

Кровавый бог

Автор:

[Серж Винтеркей](#)

Кровавый бог

Серж Винтеркей

Эгида #12

Продолжение серии бестселлеров ЛитРес. Приключения Троя продолжаются! Кровавые колдуны шаг за шагом продвигаются к своей цели – призвать Кровавого Бога. Их противники стараются сделать все возможное, чтобы их остановить. Трой между тем открывает охоту на Арпурета.

Серж Винтеркей

Кровавый бог

Глава 1

Там, где не справилась доблесть эльфов...

Встав в намеченный на местности квадрат три на четыре метра в десяти метрах от насыпных холмов, мы все одновременно скастовали одно из простейших заклинаний – ров, сразу же оказавшись в небольшой яме. Еще десять кастов – и яма оказалась глубиной в два с лишним метра. Уже достаточно для наших целей – более глубокая яма могла бы и обвалиться на нас, грунт тут был не очень стабильный.

Рудокопы поспешно начали укреплять бревнышками стены ямы, ликвидируя возможность обвала. А я выбрался наверх и стал поспешно накидывать сверху оставленные рядом длинные жерди. Закончив с этим, достал из сумки несколько оленьих шкур и расстелил их поверх жердей. А затем достал лопату и принялся сверху накидывать землю, стараясь рассыпать ее как можно более равномерно.

Ну, а затем, убедившись, что шкуры прикрыты слоем земли минимум пять сантиметров, и в одном месте между шкурой и краем ямы остался небольшой зазор для беспрепятственного прохода воздуха вниз, я щедро сыпанул сверху горсть семян, полил все парой литров воды, и, сев рядышком поудобней, закрыл глаза, начав работать друидом. Через пару минут на насыпанной на шкуру земле уже был шикарный газон – никто, находясь рядом, не сможет заподозрить, что тут недавно кто-то вырыл большую яму.

Рудокопы, когда у них закончится действие выпитых эликсиров на ночное зрение, теперь смогут безопасно зажечь взятые с собой масляные лампы. И начать копать боковой проход к данжам. Заклинание «ров», к сожалению, действует только в вертикальном направлении, поэтому делать они это будут обычными инструментами. За пару дней обещали управиться. До этого времени мне тут делать нечего.

Когда серией телепортов удалился с места на пять километров, и открыл портал в родные места, звякнуло пришедшее письмо. Выйдя из портала, прочитал:

Привет, Трой!

Очень лестное предложение, должен сказать! Конечно, я его принимаю! Передай мои лучшие пожелания своей девушке, надеюсь скоро увидеть ее лично. Что нужно сделать вначале, чтобы попасть к вам в гости, продать душу дьяволу?

Жду схему пентаграммы!

Твой друг,

Галатиан

Получив ответ, я обрадовался – сработало! Не знаю еще точно, как именно, но я по полной припашу Галатиана к охоте на Арпурета. Да и приятно будет пообщаться с настоящим человеком, может, расскажет мне что новое про то, что там сейчас творится в реале. Эх, проклятые ограничения по условиям участия! Все бы отдал, чтобы узнать, как там моя семья. Но, раз нельзя, то хоть просто послушаю, что там нового в России и в мире происходит. Главное, не выдать то, что я вообще ничего про происходящее в реале в последние месяцы не знаю. Впрочем, всегда можно закосить под ботана, который целиком погружен в вирт, и знать ничего не знает про то, что происходит у обычных людей.

Тут же накачал письмо Манивальду с просьбой через его связи у короля эльфов организовать переход по туннелю в параллельный мир для моего знакомого. Одно, конечно, плохо, что засвечу таким образом Галатиана перед ним, но разве у меня есть другие варианты?

Манивальд, штаб-квартира клана «Гордость победителя»

Совещание кланлидеров в штаб-квартире клана шло уже тридцать минут. Все семь кланлидеров прибыли к Манивальду по его первому сигналу, чтобы обсудить вставший перед альянсом важный вопрос. Битва кровавых колдунов с эльфами на равнине Ксхевахайр была бы прекрасной возможностью нанести серьезный удар по кровавым колдунам – если бы не две проблемы. Узнали о ее начале слишком поздно, чтобы собрать армии всех союзников. Сами игроки альянса были легки на подъем, но армии нечисти, гномов и орков нуждались в нескольких часах для того, чтобы организованно переместиться в нужное место. К тому времени битва с кровавыми колдунами давно закончится. И второе – остальные кланлидеры альянса полностью согласились с мнением Манивальда, что без использования огня кровавых колдунов не победить, а рисковать тем, что эльфы начнут мстить за сожженный во время битвы их волшебный лес, никто не хотел. Эльфы те еще эко-фанатики, и нечего их злить без крайней необходимости.

К согласию по обоим вопросам пришли достаточно быстро, и теперь в штаб-квартире царило уныние. Как говорится, и хочется, и колется. Возможность насолить кровавым колдунам вроде бы теоретически есть, но одновременно нет понимания, как ее использовать на практике. Все, до чего пока договорились,

так это только о том, что надо попробовать после завершения битвы проследить, куда кровавые колдуны будут перебрасывать свое войско. Все восемь кланов уже послали многочисленных разведчиков на равнину Ксхевахайр.

Особо неприятно было от того, что все знали от Манивальда, что кровавым колдунам нужны три победы в больших битвах, чтобы призвать Кровавого Бога. И получалось, что первая победа у них скоро уже будет. Вот разгромят эльфийскую армию – и все. А кланлидерам очень не хотелось доводить ситуацию до появления нового бога у противника. В игре пока с богами было кисло. Игроки то и дело находили заброшенные храмы и алтари, да и НПС молились множеству богов в действующих храмах в городах. Вот только любые попытки стать членом того или иного культа в надежде разжиться ценными бафами или заклинаниями у игроков неизбежно проваливались. Все было как в реале – храмы и религии есть, но твердой уверенности, что за ними что-то действительно стоит, кроме недвижимости и процедур – нет.

На многочисленные запросы игроков в администрацию «Эгиды» следовали ответы, что игра только недавно запущена, над религиозной компонентой идет работа, и соответствующие ивенты обязательно в ней появятся. Кланлидеры опасались, что первым ивентом может оказаться как раз-таки призыв Кровавого Бога армией магии крови. Учитывая, что кровавые колдуны и сами по себе не были подарком, появление на их стороне первого и единственного в игре бога могло сделать жизнь игроков в ней крайне неприятной. И первыми пострадают как раз кланы альянса, находившегося на переднем фронте борьбы с кровавыми колдунами.

Все конструктивные мысли были исчерпаны, когда в комнату вошёл дежурный по клану, и подошёл к Манивальду.

– Срочная депеша от короля эльфов, – сказал он негромко, наклонившись к уху Манивальда, но из-за тишины в комнате все его прекрасно слышали. Манивальд заметил, как изумление, так и зависть, промелькнувшие на мгновение в глазах его коллег. Сам он никакого письма от короля эльфов не ждал, так что тоже был очень удивлен, но произведенное на других кланлидеров альянса кратким сообщением дежурного впечатление ему очень понравилось.

Манивальд принял из рук дежурного свиток с королевской печатью, и неспешно, стараясь держаться максимально солидно, развернул его, сломав печать. Пусть

коллеги видят, что открывать присланные на его имя королевские депеши дело для него привычное. Поскольку письмо было адресовано лично ему, читать его вслух он не стал. Но сам текст письма привел его в полное изумление.

– От короля Ангэрэда главе клана Манивальду. Благодарю за предупреждение о нападении. Битву нам эту не выиграть. Жаль, нет никого, кто мог бы воспользоваться огнём в нашем лесу против кровавых колдунов.

Король.

Манивальд прекрасно понимал, что такое эзопов язык. И раз за разом перечитывал текст про себя, пытаясь осознать, правильно ли он понимает, что король эльфов даёт ему карт-бланш на поджог священного эльфийского леса.

Первым не выдержал прямолинейный американец. Смотря на изумлённо выпученные глаза Манивальда, ему нестерпимо захотелось узнать, что же такого написано в этом письме.

– Там что-то важное, коллега? – спросил он Манивальда.

Только услышав этот вопрос, Манивальд наконец осознал, что он по-прежнему находится за столом рядом с другими кланлидерами альянса. Но только он открыл рот, параллельно прикидывая, стоит ли озвучивать текст письма, как вдруг свиток вспыхнул синим пламенем прямо в его руках. Манивальд выронил его на стол, чтобы не обжечься, и через пару секунд о том, что письмо вообще было, напоминала только горстка пепла у его рук на столешнице.

– Черт побери! – пораженно сказал он, – вот теперь я действительно уверен, что правильно понял текст!

И, не желая больше томить других кланлидеров в ожидании, возбуждённо сказал:

– Король эльфов, по сути, в завуалированных выражениях, попросил нас поскорее поджечь священный эльфийский лес, чтобы досадить захватывающим его кровавым колдунам. Раз уж письмо было зачарованно, чтобы тут же сгореть,

я явно не мог ошибиться в его смысле! Поразительно!

Краткое изумлённое молчание было прервано словами американца:

– Ну так чего же мы ждём! Давайте поджарим кровавых колдунов!

– Секунду, секунду, давайте не будем спешить, и подумаем, как нам подстраховаться, – остановил его осторожный, как все китайцы, Ма Имин, – а не стоит ли подумать о том, что король эльфов впоследствии может все же спустить на нас всех собак за этот пожар, и на его разрешение мы сослаться не сможем! Свиток с письмом благополучно сгорел, а наше слово для надменных эльфов имеет не большее значение, чем брехня бродячей собаки. Они, кстати, как-то так наши кланы и называют – бродячими. Плевать они хотели на каждого, у кого нет земель во владении, и длинной череды высокопоставленных родственников.

Манивальд решил, что в речи китайца все же многовато упоминаний про собак в разном контексте, как будто он не китаец, а кореец. Но общий смысл заслуживал внимания.

– Предлагаю послать для участия в акции только эльфов. Пусть они не приближаются близко к местным, просто поджигают лес вокруг войск кровавых колдунов, и сразу же оттуда убираются. Пусть в случае поиска виновных эльфы в своем королевстве ищут их среди своих собственных собратьев, а не обращаются с претензиями к нам. Всем же известно, что у нас смешанный состав участников, – тут же выдал идею он.

Несколько секунд собравшиеся оценивали его идею.

– Да, так и надо сделать, – хлопнул ладонями по столу американец, – теперь давайте решим, по сколько игроков пошлет каждый клан.

– Думаю, по сотне самых быстрых игроков-эльфов будет достаточно, – сказал Гупта, – голосуем?

Никто не хотел тянуть с этим вопросом – армия кровавых колдунов, разбив эльфов, ждать никого не будет. Поэтому быстро проголосовали, единодушно

поддержав предложенный расклад, и тут же каждый кланлидер сосредоточился на чатах, отдавая соответствующие приказы.

Через полчаса восемь сотен эльфов уже были собраны в одном месте, были определены и точки выброса. Поскольку точного места битвы эльфов с кровавыми колдунами никто не знал, решили отправить их шестнадцатью партиями по полсотни участников со всех сторон равнины Ксхевахайр. А уж на месте никто не мешает взлететь на грифонах повыше, и отправиться поближе к месту битвы.

Участникам десанта дали указания не палить лес просто так – поджигать его только в местах скопления солдат кровавых колдунов. В целях конспирации предупредили и о том, что в плен к эльфам попадать нельзя, а если вдруг попали, то надо побыстрее кончать жизнь самоубийством, не оставляя улик участия альянса в поджогах.

Одну из партий десанта возглавил лично Манивальд, порадовавшись тому, что решил играть в «Эгиду» эльфийским персонажем. Немедля сломали печати на порталных свитках, и ринулись в открывшиеся порталы.

Манивальд лично на равнине Ксхевахайр раньше не бывал, поэтому был поражен величественным видом заповедного леса, открывшимся перед ним. Лес был красив и тих, словно и нет никакой битвы на равнине. Тут же вызвали грифонов и взмыли на них над лесом. Прятаться не было необходимости – эльфы, летящие над эльфийским лесом – что может быть естественнее? Тем более, что из-за сражения можно смело рассчитывать на то, что у местной охраны есть дела поважнее, чем проверять личности пролетающих над лесом эльфов.

Следы битвы заметили, пролетев десять километров вглубь равнины. Она разгорелась не на шутку – внизу, в прогалинах между деревьями, перемещались десятки тысяч участников сражения, кое-где были видны и трупы, в основном эльфийские. Манивальд понимал причины этого – не сжигая трупы кровавых колдунов, победить их невозможно, и удивлялся фанатизму эльфов. Ну если вы заведомо проиграете битву, раз не готовы использовать огонь, так зачем в ней принимать участие? Кто мешает поберечь войска до лучших условий сражения?

Но что есть, то есть. Поэтому Манивальд сосредоточился на выполнении миссии. Он отмечал с высоты, где расположены основные войска неприятеля, куда дует ветер, распределяя зоны, в которых нужно будет высадиться его солдатам. Разбил он всех на четыре группы. Спустя несколько минут каждый получил по групповому чату указания, к какой группе относится, и куда ему с ней следовать.

– Все, вперёд, вперёд! – скомандовал кланлидер.

Перед походом каждого предупредили, что во время поджога леса на глаза попадаться никому не надо, и факелом орудовать можно только в стелсе. Предупредили и о том, что слишком увлекаться не надо – сделал свое дело, и тут же беги. Манивальд искренне надеялся, что его подчинённые излишне не увлекутся, и все сделают правильно. Но надежды – это одно, а как все будет на практике...

После приказа каждая группа развернула своих грифонов в указанную сторону. Одну из групп повел сам Манивальд. Достигнув указанной точки, все скастовали стелс, и спрыгнули с грифонов. Над кронами деревьев скастовали и полет, чтобы не разбиться. А, опустившись на ветви крон огромных деревьев, попрыгали дальше уже телепортами.

Оказавшись в нужном месте, Манивальд зажёг факел и замер, прежде чем бросить его в сухие кусты, поймав себя на том, что делать ему это психологически тяжело. Лес был невероятно эффектен, и потрясал своей заповедной красотой. Но было бы странно отступить сейчас, да и на кону было слишком многое. К тому же, даже если он прикажет своим игрокам отменить операцию, игроки из других кланов все равно будут жечь лес. Так что, вздохнув, он все же кинул факел, и унесся телепортом в следующую намеченную точку заповедного леса. И задумался – может ли сказываться на его боязни поджигать лес тот факт, что он играет за эльфа?

Дождей в последнее время было мало, и лес занялся с охотой. Раскидав пяток факелов, Манивальд решил, что дело сделано, и прыгнул на вершину огромного дерева. С нее он увидел множество дымков, поднимающихся по всему периметру леса вокруг расположения кровавых колдунов. Наверняка в поджоге уже активно участвовали и игроки других кланов, что гарантировало желанный результат. Но ожидаемого удовлетворения он не почувствовал. Вздохнув, Манивальд вызвал грифона и взмыл на нем в небо.

Арпурет, равнина Ксхевахайр

Верховный жрец был глубоко удовлетворен развитием событий.

