько стоявших с краю скелетов, он подпрыгнул на их костях, и покатился вниз по наклонной плоскости, подминая под собой оказывающихся на пути скелетов, пока не остановился, угрохав больше десятка.

Как говорил один мой знакомый в подобных ситуациях – «Easy money» – подумал я, смахивая оповещения с экрана интерфейса. Несчастная нежить выступила в роли сахарных фигурок, оказавшихся на бильярдном столе в разгар партии.

Уронив еще один камушек со схожим эффектом, я стал отпаиваться эликсирами на ману. Это позволило мне уронить еще один. Когда я восстановил маны достаточно, чтобы метнуть четвертый, я обнаружил, что собственно, враги у нас кончились, и швыряться камешками больше не в кого. Бойцы стали телепортироваться на поле боя, чтобы забрать лут, и я поступил также, спрыгнув с грифона, и скастовав полет над самой поверхностью. Этому я тоже натренировался с Адельхейд, и мне безумно захотелось увидеть ее рядом. И ведь и полтора часа не прошло, как мы расстались, вот она какая, острая фаза влюбленности!

Лут споро пошел в мои руки, я аккуратно шел по дорожке из костей раздавленных скелетов, и никто мне в этом не препятствовал. Игроки стремительно чистили все вокруг, чуть ли не наступая друг другу на ноги, но моя добыча никого не интересовала, видимо, спорить о том, кто убил моих жертв, видя растертые чуть ли не в порошок прокатившимся по камням огромным шаром кости убиенной нежити, было просто невозможно.

Я аккуратно выкладывал весь поступавший лут на большой плоский камень, удачно расположившийся в центре моей зоны охоты. Заминка возникла только с теми скелетами, что оказались под камнями в момент их остановки, тут уже никуда не денешься, придется подождать.

Собранный лут я аккуратно разложил на две кучки. В одну положил то, что несомненно, было назначено системой тем, кто убьёт эту нежить. Это свитки высокоуровневых заклинаний и оружие, в основном очень редкое, за исключением одного уникального меча, которое не могло остаться на останках убитого бойца по определению. В другую положил то, что без всяких сомнений, было утрачено бойцами Манивальда после смерти – сумки, набитые всякой всячиной, и разнообразные артефакты, относящиеся к утрачиваемым в случае смерти, но полезные в тех или иных аспектах. Тут были артефакты и на скорость, и на выносливость, и на зоркость, и даже нашелся очень любопытный артефакт на ночное зрение, который я бы с удовольствием и сам бы приобрел при возможности, чтобы не пить соответствующие эликсиры при попадании в подземелья. И приобрету, денег уже полно, нечего стеснять себя в таких объективно нужных вещах.

Увидев недалеко проходящего Ирмгарда, обратился к нему:

– Слушай, тут явно вещички Ваших бойцов, забрал бы их кто. Можно через несколько минут, камни исчезнут, и я еще наберу.

– Хорошо, распоряжусь, – улыбнулся дружелюбно Ирмгард, – слушай, клевая у тебя эта магия, с помощью которой ты эти камушки спустил на нежить!

– Да я и сам рад, что не пожалел денег, когда наткнулся в Ленланлене на свиток в лавке, – усмехнулся я, – правду говорят, новичкам везет! Хотя, есть хиты и покруче. Еще в нубятнике мне рассказала колдунья, что в одной из лавок продали свиток с заклинанием бессмертия. Две минуты абсолютной неуязвимости! Вот это чит!

– А, про этого счастливчика тут все знают, ему больше в Дункана Маклауда не поиграть, разок сыграл как-то при столкновении кланов, и больше желающих скрестить с ним мечи нет, – закивал Ирмгард, – он у корейцев в клане, они с него пылинки сдувают. И есть за что! Но ты действительно счастливчик, настолько полезные заклинания тут есть, наверное, только у каждого из тысячи, а то и из двух тысяч игроков.

Ирмгард пошёл дальше, а я достал из сумки веревку, и стал увязывать в вязанку уже полученные трофеи. Нечего разбазаривать время, лучше потом смастерю еще одну вязанку из трофеев, что соберу, когда развоплотятся придавившие

скелетов камни, чем потеряю хоть одну лишнюю минуту в этом ущелье, куда старательно летит дракон. Тут как раз подошел и Манивальд.

– Так, мы не договорили, – начал он, – китайцы справились с драконом, или он скоро нарисуется на горизонте?

– Черта с два они справились, – вздохнул я, – на землю они его спустили, это правда. А вот на ней облажались по полной программе. Не знаю, что они сделали, и зачем, но скоро он оказался уже на первом этаже замка. ХП они ему даже до половины не опустили, как в Вашей битве.

И, кстати, он прилетел уже с полным ХП. Помнишь, ты писал, что перед вылетом несколько десятков скелетов рассыпались? Я так понял, он их грохнул, чтобы восстановить себе полное ХП. Короче, китайцы поняли, что не их уровня трофей, и сами попросили меня забрать дракона побыстрее к чертовой матери, пока он там все не спалил. Но это, как сам понимаешь, строго конфиденциально между нами.

– Теперь, небось, продашь корейцам? – усмехнулся Манивальд, по его лицу были видно, что ему приятно, что не они одни так облажались в битве с монстром, и даже, судя по опыту китайцев, очень даже далеко продвинулись. Ну, пусть лучше тешит свое самолюбие, чем размышляет о том, имел ли я право продавать его монстра китайцам. Тут слишком скользкий вопрос.

– А смысл? – честно ответил я, – я продавал инфу о нем не ради прибыли, а чтобы его грохнули. Он же возродился из короля, который приказал зверски казнить моих будущих тестя и тещу. Это вендетта, мужик, и дракон должен умереть. А раз сам я явно не могу ее потянуть, мне нужны соратники. И хрена с два я теперь верю, что там, где вы не смогли, а китайцы так и вообще обломались, что-то смогут сделать корейцы. Он же не огромная вкусная добрая собака, он, скотина, огнем пыхает и размером, и повадками больше похож на бронированный боевой вертолет!

Глаза Манивальда блеснули осознанием.

– Блин, я дурак! Так это ты грохнул короля эльфов, получается! Ну как в анекдоте, прямо! – Манивальд широко развёл руки в стороны, – сейчас ты должен сказать, что, и Бастилию тоже я разрушил?

– Не, Бастилию точно не я, – улыбнулся я, поскольку тоже ценил этот анекдот, – с тем королем у меня в силу несовпадения временных периодов ничего не накипело, чтобы я его тюрьму рушил. Но замок королю эльфов незадолго до того, как его грохнул, было дело, немножечко повредил таким же камушком.

– Ты опасный человек, брат, хотя и гном, когда выходишь на тропу войны, – покачал головой задумчиво Манивальд, – но собирай-ка ты побыстрее лут со своей добычи, вон, твои камни уже исчезли. Что-то мне не по себе теперь, когда я знаю, что где-то на горизонте убитый тобой король во весь опор несется к убитой моим кланом его армии. Про боевой бронированный вертолет это ты еще преуменьшил, кровник твой пострашнее будет.

Ценный совет, блин! А то что-то я расслабился необоснованно. Видя, что сам кланлидер все еще никуда не спешит, осмысливая поступившую информацию, я решил разобрать еще один вопрос, начав попутно собирать лут:

– Слушай, Манивальд, можешь порекомендовать человека, который за плату пропаровозит меня порталом по самым дальним краям на карте? А то я все тут тусуюсь по территории в пару сотен квадратных километров, уже и стыдно, третий месяц в игре.

– Чувствуешь тягу к резкой перемене климата в связи с возможными огненными осадками с небес, бро? – усмехнулся Манивальд, все же догадавшись о причинах внезапно появившейся у меня страсти к путешествиям, – очень даже понимаю тебя, и помогу. Есть тут у нас один хоббит в клане, который, как и Бильбо, не может долго усидеть в одном месте. Манивальд огляделся по сторонам и закричал:

– Эй, Эйтбхрик, подойди-ка!

Через десять секунд к нам подскочил закованный с ног до головы в уникалки и легендарки хоббит 287 уровня. Черные волосы, синие глаза, нос пуговкой. Ростом с меня, только, как и положено, тощий и узкоплечий. Судя по двум длинным кинжалам, отыгрывает вора или ассасина. Впрочем, имелся у него и средней длины меч.

– Покажи нашему другу гному за его счет самые дальние края, Эйтбхрик! Он при деньгах, но сильно его не обдирай, лады?

Я поблагодарил Манивальда, и он отправился торопить своих со сборами. Я же протянул руку хоббиту и он охотно пожал ее.

– Трой, к Вашим услугам! – представился я, – дракона уже нашел, но сокровища под горой еще томятся несобранными в неведомой дали. Покажешь за 1000 золотых самые дальние дали? Естественно, порталы с меня!

– Эйтбхрик! – хмыкнул хоббит, – приятно, что ты не зануда, но 1200, думаю, будет в самый раз.

– Идет! – тут же согласился я. За сегодня я на драконе поднял достаточно, чтобы не суетиться по мелочам. Что-то есть выгодное в том, чтобы продавать билеты на охоту на дракона раз за разом, когда никто не может его грохнуть. Но продолжать опасно, еще раз кому-нибудь продашь такую сомнительную дичь, точно подумают, что это подстава. И отдача явно замучает.

Глава 3

Хоббит и другие

Я закончил разделять собранный лут, подготовил еще одну вязанку с тем имуществом, которое система выдала в награду, передал вещи игроков подошедшему от Ирмгарда эльфу, и отдал хоббиту портальный свиток.

– Куда сначала? – спросил он меня.

– А давай к тому данжу с черным драконом, что был так знаменит до появления нашего белого! – предложил я, вспомнив, что данж этот на краю какой-то огромной пустыни, которая тоже черт знает где отсюда расположена. Самое то для меня по нынешним временам.

– У данжа самого не был, но в сотке километров тусовался разок, было такое, – ответил хоббит, одновременно сняв шлем и с явным удовольствием почесывая затылок.

– В сотке километров подальше отсюда, чем данж, или поближе? – решил уточнить я.

– Подальше, там последний обитаемый городок, а вот за ним совсем уже дикие скалы, – ответствовал Эйтбхрик.

– Вот, великолепно, мне оно и надо! – обрадовался я, – в целом, концепция нашего с тобой путешествия следующая. Мне нужны самые отдаленные места на карте с максимальной дистанцией друг от друга. При этом идеально, чтобы рядом были горы. А если там рядом есть глубокие пещеры, то вообще люкс!

– Ты что, друг, в самом деле сокровища ищешь? – удивился хоббит, – только вот сомневаюсь я, что в таких диких местах их много будет. Разрабы их закладывают обычно там, где народу побольше тусуется, чтобы фану было больше.

Я молча пожал плечами.