Первоначальный рывок эльфов сквозь его армию выглядел эффектно, но не принес им никаких значимых результатов. Убитые ими воины поднялись, и вернулись в сражение. В отличие от эльфов, которые, истощив силы в рубке его солдат, все больше падали ниц под их ударами. Фактически, победа в битве была одержана – нужное количество эманаций от погибших эльфов было уже собрано, и ему всего лишь предстояло завершить разгром эльфийской армии, а затем приказать оттащить пленных на алтари, увеличив мощь находящихся в его распоряжении сил.

Внезапно он нахмурился. Он чувствует запах дыма, или ему только кажется?

– Господин! – подскочил к нему один из жрецов, – огонь со всех сторон! Несколько минут – и тут все загорится!

Множество мыслей тут же пронеслось в его голове. Эльфы все же решились на использование огня в своем заповедном лесу? Но почему тогда остатки сражающейся эльфийской армии по-прежнему не используют огонь, чтобы сжечь тела его поверженных солдат, не дав им восстать из мёртвых? Это он отчетливо видел с высоты своей колесницы, наблюдая за ходом сражения. Непонятно! Впрочем, одно было ясно – армию нужно спасать. Там, где не справилась доблесть эльфов, нанести огромный ущерб мог обычный лесной пожар. Арпурет не был готов после одержанной победы в битве потерять в огне свою армию.

Открыть порталы, вывести войска как можно быстрее на базу? Но что тогда будет с алтарями? Арпурет доставил их сюда два десятка, и не был готов бросить их, чтобы после пожара они достались врагу! Внезапно он осознал, что недавно смеялся над фанатизмом эльфов, боящихся использовать огонь в своем заповедном лесу, но сейчас сам тоже проявляет фанатизм – отказываясь бросить алтари и увести войска на базу. Тем не менее, иначе он, как верховный жрец, поступить не мог – его религия предписывала ему защищать алтари во что бы то ни стало.

– Алтари быстро доставить в центр больших полян, там же собраться войскам, приказываю валить деревья по периметру полян и вскапывать землю, чтобы огонь далеко не мог распространиться от кромки леса! – рявкнул он так громко, что несколько из стоявших рядом слуг пошатнулись от акустического удара, – когда огонь слишком приблизится, всем закапываться в землю, чтобы слишком сильно не обгореть!

Ничего, он сделает все, чтобы, понеся минимальные потери, спасти алтари!

Глава 2

Второй пет

Манивальд, равнина Ксхевахайр

Как и было заранее условлено, Манивальд парил на грифоне на высоте четырех километров над полем битвы. Большинство своих воинов он отослал на окраину равнины, подальше от эльфийского леса, чтобы они не попались на глаза эльфам. С ним оставалось только пять лучших разведчиков, которые должны были дожидаться, когда армия кровавых колдунов начнет открывать порталы, чтобы спастись от пожара, и попытаться проникнуть в них, чтобы найти местоположение новой базы армии. Слишком сильно снижаться кланлидер запретил, не хотелось проверять, насколько сильна кровавая магия. Мало ли, жрец магии крови способен снять его с грифона, просто увидев в небе? Впрочем, пока внизу шла битва, жрецам явно было не до этого. Хотелось надеяться, что теперь они отвлечены еще и пожаром.

Эльфийская армия, едва начался пожар, стала массово эвакуироваться порталами. Эльфам ли не знать, насколько страшной силой является пожар в лесу!

Манивальд недоумевал, почему в местах расположения армии кровавых колдунов все еще нет вспышек открывающихся порталов. Там было лишь много суеты, а вскоре начали еще и валиться огромные деревья. Странно! Огонь еще

до них не добрался!

При помощи своей подзорной трубы с максимальным двадцатикратным увеличением, Манивальд с удивлением обнаружил, что деревья валят солдаты армии кровавых колдунов. Но почему они занялись этим в момент, когда огонь вот-вот ворвется в их ряды?

Хаос в рядах армии кровавых колдунов прекратился достаточно быстро, и Манивальд заметил, что солдаты целенаправленно собираются по центру больших полей. После этого он с удивлением увидел, что они принялись за земляные работы. Похоже, что враги вовсе не собираются покинуть равнину, а планируют переждать на ней пожар, несмотря на свою уязвимость перед огнем!

Тренькнуло сообщение от главы разведчиков. Тот докладывал о том же, и спрашивал, что им теперь делать?

Ответив, что надо ждать развития событий, Манивальд продолжил наблюдать. Огненный вал пожара, наконец, докатился до подразделений кровавых колдунов, а затем все заволочло дымом.

Манивальд с его солдатами терпеливо кружили над равниной, ожидая, когда что-то станет видно. Ночь полностью опустилась над равниной, и периодически приходилось пить зелья на ночное зрение. Но вскоре дым поднялся вверх такими мощными клубами, что Манивальд и его разведчики оказались вынуждены отлететь в сторону от пылающей равнины, и ждать, когда можно будет вернуться обратно. Со стороны центр пожара походил на взрыв атомной бомбы, настолько мощные клубы дыма поднялись над равниной. Не верилось, что внизу кто-то может уцелеть.

Когда огонь полностью охватил место битвы, у Манивальда начали появляться уведомления перед глазами о погибших от разожженного им огня солдатах кровавых колдунов. Он воспринял их с удовлетворением, тревожило только, что было их не так и много. За полчаса выскочило не больше двух десятков. С другой стороны, поджигало лес вместе с ним еще восемь сотен игроков. Может, другим повезло больше с количеством килов?

Пожар на месте битвы начал стихать только через полтора часа, огонь ушёл дальше. Манивальд с разведчиками подлетели поближе. Огромные деревья еще

дымились, кусты выгорели напрочь, все было усыпано черным пеплом. Манивальда кольнуло острое чувство вины за произошедшую с чудесным лесом трагедию.

- Вижу внизу движение! - пришло ему сообщение в групповой чат от одного из разведчиков.

Наведя подзорную трубу на центр одной из больших полей, на которой перед пожаром собралось большое количество солдат кровавых колдунов, Манивальд и сам увидел, как она ожила. Множество пепельных фигурок энергично двигалось к соседней поляне, еще большей.

- Похоже, они собираются снова в одну армию! - пришло еще одно сообщение Манивальду.

И тут его труба уловила что-то странное. Группа солдат тащила что-то большое. Присмотревшись, Манивальд увидел, что это алтарь! И тут же он догадался, почему армия кровавых колдунов не покинула равнину перед пожаром!

- Вижу внизу алтарь! Скорее всего, он не один! Кровавые колдуны не покинули равнину, потому что побоялись их бросить! - написал он в групповой чат.

Подумав, он продублировал сообщение и для кланлидеров альянса. Им тоже нужно знать, что происходит на равнине Ксхевахайр.

У Манивальда тут же забурлили в голове идеи, как можно использовать тот факт, что кровавые колдуны не готовы бросить свои алтари. Правда, в прошлый раз, когда он пытался это сделать, его клан попал в искусно устроенную засаду. Что же, в этот раз надо постараться взять реванш!

Трой, Бантоса

Вернувшись в Бантосу, задумался над тем, как там обстоят дела на равнине Ксхевахайр. Завязалась ли там новая эпичная битва? Кто в ней одержит вверх?

Я знал, что мое личное участие в этой битве было бы плохой идеей. Раз эльфы прознали о том, что я был у кровавых колдунов верховным жрецом, то мне в эльфийском лесу точно не стоит появляться. Не факт, от кого мне будет угрожать большая опасность в этом случае – от слуг Арпурета или от воинов Ангэрэда.

Адельхейд уже заснула, но мне, несмотря на ночное время, спать не хотелось. Решил посвятить еще немного времени своим личным делам. Пришла пора немного отвлечься от суеты последних дней, и подумать о способах усиления. На поверхности лежал вопрос с обзаведением вторым питомцем, раз уж я получил такую возможность. И я решил больше этот вопрос не откладывать. Вот отложил в прошлый раз, и случайно стал кровавым колдуном. А дрессировщик мог тем временем и коньки откинуть в захваченном Меродлентом городе. И откуда бы я тогда получил необходимые консультации по выбору и получению такого второго пета, который меня в наибольшей степени устроит?

Поэтому я спустился на первый этаж, и попросил одного из тусующихся здесь бойцов команды сбегать за Камлэйтом. Появился тот быстро, но от него снова крепко пахло спиртным. Да, надо что-то делать, чтобы не потерять его! Кстати, у меня же до сих пор на него и персональный квест имеется! Но это чуть позже, сначала надо самому усилиться.

– Камлэйт, – обратился я к дрессировщику, – помнится, мы с тобой обсуждали, какого второго питомца мне имеет смысл завести, раз уж у меня появилась такая возможность. С того разговора прошло много времени. Может, у тебя появились какие новые идеи?

Мой собеседник так на меня посмотрел, что я понял, что сразу после нашего разговора он никогда больше о нем и не вспоминал. А зачем, если вокруг полно пива?

– Ладно, замяли, – сказал я. Хотя и злился, но не в моих интересах было сориться с дрессировщиком в ситуации, когда мне так нужны его профессиональные знания. К тому же я чувствовал к нему и сострадание – смерть трех питомцев сразу его сильно надломил. Легко мог представить собственные эмоции, если вдруг Принц безвозвратно исчезнет. А он потерял сразу трех петов!

– Буду думать, милорд, прямо сейчас и буду думать, – дал Камлэйт обнадеживающий ответ.

– Есть дополнительная информация, – сказал я, обрадовавшись, – мне предстоит одна очень важная операция, против верховного жреца кровавых колдунов. Как ты, наверное, уже слышал, магию использовать против такого противника нельзя, он обратит ее против тебя. Придется полагаться на навыки и хитрость. Так что мне бы очень пригодился питомец, при помощи которого можно без использования магии получить преимущества в подобной битве.

Камлэйт кивнул, но выглядел он каким-то обалдевшим. Напился и лег спать, а тут я послал за ним? Чтобы немножко его пробудить, и привести в рабочую форму, я заказал яблочный пирог и ледяной квас. Пусть жует, пьет квас и думает над моим вопросом.

– Летающий питомец у вас уже есть, сэр, – наконец, когда тарелка Камлэйта опустела, он что-то начал говорить по существу вопроса, – обычный наземный в описанной вами ситуации не поможет. Зато может оказаться полезен питомец, способный рыть норы и свободно перемещаться под землей.

– Крот, что ли? – удивился я.

– Зачем сразу крот, – задумчиво ответил Камлэйт, – таких питомцев много. Я вот сейчас пытаюсь вспомнить, тех, данжи на которых я знаю, где расположены. Лиса маловата, енот тоже. По их норам у вас не получится перемещаться, застрянете. А, вот что может вам подойти! Реликтовый вомбат!

– Вомбат? – удивленно переспросил я, – да еще и реликтовый?

– Да, именно реликтовый вомбат, обычный для вас тоже будет немного маловат! – твердо ответил дрессировщик.

Так, а что я вообще знаю о вомбатах? К счастью, немало. Когда ты хороший семьянин, и у тебя две маленькие дочки, передачи про всякое зверье – неплохой способ для их воспитания. Не показывать же им всякую современную мультяшную муть, где все мелькает перед глазами, порождая схожий с стробоскопическим эффект. Так и эпилепсию заработать можно. А вот передачи про животных с маркером для самых маленьких самое то. И природу любить

будут, и знаний к школе поднаберутся. Да и родителям неплохо заходит. Съемки при помощи подражающим животным роботов и с бесшумных квадрокоптеров – это нечто.

Знаю, что вомбат обожает рыть норы. Уже плюс, неплохо для скрытного проникновения на хорошо охраняемые объекты. Вес взрослого зверя под сорок килограмм, понятия не имею, какой может быть у реликтового. Такую тварюшку получить – так это вообще мечта шахтера и диверсанта.

Зверь агрессивный, любит бодаться, а на заднице у него твердый щит – можно закупорить им нору от врага, или долбануть как следует, чтобы расплющить об стену. А, и еще – это единственное животное в мире, которое не в шутку, а на самом деле откладывает кирпичи. Кал вомбатов прямоугольный, они из него даже сооружения какие-то возводят, стараясь превзойти конкурентов в высоте. Меряются друг с другом.

Вроде все. Нет, еще кое-что вспомнил. С таким петом я никогда не замерзну – он теплый и пушистый. А также няшный – Адельхейд от него точно будет в восторге. Похоже, надо брать.

– А какого размера это реликтовый вомбат по сравнению с обычным? – решил все же уточнить.

– С носорога, примерно, – невозмутимо ответил Камлэйт.

Услышав это, я едва не поперхнулся пивом. С носорога?

– Но это, конечно, на трехсотом уровне! – уточнил дрессировщик, – сами понимаете, сэр, до такого уровня поднять питомца совсем непросто.

– И что надо сделать, чтобы его получить? – спросил я, едва откашлялся. Такой пет мне очень нужен! Я на многое готов пойти, чтобы им разжиться!

– Два года назад это было бы невозможно, – задумчиво сказал дрессировщик, – данж откатывается раз в месяц, и там такая очередь стояла из желающих войти, заплатив владельцам круглую сумму, что не пробиться было. Теперь такой проблемы нет. Надо только пройти данж, преодолев все опасности на своем

пути.

- Далеко отсюда? – деловито спросил я.

- Пару тысяч километров будет, – ответил Камлэйт, и я заметил, что он снова начал клевать носом.

- Так, взбодрись еще на несколько минут! – попросил я, – сейчас мы наведаемся к картографу, покажешь там, куда надо двигать, и свободен. Хорошо?

До Анфира мы добрались быстро. Несмотря на то, что подняли мы его с постели, небольшой кошелек с золотом помог ему быстро сосредоточиться и проявить к неожиданным гостям максимум внимания. Едва Камлэйт описал, куда надо перемещаться, и как выглядит вход в данж, как я немедленно отпустил его, тоже на радостях одарив золотом.

- Место мне знакомое, – сказал картограф, глядя на расстеленную на столе карту.

Конечно, знакомое! Как Перфундар говорил, Анфир облазил в параллельном мире каждый квадратный километр.

- Когда изволите отправиться, сэр рыцарь? – посмотрел на меня картограф.

Когда – когда! Черта с два я теперь засну, если уже размышляю о таком пете!

- Да прямо сейчас и изволю! – твердо ответил я.

Не выказав никакого удивления, картограф накинул камзол и отправился со мной в грот.

Выскочив из открытого им портала, я тут же направился к темному оврагу справа, который мне описал Камлэйт как начальную точку данжа. На всякий случай выпил эликсир на ночное зрение и скастовал стелс. В этой местности я раньше никогда не был, кто его знает, какие тут могут возникнуть неприятности. Тем более, вокруг были глухие горы, которые ночью всегда производят давящее ощущение на психику. Похоже, немало представителей

рода человеческого пострадало в подобной местности, раз это отложилось в генетической памяти.

Двадцать шагов по оврагу до его середины, терпеливое минутное ожидание, как и велел дрессировщик, и я внезапно оказываюсь в большом туннеле. Туннель земляной, под ногами лужи, потолок сантиметрах в восьмидесяти над головой. Обращаю внимание на то, что туннель больше похож на нору – стены округлые. Не реликтовый ли вомбат и вырыл ее? Но размерчик у него тогда действительно носорожий!