– Ладно, ладно, понял я, что лезу не в свое дело! – замахал руками Эйтбхрик, – ищешь, ну и ладно. Только мне подумать бы хоть полчасика, повспоминать, какие места в наибольшей мере похожи на твой запрос!

– Нет проблем, только давай сначала прыгнем в тот городок у данжа, – сказал я, – а то тут вот-вот прилетит дракон с извечным на Руси вопросом – кто виноват? Ну, в смысле в том, что его армия уничтожена? А уже немножко зная его повадки, сомневаюсь я, что он будет вообще озадачиваться вторым извечным вопросом – что делать? Просто тут же врубит огнемет и начнет нас деликатно прожаривать. Так что давай открывай портал, и вспоминать места будешь в местном кабаке под пиво!

Хоббит оказался то ли на диво благоразумный, то ли очень любящий пиво и кабаки. Не говоря больше ни одного лишнего слова, он закрыл глаза, сломал печать, и перед нами открылся портал. Я подхватил с земли обе вязанки с лутом, и шагнул в него.

Всего один шаг, а оказался я в совершенно другой местности. В лицо дыхнуло настоящей жарой, в Лантасире было градусов двадцать восемь, а тут явно под сорок. С одной стороны я увидел желтые антуражные песчаные дюны, сливающиеся с горизонтом, и лениво катящиеся по ним шары перекати-поля. Повернувшись в другую – впечатляющую черноту уходящих ввысь скал, судя по виду, базальтовых. На фоне скал выделялся небольшой поселок в классическом стиле вестернов – в основном одноэтажные жилые дома с фальшивыми вторыми этажами, броские рекламные таблички на лавках, уже имевших полноценные два этажа, перед ними коновязи и корыта с водой для лошадей клиентов. Хотя, тут в игре могут и на медведе приехать. Ни НПС, ни игроков, ни привязанных четвероногих на улице видно не было. Городок казался вымершим.

– Пошли, проведу тебя в кабак, бро! – позвал меня хоббит, тоже лениво оглядываясь, – там пивко повкуснее будет, чем в столовке в таверне.

На кабаке висела амбициозная рекламная вывеска, оповещавшая нас, что мы заходим в заведение «Ля Парис». Что снаружи, что внутри он казался забегаловкой из забегаловок – стены неровные, окна пыльные, стулья покосившиеся, столы выщербленные, барная стойка сколочена из едва оструганных, почерневших от старости и пролитого алкоголя досок. Свеженько выглядела только прелестная эльфийка в зеленой блузе за стойкой.

Видимо, мое лицо отразило охватившие меня сомнения, поскольку хоббит дружески толкнул меня локтем в бок:

– Не боись! Сначала попробуй пиво, потом осуждай, если сможешь!

Он бухнулся за ближайший столик, и подозвал жестом официантку.

– Нам по литру светлого для начала, да принеси тарелку вашей фирменной закуски из бекона с луком!

В ожидании заказа я открыл карту и довольно улыбнулся. Крохотная белая точка, открывавшая территорию, на которой я оказался, оказалась чертовски далеко от небольшого белого пятна, показывавшегося уже разведанные мной территории королевств Лантасиры, Азбадугама, нубятника и окрестностей хребта Гвомон. Речь шла, навскидку, тысячах о десяти километрах, отделявших

меня от прежних мест.

Стол вздрогнул, и я открыл глаза. Официантка уже удалялась, а пиво в глиняной высокой кружке уже пенилось передо мной. Хоббит схватил свою кружку и поднял вверх:

– Ну, за знакомство, брателло! И да здравствуют приключения!

Поддержав тост, я осторожно продегустировал напиток. Действительно, хоббит знал толк в пиве. Ничего подобного по вкусу мне не подавали ни в одной из таверн даже в столицах. Видимо, разрабы специально придумывают такие вот места, чтобы приманивать в отдаленные локации игроков. Так сказать, бонус за то, что покидаешь более уютные и обустроенные районы.

Выпив стразу половину кружки, я, к удивлению хоббита, встал.

– Ты тут себе ни в чем не отказывай, а я сбегаю в свою комнату в таверне, – объяснил я, – ты же говорил, полчаса надо, чтобы все нужные мне места вспомнить, верно?

Меня же очень волновал один вопрос, который недавно пришел в голову. Я могу зайти в свою комнату в любой части игры, просто зайдя в местную таверну и оплатив комнату, это общий принцип в любой игре. И все мои вещи, что я там оставил, будут в моем полном распоряжении. А вот что с Адельхейд, которую я оставил в своей комнате в таверне в крохотной деревушке на другом краю света? Если я сейчас зайду в свою комнату, будет она там или нет? Как система оценивает и решает такие ситуации? Может ли быть так, что она останется в комнате в деревне Двинвин, а я зайду в комнату в этом городишке, а ее там не будет? А если она разобьёт тогда, к примеру, склянку с эликсиром в той другой комнате, в которой меня нету, я что, утрачу эту склянку здесь, в этой комнате? Если да, то что тогда с гарантиями, существующими в игре, мол, мои вещи будут в неприкосновенности, пока меня нет в комнате?

Вопрос нужно было решать простым путем – зайдя в комнату в местной таверне. Заплатив серебрушку очередной очаровательной эльфийке на ресепшене, я, волнуясь, стал подниматься наверх. Подошел к двери, осторожно потянул за ручку…

– Трой, ты вернулся! – обрадовалась Адельхейд и бросилась ко мне в объятия, – и ты жив-здоров!

Ну что же, даже если феминистки и будут в ярости, что девушек-НПС в системе расценивают как оставленные в номере вещи, которые должны быть в наличии к приходу хозяина, нам-то с Адельхейд так всяко удобнее, чем если бы мне пришлось переться обратно в Двинвин, чтобы забрать ее.

Поцелуи закончились, я аккуратно положил вязанки с лутом в угол для последующей реализации, и стал объяснять своей милой сложившуюся ситуацию:

– Пока что дракон жив, никто не смог его убить. Так что сейчас я занимаюсь прыжками по территории с сопровождающим меня хоббитом из клана Манивальда, чтобы найти максимально отдаленные друг от друга места. Пока не придумаю, что сделать с драконом, придется скакать по миру, как блоха, подальше от него. Не хочется мне просто так уходить в параллельный мир, оставляя его здесь. Нельзя бросать нерешенные задачи, не по-мужски это!

– А мне с Вами можно? – тут же спросила Адельхейд.

– Конечно! – ответил я. А сам задумался. И как она, интересно, отреагирует, обнаружив, что зашла в таверну в деревушке в лесистых невысоких горах, а выйдет из нее в городке, расположившемся в жаркой пустыне между дюнами и отвесными горами?

Но в системе и это продумали, и Адельхейд восприняла выход из таверны совершенно спокойно. Мол, а разве должно быть иначе?

– Давай-ка перед тем, как пойду знакомить тебя с хоббитом, полетаем тут на грифоне, Адельхейд! – успокоившись по этому поводу, предложил я, – разумно расширить наше представление о здешней местности.

Подобные предложения моя девушка всегда воспринимала только восторженно. И уже через десять секунд мы взлетели на грифонах ввысь. Максимальной высотой я определил шесть километров. Это оказалось достаточно, чтобы увидеть территорию километров на пятьдесят вокруг, и едва заметное крохотное белое пятно на карте расширилось до размеров булавочной иголки.

До вершин гор оставалось еще километра полтора, туда мы не поднялись, уж больно Адельхейд стало холодно даже в воздушном пузыре. Искать в горах пещеру времени тоже не было, тем более мне внезапно пришло в голову, что вовсе не обязательно каждый раз дожидаться прилета дракона в пещере. Достаточно рассчитать, когда он примерно появится, и свинтить на другой край света за несколько часов до этого. А если он озвереет, разворачиваясь каждый раз перед самым пунктом назначения, чтобы лететь обратно часов сорок-пятьдесят, так это его личные проблемы.

Грифоны истаяли в вышине, и мы десантировались своим любимым способом, кастуя полет перед самой землей. Новая абилка Адельхейд, замедлявшая ее скорость падения, действительно работала, мне пришлось ее дожидаться больше минуты, уже стоя на земле.

– Даже и не знаю, с одной стороны я злюсь, что не могу лететь вниз рядом с тобой, с другой, меньше ветер свистит в ушах и больше времени насладиться полетом, – задумчиво сказала мне невеста, приземлившись, по поводу своего апгрейда.

Я пожал плечами и повел ее в кабак. Хотя, если судить по внешнему виду городишки, правильнее было бы называть его салун.

Отсутствовал я едва минут пятнадцать, но хоббит за это время успел просто изумительно нажраться. Перед ним стояли уже две пустые чаши из-под пива, а также две пустые кружки поменьше явно от чего-то покрепче. При этом тарелка с закусками стояла практически нетронутая.

– И что бы сказал Бильбо Бэггинс, увидев, как ты пьешь столько? – строго сказал я.

– Он бы сказал, налей-ка и мне этого славного напитка, дружище! – растягивая непослушные губы, медленно и запинаясь, ответил мне хоббит.

Я вздохнул. Только хоббита-алкоголика мне в компаньоны и не хватало. Здорово он подумал над маршрутом, однако! И куда он меня теперь завезет? Туда, где можно закусить выпитое славными спелыми яблочками?

– Знакомься, это Адельхейд! – вздохнув, сказал я. Адельхейд вышла из-за моей спины и приветливо улыбнулась.

– Сражен Вашей красотой, мэм! – все так же запинаясь, попытался привстать со стула хоббит, но у него с первого раза не получилось, – а я Эйт… Эйтбр… Эйтбхрик!

Надо же, какой непредусмотрительный алкоголик, подумал я. Если уж пьешь, как сапожник, можно подобрать себе имя и попроще. А то его и не каждый трезвый сможет выговорить.

Все же встав со второго раза, хоббит галантно поцеловал ей руку. И тут же закричал:

– Официант! Еще пива для прекрасной дамы!

Вздохнув, я сел за стол и заказал и себе еще пива у подошедшей официантки. Черта с два я позволю настолько пьяному хоббиту открывать для меня с Адельхейд порталы! Мало ли что ему привидится от выпитого! Откроет еще сдуру портал в жерло вулкана!

Выпив пивка, закусив, и немного расслабившись, я попытался начать мыслить позитивно. Да, дракон жив, и это явный провал. Но мы-то с Адельхейд забрались в такую даль, что минимум полтора суток мы от него в полной безопасности. Да и денег заработано очень прилично, это не считая еще обещанной Манивальдом доли от охоты на свиту дракона, и моего собственноручно собранного лута.

Надо уметь ценить момент! Пиво тут действительно классное, закуска подходит изумительно, а хоббит настолько лыка не вяжет, что может рассказать мне что-нибудь об игре интересное, что никогда бы бесплатно не рассказал, будучи трезвым. Все же, через пару минут, по последнему пункту точку зрения я изменил. Хоббита накрывало все сильнее и сильнее от смешивания пива с крепким алкоголем, и оказалось, что он готов в таком состоянии общаться только на очень простые темы, о качестве алкогольных напитков, или о закуске, или, что его вообще вдохновляло, о том и другом одновременно. Секреты в этой области мне были явно ни к чему, я считал, что и так в моем возрасте разбираюсь достаточно. Еще через минут десять хоббит покинул нас, вначале уснув прямо на стуле, а затем истаяв в воздухе.

И что мне с того, что он в реале сейчас трезвый, как стеклышко, удовольствие получил, а печень в полном порядке? Ближайшие несколько часов его персонаж ни на что важное в игре не годен.

Памятуя пример покинувшего нас хоббита, мы с Адельхейд пили умеренно, несмотря на изысканный вкус пива, и не мешали его с крепким алкоголем. Я ломал голову над тем, как все же разобраться с драконом, делясь своими идеями с Адельхейд. Вариант за вариантом приходили в голову и отвергались нами, как нерациональные. Если уж топовые кланы игроков продемонстрировали свою несостоятельность перед драконом, то мне одному это дело вряд ли по силам.

– А если тебе заманить его в логово черного дракона, как ты считаешь? – предложила Адельхейд, которая вовсю старалась мне помочь, и я нисколько не возражал, помня о ее на совесть прокачанном интеллекте, – есть шанс, что они схватятся друг с другом, и что черный дракон его убьёт?

– Идея неплохая, – ответил я, и задумался. Звучало очень неплохо, и я сам бы с удовольствием посмотрел на битву двух драконов. Но нужно знать все об особенностях данжа с черным драконом. Скорее всего, там, как положено в крутых данжах, такая охрана перед входом в зал к самому дракону, что меня сто раз убьют на первых этапах прохождения. И зачем тогда белому дракону идти дальше к черному, если шел он за мной? Хотя… тут бы еще знать механику данжей в отношении сторонних мобов.

В других играх все действовало просто – если зашел в данж, то не выйдешь, пока не победишь, или не погибнешь. В этой же игре игрок мог выйти из данжа, я сам уже это не раз проделывал. А мобы? И вот как узнать? Если бы игрок мог выйти, а моб нет, то комбинация могла бы быть интересной. Забежать в данж с драконом на хвосте, дождаться, когда он зайдет тоже, как-то исхитриться живым проскочить на выход мимо белого дракона, а потом, если он не сможет выйти, неизбежно у него с черным состоится битва за то, у кого в данже пиписка длиннее. Ну, это образно говоря. Ну, или даже если он с местным боссом подружится, и они там вместе начнут травить друг другу анекдоты, и встречать приветственными залпами огня приходящих на штурм игроков, мне то что, главное, чтобы мой преследователь не смог оттуда выйти.

На худой конец, в такой ситуации прокатил бы и вариант с моей смертью, лишь бы заманить в данж дракона. Я уже и на это был готов, лишь бы наверняка отделаться от своего преследователя. Да, запасных жизней тогда не останется, и из номера будет не выйти. Но черт с ним, посижу я в номере несколько недель до истечения первого этапа моего испытания, прокачаю как следует артефакторику, да и все остальное, что можно в четырех стенах. Зато засыпать буду спокойно, без кошмаров и криков: «Воздух! Воздух!».

Была вот только одна проблемка, пока не проверишь опытным путем, не узнаешь. А шансы слишком велики, что дело не прокатит. Не в том аспекте, что я сдохну, на это можно смело рассчитывать, забираясь в данж к черному дракону. А в том, что дракон там не задержится. Раз игрок может войти и выйти, скорее всего, и моб тоже сможет.

В голове забрезжила какая-то идея. Подсказка Адельхейд навела меня на какое-то воспоминание, которое показалось важным для решения моей проблемы. Ну-ка, ну-ка? Вот оно!

Не знаю, что там с данжем черного дракона, а вот один данж, что я случайно нашел ранее, может сработать. Замок принца троллей! В вентиляционное отверстие дракон точно не пролезет, но через него от монстра можно быстро сбежать. А вот как его завести внутрь, под землю? А ведь есть хороший вариант – через пещеру, которой пользуются для перемещения пещерные медведи, сторожащие ворота!

В голове начал складываться алгоритм. Пещера, ведущая к воротам замка троллей, скорее всего, дракону будет практически впритык, но он должен пролезть. Значит, заманиваю его в эту пещеру, там ему не разгуляться со скоростью, догнать меня вряд ли сможет, но идти по следу будет, куда же денется. А в холле, перед воротами, я кастую невидимость, и сматываюсь через дыру для освещения холла мимо охраны наружу, на склон хребта.

Так, что будет дальше? Дракон доберется до ворот замка троллей, вступит в схватку с пещерными мишками, может и тролли выскочат им на подмогу. Замок очень приличный, силищи у троллей немерено, может, там, где игроки не тянут, справятся тролли? А если не пожелают открывать ворота в замок? Так, тогда дракон перебьет охрану у ворот, в вентиляционное отверстие он не пролезет однозначно, поэтому развернется и благополучно вылезет через ту же пещеру, в которую зашел, на поверхность. И в чем тогда мой интерес? Испортить жизнь

охране замка принца троллей, и угостить дракона жареной медвежатиной? У нас с ним не настолько приятельские отношения.

Так, а если вход в пещеру завалить, пока дракон занят пещерными медведями… А вот это уже вариант!

– Спасибо, родная, ты мне очень помогла! – с чувством сказал я, – а теперь я отведу тебя в таверну и попытаюсь устроить дракону ловушку, которая ему явно не понравится!

Следующие десять минут Адельхейд выпытывала у меня все подробности запланированной мной операции. К счастью, она сразу согласилась, что ей делать там будет нечего. Подозрительно легко согласилась, видимо, что-то в ее прежней манере лезть на рожон после встречи с оборотнями действительно серьезно изменилось. Учитывая, что у меня это снимало огромный камень с души, я нисколько не возражал, и только такую трансформацию приветствовал.

Проводив Адельхейд до таверны, купил в лавке местной колдуньи сразу десяток порталов про запас, и тут же один из них использовал, оказавшись в тридцати шагах от входа в ту пещеру, в которой как-то выследил пещерного медведя, еще даже не зная, что обнаружу в итоге, проследив за ним. Специально не стал открывать портал вплотную к пещере, всегда есть шанс, что не повезет, и угодишь прямо в лапы выходящего мишки. А к пещерным медведям у меня было огромное уважение, я прекрасно помнил, как один из них за долю секунды расправился с эльфом.

Но на склоне горы было пустынно и красиво. Это тоже было важно, открытый портал хорошо заметен даже издалека, а мне тут придется проторчать какое-то время, пока по мою душу не прилетит дракон. Вызвав пета, не удивился тому, что тут же мигнули уведомления. Перебил нежити я недавно знатно, и ему должны были накинуть уровней. Но сейчас место и время небезопасны, чтобы просматривать логи, оставлю это занятие на более подходящий момент.

Попытки пета получить почесывания были безжалостно пресечены, он был послан внутрь пещеры с заданием пролететь поглубже и убедиться, что там меня не ждут сюрпризы. На ближней дистанции с охраной пока что прекрасно справится и Дхакун.

После исчезновения портала подождал еще пару минут, а то уж больно заметная штука. Вроде никто не спешил, спотыкаясь, посмотреть, кто тут балуется с порталами. Хорошо, время заходить внутрь.

В этот раз я в пещеру заходил с определенной ностальгией по тем временам, когда оказался тут впервые. Да, был тогда совсем нуб-нубом, но за мной не гонялся тогда дракон, и все, что интересовало, так это найти крупное месторождение золота. Вспомнил я и погибшую впоследствии Нани, и вздохнул. Отомстить-то я отомстил, и как следует, но это ее вернуть не сможет.

Ладно, эмоции вещь понятная, но мне сейчас надо обратить внимание на жизненно важный в ближайшее время аспект. А именно, насколько крепок потолок пещеры, и удастся ли мне его обрушить, чтобы запечатать пути отхода для дракона?

Выпив зелье на ночное зрение, чтобы не зависеть от падавшего от входа освещения, далеко внутрь не добивавшего, стал внимательнейшим образом всматриваться в потолок и стены пещеры. Нужно было слабое место, в котором могло получиться обрушить потолок. Жаль, что мое заклинание «визуализация» не сохраняет созданные объекты. Так бы сколдовал пару валунчиков один за другим в самом узком месте, и можно уйти, насвистывая, по своим делам, дракон ни в жизнь сквозь них не пробьётся.

Первые тридцать метров внутрь дали неутешительный результат. Гранитный потолок и стены были отменного качества. Видимо, по задумке разрабов, пещеру выточила за много тысячелетий теперь уже высохшая речка, и стены, и потолок, и пол были слегка овальными, словно тут действительно целую вечность денно и нощно двигались потоки воды, прокладывая себе дорогу.

С одной стороны, гранит – это хорошие новости. Запирать дракона в известняковой пещере чревато тем, что он попросту с его силищей, когтями и энергией никогда не устающей нежити пробьёт себе со временем дорогу сквозь хрупкий материал. Но, с другой стороны, а как обрушить такие отменно прочные своды?

Все же не теряя надежды найти подходящее место, я продолжил терпеливо идти по пещере. Сотня метров уходила вдаль за сотней метров, но потолок пещеры оставался безукоризненно ровным, словно любовно отшлифованным

рукой мастера-каменотеса. Однако, проблемка! Скоро уже и дракон может появиться, а у меня все еще нет идей, как его тут запереть.

Хотя, внезапно возникла в голове мысль, все же есть вариант, как запереть дракона, по крайней мере, временно! Надо выждать, когда он приблизится к воротам замка, а потом пустить в дело мое кротовье заклинание, свистнув в замке троллей любую ценную вещь, которая наверняка стоит на магической сигнализации. Когда я сделал это в прошлый раз, пещеру от меня отрезало огромной опустившейся решеткой. И выглядела она так солидно, что вряд ли даже мой приятель дракон сможет быстро с ней справиться! Значит, у меня все же будет некоторое время, чтобы придумать, как законопатить пещеру, лишив его возможности ее покинуть.

Настроение улучшилось, и я бодро потопал дальше. Еще через пару минут я добрался и до тупикового отвода, в котором нашел среди костей свою первую подзорную трубу. В то время очень ценную находку для зеленого нуба. Там мне искать было нечего, поэтому я вновь сосредоточил все внимание на стенах и потолке основного туннеля.

– Милорд, берегитесь! – внезапно закричал Дхакун, и я завертелся на месте, пытаясь понять, откуда мне угрожает опасность. В ту же секунду мир потух перед глазами.

Глава 4

Полная засада

Гаммел Зоросан, замок Принца Южного склона.

– Нерадивая ты свинья! – заорал Гаммел Зоросан, Принц Южного склона на своего камердинера, сотрясая стены огромного зала своим ревом, – мне что же теперь, заказывать новый камзол и ждать, пока его пошьют две недели?