Туннель приводит меня в большой зал, тоже округлой формы, метров сто в диаметре, и в нем потолок уже под три метра. Спустя несколько шагов в зал из другого тоннеля вываливается огромная меховая зверюга с пару тонн весом. Сразу узнаю по характерной морде – а вот он и реликтовый вомбат! Неужели мне нужно будет победить его, чтобы получить такого же пета?

Но реликтовый вомбат, не обращая на меня никакого внимания, разворачивается на месте и пятится к центру зала, наклонив голову, от туннеля, из которого выскочил. Обращаю внимание, что его щиток на заднице блестит свежими царапинами. Выскакивает уведомление:

– Приветствуем Вас в данже «Реликт». Помоги реликтовому вомбату одержать победу над врагами! Рекомендуемый уровень – 280+. Условия победы: сохранить жизнь реликтовому вомбату и уничтожить всех врагов. Награда: уникальный питомец.

В моей душе потеплело. Ну вот, нормальный данж, никаких головоломок! Просто убивай врагов, попутно получай опыт и трофеи, и питомец твой! Интересно только, а с кем нам придется сражаться?

Ответ не заставил себя долго ждать. Из туннеля раздался усиливающийся шум, и спустя несколько секунд из него одна за другой начали выскакивать огромные крысы. Никогда раньше не видел крысу размером с пони. И не мечтал увидеть, честно говоря. Сами по себе отвратительные твари, а тут еще и размерчик такой ужасающий!

Между тем, пока я брезгливо морщился при виде отвратительных тварей, их поток все не заканчивался. Насчитав их до двух десятков, я перестал брезгливо

морщить нос, и бросился бегом к вомбату. Пасти у крыс размером с промышленную мясорубку, промедлю – они схарчат вомбата, и задание будет провалено!

Вомбат пятился ко мне, оскалив зубы, крысы, выскакивая, выстраивались в линию по окружности. Планируют, что ли, окружить и кусать со всех сторон?

Первым делом, добравшись до центра зала, закупорил каменной пробкой выход из туннеля как раз перед мордой очередной крысы. Хватит и двух с половиной десятков, что уже успели выскочить. С остальными будем разбираться потом!

Самая большая крыса с седым загривком что-то пискнула, и после этого уже все крысы, яростно пища, бросились в нашу с вомбатом сторону. Чтобы сузить поле битвы, я скастовал шесть больших каменных плит трехметровой высоты каждая, обогнувшие нас с вомбатом с боков и защитившие наш тыл. И принялся ронять такие же плиты плашмя на подскакивающих к нам крыс, стараясь, главное – не придавить вомбата. Тем временем реликтовый зверь, воинственно хрюкая, вцепился зубами в холку одной из крыс и одним поворотом шеи размазал ее ударом о каменную плиту с такой силой, что она вздрогнула. Главное, чтобы не обрушил ее, давая доступ крысам к нашему флангу.

Битва много времени не заняла. До вомбата, оказавшегося на переднем плане в силу темперамента, добралось только три крысы. Две погибли от его клыков, одну он разодрал своими когтями. И клыки, и когти впечатляли. Когти были по двадцать сантиметров, и шириной в основании сантиметра два. А клыки только сантиметров на пять меньше. И все это у очень симпатичного пушистого зверя с милой мордочкой и умными глазками!

Когда крысы закончились, вомбат поднял морду вверх и снова воинственно расхрюкался. Я поморщился – издаваемые им звуки иначе, чем хрюканьем и не назовешь. Если закрыть глаза, сразу покажется, что попал в свинарник. Хотя и проскальзывали периодически нотки, больше похожие на беличьи.

Закончив свой победный гимн, вомбат опустил голову, и посмотрел на меня.

– Придется подождать, приятель! Последняя партия крыс появится, только когда камень на входе в нору исчезнет! – сказал я.

Из-за установленного мной в туннеле каменюки можно было услышать царапанье и писк – опоздавшие на битву со мной и вомбатом гигантские крысы всей душой жаждали своей кровью искупить вину.

Оставшиеся до исчезновения валуна минуты я потратил на то, чтобы детально изучить реликтового вомбата. Зверь стоял равнодушно, не мешая мне осматривать его со всех сторон. Ясно, что пальцами я в него не тыкал, и вел себя культурно, так что ничего плохого не произошло.

А затем камень на выходе из туннеля исчез, и к нам, радостно пища, выскочили ... две крысы. Вот и все подкрепление! Мои защитные сооружения почти тут же истаяли, но подновлять я их не стал. Молча обрушил очередной валун на обоих длиннохвостых грызунов. Реликтовый вомбат разочарованно хрюкнул, и укоризненно посмотрел на меня: – мол, а чего мне хоть одну не оставил?

– Прости, приятель, – ответил я, – опыт и трофеи для меня не лишние!

Вспыхнула надпись:

Поздравляем! Данж «Реликт» успешно пройден! Награда: уникальный питомец.

Я огляделся вокруг в поисках своего второго пета, но, как оказалось, не туда смотрел. Реликтовый вомбат снова укоризненно хрюкнул, и мотнул мордой вниз. Между его передних лап оказался крохотный пуховый клубок.

Я осторожно наклонился, и взял пета на руки. Тут же в памяти всплыли воспоминания, как я разжился Принцем. Каким страшным он тогда мне показался! Сейчас-то я по привычке, и уже нормально отношусь к его виду, а тогда это был настоящий кошмар. Этот же – прямая противоположность – несколько килограммов няшности и очарования. Вот уж его Адельхейд затискает! Без радостных воплей не обойдется!

Когда поднял глаза, то реликтовый вомбат уже вовсю топал к туннелю, позволяя мне снова полюбоваться своим щитком на заднице. Несколько секунд, и он исчез в нем. Я оторопел от развитой им при легком галопе скорости – навскидку он делал километров тридцать. А если он спешить будет, что он, километров шестьдесят будет способен выдать? А зверь-то выглядит все привлекательные и привлекательнее!

– Ну что, – сказал я своему щурящемуся на меня пету, – и как мы тебя назовем?

Немного подумав, решил ничего не изобретать, и попросту назвать нового пета «Реликтом». Имя звучное, яркое, будет самое то. Потрепав пета по голове, я сказал:

– Ну, а теперь, дружище, самое время собирать лут!

Глава 3

Вторая битва

Лут в данже оказался неплохой – по самым скромным прикидкам крысюки обогатили меня на пару тысяч золотых монет. Естественно, я тут же озаботился вопросом – через месяц данж откатится, и я смогу отправить одного из моих НПС за таким же петом. Но тут же от этой идеи отказался – никто из них не способен выжить в таком столкновении. 27 шустрых огромных крыс, даже при поддержке вомбата – это перебор. Сожрут моего солдата, вот и весь будет итог.

Решил подумать над другой идеей – о целесообразности продажи данжа в этом случае. И стал прикидывать – сколько за него запросить у Манивальда?

Но размышления – размышлениями, а я двинулся в Бантосу. Там меня, едва я тихонько зашел в номер, чтобы никого не разбудить, встретила Адельхейд, про которую я думал, что она все еще благополучно спит.

– Трой, а куда ты уходил? – спросила она.

И тут же, не дав мне ответить, затараторила, что обычно ей было не свойственно:

– Я снова попыталась увидеть глазами Арпурета, что происходит в эльфийском лесу, так вот, он уже со своей армией вовсе не в лесу! Он вывел свои войска из лесу на равнину, и движется к Эилунеду! Я узнала эту местность! Войска его

выглядят странно – какие-то все прокопченные, как будто с пожара вышли.

Я опешил. Надо же! Похоже, что эльфы все же решились использовать огонь в своем заповедном лесу! Ни в жизни бы не подумал, что они смогут нарушить это табу в борьбе с врагом, и даже как-то зауважал короля Ангэрэда, сумевшего принять такое тяжелое, но необходимое решение. Тем не менее, счел необходимым отписаться Манивальду по этому поводу. Пусть тоже будет в курсе.

Отправил письмо с информацией. Ответ пришел буквально в течение двадцати секунд, только и успел присесть на стул и налить себе кваса.

– Я знаю! Атакуем в течение получаса, если хочешь, присоединяйся!

Надо же! Генеральная битва! Но нужно ли мне в ней участвовать? Прежде всего, надо учесть, что магию использовать нельзя, кровавые колдуны обратят ее против меня же. А кто я без моей магии? Возможно, самый непрокаченный игрок среди всего альянса восьми кланов. Носиться с топором или мечом в таком случае – верный путь к смерти.

Далее – Арпурет умеет налагать очень неприятные дебаффы. Уж мне ли не знать, часть из них я разрабатывал вместе с ним. С учетом еще и этого мои шансы выжить стремятся к нулю.

А если к этому еще добавить возможность похищения со стороны Всеэльфийской лиги колдунов, и наличие в клане Манивальда сотен обозленных на меня игроков, которые запросто могут при удобном случае ударить в спину, чтобы расквитаться за мои проделки во время моей чрезвычайно добросовестной работы в качестве жреца кровавой магии, доставившей им много горя – то совершенно очевидно, что эта именно та битва, на которой мне точно нужно отсутствовать.

Поэтому я, повернувшись к Адельхейд, сказал:

– Милая, а у меня новый питомец! Глянь-ка!

И вызвал из интерфейса на стол свое меховое чудо.

Реликт сонно моргнул умными глазками, шлепнулся на попу, почесал мохнатой лапой свое розовое пузико, и зевнул. Восторженный вопль Адельхейд чуть не оглушил меня.

Манивальд, равнина Ксхевахайр

Экстренное совещание кланлидеров альянса, проведенное по инициативе Манивальда в свете новой информации о том, что кровавые колдуны не собираются бросать свои алтари, и движутся пешим ходом к городу Эилунеду, что займет у них минимум часа полтора, решило позвать всех оставшихся союзников на новую битву. По поводу эльфов были сложности – куда они отступили при помощи порталов, и сколько у них осталось сил после проигранной битвы, никто не знал.

Чтобы ускорить процесс бюрократических согласований, все восемь кланлидеров отправились сначала на аудиенцию к нечисти в назначенный для связи город Кренле, и были немедленно приглашены к верховному дьяволу на аудиенцию. Едва тот узнал, что движутся кровавые колдуны к Эилунеду, его собственному городу, как немедленно дал согласие на битву. Попросил только лидеров альянса связать кровавых колдунов боем на равнине при возможности, чтобы замедлить их продвижение и позволить ему собрать побольше сил.

Ободренные хорошим началом, кланлидеры отправились на встречу с королями орков и гномов. Те тоже быстро дали свое согласие, и также попросили задержать кровавых колдунов на марше.

В течение получаса кланлидеры альянса собрали все возможные войска, устроив всеобщую мобилизацию, и принялись доставлять бойцов сотнями порталов в согласованную точку между Эилунедом и движущейся армией кровавых колдунов. Войска были переброшены быстро, и времени как раз хватило на то, чтобы построиться и подготовиться к битве. Учитывая, что противник был уже близко, торопливо начали баффаться, зная, что, когда кровавые колдуны появятся рядом, использовать магию уже будет нельзя. В течение нескольких минут после этого на склоне холма показались первые ряды солдат противника.

Манивальд даже успел провести силами своих замов небольшой подсчет погибших при пожаре войск кровавых колдунов. Собрали информацию с двух

сотен участвовавших в поджоге бойцов и умножили на четыре. Цифра оказалась не такой, чтобы сильно радоваться – огнем удалось уничтожить не больше двенадцати тысяч солдат противника. Глава кровавых колдунов очень умно приказал закопаться своим солдатам в землю, и те из них, кто успел это сделать, серьезно не пострадали.

Войска кровавых колдунов ни на секунду не замедлились при виде противника. У Манивальда закралось нехорошее впечатление, что вражеских полководцев факт появления армии на их пути вообще не волнует. Видимо, разведка у них неплохая, и о появлении противника на пути движения войск она их предупредила. И к битве враги готовы.

Приблизившись на сотню метров к передней линии войск альянса, передние ряды войск кровавых колдунов все же остановились. Но следующие за ними ряды стали расходиться в стороны, окружая войска альянса. Гупта, который недавно взял на себя бразды правления альянсом, скомандовал:

– При необходимости по приказу отступаем к Эилунеду, но не даем окружить себя войскам противника!

Учитывая, насколько меньше было солдат у армии альянса по сравнению с кровавыми колдунами, это было единственно правильное решение в такой ситуации. В конце концов, речь не шла о необходимости играть в триста спартанцев и армию Ксеркса. Нужно было всего лишь задержать наступление армии кровавых колдунов, а не героически погибнуть в попытке остановить ее.

Когда войска противника стали все больше накапливаться на флангах, растекаясь по ним, Гупта скомандовал:

– Отступаем на сотню метров!

Армия альянса немедленно отступила, передние ряды противника тоже пришли в движение, двигаясь за ней, но не проявляя агрессии. У Манивальда даже возникла надежда, что в такую игру можно будет играть долго, так и не вступая в бой, пока не удастся дойти до Эилунета, где потихоньку будут собираться подкрепления от гномов, орков и нечисти. Но через пару минут ситуация изменилась. По неслышному для членов альянса приказу, войско кровавых колдунов бросилось в атаку по всей выстроившейся линии соприкосновения.

В передних рядах альянса стояли самые опытные мечники, копейщики и алебардщики альянса, для которых использование магии было некритично. Поэтому, когда войска противника нахлынули на них, вражеских солдат начали перемалывать на куски с эффективностью мясорубки. А из задних рядов в останки врагов кидали бутылки со спиртом и затем факелы, чтобы не дать поверженным противникам восстановиться. Но Гупте сообщили, что враг предпринял новую попытку окружения, и он скомандовал снова отойти на сотню метров назад. Манивальд, находившийся в первом ряду своего клана, нахмурился, заметив, что подступившие ряды кровавых колдунов бросились забрасывать землей разожженные костры над останками своих воинов. Этак они сумеют вернуть к жизни часть убитых!

Сражение возобновилось на новых позициях. Через несколько секунд у Манивальда мигнуло сообщение в чате разведчиков клана:

– Грифоны внезапно развоплотились, мы падаем, заклинание «полет» не срабатывает, новых грифонов не вызвать! Убьемся об землю!

Манивальд немедленно перекинул сообщение в чат для кланлидеров, и выругался, увидев там схожие сообщения от разведчиков других кланов. Похоже, кровавые колдуны на ходу совершенствовали свою стратегию – если над эльфийским лесом разведка на грифонах прошла без всяких проблем, то теперь ситуация стала диаметрально противоположной. Манивальд, разрубая мечом очередного противника до пояса, сообразил, что кровавые колдуны смогли достать разведчиков, находившихся на высоте в три-четыре километра! Сильна их магия крови, сильна!

На соседнем участке в сотне метров от Манивальда внезапно возникла какая-то суета. Повернувшись туда, кланлидер увидел, что в ряды альянса ворвалась колесница дьявола, который тут же принялся утюжить передние ряды клановых войск, словно бы зная, что именно там кланы собрали самых способных к бою без магии бойцов. И даже они ничего не могли противопоставить дьяволу. Копья, которые вставляли в колеса его колесницы, трещали, ломаясь, не нанося никакого ей вреда, а дьявол раз за разом кастовал свое убийственное заклинание, выкашивающее воинов альянса сразу на десятке квадратных метров. Вслед за обращенным дьяволом в ряды альянса врывались солдаты кровавых колдунов, стремясь расширить сделанный им прорыв в обороне.