Несчастный камердинер склонился в глубоком поклоне, боясь даже пошевелиться. Выяснив, что новый камзол принца, припасенный для визита к отцу, королю троллей, на бал, предшествующий ежемесячной охоте, каким-то образом погрызли крысы, он тут же поспешил с этой новостью к своему повелителю. Как приключилась такая трагедия, он понять не мог. Шкаф был плотно закрыт, и дыр в нем найти так и не смогли. Единственная идея заключалась в том, что какой-то болван из слуг оставил дверцу приоткрытой, а потом, обнаружив, что камзол погрызен, поспешно ее прикрыл, чтобы замести следы. Принц Южного склона, как раз страдавший от того, что нещадно объелся, не в силах заставить себя подняться из-за стола, забитого разнообразной снедью, новость воспринял крайне негативно.

– Может, мне закрыть тебя в этом шкафу, чтобы тебя, бесполезного идиота, тоже сожрали крысы? – продолжал бушевать принц, но камердинер облегчённо выдохнул, уловив чуткими ушами, что тональность рева хозяина изменилась, голос звучал тише и уже не так злобно. Бояться стоило, если голос разозлённого принца гремел все сильнее и сильнее. Тогда уже речь шла не об угрозах, а о вполне конкретных обещаниях, которые часто тут же воплощались в жизнь.

– Ну что же ты молчишь, скотина, как будешь исправлять свою ошибку? – снова заорал Гаммел. Успокоенный камердинер тут же выпрямился. Угадал, время помирать еще не пришло.

– Ваше Высочество, чтобы не тревожить Вас новой примеркой, предлагаю поручить портным пошить новый камзол по остаткам погрызенного клятыми грызунами! До бала еще две с половиной недели, они успеют в срок! Позвольте мне также пригласить гоблинов-крысоловов для зачистки замка от проклятых крыс, от них совсем житья не стало!

Проблема крыс была постоянно актуальной для троллей. Трехметровые гиганты нуждались в больших объемах мяса, а там, где много мяса, много и вкусных объедков, которые буквально сводили с ума крыс, заставляя их наводнять замки троллей. Огромный тролль мог палицей раздробить валун, но успешно охотиться за предпочитающими узкие ходы мелкими грызунами получалось крайне редко. В то же время мелкие и худые гоблины были будто созданы для охоты на крыс. В краях, где жили тролли, охота на крыс в их владениях была для гоблинов самым выгодным ремеслом, поскольку подземные жители владели многочисленными рудниками и щедро платили тем, кто обеспечивал им необходимый комфорт.

Махнув рукой камердинеру, что означало, как тот прекрасно понял, санкцию на выполнение его предложений, принц вновь обратил свое внимание на пиршественный стол. Из двадцати блюд он отведал уже пятнадцать, и был большой соблазн не оставить без должного внимания и пять оставшихся. Рябчики, томленные в томатном соусе, красная рыба, приготовленная на пару, жареные вперемешку с вешенками шампиньоны, бок вепря, начиненный яблоками, оленина с морковью – все эти блюда, безусловно, заслуживали внимания его высочества. Часть добычи была доставлена поварам пещерными медведями, исправно охотившимися в окрестных пущах в свободное от несения охранной службы время, часть особым отрядом егеря, старавшегося угодить хозяину широким ассортиментом дичи на столе. Между тем на пороге снова возник только что ушедший камердинер.

– Чего тебе снова-то? – проворчал принц, хотя новое появление слуги его и заинтриговало. Вот только ему бы лучше в этот раз появиться с хорошими новостями.

– Ваше Высочество, Пунгунган просится к Вам на прием! Говорит, поймал добычу, которая может очень даже заинтересовать Вас!

Принц поднял брови. Пунгунган возглавлял крохотный отряд орков, посаженный в тупиковой пещере, ответвляющейся от подземного хода к запасному входу. Раньше поста там не было, но после возмутительной и так до конца и необъясненной кражи нескольких артефактов из дворца полтора месяца назад, пришлось усилить меры безопасности. Размер пещеры делал перемещение там троллей возможным, но неудобным, для орков же там было вполне просторно.

– Зови-ка его сюда, послушаю, что он там добыл! – проворчал принц, озадаченно уставившись на свои руки. Как оказалось, в его правой ладони загадочным образом оказался рябчик, хотя только что он думал устроить еще минут пять перерыв, чтобы дать желудку немного отдохнуть от предыдущих дегустаций. Философски вздохнув, мол, видимо, это судьба, Гаммел Зоросан отправил птичку в рот и через секунду блаженно зажмурился. Повар, как обычно, был на высоте!

В коридоре послышался топот ног. Через несколько секунд трое орков вошли внутрь. Пунгунган возглавлял отряд, двое остальных волокли тщательно спеленатого веревками гнома.

– Вижу, вы поймали гнома, экая невидаль! – презрительно прокомментировал их появление разочарованный принц, – и даже зачем-то оставили вонючку в живых. Хотите сделать запасы на голодную пору года?

– Позвольте, Ваше Высочество, объясниться, – решительно шагнул вперед Пунгунган, – как Вы, возможно, слышали, у меня лучший нюх среди моего народа. Так вот, когда замок был ограблен, и мы недосчитались нескольких артефактов, я тщательно обследовал все места, в которых мог таиться вор. Так вот, от пойманного нами гнома запах тот же, что был и на месте преступления!

Услышанное воодушевило Гаммела. Он даже встал со своего кресла, что заставило всех орков, следуя этикету, преклонить колено. Гнома при этом бесцеремонно бросили на пол, его шлем глухо стукнулся о каменный пол.

– Вы это, полегче, если конечно, воришка еще жив, – принц подошел к пленному.

– Жив, Ваше Высочество, жив! – радостно сказал Пунгунган, чрезвычайно довольный интересом принца к пленному, – услышал, я, значит, шаги у нашей пещерки, да выглянул. А там он стоит, задравши башку, я и метнул палицу, да и попал прямо по ней! А больше мы его и пальцем не тронули!

– Знаю я ваше «пальцем не тронули», – проворчал тролль, обходя связанного гнома и внимательно рассматривая его, – здесь все вещи, что при нем были?

– Посох мы оставили в прихожей, Ваше Высочество! – отчитался руководитель отряда, – копья не было. Сумка при нем!

Принц увидел, что старательные орки даже меч с кинжалом примотали прямо к пленному. Их рукоятки говорили сведущему в оружии эксперту о высокой стоимости. А Гаммел как раз таким экспертом и был, как, впрочем, и всякий высокородный тролль, два часа в день тренирующий свои военные навыки с высококлассными экспертами посредством лучшего имеющегося оружия.

– Ну-ка, растормошите мне его! – повелел принц, – можете воспользоваться кувшином с водой с моего стола.

Один из орков тут же метнулся к столу и, схватив ближайший кувшин, подбежал с ним к пленному.

– Но-но-но! – притормозил его Гаммел, – ты смотри, что хватаешь своими лапами! Сцапал, понимаешь, кувшин с лучшим вином, что только есть на столе! Да оно стоит, как твое жалованье за полгода! Лучшее винтейское урожая десятилетней давности! Дороже подают только у батюшки, да и то по особым поводам!

Провинившийся орк, низко поклонившись в знак признания своей вины, сбегал к столу еще раз, вернувшись с нужным кувшином. Гнома тут же перевернули лицом вверх и плеснули в него как следует водой. Пленник закашлялся, брызгая попавшей в горло водой, и открыл глаза.

* * *

Трой, замок Принца Южного склона.

Мне показалось, что я тону. И, как в кошмаре, даже не могу пошевелить руками и ногами. Судорожно вдохнув воду и закашлявшись, я открыл глаза. Все оказалось гораздо прозаичнее, воды вокруг не было, но зато мне прямо в лицо уставилась огромная рожа. А затем она заговорила:

– Как ты смог украсть вещи из замка, вор?

Боль в затылке тоже кое-что мне объяснила. Пипец! – подумал я, вот это и называется из огня, да в полымя. Спасался от дракона, а попал к троллям в лапы. Неоправданно расслабился, вот как это называется. Турист, блин, только что не насвистывал, пока потолок разглядывал.

С другой стороны, я же шел вслед за петом, да и Дхакун был на контроле. И все это оказалось совершенно бесполезным. Похоже, что слуги этого огромного тролля сидели в том закутке, где я нашел свою подзорную трубу. Пет просто пролетел мимо по основному коридору, а Дхакун заметил их слишком поздно. Пазл у меня, конечно, сложился, но ситуация была пренеприятная. Что отвечать троллю, в голову абсолютно не приходило. И неприятные последствия дебаффа оглушения скорости мышления не способствовали. Была лишь одна совершенно

неконструктивная мысль, а не скинуть ли на голову задавшего неприятный вопрос тролля по привычке валун? Неконструктивная, поскольку у меня было явно слишком мало информации для такого радикального шага. В итоге неудивительно, что пауза слишком затянулась.

– Может, вы его слишком сильно по голове огрели, а, варвары бессердечные? – огромная рожа развернулась куда-то в сторону. Повернув голову вслед за взглядом тролля, я обнаружил в том направлении трех хорошо вооруженных орков.

– Ну что Вы, Ваше Высочество, мы его бережно взяли! Возможно, раз он не хочет говорить, позвать палача? – заговорил тот из орков, доспехи которого были побогаче. Червленый серебром серый доспех, не ниже очень редкого, длинный прямой меч, шлем с высоким забралом с причудливым гребнем в виде небольшого черного дракончика.

Рассмотрел я и тролля, явно из благородных, что было понятно не только из богатого словарного запаса, но и по одежде и оружию. Тролль был без доспехов, в зелёном бархатном камзоле, таких же штанах, и мечом на поясе такого размера, что сгодится и для того, чтобы по-быстрому заколоть слона. Это был даже не двуручник, а двуручник два плюса, гарда которого был украшена не только самоцветами, но и снабжена острым шипом, чтобы действовать им как кинжалом в ближнем бою в тесном месте, где нет места размахнуться таким огромным мечом. При малейшем движении тролля оживали десятки килограммов мышц, которые в изобилии бугрились по всему телу. Похоже, вот он и есть, принц тролльего замка, собственной персоной! Приглядевшись слезящимися от головной боли глазами, я заметил и подтверждающую мои предположения надпись над его головой:

Гаммел Зоросан, Принц Южного склона. 350 уровень, 5600 единиц жизни.

На шее «приближенной к императору особы» висела золотая цепь с круглым медальоном, такой толщины, что ее в 1990-х не постыдился бы таскать и бригадир крутых московских рэкетиров, а пальцы были унизаны толстыми перстнями, имевшими явно не только ювелирную ценность. И пальцы жили своей жизнью, пощелкивая суставами, тем самым выдавая неспособность к сдержанности их владельца.

Прикинув, что дальнейшее молчание не в моих интересах, ну не люблю я с некоторых пор палачей, я заговорил. Идею убить принца валуном я отринул, как несостоятельную. Ну, убью я тролля, и, если повезет, еще несколько его подручных, но остальные меня, раз я так аккуратно связан, все равно порубят на кусочки. Поскольку новые умные мысли в голову упорно не шли, осталось мне петь перепев той же песни, которой я занимался последние сутки:

– Господин, позвольте уточнить. Да, я взял некоторые вещи у Вас. Но сделать меня это заставил дракон. Моей воли в этом поступке не было.

Тролль аж на несколько секунд замер, оторопев от моей сентенции. Видно было, как он пытается осознать то, что я ему сказал. Орки почтительно молчали, видимо, будучи приучены своих идей без запроса хозяина замка не высказывать. Наконец, Принц заговорил:

– Какой такой дракон, говоришь?

– Белый, Ваше Высочество! – поспешно ответил я, несколько запоздало вспомнив, что принцев надо величать не просто господин, а значительно более помпезно. Особенно если ты перед этим их нагрел на большую сумму, а теперь лежишь увязанный, как почтовая бандероль, у их ног.

– Но в наших краях нет никаких белых драконов! – нахмурился Гаммел, – были бы, я непременно знал бы об этом!

– Увы, мой принц, увы, есть! – начал сокрушаться я, – полтора месяца назад он захватил меня в рабство, и заставляет воровать для него ценные вещи. Кончилась моя вольная жизнь, увы, увы!!! Ваше Высочество, я простой ремесленник, артефактор! Я хочу создавать прекрасное оружие, а не воровать у почтенных господ!

Мозги все же потихоньку заработали, простимулированные перспективами встречи с палачом, и я стал плести сеть из лжи, чтобы поймать в нее, если получится, тролля. Своей пространной сентенцией я хотел намекнуть ему максимально прозрачно, что казнить или вредить мне не стоит, я таки могу пригодиться как артефактор. Вряд ли артефакторов в игре пруд пруди, а вещички они делают достаточно ценные, чтобы предпочесть видеть их живыми, а не мертвыми.

– Артефактор? – переспросил Принц, и я незаметно выдохнул, поняв по выражению его огромных глаз, загоревшихся алчностью, что моя задумка сработала, и убивать меня прямо на месте он уже не будет, – это хорошо, что артефактор, будешь отрабатывать свои прегрешения передо мной. Какой у тебя уровень?

– Шестой, Ваше Высочество! – максимально робко, как и подобает попавшему в такую передрягу ремесленнику, ответил я.

– Ну что же, бывает и лучше, но и так будет с тебя польза, будет! – тролль довольно заулыбался, глядя на меня хозяйским взглядом, – все, теперь ты раб не белого дракона, а мой!

– Я очень счастлив, Принц, что мне больше не придется воровать у почтенных господ! – и я тоже попытался нагнать побольше радости в лицо, – но тогда дракон придет сюда за мной, чтобы вернуть меня себе! Так всегда бывает, когда я где-нибудь слишком долго задерживаюсь!

– Ну что же, пусть приходит, и я объясню ему, кто хозяин Южного склона хребта Гвомон! – воинственно заявил тролль, величественно положив лапу на рукоять огромного меча.

– Я восхищен Вашей силой и величием, Ваше Высочество! – радостно заверещал я, причем изображать радость мне пришлось лишь частично. Если тролль готов сражаться, то кто знает, может, эти огромные гиганты справятся там, где прокололось уже два клана игроков? От троллей-то я все равно сбегу однажды, это геморрой не того уровня, как беспрестанно охотящийся на меня огромный дракон. Даже если сразу сбежать не удастся, мне достаточно просто посидеть месячишко, прокачивая артефакторику у принца в замке, пока не закончится первый этап моего испытания. А потом просто убиться, и возродиться у деревушки в ковбойском стиле на краю пустыни, надеюсь, что ограничения на количество жизней с меня на втором-то этапе снимут.

Ну что же, надо теперь сделать так, чтобы тролль не вступил в битву с драконом малыми силами, и будем надеяться на лучшее.

– Позволю себе только, Ваше Высочество, предостеречь Вас, что белый дракон очень опасен, и Вам пригодятся Ваши лучшие воины в этом бою! Дракон огнедышащий, что позволяет ему быстро убивать врагов! Я видел, как он сражался с сотнями людей и орков! Когда они смогли уронить его жизнь наполовину, он поднял всех убитых врагов в виде скелетов. Когда от жизни осталась четверть, он поднял всех убитых врагов в виде личей! Люди и орки не смогли совладать с ним! Он перебил сотни их и смог уцелеть!

Слушая мое повествование, тролль внезапно утратил прежний амбициозный вид, и я на мгновение испугался, что перестарался. С одной стороны, действительно нужно было предупредить Принца об особенностях военной тактики дракона, чтобы он не поперся на него с парой слуг, и не слил всю битву еще быстрее, чем китайцы. С другой, как бы меня сейчас не подняли и не оттащили в лапы дракону, по-прежнему спеленатого, как дорогой подарок, чтобы он свинтил из этих краев. И плевать на возможную выгоду от моих скромных умений в артефакторике.

– Впрочем, у них не было таких великих воинов, которых я вижу сейчас перед собой в Вашем лице, Ваше Высочество! – поспешил исправиться я, – даже представить себе не могу, какая невероятная воинская слава обрушится на победителя дракона! Все королевства буду обсуждать, как он был сражен, барды будут слагать поэмы о Принце Гаммеле Зоросане, победителе дракона!

Ну что же, как оказалось, грубая лесть работает! Сиятельные перспективы славы после победы над столь серьезным противником заставили лапу тролля снова воинственно опуститься на рукоять меча. Впрочем, он тут же доказал, что полным дурачком вовсе не является:

– Так, гнома в темницу, и позвать ко мне капитана! – обратился он к вытянувшимся в струнку оркам, а затем повернулся снова ко мне, – надеюсь, вор, ты понимаешь, что если сказал хоть слово лжи, то умирать будешь долго и мучительно?

Я тут же изобразил испуг на лице:

– Как можно, Ваше Высочество! Я артефактор, а белый дракон обязательно заявится вскорости!

Двое орков тут же подхватили меня и потащили куда-то, надо полагать, в тюрьму. Их лидер, третий орк устремился в другую сторону. Внезапно тролль снова заговорил:

– Стойте!

Орки тут же замерли на месте, больно швырнув меня на пол. Замер и посланный за капитаном орк.

– Нет, Пунгунган, ты иди за капитаном, как шел, – махнул ему огромной рукой Принц.

Орк тут же рванул с места в карьер. Тролль же повернулся ко мне.

– Как считаешь, гном, дракон появится со стороны пещеры, или с центрального входа?

– По той же пещере, в которой меня остановили Ваши слуги, Ваше Высочество! Я и не знаю, где центральный вход!

Принц усмехнулся, и мотнул головой оркам, указывая, что меня можно конвоировать дальше. Немедленно меня схватили и потащили. Над головой проплывал высокий, тщательно выровненный потолок. При росте троллей в три метра, потолки составляли все пять. Вот что значит дворец принца Южных склонов!

Затем меня метров сто протащили уже по узкому коридору, впрочем, таким он казался после огромного зала, а на деле был метра три шириной и те же пять метров в высоту. Видимо, некий необходимый стандарт для жилья благородных персон.

Глава 5

От тюрьмы и сумы не зарекайся

Двадцать ступенек вниз, почти полная темнота, едва разрываемая редкими факелами, затем еще полсотни метров по очередному коридору, где факелов стало еще меньше, затем крутой поворот, огромная железная решетка, сквозь которую меня пронесли через огромную дверь в ней, еще двадцать метров, полная темнота, и снова решетка, уже поменьше. Открыв в нее дверь, орки пребольно швырнули меня на пол прямо с рук. Я упал с такой силой, что прокатился по нему по инерции вплоть до стены камеры, о которую и ударился боком.

– Эй, полегче! – не выдержал я.

– Тебе полезно, раб! – высокомерно ответил один из орков, – будешь знать, как называть воинов принца слугами, тупой коротышка!

Дверь с лязгом захлопнулась, и орки стали прилаживать к ней огромный железный замок.

– А развязать? – решил попытать удачи я.

– Такого приказа нам не было, вор! – радостно ответил тот же орк, удаляясь вместе с напарником, и вскоре гулкое эхо от их шагов постепенно затихло. Тут же мне на подбородок капнуло холодной каплей с потолка. Сырые застенки империализма, ох уж этот реализм от разрабов в изображении мест заключения! Сколько я не ходил по пещерам хребта Гвомон, нигде ни сырого пятнышка не заметил, а вот в тюрьме обязательно на тебя должно капать!

Долго валяться связанным я не собирался, главное условие, чтобы развязаться, было выполнено – я остался один. Тут же вызвал пета. Обрадованный тем, что оказался рядом, Принц радостно бросился ко мне, потершись своей головой о мою, а потом вопросительно свистнул, показывая на веревки. Даже в кромешной тьме я заметил, как он увеличился в размерах, столько грейда всего за полдня ему досталось. Этак он скоро и своего страхолюдного батюшку по размерам догонит. И ведь действительно, осталось ему каких-то 7–8 уровней, похоже.

– Да, браток, нам это точно не нужно, грызи все!

Пет приступил к сражению с веревками, которое вряд ли продлится долго, учитывая, сколько у него острейших зубов. Ну что же, кажется, у меня появилось

немного свободного времени. Я загрузил ранее свернутые уведомления.

Вами убит скелет 286 уровня! Получен опыт 8480 единиц.

Вами убит скелет 255 уровня! Получен опыт 7580 единиц.

Вами убит скелет 293 уровня! Получен опыт 8690 единиц.

Вами убит скелет 256 уровня! Получен опыт 7580 единиц.

Вами убит скелет 243 уровня! Получен опыт 7220 единиц.

Получен сорок первый уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит скелет 291 уровня! Получен опыт 8630 единиц.

Вами убит скелет 286 уровня! Получен опыт 8480 единиц.

Вами убит скелет 290 уровня! Получен опыт 8600 единиц.

Вами убит скелет 245 уровня! Получен опыт 7280 единиц.

Вами убит скелет 243 уровня! Получен опыт 7190 единиц.

Вами убит скелет 230 уровня! Получен опыт 6800 единиц.

Вами убит скелет 302 уровня! Получен опыт 8960 единиц.

Вами убит скелет 281 уровня! Получен опыт 8330 единиц.

Вами убит скелет 283 уровня! Получен опыт 8390 единиц.

Вами убит скелет 271 уровня! Получен опыт 8030 единиц.

Вами убит скелет 269 уровня! Получен опыт 8000 единиц.

Получен сорок второй уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит скелет 290 уровня! Получен опыт 8600 единиц.

Вами убит скелет 240 уровня! Получен опыт 6240 единиц.