– Отступаем на сотню метров! Сомкнуть ряды! – прокричал Гупта, и войска немедленно начали маневр, но дьявол на своей колеснице был быстрее, и никуда из передних рядов войск уходить не хотел. Со своей мощью он свирепствовал в них как лиса в курятнике, заставляя элитных воинов альянса чувствовать себя маленькими беззащитными детьми перед ним.

– Отступаем, отступаем до команды остановиться! – скомандовал Гупта, но в голосе его не слышалось необходимой уверенности. Войска кровавых колдунов все шире проникали через проделанную дьяволом и все более расширяемую им брешь внутрь армии альянса, сталкиваясь там с воинами, которые не могли оказать им должного сопротивления без привычной магии. Маг или лучник могли рубить мечом, но вовсе не с той скоростью и сметкой, которые характерны для профессионального мечника. А некоторые солдаты, в силу привычки, все же кастовали заклинания, которые противником тут же обращались против них. Посланная во врага ледяная стрела врезалась в самого мага, временно выводя его из строя, а в это время враги наносили ему множество ударов.

Манивальд подумал даже, что, возможно, команда Гупты отступить была ошибочной. При отступлении было невозможно сжигать уничтожаемых врагов, а значит, через несколько минут они возродятся. В сложившейся ситуации, возможно, стоило все же остаться на месте, и продолжить рубить и сжигать солдат кровавых колдунов. Но тут он бросил взгляд по сторонам, и понял, что и эта стратегия была бы проигрышной – по краям равнины он увидел множество солдат противника, которые мчались быстрее, чем отступала армия альянса, стремясь взять ее в окружение. Стратегия Гупты хоть давала шанс добраться до Эилунеда и там соединиться с силами армии ада, гномами и орками. Возможно также, что сами дьяволы и джинны смогут на равных противостоять своему бывшему коллеге, ставшему верховным жрецом кровавых колдунов.

Поспешное отступление внезапно закончилось через полкилометра, наткнувшись на хлынувшую с холмов новую армию противника, внезапно оказавшуюся в тылу. Услышав панические крики с тыла, Манивальд моментально сообразил, что сделали кровавые колдуны, и восхитился, хоть и с оттенком ужаса. Кровавые колдуны сначала расправились с разведчиками, лишив армию альянса глаз, а потом перекинули часть своих сил порталами в тыл по линии отступления на Эилунед, замкнув окружение.

– Армия! В круг! – скомандовал секундой позже Гупта, тоже осознавший всю тяжесть ситуации. До Эилунеда теперь не добраться, как нет и надежды на то,

чтобы продержаться до того, как подойдут подкрепления орков, гномов и армии ада. Подойдут же они к Эилунеду, и именно там будут ждать войска альянса!

– Чертовы кровавые колдуны, не везет нам с ними! – хрипло сказал мечник, стоявший слева от Манивальда, уворачиваясь от алебарды противника и разрубая его надвое.

– Может, надо просто переизбрать руководство кланов? – ответил ему другой раздраженный голос сзади, – при чем тут невезение? Нас просто, как баранов на убой, раз за разом заводят в ловушку! Поднять уровень на трех сотнях занимает две недели, а тут я его солью за полчаса! А в прошлый раз тут же слил аж три уровня! Задолбали, скоты!

Несогласных голосов не последовало, и Манивальд понял, что грядущее поражение в битве не единственное, что его может ожидать. Над моральным духом и дисциплиной в клане придется серьезно поработать. И начать придется прямо с площадки воскрешения.

До нее много времени ждать не пришлось. Сломленные витавшим в воздухе духом поражения солдаты альянса сражались в окружении мужественно, но без воодушевления. Приказы Гупты и кланлидеров выполнялись вяло, да и особого толка от них не было. Верховный жрец противника буйствовал внутри их собственной армии, ломая любой порядок, который пытались создать, чтобы продержаться подольше, и против него не было никакого эффективного оружия или стратегии.

С круга воскрешения Манивальд сошел, потеряв очередной уровень. Появлявшиеся на нем же во множестве члены клана отводили глаза, когда сталкивались с ним взглядом. Кланлидер понял, что на сегодня война с кровавыми колдунами закончилась. Похожие сообщения приходили и от других кланлидеров – попытка собрать войска с кругов воскрешения и перебросить в Эилунед для помощи оркам, гномам и армии ада может закончиться массовым выходом игроков из кланов или, того хуже, переворотом. Если уж даже дисциплинированные китайцы писали об этом, то что уж говорить об американцах или европейцах!

Для очистки совести он попытался открыть портал в холмах около Эилунеда, чтобы сообщить союзникам, что помощи от альянса не будет, но портал не

открылся! Потрясенный Манивальд понял, что кровавые колдуны каким-то образом смогли заблокировать открытие порталов в окрестностях этого города. А это значит, что не все подкрепления армии ада, гномов и орков смогут достичь города – в зависимости от времени, когда начала осуществляться блокировка порталов. И вот-вот произойдет очередная военная катастрофа!

Дживан, сын Бармана, верховный дьявол, Дренсил

Переброска сил армии ада под Эилунед была начата в рекордные сроки после переговоров с лидерами альянса восьми кланов. Первые войска были отправлены уже через полчаса после их окончания. По графику, представленному новым военным министром, в течение еще полутора часов переброска должна была успешно завершиться. После этого и сам Дживан с членами Ближнего круга должен был проследовать в Эилунед для принятия руководства над армией.

Внезапно военный министр, получив какое-то сообщение, подскочил к верховному дьяволу:

– Господин! Только что доложили – порталы в Эилунед внезапно перестали открываться!

– Сколько мы успели перебросить войск? – спросил Дживан, помрачнев. Блокировка порталов – вещь ему знакомая. Не раз он сам использовал эту коварную стратегию в параллельном мире. Но никак не ожидал, что ее сможет использовать Арпурет, только недавно прошедший трансформацию в дьяволы из демонов. Его этому искусству не обучали.

– До ста тысяч солдат! – ответил военный министр дрожащим голосом, – в основном зомби, но также сотню джиннов и больше тысячи чертей.

– Джинны и черти должны сбежать, у них есть для этого необходимые качества, – сказал Дживан задумчиво, что несколько успокоило министра, боявшегося, что верховный дьявол будет метать громы и молнии, – а вот зомби... Можем считать, что теперь армия противника увеличилось на это же количество солдат. Да, непростая у нас будет военная кампания!

Глава 4

Призвать Бога

Трой, Бантоса

Восторженное тисканье нового питомца и оханье над ним продолжалось еще с полчаса, и только после этого Адельхейд согласилась лечь спать. В этот раз вырубился я мгновенно, чувствуя, что все намеченное на день не то что выполнил, а даже и перевыполнил.

Проснувшись утром, первым делом попросил Адельхейд проверить, что там с Арпуретом. Новых писем от Манивальда не было, но теплилась надежда, что вчера у союзников получилось разбить кровавых колдунов, а то и грохнуть Арпурета. В этом случае союз армии ада, орков, гномов и альянса восьми кланов тут же бы распался, и дьяволы снова стали бы для меня законной мишенью. Ясно, что для меня бы это был самый лучший вариант – одно дело охотиться на Арпурета со всеми его наворотами, а другое дело – на обычного дьявола.

Адельхейд не очень хотела пробуждаться и активировать навык, по-прежнему прижимая к себе моего нового пета, сопевшего у нее под боком, и что-то сонно бормоча. Пришлось отозвать его в инвентарь. Понимая важность вопроса, Адельхейд не стала скандалить, только недовольно вздохнула, и тут же запустила навык. Полежав с полминуты с закрытыми глазами, заставив меня снова забеспокоиться, не заснула ли по новой, она разочарованно сказала:

– Да дрыхнет просто этот Арпурет, только и всего! Я уже знаю, как это выглядит, на тебе практиковалась, когда ты был кровавым колдуном. Ничего не разглядеть, но темнота подрагивает. Пета верни!

Я тоже разочарованно вздохнул. И чем там Манивальд и созданный игроками альянс ночью занимались, раз у Арпурета все хорошо, и даже сон здоровый в наличии? Вряд ли бы он дрых, если бы его дело было под угрозой. Но пета своей девушке вернул. И они снова блаженно задрыхли. Пожав плечами, я лег рядышком. Еще часик, раз такое дело, можно ухо и подавить.

Арпурет, Эилунед

Проснувшись, верховный жрец магии крови почувствовал глубокое удовлетворение. Конечно, он планировал битвы, надеясь одержать в них победы, но чтобы все получилось настолько легко! За одну ночь три битвы – и во всех одержана сокрушительная победа! Эльфы разбиты и спаслись бегством, скрывшись в родной им лесной чаще, из которой, скорее всего, отправились куда-то порталами, вторая битва на равнине завершилась полным уничтожением противника, в третьей – противник тоже разгромлен и захвачен город Эилунед. Были и небольшие огрехи. Так, эльфов почти не удалось обратить на алтарях в магию крови. Пожар нагрянул так стремительно, что большинство пленников просто сгорело, не до того было. Арпурет сам переживал огонь в центре большой поляны, обсыпанный землёй. Были и значительные потери в войсках, от огня погибло более десяти тысяч воинов. Что касается второй битвы, то после нее он сам приказал убить всех пленников – они были из той породы, про которую предупреждал ещё Трой, что они могут перевернуться к врагу в случае обращения на алтаре. В новых предателях дело кровавой магии не нуждалось. Но все эти мелочи были щедро компенсированы добычей в Эилунеде. Нечисть, орки и гномы станут прекрасными слугами! Больше всего удалось захватить в плен нечисти, гномов и орков под Эилунед прибыло всего несколько тысяч, когда Арпурет использовал дебаффы, блокирующие открытие новых порталов в городе и его окрестностях. Собственно, пока он спал, пленники уже и должны были стать его слугами, Арпурет велел обращать их на алтарях, не делая перерывов. Оставив только две тысячи для особой цели.

Также, пока он отсыпался после напряжённых сражений, его подчинённые должны были начать приготовления к призыву Кровавого Бога. Три битвы выиграны, эманации собраны – больше формальных препятствий к призыву божества не имелось. А если удастся призвать Кровавого Бога, то и дальнейшие успехи будут неизбежны.

Встав во весь свой огромный рост, Арпурет потянулся, достав пальцами каменный потолок. Услышав, что он проснулся, тут же прибежали и жрецы.

– Господин, все готово к призыву! – отчитался один из них, – можем начать по вашему сигналу!

Кивнув, Арпурет направился вслед за ними наружу.

На центральной площади Эилунеда, все ещё не восстановленной после кровопролитных боёв, были в особом порядке расположены все тридцать порталов, что были захвачены Арпуретом с собой. Пятеро – по кругу, остальные квадратом вокруг них. Спроси кто Арпурета, зачем их надо располагать именно в таком порядке, он не смог бы ответить. Но, главное, что он знал, что сделать надо именно так, чтобы увеличить шансы на призыв Кровавого Бога. Это были знания, открывшиеся ему, как верховному жрецу пока ещё дремлющего божества.

Вокруг внешнего квадрата из алтарей выстроили две тысячи пленников. Их жизнь и кровь закрепят эффект ритуала призыва.

Ну, а дальше столпились десятки тысяч солдат Арпурета и его жрецы. Все знали, что сейчас будет происходить, и были преисполнены глубоким религиозным восторгом. Это была ещё одна важная часть призыва бога – он должен чувствовать, что его ждут преданные ему последователи. Естественно, что все войска на площадь не влезли, те, кто не смог там поместиться, стояли на окрестных улицах. Главное, что это была сплочённая масса верующих, чей призыв к богу тот непременно услышит.

Появление Арпурета на площади было встречено восторженным рёвом. У него и так не было проблем с авторитетом у подчинённых, но три победы подряд сделали его не просто успешным главой клира, а и завоевали ему ещё и репутацию успешного полководца. Верховный жрец прошел в круг из пяти алтарей, оглядел придирчиво все приготовления, проведенные по его указаниям в последние часы. Все было в порядке, и он решил начать. Извлёк три сосуда с эманациями, и торжественно разбил их об камень у себя под ногами. По взмаху его руки толпа солдат начала скандировать:

– Кровавый Бог! Кровавый Бог! Кровавый Бог!

Арпурет, слыша рев толпы, всей своей душой тоже воззвал к Кровавому Богу с призывом прийти в мир! Тем самым он установил канал, по которому поток эманаций, поддерживаемый геометрией алтарей и религиозным восторгом толпы, хлынул к Кровавому Богу. Закрыв глаза, Арпурет упрочил созданный канал, и почувствовал, что дело движется – Кровавый Бог испытывает интерес к

проводимому ритуалу.

Арпурета качнуло от проходящего по нему потока. Он расставил ноги пошире, чтобы устоять. Главное – он ощущал, что Кровавый Бог пробуждается!

Прошла ещё минута, вторая, но Арпурет их течения не чувствовал. Его сознание было целиком приковано к эмоциям, которые выражало высшее существо. Заинтересованность сменилась оживлением, затем признательностью, когда бог одним вдохом вобрал в себя эманации жертв, и его взор скользнул по приготовленным жертвам. А затем – две тысячи пленников разом упали ниц, как подкошенные. Секундой позже на колени, зажимая уши руками, упали и солдаты Арпурета – такой громopodobный рев раздался с небес! По-прежнему твердо стоя на ногах, Арпурет был вне себя от счастья – Кровавый Бог пробудился, приняв все предназначенные для него жертвы!

А затем между ним и Арпуретом состоялся и первый диалог:

– Жрец мой! Ты свершил предначертанное! – услышал Арпурет.

Вот тут он уже упал на колени, прежде чем почтительно ответить:

– Во славу магии крови!

– Да будет так! – тут же ответил Кровавый Бог, – ты знаешь, что делать дальше, чтобы мой приход стал необратим. Десять больших храмов должны быть возведены за месяц, ни один не ближе чем в 500 километрах от другого.

– Да будет так! – тут же ответил Арпурет, ибо он знал.

– Приступай к строительству! – повелел Бог, – пока они не возведены, я слишком слаб, чтобы оказать тебе реальную помощь. Но зато потом...

Арпурет почувствовал, что его канал общения с богом пропал, и покачнулся. Та мощь, с которой он только что общался – это нечто невообразимое! Между тем, жрецы и солдаты на площади и на улицах ликовали. Они подбрасывали в воздух шлемы, били друг друга по плечам, и восхваляли новую эру под властью Кровавого Бога.

Трой, Бантоса

Проснулся я от того, что мне пришло письмо. Событие это для меня было очень редким, поэтому звуковые уведомления были сохранены.

Письмо было от Манивальда.

- Привет, Трой!

Король эльфов куда-то отправился порталами с остатками своей армии, и выйти на него, чтобы получить разрешение на проход твоего друга я не могу. Но, в принципе, это и не нужно - все можно сделать проще. Пусть подойдёт к любому моему замку, назовет свое имя, и скажет, что Манивальд приказал принять его в наш клан. Местные капитаны имеют право приема в клан. Соответствующий приказ уже разослан по каждому замку. Члены любого клана альянса имеют право на беспрепятственный проход в параллельный мир, эльфы, охраняющие туннель, в курсе.

Пройдет туннель, пусть просто выйдет из клана. Только пусть имеет в виду, что выход из клана раньше суток после вступления карается штрафом в сотню золотых монет.

Кстати, если узнаешь, где король Ангэрэд - сразу сообщи.

Манивальд.

Ну что же, дело с перемещением в параллельный мир Галатиана налаживается! Отправил письмо с подробными инструкциями Галатиану. Такой способ перемещения его в параллельный мир тоже неплох, будет уважать меня больше за такие тесные связи с одним из ведущих кланов в игре.

Спустился вниз, в таверну, перекусить, и определиться с дальнейшими планами. Гномы-рудокопы, я уверен, прекрасно справляются с прокладкой шахты к данжам, оставшимся после гибели дьяволов. Там мне пока появляться слишком рано. Но заняться есть чем - у меня все же новый питомец с многообещающим

потенциалом. Надо отправиться с командой в обычные данжи, чтобы на него дождем посыпался так нужный пету для развития опыт. Ну и, само собой, и денежки тоже надо зарабатывать, нынешнее финансовое состояние моего бюджета хорошим не назвать.

Позавтракав, вернулся в номер. Адельхейд все еще дрыхла, обняв моего нового питомца. Ну да, идеальная меховая игрушка, что тут сказать! Надо вот только заняться его грейдом побыстрее.

И тут у меня перед глазами выскочила большая надпись:

- Внимание! Первый бог появился в параллельном мире! Кровавый Бог был призван своими последователями, кровавыми колдунами! В течение месяца они должны возвести десять храмов, чтобы закрепить его присутствие в мире! Выбирайте сторону, за которую будете сражаться!

Не, ну надо же! Я уже понял, что союзники по борьбе с кровавыми колдунами вчера облажались, но понятия не имел, что настолько эпично! Это что, получается, они слили за одну ночь три битвы? Первую - в эльфийском лесу, это понятно. Вторую, видимо, когда Манивальд приглашал меня сразиться с кровавыми колдунами на равнине. Мудро я поступил, что не отправился туда. Но третью-то где успели продуть?

Ну ладно, эмоции-эмоциями, а надо мыслить конструктивно. Так, Кровавому Богу необходимо теперь построить десять храмов, чтобы утвердиться в этом мире. Понятно, что надо делать, чтобы этого не произошло! Этой стройке надо помешать!

Тут же мигнуло и письмо от Галатиана.

- Я всё! Уже член клана и двигаюсь к туннелям в параллельный мир! Буду минут через пятнадцать!

Во как шустро! Ладно, значит, мне надо пока забросить все дела, сейчас важно встретить Галатиана и доставить его в Бантосу. Велика вероятность, что ему

посадят хвост, чтобы выяснить, где находится Бантоса. Кто? Да тот же Манивальд, пока что мы с ним тему местонахождения города не поднимали, но я, в силу недавних событий, не был готов делиться этой информацией. Он сам мне честно сказал, что в его клане меня ненавидят сотни игроков. Не скажу, что у них нет на это причин, но в такой ситуации светить место моего обитания перед кланом – плохая идея.

Отправил письмо Галатиану, что встречу его. Пара минут, чтобы выйти в грот, и я порталом отправляюсь к туннелям. Высадился в полукилометре, на высоком склоне одного из соседних холмов – ознакомлюсь сначала с обстановкой.

Иллюзий, что смогу заранее увидеть шпионов, следящих за Галатианом, я не имел. Сам же продал клану Манивальда кучу сетов от Ликвола на невидимость. Но надо убедиться, что здесь нет тех же кровавых колдунов – если Галатиана грохнут сразу по прибытию в параллельный мир, это вряд ли будет воспринято им позитивно.

Взлетел на грифоне над окрестностями. Визуально – ни души. Ну и хорошо. А то, если кровавым колдунам придет в голову захватить туннели в параллельный мир, то ситуация в нем может стать совсем невыносимой. Повезло, что в мою бытность верховным жрецом мы ещё не успели сформировать настолько большую армию, чтобы я успел поднять эту тему. А то сейчас бы Арпурет наверняка этим вопросом занялся.

Галатиан появился спустя пятнадцать минут. Их я потратил на размышления над изменившейся ситуацией. Явление Кровавого Бога и нужные ему десять храмов в течение месяца – было над чем подумать!

Выйдя из среднего туннеля, Галатиан замотал головой, пытаюсь понять, куда двигаться дальше. Несколькими телепортами я оказался рядом, протянув ему руку:

– Привет, дружище!

Видно было, что Галатиан рад встрече. Он пожал мне руку, хлопнул по плечу и сказал:

– Ого, сколько уровней ты прибавил!

– Если захочешь, то займёмся этим вопросом и для тебя! – ответил я, обратив внимание, что сам он подросток только на восемь.

– Да не, это для меня не так и важно, я тут больше для релакса и самовыражения, чем для кача! – улыбнулся Галатиан.

– Ладно, тогда вернёмся к нашим нынешним делам, – сказал я, – лови перевод в сотню золотых монет, это штраф за быстрый выход из клана. Выходи прямо сейчас, пока ты член клана, тебя могут отследить, а нам это ни к чему!

Галатиан подтвердил получение перевода, и закрыл глаза, копаясь в интерфейсе. Спустя полминуты взглянул на меня:

– Готово! А к чему такая секретность?

– Да понимаешь, я случайно побыл полторы недели кровавым колдуном, слышал уже про них, наверное? – начал рассказывать я, параллельно прикидывая, как объяснить ситуацию попроще.

Галатиан кивнул:

– Да уж чего стоит хотя бы это свежее объявление про явление Кровавого Бога, тут уже трудно не заметить!

– И за этот период пребывания кровавым жрецом я успел многих обидеть. При этом выбора у меня не было, я попал под одержимость, и не отвечал за то, что делаю. Но всем же этого не объяснишь! – продолжил рассказ я, – так что о месте моего нахождения никто не должен знать. А то будут вламываться к нам в городок в попытке убить меня, вот и зачем нам этот хаос и беспокойство?

– Ну что же, разумная постановка вопроса! – согласился мой друг, кивая.

– Ок, я тогда сейчас открою портал, сразу шагаем в него, и я его тут же и запечатаю. Поэтому сразу, как выйдешь, быстро отпрыгивай в сторону! – сказал я, удовлетворенный тем, что он со мной согласен. Все же раньше мы с ним общались не очень много, и мало ли какая у него могла бы быть реакция на такие откровения. Особенно, как он сам и сказал, после подобного объявления

про приход Кровавого Бога!

Галатиан снова кивнул. Судя по его лицу, сиявшему оживлением и любопытством, все это ему нравилось. Ну и слава Богу! Конечно же, не кровавому!

Сломав свиток, открыл портал, и тут же в него шагнул, с удовлетворением заметив, что Галатиан не отстаёт. Выйдя из портала, прыгнул влево, Галатиан вправо. И я тут же запечатал портал огромным валуном. Портал я открыл на лесной полянке возле одного из эльфийских городов, и вокруг нас была сплошная чащоба без единой души. То, что мне и надо было.

– Нехилая у тебя магия! – восторженно сказал Галатиан, почтительно рассматривая валун.

– Да, отдал кучу денег на заре игровой карьеры за свиток с редким заклинанием, и это оправдалось, – ответил я, – есть ещё потенциал оживления создаваемых объектов, но пока ничего не получается. Пробую время от времени, пока без толку.

– А что пытаешься создать? – любопытно спросил Галатиан.

– Да вот, дракона! – несколько застенялся я.

– Ух ты, круто было бы! – бесхитростно восхитился Галатиан, – если получится, зови меня, прокатай!

– Да я, если получится, ещё и поить буду всех, кто рядом окажется в радиусе пары километров, до полной потери сознания, и друзей, и врагов! Это же представь, какие перспективы откроются! Свой дракон – пусть всего на несколько минут, но свой! – честно ответил я.

– Да уж, могу представить! – покачал головой мой друг, – ради таких моментов и стоит играть в Эгиду!

– Да уж! – с чувством подтвердил я.

– Это здесь твой лагерь? – удивленно оглянулся Галатиан, видимо, пытаюсь понять, где в этих дебрях может быть жильё.

– Нет, на всякий случай перестрахуемся, и продеваем этот же трюк дважды, – ответил я, доставая из сумки очередной свиток.

Следующий портал я открыл уже в грот у Бантосы, тоже запечатал его камнем, и повел своего друга в город.

Усадив его на первом этаже таверны, поднялся в свой номер. Адельхейд уже проснулась, и была занята тем, что старательно, высунув от усердия язык, вычесывала моего нового пета. Тот млеял, закатив глазки от удовольствия.

– Этак, милая ты мне моего боевого пета испортишь, – неодобрительно сказал я, хотя меня, конечно, увиденная картина насмешила.

– Да ладно, побалую малыша, пока он не вырос размером с носорога, как ты обещал! – махнула рукой Адельхейд, продолжая расчёсывать Реликта.

– Ладно, сейчас все равно не до этого, – сказал я, – одевайся, и спускайся вниз. Я привел Галатиана, как ты и просила!

– Ох, здорово! – сказала Адельхейд, откладывая расчёску, – иди пока к нему, займи разговорами, несколько минут и я спущусь!

Несколько минут, конечно, было обычным женским преуменьшением, но через пятнадцать минут Адельхейд к нам спустилась. Галатиан смотрел на нее восторженно, судя по всему, полностью одобряя мой вкус. А затем я завел разговор о том, зачем я его вызвал.

Предложенная роль на нашей свадьбе его скорее смутила, хотя он и согласился, а вот озвученная задача по охоте на верховного жреца кровавых колдунов привела в восторг. Я так понял, она полностью отвечала его требованиям к игре – вот уж где было полно возможностей для самовыражения. Хотя он, вроде, говорил еще и о релаксе? Не, вот это точно не со мной!

Глава 5

Не все данжи одинаково полезны

Естественно, что только праздничным завтраком по случаю приезда наше общение с Галатианом не ограничилось. Я начал посвящать его в суть стоявшей передо мной задачи – убить верховного жреца кровавой магии, суперэлитного моба, при этом не используя или почти не используя магию.

Надо сказать, что Галатиан тему воспринял с большим интересом. Человеком он был творческим, и такая сложная задача не могла его не заинтересовать. Что мне очень понравилось, он оказался не только склонным к творчеству, но и с системным мышлением. Такое с людьми, играющими за ремесленников, случается не часто, так что мне повезло. Поняв суть проблемы, он первым делом взял лист бумаги, и попросил меня зачитать названия моих навыков и пояснить, что я могу достичь с их помощью. По мере перечисления его глаза все больше округлялись. Наконец, он не выдержал:

– Слушай, как у тебя их столько оказалось? Ты же не топ-игрок, начавший играть ещё с тестового режима!

– Если хочешь, у тебя через несколько часов их будет ещё больше, – пожал плечами я, – правда, никаких гарантий, какие именно навыки ты получишь. Хочешь?

– Спрашиваешь! – восхитился Галатиан, – конечно, я хочу! Правда, побаиваюсь, конечно – душу продавать не нужно будет? Может, ты так и стал этим самым жрецом магии крови?

– Нет, конечно! – засмеялся я, – единственное условие, то же, что с Бантосой – никому не говорить об этом способе.

– А, первое правило бойцовского клуба – никому не говорить о бойцовском клубе, понимаю! – сказал Галатиан заговорщицким голосом, снизив тон и подозрительно оглядевшись вокруг, – такое условие меня полностью устраивает!

– Ну и ты должен понимать, что есть риск подцепить какой-нибудь навык, который потом может подпортить тебе игровой процесс, – решил уточнить до конца я, – у меня вот такой есть, поэтому я осторожничаю и не хапаю теперь новые навыки по десятку в день. Так сказать, несколько раз рискнул, доволен результатом, и не хочу рисковать дальше.

– Да не, я как раз понимаю и одобряю, это большой талант вовремя остановиться в случае выигрыша и уйти из казино с деньгами, – закивал головой мой новый друг, – к риску я готов, сам видишь, перс у меня не очень прокачен, не проблема создать нового в случае если ставка на красное не сыграет.

– Хорошо, тогда допишем список моих навыков, чтобы ты мог на досуге подумать над проблемой убийства Арпурета, и я отведу тебя к маэстро, который сделает из тебя обладателя множества навыков! И того самого очень ценного достижения, о котором я тебе писал! – пообещал я.

Так мы и поступили. Адельхейд была несколько разочарована тем, что за столом мы не засиделись, да и вообще слишком много говорили о делах, но я вызвал нового пета, она взяла его на руки и все проблемы с любыми претензиями ушли на второй план. А повел я Галатиана, конечно, на сеанс к моему первому пету. Заходя в номер, сразу вызвал его из инвентаря, чтобы не терять время.

Я уже привык как-то, что НПС совершенно спокойно реагируют на моего Принца с его страхолюдной внешностью, поэтому очень удивился, когда шедший за мной Галатиан вдруг отшатнулся назад и стукнулся об дверь.

– Что это за ужас? – спросил он, опасливо стоя в проходе.

Я немного даже обиделся. Зачем сразу ужас? Ну да, морда страхолюдная с торчащими клыками, но так зверушка полезная.

– Это пет мой, Принц!

– Не понял, – замотал головой Галатиан, – а внизу, тот милый пушистик, разве не твой пет, или я что перепутал?

– Реликт – мой второй пет, а это – первый! – терпеливо объяснил я.

– Снова не понял! – сказал Галатиан растерянно, – но можно же иметь только одного пета?

– А это у меня класс такой, дрессировщик, я по нему смогу и трех петов иметь, надо только по уровням еще подрасти! Его обычно игрокам не дают, только НПС! – попытался растолковать я.

– Ну у тебя тут и страна чудес в твоём лице! – снова покачал головой Галатиан, – такое впечатление, что ты, как те корейцы, сутками подряд играешь!

– Кто его знает! – неопределенно сказал я, впечатлённый правильностью догадки Галатиана. И ведь верно, не играй я с таким полным погружением, многое прошло бы мимо меня. Вряд ли бы я надолго задержался в нубятнике, спеша приобщиться к настоящим впечатлениями от игры на больших просторах, значит, не было бы у меня и Принца, и начального капитала от сокровища в пещере. Не было бы денег на покупку редких заклинаний, остался бы без крота и визуализации. И удивлялся бы тому, какие необычные вещи возможны в «Эгиде». Надо же, два пета! Надо же, огромный валун, созданный из воздуха! Надо же, десятки крутых навыков у чувака со средним уровнем прокачки!

Галатиан все же в комнату вошел, но от Принца, который на него не обращал никакого внимания, нетерпеливо ожидая, когда я подойду его почесать, держался максимально далеко, а к двери – максимально близко. Подошел, конечно, почесал загривок зверю, вымахавшему так, что я уже давно смотрел на него снизу-вверх. Принц расплылся в улыбке, обнажив огромные клыки.

Должно быть, Галатиану его улыбка показалась чем-то другим, потому что он снова дернулся. Ну и как проводить сеанс по получению достижения, если клиент откровенно боится врача?

– Галатиан, – терпеливо сказал я, – ты же понимаешь, что находишься в игре?

– Ну да, конечно, – ответил тот недоуменно, – а почему ты спрашиваешь?

– Да ты так смотришь на Принца, словно он твою бабушку убил, – объяснил я свой вопрос, – а это всего лишь абсолютно безопасный и полностью контролируемый мной игровой пет, без помощи которого ты не сможешь получить ни ценное достижение, ни десятки навыков.

– Подожди-ка, – сказал Галатиан настороженно, – ты хочешь сказать, что с этими длинными клыками и связаны мои дальнейшие перспективы?

– Прямо в точку, мой друг! – ответил я облегченно, – пет кусает тебя 5000 раз, ты получаешь достижение, и заимствуешь у него два навыка. И один из них – ключевой для того, чтобы заполучить без проблем десятки навыков!

– Ох ты ж как оно все повернулось! – чуть не взвыл Галатиан, схватившись за голову руками, – понимаешь, у меня с детства панический страх перед летучими мышами. А твой такого размера, словно двух игроков только что сожрал! И кстати, что за чудеса такие – почему у твоего пета намного выше уровень, чем у тебя?

– Да ты понимаешь, он, видимо, штучного производства, вот разрабы и не заметили баг, позволяющий ему при определенных условиях грейдиться с сумасшедшей скоростью. На определенном этапе баг заметили и пофиксили, но повезло – уже полученные уровни не отобрали, – объяснил я.

– Что же делать-то! – Галатиан заметался по моему номеру, вроде бы хаотично, но каждый раз обходя подальше Принца, – и хочется, и колется!

– Как ты относишься к спиртному? – задал наводящий вопрос я.

– Нормально отношусь! – ответил он растерянно, а затем просиял, – а ну да, это может помочь! Но сколько же мне придется выпить, боже мой!

Это я не стал комментировать. Просто достал из бара пять бутылок и поставил на стол:

– Так, тут у нас три бутылки с вином, и две с разными сортами самогона, что гонят местные гномы. Ты уж сам определись, что именно будешь юзать. А я вернусь через несколько минут.

Торчать рядом с пьяным Галатианом во время процедуры несколько часов я не собирался, мне надо было срочно грейдить нового пета. Кто его знает, может и его удастся использовать в моих зловещих планах по уничтожению Арпурета!

Так что я нашел дрессировщика, взял с него клятву о неразглашении, и подробно объяснил, что ему нужно делать. А затем привел в номер. Галатиана я обнаружил в коридоре. Блин, да он не шутит, у него реально страх перед летучими мышами, раз он даже из номера слинял, чтобы не оставаться с Принцем один на один!

К чести Галатиана надо сказать, что в его руке уже была бутылка с самогоном, и он из нее пил прямо из горла. Я одобрительно кивнул. Люблю людей, которые, несмотря на наличие проблем, мужественно работает над их преодолением!

Дрессировщик при виде самогона рефлексивно сглотнул. Я решительно к нему обернулся:

– После того, как процедура будет завершена, я тебе дам такую же бутылку и сутки никого не буду спрашивать, где ты! Но пока дело не будет сделано – чтобы ни капли! И твоя задача – не только подавать вовремя эликсиры, но и подливать самогона, если увидишь, что клиент начинает трезветь!

Камлэйт грустно кивнул. Ничего страшного, ему полезно немного помучиться, наблюдая, как другой пьет, а ему нельзя. У меня вообще в планах сделать его трезвенником. Помогу ему разжиться новыми петами, и пусть хлопчет над ними.

Все же, конечно, пришлось дожидаться, когда Галатиан упьется до положения риз, потому что я не мог уйти, не убедившись, что сеанс вообще возможен. Вдруг он и в алкогольном нокауте все же будет бояться Принца? К счастью, когда Принц подошел и укусил Галатиана в первый раз, тот только что-то пробормотал, а потом похлопал его по мохнатой морде. Я облегченно выдохнул – сработало! И пошел собирать команду на вылазку в данжи.

Сегодня я хотел вначале пройти прежние данжи, которые мы уже неплохо освоили, а потом проверить парочку новых. Поскольку Адельхейд шла со мной, пета я отозвал в инвентарь. Выпускать его не буду, в любом из данжей, что я собираюсь посетить, его порвут за полминуты с его мизерным уровнем, но после данжей выпущу – глянуть, сколько уровней он на них взял.

Пока перемещались к данжам, задумался. Общаясь с Галатианом, я чувствовал грусть, что не могу полностью наладить дружеские отношения. Дружба – это

полное доверие между людьми. А мне нельзя говорить, под страхом смерти, некоторые вещи. И нельзя задавать, также под страхом смерти, некоторые вопросы. Вот, скажем, мне безумно хотелось попросить его смотаться и глянуть, как там моя семья. Но – нельзя. Не уверен, что мне стоит даже, если спросит, в каком городе живу, отвечать правду. Не засчитают ли это за нарушение правил и не обнулят ли меня? Лучше перестраховаться. Значит, придется врать. А вранье и дружба – вещи несовместимые.

Еще очень хотелось спросить, как там дела в России, чего нового произошло за последние месяцы, как там дела с америкосами, которые вечно учили нас, как жить. Не то, чтобы я сильно раньше интересовался политикой, почти не интересовался, но при том информационном голоде, который был у меня сейчас, все стало интересно. Но такой вопрос Галатиану будет выглядеть совершенно идиотским. Не важно, играю ли я в капсуле, или в усеченном варианте прямо за настольным компьютером, кто мне мешает мимоходом просмотреть новости? Тем более, что и в капсуле есть принудительное отключение, если слишком долго там проторчишь. За исключением медицинских показаний, когда в игровую капсулу кладут людей с теми или иными крайне серьезными проблемами, и капсула совмещена с жизнеобеспечивающей аппаратурой.

Кстати, а ведь это может быть идеей! Если Галатиан начнет задавать специфические вопросы обо мне, можно сказать, что я, к примеру, паралитик, и провожу в капсуле и игре все свое время. Вроде и не совсем вранье, хотя на практике мой случай еще хуже. У паралитика есть шанс, что изобретут новое лекарство, или какую-нибудь операцию по восстановлению спинного нерва придумают. Я же полностью сам по себе – выполняю этапы и воскресну, не выполняю...

Да, решено! Буду паралитиком, а вместо Москвы выберу Санкт-Петербург. Красивейший город, всегда хотел там жить. Но останавливал совершенно неподходящий для маленьких детей климат, неизбежный в городе, построенном на месте болота, да и с экологией там начудили выше крыши. Казалось бы, город на берегу моря, и сильный ветер должен выдувать из города всякую гадость, но нет, даже он не справляется.

Тем не менее в Питере я бывал много раз, с почтением гулял по его улицам, разинув рот на местные чудеса архитектуры, тесно общался с местными друзьями, посещая с ними самые их любимые рестораны, так что худо-бедно на какие-то вопросы по нему смогу ответить.

Решил также, что постараюсь все же выведать что-нибудь о нынешней жизни в России из Галатиана косвенными вопросами. Не обязательно же прямо спрашивать, что там нового в стране. Можно спросить, как он относится к политике Кремля, скажем, в Украине, а заодно и поднабраться новостей, выслушивая его точку зрения. Если подливать вина или пива побольше, то должно прокатить.

Манивальд, штаб-квартира клана «Гордость победителя»

– Шеф, у нас неполадки! – отвлек от дел Манивальда зашедший к нему зам по кадрам.

– Что случилось, Трумзан? – насторожился кланлидер. Трумзан был опытным кадровиком и в реале, и Манивальду стоило немалых трудов убедить его заняться этим же делом и в вирте. Как и многие, первоначально Трумзан пришел в игру за релаксом и яркими эмоциями. Но, впечатленный размером предложенного оклада, он все же на предложение кланлидера согласился. Имел значение и небольшой пакет акций клана, положенный каждому из руководства.

– Помните, я предложил купить и поставить программу, анализирующую причины, по которым наш клан покидают игроки?

Манивальд помнил. Только безответственный кланлидер мог не заниматься учётом кадровых потерь. Численность тех, кто покидал клан, была очень важной информацией. Нужно было знать и причины ухода, как высказанные, так и реальные. Мало ли, против клана развернули информационную войну, роняющую его репутацию в глазах игрового сообщества, или кто-то целенаправленно переманивает лучших игроков?

– Так вот, за два дня ушло три неплохих игрока. Без объяснения причин. На контакт не выходят, на письма не отвечают. Такое впечатление, что вообще бросили играть. Анализ программы показал, что у них есть один общий момент. Перед исчезновением они посетили данж «Железная воля».

Как же! Манивальд прекрасно помнил, что совсем недавно купил этот данж у Троя, и как всё собирался его тоже посетить, но все не складывалось со временем. Просто вывел инфу о нем в общий доступ, как и с другими данжами клана, чтобы игроки сами разбирались, что именно посетить, чтобы лучше прокачаться на индивидуальной основе. Такую политику с индивидуальными данжами с быстрым откатом проводили и другие кланы.

– Я посмотрел также отзывы на нашем внутреннем сайте по данжам от других игроков, кто данж прошёл, но из игры и клана не вышел. Они впечатляют. Скажем так, ни один не отвечает нашей политике не использования мата на внутренних ресурсах. И одним или двумя нехорошими словами в них не ограничиваются.

– Даже так? – впечатлился Манивальд.

В клане было правило, что использование мата в чате допускалось только в период боевых действий. А вот за нецензурные комменты в мирное время полагались немалые штрафы за каждое слово. Все знали об их размерах, и точно могли посчитать, на какую сумму влетят, если будут игнорировать эту политику.

– Знаешь, ты меня заинтриговал! Схожу-ка я сам в этот данж! – решил Манивальд, – а как вернусь, так и решим, что с ним делать. Заходи через пару часиков, переговорим. А наши импульсивные игроки... Эх, молодёжь, молодежь, вечно раздуют из мухи слона, и все приходится самому проверять!

Через два часа дисциплинированный и исполнительный Трумзан подошёл к двери шефа.

– Слышь, бесполезно это, не сможешь ты с ним сейчас ничего решить! – неожиданно заговорил часовой, когда кадровик потянулся к ручке двери.

Трумзан очень удивился. Часовые обычно в дела начальства не лезли.

– Почему это? – спросил он.

– Ну как тебе сказать! – орк, которого Трумзан знал как молчаливого и косноязычного, замялся, – а, черт, впрочем, ты же тоже начальство, вот сам и

разбирайся!

Удивленный таким странным комментарием кадровик потянул дверь на себя. Представшее перед ним зрелище шокировало. Манивальд был на месте, но, действительно, вряд ли что с ним сейчас можно было обсуждать. В кабинете было накурено, и огрызок толстой сигары дымился в тарелке, использованной вместо пепельницы. А сам кланлидер спал, сидя в кресле и уронив голову на стол. При этом он крепко сжимал в руке пустую литровую бутылку доморощенного виски, который в клане научились гнать два приятеля-гоблина, занимающиеся алхимией.

Трумзан тут же закрыл дверь, немало озадаченный.

– А что, Манивальд разве курит? – удивленно спросил он часового.

– Не, это он у меня сигару попросил! – ответил тот, – я немного балуюсь в игре. Тут же никотин виртуальный, рака лёгких не будет!

Про то, пьет ли кланлидер, и тем более, напивается, кадровик спрашивать уже не стал. И сам знал, что нет. И первым делом, вернувшись в свой кабинет, удалил данж «Железная воля» из общедоступного списка. До получения новых указаний от кланлидера.

Глава 6

Дележ шкуры неубитого медведя

Трой, Бантоса

На прокачку в данжах мы с командой потратили все время до вечера. Старые данжи оказались лучше новых по добыче, в которые я на всякий случай тоже сводил команду. И, учитывая совсем небольшой откат, я в них и вернулся. Да, все скучно и предсказуемо – наперед знаешь места где вылезут те или иные элементали или зубастые хищники. Но, с другой стороны, я же с командой НПС

качаюсь, и для них сюрпризы опасны. Так что я уж лучше поскучаю.

Учитывая, что пока мы были в данже, в игре проходила всего одна минута, время отката мы использовали, чтобы прийти в себя, перекусить при необходимости, и потрепаться. Обычно молчаливый Фандор сегодня был в ударе и только и делал, что сыпал какими-то историями про их караванную жизнь до прихода в параллельный мир нечисти. И только в конце дня мне рассказали, с чем было связано это необычное оживление ассасина – оказывается, сегодня был день рождения Милодора! И, рассказывая все эти истории, ассасин, как его правая рука в бытность караванных будней, таким образом почтил его память.

Про Милодора я вспоминал и сам часто. Вот, казалось бы, НПС – но слепили его как живого, и общаться с ним всегда было интересно. Жалко, что Меродлент устроил этот нелепый заговор, и мы потеряли нашего товарища.

По итогам дня мой новый пет, получая треть моего опыта (насколько я понял, еще треть, вместо половины, продолжала идти моему первому пету) вырос до восемнадцатого уровня, и стал такого размера, что в кровать его Адельхейд уже явно не потащит. Издалека его уже можно было спутать с заросшим густой шерстью приличного размера кабаном. И шерсть стала жестче. В перерывах между данжами я его выпускал, и он тут же начинал рыть норы. С ростом уровней скорость закапывания резко возросла. Последние несколько часов я его уже, отправляясь в очередной раз в данж, оставлял рыться в земле. Зверушка такого размера уже имеет мало естественных врагов.

Вернувшись в таверну, я обнаружил на первом этаже хмурого дрессировщика с кубком кваса в руке.

– Все прошло хорошо? – спросил я его.

– Да, – лаконично ответил тот с трезвой угрюмостью.

– А где Галатиан? – задал я наводящий вопрос.

– Спит там же в номере, на диване, – ответил он, – навыки он никакие уже не брал, был не в состоянии. Только достижение получил.

Ну что же, меня такой вариант вполне устраивал. Так даже лучше, а то мало ли, Галатиан по пьяни вместо вампирского навыка взял бы у пета что другое.

Дрессировщику я выдал обещанную бутылку самогона, который в городе стоил недешево, учитывая проблемы с продовольствием, и тот ушел повеселевшим. Галатиан так богатырски храпел на диване в гостиной, что все наши с Адельхейд попытки заснуть в спальне успехом не увенчались. Пришлось вставать и идти в наш дом. Да, я понимал, что несколько рисковал, оставляя не так и хорошо знакомого игрока одного в своем номере со всеми моими артефактами, но мне было все равно. Пока что Галатиан проявил себя очень хорошо, и я был готов рисковать ради обретения настоящего друга.

Галатиана мы встретили за завтраком, очень помятого, но довольного.

– Кажется, я больше не боюсь летучих мышей, – сообщил он нам, – и я посмотрел то достижение, о котором ты говорил – это бомба!

– погоди, сейчас вернемся в номер, и ты получишь еще и навык, от которого вообще обалдеешь! – сказал я, не забывая налегать на оладьи.

– Только вот что, – Галатиан внезапно стал серьезным, – я с утра немного успел уже прикинуть. Ты спустил на меня тысяч шесть-семь золотых монет, на все эти эликсиры, что я пил вчера ведрами. И мне очень неудобно! У меня всего триста золотых монет на счету, и это самая большая сумма, что он видел за время моего пребывания в игре. Я уж не говорю, сколько готовы заплатить за такое достижение игроки, узнай они, что такое возможно. Думаю, хаи отдадут в два раза большую сумму!

– Не волнуйся, друг! – махнул рукой я, – ты мне помог вернуть мою девушку, а это вообще ни в каких деньгах невозможно посчитать! И при этом сделал это по-дружески, вообще не заикаясь о вознаграждении, хотя мы были едва знакомы. Если тебя этот вопрос совсем будет смущать, золото за эликсиры можешь когда-нибудь вернуть, через год или два, когда у тебя на счету будут лежать миллионы. А сейчас для меня этот вопрос не принципиальный.

Заметил, что мои доводы сильно на Галатиана не повлияли. И добавил:

– Ты еще учти, что это в моих собственных интересах, сделать тебя более живучим. Нам с тобой еще верховного жреца кровавых колдунов валить. Возможно, без этого достижения нечего вообще и начинать.

Вот после этих моих слов Галатиан приободрился. И после завтрака мы пошли к моему пету за двумя положенными навыками, включая его фирменный вампирский.

Ознакомившись с его описанием, Галатиан ошеломленно поднял на меня глаза:

– Но это... это же... я что теперь, могу перенять любой навык, просто выпив крови?

– Ну да, – ответил я, – только помни о моем предупреждении – перенять можно и плохой навык. Поэтому я пью, если вообще пью, только кровь продвинутых представителей пяти рас. Хотя собрал уже очень неплохую коллекцию крови очень крутых тварей. Так что если ты готов рискнуть...

– Боже! Конечно, я готов рискнуть! – воскликнул Галатиан, – мой нынешний уровень можно развить у нового перса за несколько дней, если старого запороть. А что, если удастся какую имбу получить против твоего Арпурета?

– Тебе решать, мой друг, тебе решать! – пожал плечами я.

В принципе, я надеялся, что он захочет угоститься кровью из моей коллекции. Мне самому страсть как хотелось напиться этой крови в надежде получить что-то еще крутое. Но я помнил о подхваченном у змеи навыке линьки, который сделал меня овощем на два дня, во время которых происходили очень важные события, и понимал, что в моей ситуации такой риск необоснован. Еще куда ни шло пить кровь у разумных эльфов, людей, хоббитов, гномов, орков или гоблинов – в них закладывать всякие вредные навыки разрабам не с руки. Но что можно получить, попив крови черта, кроме желанной телепортации??? Может, у них есть навык, заставляющий их, чтобы обновлять жизненные силы, предаваться оргиям с чертовками? И как я тогда это смогу объяснить Адельхейд, не говоря уже о том, какие чертовки согласятся со мной организовывать эти самые оргии, которые мне из-за навыка станут жизненно необходимы? У экзотики, за которую не могут играть игроки, может быть все, что угодно, что разрабы могли придумать, чтобы придать игре изюминку.

Открыв свой шкаф, я принялся десятками извлекать склянки с кровью и выставлять их на стол. И остановился только тогда, когда вся поверхность стола была заставлена. Но это не означало, что склянки с кровью закончились, в шкафе их еще были сотни и сотни. Их собирали с каждого убитого моба и я, и Адельхейд. Дубли я раньше сдавал в лавку, но последнее время этим уже не заморачивался – платили за них гроши, не хотелось тратить ценное время на эту ерунду.

Галатиан присвистнул:

– Ну у тебя тут и богатство накопилось! Точно не жалко?

– Так для того и копил, чтобы использовать, – ответил я, – начнем?

Первые две склянки, что я протянул Галатиану, были с кровью демона. Я давно на них зарился, учитывая уровень этих тварей за триста. Ну ладно, посмотрим, что полезного он сможет из них извлечь.

Галатиан выпил первую склянку, подождал немного, и недоуменно посмотрел на меня.

– Все в порядке, забыл сказать, что обычно навык срабатывает в пятидесяти процентах случаев, – уточнил я.

Галатиан кивнул и опрокинул вторую склянку.

– Ага, есть эффект! – просиял он через пару секунд, – зачитываю:

Мастер удара головой девятого уровня. Ваша голова становится мощным оружием, Вы можете, нанося ей удары, дробить камни, не неся никакого ущерба для здоровья. Шанс девять процентов, что сила вашего удара увеличится наполовину.

– А я и не знал, что у демонов есть такой скилл! – покачал головой я.

– Ну, не супер-пупер, но навык интересный! – бодро прокомментировал Галатиан, – что дальше?

– Вот пузырьки еще с кровью двух десятков демонов, – показал я пальцем на край стола.

– Ого! – сказал Галатиан, и начал осушать склянку за склянкой.

Затем он занялся оставшимися склянками. Осушил пять десятков склянок с кровью чертей, затем принялся пить все подряд.

Я старательно фиксировал, какой навык из крови какого моба он получает. Мало ли, ему удастся разжиться чем-то совсем имбовым, тогда и я снова подумаю над тем, стоит ли и мне рискнуть.

Что меня удивило, когда стол опустел – уровень полученных Галатианом навыков, даже от высокопоставленных мобов, оказался намного ниже тех, что я получил с кровью проходивших сеансы у петов представителей пяти рас, несмотря на то, что уровни у них были намного ниже, чем у тех же демонов. Когда он подчистил весь стол, мы систематизировали самые лучшие из полученных им навыков:

Проныра восьмого уровня – Вы способны пролезть в узкую щель или проход, по размерам на двадцать процентов меньше самого широкого места вашего туловища. Шанс девять процентов протиснуться в щель или проход на двадцать пять процентов меньше самого широкого места вашего туловища.

Мастер подземелий двенадцатого уровня – Вы способны передвигаться под землей на двадцать процентов быстрее. Шанс двенадцать процентов заранее заметить при прорытии туннеля находящийся на пути камень. Шанс пятнадцать процентов заблаговременно обнаружить подземную реку.

Корона боли восьмого уровня. По Вашему желанию на секунду противника охватывает нестерпимая боль в районе головы. Шанс девять процентов продлить приступ боли еще на одну секунду.

Тяжелые ноги девятого уровня. Скорость противника падает на пятнадцать процентов на две минуты. Шанс десять процентов продлить замедление еще на полминуты.

Взгляд орла восьмого уровня. Острота Вашего зрения обостряется на двадцать пять процентов. Шанс десять процентов рассмотреть замаскировавшегося на расстоянии до ста метров неприятеля.

Быстрый меч девятого уровня. Скорость Вашей реакции при фехтовании увеличивается на пятнадцать процентов. Шанс десять процентов на полминуты увеличить скорость реакции на двадцать процентов.

Палач одиннадцатого уровня. Вы способны причинить дополнительную боль при пытках. Шанс двенадцать процентов вызвать у жертвы желание покаяться в своих грехах, рассказав Вам необходимую информацию. Шанс пятнадцать процентов заставить жертву подумать, что Вы ее лучший друг, и добровольно поделиться информацией.

Кровавые язвы тринадцатого уровня. Удар Вашего меча в тридцати процентах случаев способен вызвать у противника кровавые язвы вокруг места удара. Шанс четырнадцать процентов, что рану нельзя будет заживить при помощи магии. Шанс шестнадцать процентов, что используемое зелье лечение окажет противоположный эффект на рану.

Вот так, ничего действительно имбового не оказалось.

Не сказать, что Галатиан был разочарован, учитывая, что кроме этих получил еще десятки других навыков, пусть и широко распространённых. Как он сказал, лишним в хозяйстве ничего не будет.

А я, наконец, решился, и написал Манивальду письмо с предложением купить у меня данж, где можно разжиться реликтовым вомбатом. Честно отметив, что откатится он только через месяц.

Манивальд, штаб-квартира клана «Гордость победителя»

Сегодня Манивальд принимал гостей, хотя обстановка встречи и была достаточно безрадостной. Кланлидеры впервые собрались на совещание после поражения от кровавых колдунов. Настроение у них было невеселым. Клань были деморализованы, оказавшись чуть ли не на грани распада. Слишком много поражений, слишком сильные враги.

– Давайте будем реалистами, – сказала Минчжу, – в нынешнем виде коалиция себя исчерпала. У нас слишком мало сил для победы над кровавыми колдунами. Наши союзники ни рыба, ни мясо. Пока эти орки, гномы и нечисть раскачаются, пока перебросят свои силы, кровавые колдуны уже дважды успеют нас разбить.

– Но я так понимаю, что вести речь о сдаче позиций и возвращении в наш мир мы тоже не готовы, верно? – спросил Хань Син.

– Да, конечно! – ответила Минчжу, – для нас это смерти подобно. Стоит только с позором вернуться, как начнется массовый исход игроков из наших кланов. Никто не захочет оставаться в клане, потерпевшем столь унижительное поражение.

– Ну, это понятно, – сказал Манивальд, – насколько я понимаю, вы предлагаете максимально расширить коалицию? Позвать войти в нее другие клань игроков? Но тогда какие гарантии, что наши игроки не перейдут в эти клань, едва они появятся в параллельном мире?

– Я предлагаю заключить с каждым новым кланом контракт, в котором будет указано, что он не будет принимать к себе игроков из наших восьми кланов, – ответила Минчжу, – секретным пунктом, конечно!

– Да, только секретным пунктом, без права разглашения, – согласился Санада Юкимура, – потому как если наши игроки о таком пункте узнают...

– И еще нам нужны дополнительные стимулы для наших игроков оставаться с нами, – предложил Джо Смит III, – над этим нужно хорошо подумать. Очень неплохо было бы одержать убедительную победу с кучей трофеев над какими-нибудь врагами.

– Увы, но враги у нас тут сейчас только одни, и у нас с ними никак не вырисовывается победа, – пожал плечами Манивальд, – хотя идея в целом хорошая. Только предлагаю реализовать ее иначе. У нас сейчас три основные проблемы с кровавыми колдунами. Первая – у нас слишком мало войск. Вторая – фигура верховного жреца, Арпурета. Мы все видели, что, поскольку мы не можем использовать против него магию, мы ему не соперники. Это же просто резня какая-то начинается, когда он прорывается в наши ряды! Он, наверное, в последней битве перебил треть наших сил в одно рыло! Третья проблема – мы не знаем, где новые базы наших врагов.

Манивальд сделал небольшую паузу для пущего эффекта, и продолжил:

– Поэтому, что я могу предложить. Как решить первую проблему – хорошее предложение сделала Минчжу. А вот по поводу второй и третьей я предлагаю скинуться, и учредить две премии. Скажем, по двести тысяч золотых монет каждая. Первая премию будет выплачена тому, кто сумеет убить Арпурета. Вторая – тому, кто сообщит, где прячутся кровавые колдуны.

– Да, мысль о том, чтобы завладеть такой суммой, а также прославиться, сможет отвлечь наших игроков от размышлений о недавнем разгроме, – согласился Гупта, – единственное, премии недостает некоторой округлости. Скажем, пусть будет не двести тысяч, а двести пятьдесят. Четверть миллиона с точки зрения пиар-технологий звучит намного привлекательнее, чем двести тысяч.

– Согласен, увеличение суммы непринципиально, с нашими-то фондами, – сказал Джо Смит III, – хотя, конечно, со второй задачей не будем иметь иллюзий. Не используя магию убить такое сильное существо...

– В данный момент это не важно, – сказал Манивальд, – пусть люди думают, мало ли кто сможет что придумать, не будем недооценивать потенциал наших игроков. С увеличением суммы тоже согласен.

Один за другим и другие лидеры поддержали и идею о премиях, и об округлении суммы каждой до двухсот пятидесяти тысяч золотых монет.

– Я вот что еще предлагаю, – сказал Гупта сразу после этого, – давайте не только назначим премию, но и разместим где-нибудь эти суммы в надежном месте. Пусть любому игроку нашего альянса можно будет прийти, поглазеть, как лежат

две горки золота. Так сказать, будет еще и визуальная стимуляция к подвигам.

С этой идеей тоже согласились, горки золота для обозрения решили выставить во владениях того же самого Гупты. Его люди отыскивали в горах хорошо укрепленный город, в королевском замке которого и решили выставить премии для обозрения.

Манивальд даже заподозрил, что Гупта в реале работает пиарщиком или рекламщиком. Уж больно он был склонен к предложениям в этих сферах.

– Хорошо, раз с этим разобрались, в повестке дня у нас опять первый вопрос, по поводу коалиции, – вернулся к первоначальной теме Гупта, – насколько широкую коалицию мы будем создавать? Есть много вариантов. Первый – позвать все кланы, входящие в первую двадцатку. Второй – все кланы из первой сотни. И третий – вообще всех желающих сражаться с кровавыми колдунами, без ограничений.

– Имеет значение и другой вопрос, – сказала Минчжу, – на каких условиях мы их пригласим? Готовы ли мы отказаться от части своей доли в прошедшем разделе местных земель?

После этого вопроса на некоторое время повисла тишина. Он был очень болезненным. Кланлидеры уже успели привыкнуть к мысли о том, как разбогатеют, захватив огромные местные земли в свое полное распоряжение.

– На самом деле не вижу проблемы, – вздохнул Манивальд, – нет у нас тут никаких земель, и не будет, если мы не сумеем расправиться с кровавыми колдунами. Армия ада, хотя нам с ними изначально тоже не повезло, все же более удобный противник, и с ним мы еще успеем схлестнуться. Но кровавые колдуны – это нечто. И нужно быть готовыми делиться, чтобы с ними совладать. При этом учитывая, что, чем больше мы тянем с обсуждением, тем увеличиваем остроту проблемы. По моим подсчётам, за сутки армия кровавых колдунов с их десятками алтарей способна прирастать на пятьдесят тысяч солдат.

Не сразу, но с этой мыслью были вынуждены согласиться и другие кланлидеры. После долгих обсуждений решили выделить треть ранее поделенных между собой земель в качестве фонда для раздела между новыми привлекаемыми союзниками. Также, не сразу, но договорились, что пригласят в параллельный

мир все желающие кланы из первой сотни, за исключением пятнадцати, которые были у членов альянса в списке враждебных.

Манивальд, закончив совещание, проводил гостей, и начал просматривать свою почту. И вздрогнул, увидев письмо от Троя с предложением приобрести еще один данж. Ранее купленный у Троя данж «Железная воля» здорово приложил Манивальда. Не понравились ему все эти пытки с реальной болью и беготня по горящему мосту. И пусть достижение было получено, и являлось неплохим, но еще один такой же кланлидер покупать не хотел. Хотя и Троя претензий предъявить не мог – подняв переписку с ним, Манивальд обнаружил, что тот честно предупредил о том, что данж специфический. Кланлидер просто забежался и забыл об этом предупреждении.

К счастью, новый предложенный данж был на получение пета, и по описанию Троя, пета очень даже неплохого. Манивальд сходу предложил ему заплатить 50000 золотых монет. И, подумав, написал и про то, что скоро альянс кланов расширится, а также учредит две премии – за убийство Арпурета и местонахождение его армии.

Глава 7

Кровавый бизнес

Трой, Бантоса

Получил письмо от Манивальда. Сумма в 50000 золотых монет меня устроила. Присвистнул, прочитав о премиях в четверть миллиона золотых за убийство Арпурета и сведения о его базе. Самое интересное, что я знал, где находится его база, и сам был готов заплатить столько, если бы кто помог мне его убить. Сейчас таких денег у меня нет, но ради такого случая я бы уж извернулся и как-нибудь бы их заработал. Хотя – эту четверть миллиона можно заработать быстро. Просто дождаться, когда вступит в силу премия за место нахождения базы Арпурета и сдать эту инфу.

Правда, возник вопрос, а стоит ли передавать Манивальду инфу о местонахождении базы армии кровавых колдунов за четверть миллиона? Раньше я не прислал ему эту информацию, боясь спугнуть Арпурета. Почему – понятно – сейчас я хоть знаю, где его искать, и, когда придумаю способ его убить, понятно, куда с этой целью надо отправляться. Но теперь, когда на кону появилась такая сумма, я был готов обдумать вопрос еще раз. В конце концов, у меня есть алтарь, у которого всегда можно спросить где Арпурет, если он куда переедет, и есть навык Адельхейд, посредством которого тоже можно попытаться определить его местонахождение. А вот если я сдам местонахождение базы кровавых колдунов альянсу, то есть шанс, что ему удастся грохнуть Арпурета и разгромить кровавых колдунов. А это означает, что союз с нечистью у альянса тут же закончится, и я смогу открыть сезон охоты на обычного дьявола, против которого смогу использовать и магию. Да, не считая приманки в четверть миллиона, сделка и с других сторон для меня выгодная.

Поэтому тут же написал Манивальду:

– Привет,

Да, по данжу с реликтовым вомбатом цена устраивает, договорились. Сообщи, когда официально объявят о премии в четверть миллиона золотых монет за инфу о местонахождении базы кровавых колдунов, эти деньги мне тоже пригодятся.

С уважением,

Трой.

Тут же скинул координаты данжа с реликтовым вомбатом. Меня вовсе не волновало то, что не у меня одного будет такой питомец. Во-первых, пройдет еще месяц, пока кто-то сможет его раздобыть, а, во-вторых, «Эгида» огромна, не факт, что я вообще когда-то встречу с тем, у кого будет такой же питомец. И, если даже встречу, не обязательно мы будем врагами. Может, даже будем скрещивать петов, если это вообще возможно, надо спросить дрессировщика, как протрезвеет. Так что ничего страшного.

Ответное письмо не заставило себя ждать.

- Привет!

Ну, ты хитер, Трой! Деньги за данж с вомбатом сейчас пришлю. А если ты действительно знаешь, где сейчас база Арпурета, то можешь присылать мне координаты, считай, что премия в четверть миллиона уже в силе. Я даже могу получить ее за тебя и просто прислать тебе деньги, если сам не захочешь светиться в лучах славы.

Манивальд.

Ну, вот вопрос с оплатой и прояснился, и даже быстрее, чем я рассчитывал. Решившись, отправил координаты базы Манивальду, написав, что видел на ней и самого Арпурета. Выразил согласие и с предложенной анонимностью при получении награды. Мне так выгодней, пусть сам Манивальд стремится сотрудничать со мной, чтобы и в будущем получать лавры первого, оказавшегося способным получить премию. Ответ не заставил себя ждать.

- Высылаю разведку, Трой, сам понимаешь, сумма приличная. Как только все подтвердится, оплачу. А что по поводу короля эльфов, тоже знаешь, где он, но ждешь объявления награды???

Манивальд.

А чего он сюда короля эльфов-то приплел, непонятно! Кажется, Манивальд перепутал меня то ли с Моссадом, то ли с ЦРУ. Почему я должен знать местонахождение всех значимых персон в этой игре? Но Манивальду ответил иначе, чтобы поддержать репутацию и интригу, раз уж он так меня ценит:

- А какую сумму могут предложить за короля?

На этот раз Манивальд уже не ответил. Я решил, что он, вероятно, прикидывает, важна ли ему инфа про местонахождение короля настолько, чтобы

раскошелиться. Что-то я в этом сомневался. Раз уж альянс принял решение о беспрецедентном увеличении, то явно разочаровался в своих союзниках по линии НПС.

Звякнул кошелек. Поступили пятьдесят тысяч за данж с реликтовым вомбатом. Настроение сразу поднялось. С таким кошельком жить станет спокойнее. Остается надеяться, что Арпурет и его армия никуда не переехали, и скоро мне поступят еще четверть миллиона.

Все это время я думал над еще одним вопросом. У меня оставался еще один комплект склянок с кровью, собранных мной во время проведения процедуры с петом для указанных Перфундаром жителей его королевства. Я его берег на случай, если понадобится быстро прокачать кого-то очень важного. Возник вопрос – является ли Галатиан как раз тем случаем? Выпитые им склянки с кровью нечисти и разных высокоуровневых мобов меня откровенно разочаровали по своему итогу. С полученными с них навыками он мне сильно не поможет с Арпуретом. Так стоит ли беречь эти склянки, каковы шансы, что я найду более подходящего кандидата на эту кровь?

Наконец, я решился, и обратился к Галатиану, который во время моей переписки с Манивальдом сидел, закрыв глаза, и знакомился со своими новыми навыками.

– Галатиан, у меня есть еще кровь высокопоставленных представителей пяти рас. Не желаешь попробовать, что получится, если отведаешь ее?

Тот, ни секунды не промедлив, ответил, даже не открывая глаз:

– Конечно, желаю. Я и так уже по гроб жизни тебе обязан, так что терять мне особенно нечего, залезая в новые долги!

И я вытащил на стол сорок склянок с кровью.

Спустя десять минут я увидел налицо, что кровь кого-либо другого, кроме представителей пяти рас, смысла особого пить нет. Полученные Галатианом навыки были значительно лучше предыдущих. Самые лучшие из них мы отметили особо:

Мастер управления петом седьмого уровня. Ваш питомец приобретает способность уничтожать запас маны противника на расстоянии в тридцать метров. Объем уничтожаемой маны противника – три единицы в минуту * уровень пета. Шанс в одиннадцать процентов ускорить уничтожение маны петом на двадцать процентов.

Мастер эмоционального удара восьмого уровня. Пассивный навык. В ответ на заклинание, направленное против Вас, Вы с вероятностью в двадцать процентов погружаете атакующего Вас противника в депрессию и отчаяние на одну минуту. Шанс продлить депрессию дополнительно на полминуты – девять процентов.

Телепатический мост девятого уровня. Шанс двенадцать процентов, что Вы в течение одной минуты сможете обмениваться образами с другим разумным существом. Можно использовать не чаще чем раз в полчаса. Шанс девять процентов, что в случае успешного сеанса Вы сможете также наладить эмоциональную связь.

Мастер туннелей восьмого уровня. Все Ваши навыки, связанные со строительными работами в толще гор или под землей, становятся эффективнее на двадцать пять процентов. Шансы, что построенный Вами туннель устоит при негативных эффектах, влияющих на его прочность, выше на двенадцать процентов.

Хороший хозяин седьмого уровня. Выносливость Вашего пета, когда он находится в диапазоне ста метров от Вас, возрастает на 12 процентов. Шанс, что при серьезном ранении пета его выносливость увеличится еще на двенадцать процентов – десять процентов.

Мастер стрельбы девятого уровня. Любой отправленный Вами во врага снаряд летит быстрее на тринадцать процентов. Наносимый им ущерб возрастает на десять процентов.

Мастер медитации одиннадцатого уровня. Когда Вы сидите на корточках, глубина Вашей медитации повышается на шестнадцать процентов. В течение часа после окончания сеанса медитации все основные характеристики повышаются на пятнадцать процентов. Скорость восстановления здоровья во время сеанса медитации повышена на двадцать пять процентов.

Мастер морока девятого уровня. Вашим противникам постоянно кажется, что Вы находитесь на корпус левее или правее Вашего действительного места нахождения. Шанс пятнадцать процентов создать ложное представление и о дистанции, на которой Вы находитесь.

Мастер подмены эликсиров двенадцатого уровня. Вы можете раз в пять минут с вероятностью в сорок пять процентов случайным образом поменять содержимое склянок с эликсирами у противника в радиусе ста метров. С вероятностью в четырнадцать процентов при успехе подмены все виды эликсиров трансформируются в один вид. С вероятностью в тринадцать процентов использование одного из подмененных эликсиров оказывает эффект сонливости.

Вызов огня на себя четырнадцатого уровня. Вы можете сконцентрировать на две секунды все кастуемые на поле боя заклинания на себе и местности в сорок метров вокруг себя. Шанс восемнадцать процентов выжить. Шанс пятнадцать процентов сохранить свою экипировку и артефакты в неприкосновенности.

Мастер-наездник восьмого уровня. Скорость передвижения всех животных, на которых Вы перемещаетесь, возрастает на двенадцать процентов. Шанс, что при достижении предельной скорости передвижения она может увеличиться еще на десять процентов – девять процентов.

Мастер иллюзий девятого уровня. Создаваемые Вами иллюзии выглядят на двадцать процентов натуральнее. Их размер может быть больше стандартного на двадцать пять процентов.

Но сам Галатиан пришел в полный восторг еще от одного навыка:

Мастер рун тринадцатого уровня. Создаваемые Вами руны применимы для любых артефактов. Шанс получить усиление при крафте больше стандартного на девятнадцать процентов. Шанс приживаемости рун выше стандартного на тринадцать процентов.

– А ты хоть понимаешь, что это за руны, и как с ними обращаться? – спросил я его.

Галатиан посмотрел на меня, как на инопланетянина, но высказался вежливо:

– Так это во всех гайдах для ремесленников прописано! При помощи рун можно улучшить любой артефакт! Вещь штучная, дорогая, и часто не прет, когда ее пытаешься установить – ломается! А в особо фатальных случаях ломается и артефакт! Специалистов, способных делать руны и накладывать их такого уровня – наперечет! Больше одной руны в день не сделаешь. Так что к ним очередь на месяцы вперед расписана! И шанс приживаемости рун в тринадцать процентов выше стандартного – это супер круто! Чем он выше у мастера, тем больше к нему желающих обратиться! Кто же хочет заплатить, и ничего не получить в ответ!

Выслушав эту эмоциональную речь, я уточнил:

– То есть платят в любом случае, приживется руна или нет?

– Да, мастер же не виноват, если не получится! Его величество рэндом правит целиком и полностью! – ответил Галатиан, – правда, есть и определенная репутация у мастеров. Говорят, есть особо невезучие, к ним очередь поменьше, конечно. Но все равно есть, так как они и денег берут поменьше за свои услуги.

– И сколько просит мастер такого уровня, какой у тебя теперь есть? – продолжил расспрашивать его я.

– За одну руну – восемьсот золотых монет. А чем выше уровень оружия, тем больше рун на него можно приживить. На легендарки можно до четырех рун попытаться пристроить, правда, с каждой дополнительной выше шанс поломки артефакта. А ремонт обходится до тридцати процентов от его стоимости!

– То есть это отдельный процесс от артефакторики с установкой драгоценных камней? – спросил я, вспомнив про свои собственные эксперименты в этой сфере.

Галатиан снова бросил на меня недоуменный взгляд, но покладисто объяснил:

– Да, это два отдельных процесса по усилению артефактов! И мастера в обоих одинаково ценятся! НПС таких мало, да и игроки не многие согласны днями и ночами корпеть над такой работой, чтобы прокачать высокий уровень, без которого никто к тебе не будет обращаться за услугами. Особая проблема в том, что прокачка особенно хорошо идет на серьезных дорогостоящих артефактах, а

кто такие будет давать неопытному мастеру?

– Ну да! – согласился я задумчиво.

– Кстати, я вот подумал по поводу убийства Арпурета, исходя из вновь полученных мной навыков! – свернул с интересной для меня темы мой друг на другую, еще более востребованную, – этот новый навык «вызов огня на себя» – классная вещь! Что, если я как-то умудрюсь подобраться поближе к Арпурету, а потом задействую этот навык? Только надо как-то мотивировать окружающих начать активно использовать серьезные заклинания в этот момент, если вокруг нет битвы. А поскольку у меня теперь есть это крутое достижение от твоего пета по временной неуязвимости, то я эти две секунды спокойно переживу.

– Мотивацию, думаю, можно легко обеспечить, – принялся рассуждать я, – достаточно крикнуть что-нибудь вроде «магия крови – гавно», и каждый последователь магии крови сочтет себя оскорбленным, и начнет в тебя пулять какашками. В смысле – убийными заклинаниями. Но есть проблема – вряд ли они осмелятся кастовать заклинания на того, кто так близко находится к их верховному жрецу. Он у них – высшая ценность. Думаю, попытаются просто тебя зарезать или зарубить.

– Чувствуется, что ты говоришь со знанием дела, – приуныл Галатиан.

Я кивнул, а сам задумался. Годится ли мне такой расклад, при котором не я, а Галатиан убьет Арпурета? Да, как запасной вариант, если не удастся придумать вариант, при котором я при помощи Галатиана сам убью Арпурета – годится. После смерти Арпурета будет намного легче разбить кровавых колдунов, а это значит, что после их разгрома можно будет открыть охоту на обычных дьяволов. Намного более легкую мишень по сравнению с верховным жрецом кровавых колдунов.

– Но я придумал, как все же можно использовать этот навык для попытки убийства Арпурета, – сказал я, – для этого тебе надо оказаться в битве рядом с ним, и при этом участники битвы, сражающиеся против армии Арпурета, должны активно использовать заклинания, что вообще-то в битве с кровавыми колдунами делать крайне не рекомендуется. То есть тут нужно договариваться с целой армией – чтобы десятки тысяч воинов по определенному сигналу нарушили это условие. Жрецы кровавых колдунов, конечно, изменят кастуемые

заклинания так, чтобы они убойно подействовали на их врагов, но они же не знают, что твой навык обрушит всю эту мощь на две секунды в район, где находится и их любимый вождь. И то – я не знаю, хватит ли и этого урона, чтобы убить Арпурета.

– Но все равно, это уже похоже на какой-то реальный план! – радостно сказал Галатиан.

– Несомненно, но с большим количеством условий, – сказал я, – давай иметь его в виду, но при этом думать и над другими вариантами, в которых и я буду присутствовать в качестве главного действующего лица.

– Конечно, конечно! – поспешно ответил Галатиан, видимо, вспомнив, кто оплачивает весь банкет.

– Итак, если мы оценим твои новые навыки, то несомненно, что они лучше полученных ранее. Теперь тебе можно заняться изготовлением рун на высоком уровне, и явно будет полезно завести пета. У тебя же нет еще пета? – уточнил я.

– Нет, еще не сподобился! – поспешно ответил Галатиан.

– И тот факт, что навыки от представителей пяти рас продвигают нас вперед в решении задачи по уничтожению Апурета, раз уж мы нашли уже один вполне реальный вариант, означает, что нам нужно больше крови от представителей пяти рас! Конечно, наиболее продвинутых! И как нам это организовать? – сказал я, и задумался.

В прошлый раз я собирал кровь нелегально, делая вид, что вытираю стол в процессе получения достижения. Неужели снова придется вести муторный и длительный процесс по снабжению достижением от моего пета НПС? Но кто способен оплатить сумму, которая мне необходима? Уж в Бантосе точно никто! Разыскать королей гномов и орков и предложить эту процедуру им и их придворным? Они, конечно, согласятся, но это же снова недели муторного труда, чтобы собрать всю эту кровь.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/vinterkey_serzh/krovavyy-bog

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)