Вами убит скелет 256 уровня! Получен опыт 7580 единиц.

Вами убит скелет 277 уровня! Получен опыт 8210 единиц.

Вами убит скелет 287 уровня! Получен опыт 8480 единиц.

Вами убит скелет 281 уровня! Получен опыт 8330 единиц.

Усовершенствовано достижение:

Гроза элитной нежити второго уровня. Ваша способность убивать существенно превосходящих Вас по уровню мобов группами впечатляет. Урон всей превосходящей Вас по уровню нежити от Вашего оружия увеличивается на десять процентов.

Вами убит скелет 219 уровня! Получен опыт 6470 единиц.

Вами убит скелет 240 уровня! Получен опыт 7100 единиц.

Ваш интеллект вырос на одну единицу!

Вами убит скелет 243 уровня! Получен опыт 7190 единиц.

Вами убит скелет 244 уровня! Получен опыт 7250 единиц.

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 43 уровень!

Ваш воспитанник, Принц летучих мышей, получил 44 уровень!

Так, приятно отметить, усовершенствовано полезное достижение. С его помощью я и дракону смогу устроить больше проблем при встрече.

Тут я внезапно осознал неприятный факт – у меня скопилось уже двенадцать нераспределённых баллов за шесть полученных уровней! Да, прокачка шла очень быстро, такой уж день задался, но если бы орки в пещере решили меня убить, а не взять в плен, я мог безвозвратно потерять не только предпоследнюю жизнь, но и половину баллов. А ведь уже неоднократно зарекался не оставлять нераспределенные баллы!

И куда их потратить? Учитывая, что лежу связанный в тюремной камере, половину явно стоит кинуть в выносливость. А вторую половину в интеллект, мало ли понадобится много магии. Реализовав процедуру, несколько успокоился. Дополнительного оптимизма доставило ощущение поддавшихся на связанных руках верёвок. Как и ожидал, пет сработал быстро и эффективно. Еще через минуту я полностью скинул перегрызенную верёвку и с ног. Поразился тому, что из моих вещей ничего не взято, и оружие, и сумка были при мне, их просто примотали прямо к моему телу. Ан нет, посох-таки пропал!

А это означает, что сетовые бонусы к моему «Комплекту энергичного мага» тоже накрылись медным тазом. А бонусы там классные – плюс пять к интеллекту, плюс четыре к выносливости, плюс двадцать пять процентов к силе атакующих заклинаний. Как-никак уникальный комплект!

Но все же, какая либеральная тюрьма, оставили и меч, и кинжал, чтобы атаковать тюремщиков, и сумку с деньгами, чтобы их подкупать! Хотя, конечно, я понимал, что все это всего лишь эксцессы подчинения. Видать, главный тролль был суровым парнем, и орки просто не решились спросить у него, можно ли с меня снять оружие и забрать вещи, прежде чем кидать в камеру, а сам он об этом не подумал, полностью захваченный идеей скорого пришествия белого дракона. Похоже, головы с плеч у подчиненных огромного тролля слетают не только за проступки, но и за неуместное беспокойство правящей в замке персоны.

Остались сущие пустяки – огромный замок и решетка в камеру, а потом такая же решетка на входе в саму тюрьму. К сожалению, я не относился к тем умельцам,

которые могут открывать замки, просто поковырявшись в замочной скважине кончиком кинжала. С другой стороны, возможно, не стоит сразу откидывать эту идею, я же все же представлял, как инженер, примерное возможное устройство внутренностей замка. Ну-ка, а если все же попробовать?

Потянувшись к замку, я был вынужден через минуту отказаться от попыток использовать кинжал как отмычку. Замок висел так неудобно, что, изловчившись, я все, что мог, так это лишь вставить в замочную скважину кончик кинжала, но что-то нащупывать им внутри, чтобы открыть, был уже не в состоянии. Тут нужны тонкие эльфийские руки с длинными изящными пальцами, а не короткие гномьи коротышки с пальцами сарделечного типа.

Так, а если не сражаться с решеткой и замком, а просто в несколько приемов скастовать ров прямо под ними и пройти через него? И ведь хорошая же идея! Как оказалось, нет. При попытке скастовать ров под решеткой, выскочило уведомление:

Данное заклинание нельзя кастовать вне камеры.

Хорошенькое дело! Не имея возможности добраться до гайдов, я и понятия не имел о том, что отдельные заклинания нельзя использовать в определенных локациях. Ох уж мне это стремление разрабов к реализму! Я даже понимал, чем оно обусловлено – если пойманные игроки будут способны использовать немалый арсенал заклинаний, чтобы тут же сбежать из тюрьмы, в которой оказались, то этот элемент экшена не будет способен разнообразить их игровой процесс. Для тех, кто играет, мысль разумна. Но я-то тут пытаюсь выжить!

Ну, раз ров тут не работает, придётся проверять, какие заклинания все же работоспособны в условиях камеры. Ну, кроме тех, которые мне заведомо не могут пригодиться для побега, наподобие поднятия нежити. Хотя, кто его знает наперед, что мне пригодится или нет, а вдруг удастся убить одного из охранников и натравить его, обратив в нежить, на других охранников? Значит, придется проверять практически все. Маны завались, и времени, похоже, тоже.

Проверил внутри камеры несколько самых простых заклинаний, все безукоризненно работало. Что-то явно не то, возможно, стоит проверять не

внутри камеры, а за ее пределами?

Но чтобы заняться этим, неплохо бы вначале хоть немного изучить, что же находится за пределами камеры? Вдруг там в тишине стоят охранники, угорая от моих неуклюжих попыток освободиться? Даже с усилителем чувств в сапоге видел я максимум на метр перед собой, да и то в основном угадывал по теням. Выпить зелье ночного зрения? А зачем расходовать ценный ресурс, переключусь лучше пока на бесплатный радар пета.

– Ну-ка дружок, подойди-ка к решетке, да попробуй пролезть сквозь нее!

Куда там! Как пет не пыхтел, искренне стараясь выполнить мое указание, после поднятия стольких уровней шансов не было. Кровопийца так раздобрел, что между прутьев его тушка уже решительно не проходила. Да и неудивительно, ростом он был уже практически мне по плечо, его уже можно сажать за стол в таверне на соседний стул, и он сможет комфортно есть прямо с тарелки.

– Хватит, бесполезно! – остановил я пета, увидев тщетность его усилий. Но, раз он уж стоит у самых прутьев, посмотрю по его радару, что можно увидеть в коридоре.

Радар, как всегда, работал безукоризненно. Через три метра широкого коридора прямо напротив нас была дверь в другую камеру, в которой ничего не было, кроме тюка соломы у стены. По диагонали слева и справа удалось разглядеть еще по две камеры. Три были пустыми, а вот в четвертой кто-то тихонечко шевелился на полу. Кто конкретно, не давал рассмотреть еще один тюк соломы, находившийся между мной и другим постояльцем тюрьмы.

– Эй, – крикнул я ему, – есть кто живой?

Сиделец замер, но не стал отвечать. А жаль, информация о том, как тут все обустроено, мне бы пригодилась. Есть ли тюремщики? Сколько их? Когда кормежка? Есть ли запасной выход из тюрьмы? Куда он выходит? Все эти вопросы и масса других мне бы пригодились. Для грамотной планировки побега, чтобы действительно сбежать, не вернувшись в камеру обратно, нужно как следует вооружиться информацией.

– Дхакун, друг мой, можешь слетать посмотреть, что там за сосед мне достался? – обратился я к запасному варианту.

– Да, милорд! – ответил призрак, но через секунду добавил, – но есть проблема, так темно, что я ничего не вижу.

Вот же ж, блин! Не одно, так другое! Придется использовать другой вариант. Я снизил голос, и проинструктировал призрака, как ему поступить. Через минуту он заскользил вперед, следуя моим указаниям, какое количество метров надо преодолеть. А затем…

– Встань, мусор, когда с тобой разговаривает дворянин! – раздался из коридора начальственный рык. Дхакун добрался до занятой камеры и приступил к реализации моего плана.

Заключенный, который предпочел не отреагировать на мой вопрос, тут же подскочил на месте, вытягиваясь во фрунт. Радар давал достаточно информации, длинная тощая фигура, заостренные уши – моим вынужденным соседом был эльф.

– Жалобы есть? – продолжал разыгрывать свою роль внезапно появившегося в коридоре начальства Дхакун.

– Никак нет, Ваше высочество! – отвечал эльф послушно. Вряд ли он видел, кто к нему подошел, но начальственный голос, выработанный Дхакуном за долгие столетия службы при короле во дворце и правильное расположение в коридоре, где и должны находиться представители власти, свое дело делали.

– Давно тебя кормили?

– Два дня назад, Ваше высочество!

– И правильно, – тут же отреагировал должным образом Дхакун, – нечего на всякую бесполезную шваль продукты переводить.

Заключенный послушно замер, стоя в своей камере. Чувствовалось, что он настолько долго уже в заточении, что просто потерял надежду покинуть тюрьму

и полностью смирился.

– У тебя новый сосед, – продолжал Дхакун важно, – объяснишь ему, как тут все устроено, будет от тебя хоть какой толк. Свободен!

Выждав минуту, уже я обратился к эльфу, который снова опустился бесформенной кучей тряпья на пол:

– Эй, сосед! Это мне ты должен тут все объяснить!

– Что желаешь узнать? – устало ответил эльф.

– Для начала как тебя зовут! И что ты тут делаешь!

– Ликвол меня зовут, – ответил эльф, – сижу я тут. Уже очень давно, как бы не вторую сотню лет.

Ни фига же себе! Ну, тогда понятно, почему эльф никак не демонстрирует свойственное этой расе зазнайство. Такой срок в камере кого угодно обломает и лишит всех надежд.

– А я Трой! Ты за что сюда попал?

– Предательство.

Звучит интригующе! Но эльф даже не спросил меня о том, почему и как я сам оказался в тюрьме. Действительно, полное отсутствие интереса к происходящему вокруг, просто исполняет данный ему приказ.

– Тут тюремщики вообще есть? Как часто приходят? – продолжал я выпытывать нужную мне информацию.

– Есть, но приходят когда захотят.

– Кормят как часто?

– Да когда вспомнят, тогда и кормят. Могут раз в день, а могут и раз в три дня.

Так, два дня, по его словам, эльф уже не ел. Видимо, все же скоро тюремщики появятся.

– Тебя с какой стороны в тюрьму заводили?

– Через главный вход в замок.

Ага, вот оно! Пора узнать, где же тут главный вход.

– Это со склона который?

– Нет, из ущелья.

Бинго! В рядом расположенном ущелье я был неоднократно. И пусть вход и не заметил, ну так я и не знал о его наличии. А если знать, то найти можно будет. Все же не помешает еще уточнить.

– Это там, где лежат большие валуны?

– Там везде лежат валуны. Примерно в середине ущелья есть потайная стена. Метра четыре на четыре. Сдвигается вбок, и открывается туннель в замок.

Да, а вот такой вход найти намного сложнее. Хорошо, что уточнил. Теперь, зная, где он примерно расположен, я могу попросить Дхакуна найти его на местности, используя его умение проникать сквозь стены. Но это все в будущем, если я придумаю, как выйти из тюрьмы и сбежать от троллей, и если мне понадобится попасть потом снова внутрь.

А пока что дело с побегом значительно осложняется. Получается, бежать из тюрьмы в сторону неизвестного мне выхода вряд ли рационально. Даже если доберусь до него, нужно будет отодвигать в сторону огромный кусок скалы. Принц троллей, располагая мощными слугами, проблем с этим не имеет, но я-то вряд ли справлюсь в одиночку. С другой стороны, это тоже очень полезная информация. Если что, теперь я знаю, что пробираться надо именно к уже известному мне выходу. Одна проблема – очнувшись в зале принца троллей, я

понятия не имел, как там оказался. Впрочем, что-то я туплю.

– Дхакун, а ты проследил путь из пещеры, где меня атаковали орки, до залы, в которой я разговаривал недавно с местным принцем?

– Конечно, милорд! – тут же ответил мне уже давно вернувшийся в камеру призрак, – приношу также свои извинения, что не сразу заметил спрятавшихся в ответвлении пещеры орков. Я про него не знал, а когда рассмотрел в темноте, они из него уже выскочили.

– Не стоит, Дхакун, это моя вина, я знал про это тупиковое ответвление, и должен был тебя предупредить.

Впрочем, хоть тут надо учесть урок, что в темноте у призрака зрение не очень. Так, внутри камеры огненная стрела работает, это я уже знаю. Оторвав от имеющегося тюка соломы, предназначенного, видимо, для спанья, солидный кусок, поджег его заклинанием, и выкинул подальше в коридор.

– Дхакун, пока он горит и хоть что-то освещает, ознакомься с окрестностями.

– Да, милорд!

– Эй, Трой! – раздался испуганный голос моего соседа, – так делать нельзя! Если увидит охрана, нас лишат еды на неделю! Тут за любой проступок лишают еды на неделю!

– Хорошо, хорошо, больше не буду! – пообещал я несчастному заключенному. Второе столетие, надо же!

– А сколько тюремщиков обычно приходит-то, Ликвол?

– Трое – тролль и два орка. Иногда только два орка. Тролль говорит, что делать, орки все выполняют. Тролля зовут Брюхан, и не вздумай шутить над его именем!

Понятно, похоже, что эльф на заре своей карьеры профессионального сидельца, когда его еще не обломали, пошутил, и отдача ему сильно не пришлась по нраву.

– Спасибо, не буду! – поспешил я его успокоить, – а что, имя как имя.

Надо было попытаться собрать информацию и из другого полезного источника.

– Дхакун, у тебя огромный опыт жизни в эльфийском королевстве. Наверняка у вас же там и тюрьмы были?

– Конечно, милорд!

– А были у Вас там случаи громких побегов? Что-то, что и я смогу использовать?

Несколько секунд тишины. Затем Дхакун ответил:

– Были, конечно! В первом случае узник подкупил стражу, отдав родовое кольцо, которое нельзя было снять с него против воли. 5000 золотых – весомый аргумент для охранника. Сбежали вместе, и обоих скоро поймали и казнили, чтобы неповадно было подрывать авторитет королевской тюрьмы.

Во втором… романтическая история. Регулярно навещавшая узника девушка умудрилась передать ему напильник и кинжал. Он перепилил прутья в решетке на окне, спустился на рваных простынях во двор тюрьмы, заколол двух охранников и сбежал. Его так и не поймали. Поймали только оказавшую содействие девушку, и посадили в ту же камеру.

И третий случай – узник был опытным алхимиком, смог создать сильный яд, вызывающий паралич при попадании на кожу. Плеснул ядом на лица подошедших к камере охранников, забрал у них ключи, затащил в свою же камеру и запер там, а сам тут же сбежал. Через два дня поймали и казнили на площади. Его, кстати, сдали его же родственники за вознаграждение.

Глава 6

Попытка номер три

Гаммел Зоросан, замок Принца Южного склона.

– Ваше Высочество! – вызванный капитан зашел в зал и остановился в предписанных протоколом пяти метрах перед Принцем троллей.

– Атцапай, к нам скоро, как сообщил пленник, пожалует в гости огнедышащий дракон. Сколько бойцов можешь собрать за час?

– Все на месте, Ваше Высочество! Раненых и больных нет, все шесть десятков в полном Вашем распоряжении! Также в наличии три десятка медведей! Орков звать?

Принц кивнул. Капитан знал, что бойцами он всегда именовал только троллей, на их фоне орки смотрелись совсем несолидно, хотя и привлекались в качестве вспомогательной силы и для несения охранной службы там, где троллей задействовать по тем или иным причинам было неудобно, в том числе в тесных пещерах.

– Собирать будем всех, в том числе и орков, но давай пока обсудим стратегию боя. Все, что известно, так это что дракон пойдет в атаку через пещеру. Также он способен поднимать нежить и личей из убитых противников.

– Подземный бой, Ваше Высочество, нам выгоден! Главное преимущество драконов – высокая маневренность за счет полета, в подземелье не сработает. Но вот фактор огня очень неприятен, означает, что нужны дистанционные атаки. Это также поможет нам лишить врага трупов убитых противников, из которых он сможет поднять себе помощь.

– Значит, луки и арбалеты, Атцапай! Также пусть берут дротики.

– Я бы еще порекомендовал сети, Ваше Высочество! Даже без возможности полета в тесном пространстве драконы очень быстры. Сети помогут сковать нам перемещения противника и обеспечить более удобную мишень для дистанционной атаки!

– Еще какие соображения есть?

– Экипировка против огня, Ваше Высочество! Прикажите магам перед боем сколдовать на доспехи бойцов баффы по смягчению эффекта огненных атак! И на стрелы и дротики эффекты замедления и заморозки, чтобы снизить мобильность дракона! Предлагаю также, когда дракон подойдет к воротам, опустить за ним решетку. Также орков предлагаю пустить в пещеру вслед за драконом, чтобы атаковали из-за решетки и не давали ему разрушить ее и сбежать с поля боя!

– Хорошо, Атцапай, я тобой доволен, выполняй все предложенное!

Капитан удалился, а Принц возбужденно заходил по зале, не в силах сидеть спокойно. Битва с драконом – это огромный вызов, принять который не каждый бы решился. Но битва не имеет смысла, если в ней не одержать победу. А победа над таким противником резко поднимет его авторитет в мире троллей, и даст шанс в свое время, когда отец постареет, стать новым королем троллей, и контролировать весь хребет Гвомон со всеми окрестностями. А это до пяти тысяч троллей и до пятнадцати тысяч орков в полном распоряжении. Это и огромные ресурсы множества рудников, и кузницы с мастерами, и целые подземные города.

Еще утром Принц знал, что шансы его старшего брата, Торторака Зоросана, занять трон, оцениваются знатью как более высокие. И не потому, что он старший сын, у троллей не было прямой зависимости между старшинством сыновей и шансами на трон, нет, дело было в том, что его старший брат был любимчиком отца, и получал множество шансов прославиться, которых ему просто-напросто не давали.

Возглавить передовой отряд армии при наступлении? Торторак! Расследовать предполагаемые изменнические настроения на периферии королевства? Опять Торторак! А что дают Гаммелу? Только возможность наблюдать, как, выполняя очередные поручения отца, Торторак нарабатывает авторитет среди придворной знати. Вот и сейчас, он, Принц Южного склона, находится в своих покоях в одиночестве, в то время как во дворце Принца Северного склона Торторака в этот же момент наверняка ошиваются десятки придворных короля, напросившиеся в гости, чтобы наработать связи с тем, кого считают будущим королем. Дракон, весть о котором принес коротышка, появился воистину вовремя. И он не должен уйти живым!

– Камердинера ко мне! – взревел Принц, зная, что слуги ожидают его приказов под дверью. Через две минуты камердинер уже стоял, склонившись, перед ним.

– Кто сейчас считается лучшим бардом в королевстве? – спросил его Принц.

– Рабдар, Ваше Высочество!

– Твоя задача, во время боя быть невдалеке от меня, и запоминать каждое мгновение битвы, а сразу после победы тут же отправишь посыльного за Рабдаром. Когда он прибудет, расскажешь ему все, а когда он сложит сагу о моих подвигах, тут же пришлешь его ко мне, чтобы он ее исполнил. И наведи справки о гонорарах, которые сейчас платят бардам, важно, чтобы он был оплатой доволен!

– Да, Ваше Высочество! – еще ниже склонился камердинер. Весть о том, что ему придется чуть ли не принимать участие в сражении в свои преклонные годы, его совсем не обрадовала. Но, нанимаясь к принцам, нужно быть готовым и к таким поворотам судьбы.

Камердинер ушел, а Принц довольно кивнул сам себе. Победа сама по себе ничего не стоит, если не расписать во всех величественных подробностях его собственные подвиги. И уж камердинер, передавая ход битвы барду, должен догадаться, что именно это главное. И Принц был почему-то уверен, что камердинер правильно понимает свою задачу.

– Мои доспехи и оружие! – громко крикнул он. И уже через минуту вокруг него увивалось пятеро слуг, достававшие из огромного сундука и показывавшие ему для последующего выбора панцири, кольчуги, копья и десятки других видов необходимого для битвы снаряжения.

Подумав, Гаммел решил взять для битвы кольчугу, которая не будет стеснять его действия против такого мобильного противника, как дракон, массивный щит, за которым можно полностью укрыться от пламени дракона, и огромный арбалет, подаренный батюшкой на шестнадцатилетие с двумя десятками стрел в колчане. Шлем взял с открытым забралом, чтобы не упустить перемещений дракона, к бедру прицепил чехол с десятком дротиков. Больше не было необходимости брать с собой, слуги будут рядом, перезаряжая арбалет после каждого выстрела и снабжая его дротиками, если этих вдруг не хватит.

* * *

Атцапай, замок Принца Южного склона.

При всех недостатках Принца (гневливости, часто приводящей к усечению голов нерасторопных подданных, надменности, выходящей на королевский уровень, хотя Принц до него мог и не добраться, и выходящего за все рамки обжорства), капитан признавал и его достоинства, и главным из них, с его точки зрения, было понимание, что всего знать нельзя. Поэтому Гаммел нанимал лучших профессионалов и внимательно слушал их рекомендации. По опыту предыдущих битв Атцапай знал, что Принц не будет мешать ему распоряжаться на поле боя, как намного более опытному эксперту, он претендует лишь на славу победы. Такой расклад капитана полностью устраивал, Гаммел платил щедро, а золотые монеты в своем кармане были Атцапаю намного более по душе, чем уважение со стороны незнакомых людей. Битва с таким противником могла буквально озолотить капитана в случае победы. Осталось лишь сделать все возможное, чтобы не потерпеть в ней поражение.

В ходе своей долгой военной карьеры капитан в основном был наемником, а наемников не нанимают, если им нет применения. Десятки битв со всевозможными противниками обогатили его бесценным опытом, поэтому он быстро прикинул дизайн предстоящей битвы и раздал подчиненным указания. Теперь, казалось бы, оставалось только ждать. Но ожидание тоже не проходило зря. Атцапай снова и снова мысленно прикидывал, все ли сделано им правильно, и, не колеблясь, менял свои указания, если в голову приходили лучшие идеи.

Наконец, примчался самый быстроногий орк, оставленный на склоне, чтобы сообщить о появлении дракона. Он соскользнул в световой колодец по заранее привязанной верёвке и уже через минуту смог доложить.

– Прилетел! Огромный! – ограничился он всего двумя словами.

Капитан не знал, точно ли дракону известно, где находится вход в пещеру, поэтому оставил около него несколько орков, которые должны были криками и прыжками заманить дракона в нее. Нечего тянуть, новых бойцов у капитана не появится, да и в тесных подземных помещениях много воинов одновременно не

используешь, либо хватит имеющихся, либо… О такой возможности капитану думать не хотелось.

Через пятнадцать минут у ворот замка, где капитан сосредоточил основные силы, появились запыхавшиеся орки, пробежавшие что есть силы всю немалую дистанцию от входа в пещеру. Они так запыхались, что вразумительно изъясняться сразу не могли, но так оживленно тыкали пальцами себе за спину, что было понятно, что дракон вход в пещеру нашел и движется по нему. Отправив их в тыл, где уже было приказано снабдить их луками и стрелами, Атцапай взревел:

– Полная готовность! Действовать, как я сказал, никакой отсебятины, иначе сдохнете! А самое главное – не оправдаете доверия Принца!

И тролли, и орки тут же принялись оглушительно скандировать:

– Принц! Да здравствует Принц!

От рева троллей и орков в замкнутом пространстве, казалось, задрожали даже стены. Правило о том, что каждый раз, когда он упоминает Принца, войско должно скандировать приятную для самолюбия нанимателя фразу, ввел сам капитан вскоре после своего назначения. Был ли результат? Конечно, был! Атцепай стал первым капитаном при дворе Принца, оказавшимся способным продержаться на этой должности вот уже двенадцать лет. Его предшественники редко могли протянуть больше двух-трех.

По поднятой вверх руке капитана скандирование прекратилось. Дракон, несомненно, был уже рядом, и надо было отслеживать его передвижение. Прошла минута, другая, но ожидание слишком не затянулось. Вначале легкий шорох в коридоре, а потом, практически беззвучно, дракон уже оказался на пороге ведущего к воротам замка холла.

И на него тут же обрушился поток стрел и дротиков! Выпущенные из огромных арбалетов троллей стрелы вонзались в дракона почти по оперение, пробивали шкуру и дротики, пущенные другими троллями, на которых арбалетов не хватило. Но капитан с неудовольствием заметил, что стрелы и дротики, пущенные орками, просто бесполезно отскакивают от шкуры дракона.

Дракон взревел и ринулся вперёд на противника, густая струя пламени прорезала воздух по направлению к атаковавшим его троллям. Но не достала, капитан приказал своим войскам ближе, чем на тридцать метров к дракону не приближаться. Тем не менее, поскольку холл был не так и велик, второй залп дать по дракону не получилось. Войско капитана поспешно отступило перед стремительно приближающимся противником в ворота, створки которых были тут же закрыты. Пламя подскочившего к ним дракона обрушилось не на бойцов Атцапая, а на ворота, которые могли много чего выдержать.

– Перезаряжаемся! – капитан был доволен началом битвы. Противнику нанести ущерб удалось, а у него никто не пострадал. Открывать ворота, пока дракон стоит прямо у них, он не собирался. Теперь дело было за следующим отрядом.

По приказу Атцапая сразу, как только дракон вошел в пещеру, за ним начал красться отряд орков. Особого риска в этом не было, пока дракон был в тесноте пещеры, и не мог развернуться, но сейчас им нужно было рискнуть. Атцапай трижды ударил изнутри огромной дубиной по металлу ворот. Это был сигнал для орков атаковать.

Буквально спустя минуту три десятка орков, прокравшись к холлу, осыпали бродившего по нему дракона градом стрел и копий. Из них только одно копье смогло пробить шкуру дракона, угодив рядом с одним из дротиков троллей, широкое лезвие которого оставило разрез на прочной коже.

Дракон, взревев, ринулся за орками, которые тут же отступили в глубь пещеры. Внимательно наблюдавший за этим в обзорную щель в воротах Атцапай сосчитал до пяти, и отдал команду опустить решетку, которая была установлена недалеко от холла в пещере. Для этого достаточно было ослабить удерживающий ее в поднятом положении трос. Решетка с лязгом ударилась о камень, не раз проводивший в пещере учения Атцапай все рассчитал верно – орки успели отступить за решетку, а дракон проскочить ее не успел. Единственное, что не сошлось в расчетах, так это то, что струя пламени догнала орков, необоснованно расслабившихся, оказавшись отгороженными от дракона решеткой, и сожгла дюжину из них. Но это капитану не было видно. Уцелевшие орки благоразумно отступили как можно дальше от решетки. У них было указание от капитана изрубить тела убитых на куски, но такой риск им показался чрезмерным перед угрозой погибнуть в очередной волне пламени.

Пока дракон оказался вне холла, этим следовало пользоваться. Атцапай приказал вновь открыть ворота и вывел войска, как и в прошлый раз, на порог. Наконец, до поля битвы добрался и Гаммел.

– Ну-ка, поприветствуйте своего господина! – крикнул капитан.

– Принц! Да здравствует Принц! – послушно взревели и тролли, и орки.

Гаммел приосанился, и слегка кивнул.

Для капитана приветственный клич, был, на самом деле, больше нужен, чтобы приманить дракона обратно к воротам, но сыграл и на положительный образ в глазах Принца. Между тем, дракон, пробовавший на прочность решетку, за которой скрылись сбежавшие орки, приветственный рев войска Атцапая оценил, и через несколько секунд появился на пороге холла, где и был тут же встречен залпом арбалетных стрел и дротиков. В этот раз, увидев, что силы орков недостаточно для нанесения ущерба дракону на дистанции, капитан отправил их в задние ряды, приказав снабжать всем необходимым воюющих троллей. Сила трехметровых гигантов была так велика, что и стрелы из арбалетов, и дротики наносили дракону серьезный ущерб.

Ситуация повторилась полностью, как в прошлый раз. Едва дракон слишком приблизился, капитан подал команду отступить в замок, и закрыть ворота. Разъяренный дракон всей своей массой обрушился на створки ворот. Они ощутимо содрогнулись, но устояли. Затем дракон ударил в ворота снова всем туловищем. В этот раз сила удара была меньше, поскольку он нанес его без разбега.

– Не проблема, Ваше Высочество, устоят! – сказал Атцапай встревоженному Принцу, оценившему силу дракона, – четыре сантиметра бронзы, как-никак!

И ударил в ворота дубиной дважды. Это был сигнал для следующей команды атаковать дракона. И он был услышан.

Отряд троллей, посланный на склон, тут же стал действовать. Два из них тут же спрыгнули в каменный колодец для освещения, пролетели по нему до конца, и, вылетев в холл, скастовали полет. Атцапай уговорил Принца купить это заклинание для десяти самых продвинутых воинов после печального инцидента

несколько недель назад, когда воришка успешно сбежал с похищенными драгоценностями в этот самый колодец, а тролли не смогли его преследовать. Теперь это заклинание пригодилось и для боя с драконом.

Дракон, утыканный дротиками и стрелами, и ревущий от вполне понятно недовольства рядом с воротами, их заметил только тогда, когда они, по-прежнему вися в воздухе рядом с колодцем, принялись метать в него дротики. Два дротика, воткнувшиеся в спину, стали для него весомым предлогом отвлечься от ворот, и броситься в их сторону. Тролли тут же полетели вверх по колодцу, спеша удалиться от разъяренного монстра подальше, но дракон взмахнул крыльями, и, подлетев к узкому для него колодцу поближе, выдохнул в него пламя. Огонь взметнулся вверх, сжатый узким колодцем. Тролли успели долететь до верха, хотя и оказались объяты пламенем, но шансов выжить не имели. Вывалившись из колодца, они покатились по траве, пытаясь сбить пламя, и через несколько секунд умерли. Расчет Атцапая, что скастованные магами баффы против огня на их доспехи, помогут им выжить, не оправдался.

Между тем, действия геройски погибших троллей позволили их товарищам приступить к следующему этапу плана хитроумного Атцапая. Дракон кружил прямо под колодцем, в котором скрылись атаковавшие его противники, и уцелевшие бойцы на склоне тут же вывалили на него заранее подготовленную сеть с привязанными по концам камнями. Дракон вовремя ее не заметил, и сеть опутала его голову и левое крыло, что привело к быстрому падению. Троллям повезло, дракон рухнул прямо под колодцем, и они принялись метать в него заранее подготовленные осколки скал по пятьсот-шестьсот килограмм каждый. В этот момент Атцапай, увидевший в наблюдательную щель, что дракон рухнул под колодцем, скомандовал своим троллям открывать ворота и атаковать его.

После попадания пяти из обломков скал, пришедшихся по спине и бокам, дракон очухался, и отполз в сторону, пытаясь сбросить с головы и крыла мешающую сеть. Оставшиеся без мишени тролли на склоне принялись рубить в соответствие с полученной перед боем инструкцией тела своих погибших товарищей. В этот момент выскочившие из ворот бойцы Атцапая разрядили в дракона арбалеты и метнули дротики.

– Арбалеты отдать на зарядку, использовать дротики! – Атцапай высоко ценил ударную мощь арбалетов, которые в исполнении для могучих троллей больше напоминали небольшие баллисты, будучи лишь отдаленно похожи на то, что люди, гномы и орки называли арбалетами, но их слабой стороной была долгая

перезарядка. Признанные капитаном неэффективными для дистанционной атаки орки теперь занимались перезарядкой арбалетов, пока тролли ловко и быстро метали дротики в дракона.

Утыканный, как подушечка для иголок, стрелами и дротиками дракон пришел в себя после падения и полученных ударов валунами, и начал извергать свою огненную смесь во все стороны. Сброшенная на дракона сеть тут же загорелась, но воины Атцапая стояли слишком далеко, чтобы огонь мог добраться до них. Капитан был счастлив. Наносимый монстру ущерб был серьезен, о том, что дракон уже убил 14 его воинов, он еще не знал, и все казалось совсем радужным.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/vinterkey_serzh/proklyatie-nuba-egida-6

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити