

Гномий Бог

Автор:

[Серж Винтеркей](#)

Гномий Бог

Серж Винтеркей

Эгида #14

Кровавые колдуны умудряются обвести своих противников вокруг носа, и Кровавый Бог вступает в полную силу. Трой получает новое задание – уравновесить чрезмерно мощного противника, призвав Гномьего Бога.

Серж Винтеркей

Гномий Бог

Глава 1

Обитель могучих

Все кастуем «армагеддоны», а я успеваю еще и призвать Принца в инвентарь. Как красиво спустя секунду взорвался храм! Как полыхнуло пламя от нескольких тысяч армагеддонов, скастованных в узком пространстве! Огромные блоки полетели в разные стороны, сметая всех на своем пути, и, к сожалению, под одним из них оказался погребен и я вместе с двумя из своих охранников и тремя кровавыми колдунами. Ну вот же блин!!! Погибнуть два раза меньше, чем за час!

Мигнуло оповещение:

Выберите точку воскрешения. Варианты: текущая локация (круг возрождения в соседней деревне), деревня Лорунс.

Текущая локация, конечно!

Народ валил с круга воскрешения просто толпами, и я понял, что взрыв храма плохо сказался не только на мне! Перед собой увидел еле бредущего Галатиана. Тут же догнал его и подхватил под руку.

- Блин, у меня одиннадцать дебаффов! - пробормотал он.

- Терпи, брат! - сказал я, - а лучше выйди из игры до завтра, и не боись, без тебя победу обмывать не буду!

- Хорошо! - сказал он, болезненно морщась, - вернее, не хорошо! Я тут успел увидеть номер храма, когда меня пет в него втаскивал! Двенадцатый, Трой! Это был храм номер двенадцать!

Твою же мать! Кровавые колдуны оказались умны, и не стали строить ровно десять храмов, затеяв стройку с размахом! Блин, если они строили только двенадцать, то разрушение трех из них - это победа. Но если их больше... И что-то подсказывало мне, что их будет больше!

Оставшиеся два дня до дедлайна прошли в лихорадочном поиске новых площадок с храмами кровавых колдунов. Особенно он ускорился, когда я, послав Принца на разведку в три атакованных нами базы кровавых колдунов, узнал от него, что полуразрушенные нами храмы и не думают отстраивать. Охраны полно, а строительные работы не ведутся. Было полностью понятно, что это означает - кровавые колдуны явно обманули всех, построив не десять храмов, а значительно больше. И для них пострадавшие три храма погоды не делают, не помешав их планам. Для меня это означало вступление в силу новой реальности - в которой в мире «Эгиды» будет один действующий бог, испытывающий ко мне чрезвычайно негативные чувства. На что будет способен Кровавый Бог, войдя после строительства храмов в полную силу? Останутся ли для меня вообще какие-либо возможности по выживанию в «Эгиде»? И на этот вопрос ответить мне было некому. Заскочил к Перфундару с этой новостью, так

он только потемнел лицом, но ничего внятного по поводу возможностей вошедшего в полную силу бога так и не сказал. Всё, что я понял, так это только то, что мощь и функционал каждого бога сильно отличаются.

Поэтому я лично присоединился к поиску новых баз кровавых колдунов, забросив всё остальные дела. Мало ли, если удастся найти ещё один строящийся храм и разрушить его при помощи китайцев, вступление Кровавого Бога в силу удастся остановить?

В ходе этих поисков удалось найти ещё два новых данжа. Пометив их, продолжили поиски. Во время очередного перерыва, который мы устраивали после обыска каждой трёх локаций, Фандор доложил:

– Кажется, у нас проблема, господин барон! Адремит не вернулся с задания!

Адремит был одним из новых участников отряда. Ассасин-эльф с уровнем 279.

– Сильно просрочил время или есть шанс, что просто задержался? – спросил я.

– Не похоже на него вообще задерживаться! – помотал головой Фандор, – он у нас один из самых шустрых!

– Хорошо, зови Анфира, пусть отправит меня в ту локацию, что он обыскивал!

Начались ожидаемые попытки набиться мне в сопровождение, но в этом отношении я был непреклонен – место, в котором что-то не то произошло с одним из самых опытных ассасинов, для других НПС однозначно было опасным. Пойду туда один, на свой страх и риск!

Анфир открыл портал, и я шагнул в него. Вышел в предельно странной локации – всё вокруг было скрыто туманом. И тут же выскочило оповещение:

– Приветствуем Вас в данже «Обитель могучих»! Одержите победу над врагами, или умрите! В ходе прохождения данжа нельзя использовать такие заклинания как «Призыв грифона», «Полет», «Телепортация», «Прыжок», «Армагеддон» и «Невидимость». Внимание: задание рекомендовано для группового выполнения игроками уровня 300+ из-за высокого уровня угроз. Награда: 20000 опыта и 4000

золотых монет.

Ну, может быть, не всё так и плохо! Анфир просто случайно угадал с точкой входа в локацию так, что сразу, прибывая на место, попадаешь и в данж. Не из всех данжей можно сразу выйти, вот как из этого, так что шанс увидеть снова ассасина у нас есть – ему просто нужно выполнить задание. Ну так вот он и я на подмогу!

Настроение у меня было не очень, я бы лучше продолжил обыскивать другие локации в поиске нового храма кровавых колдунов, но никто меня не спрашивал – попал в данж, надо проходить его до конца! Тем более, раз в него угодил мой боец, и его надо выручать!

Ну что же, лучшее средство против тумана – это радар Принца! Выпустил пета, тот тут же взлетел, и ко мне начала поступать информация. И сказать, что она мне понравилась, я не мог. Вокруг меня, на расстоянии в пять-десять метров, в полной неподвижности стояли, хоть и похожие на огромные статуи, явно живые монстры! Статуи при безветренной погоде не имеют свойство пошатываться!

Выглядели монстры как огромные белые гориллы, только зубы были длиннее и острее и вместо шерсти на них были перья. Смотрелись они в этом оперении предельно сюрреалистично! Пернатых монстров оказалось полтора десятка. Да уж, вот тебе и первая минута в новом данже! Смогу ли я найти пропавшего ассасина живым – большой вопрос!

Только успел начать иронизировать над разработками, что у них фантазия отказала при разработке новых монстров, и пришлось гориллам давать вместо шерсти перья, как внезапно мне стало совсем не до этого, поскольку все гориллы одновременно оглушающе взревели. Звучал их рёв предельно грозно. Не имея я данных разведки от Принца, могло, пожалуй, и парализовать на несколько секунд от ужаса! Ещё бы – стоишь себе мирно в пугающем тумане, ничего вокруг не видя, и вдруг такой мощный рёв со всех сторон сразу! Как говорится, пошёл в лес пописать, встретил медведя, заодно и покакал!

Сразу за тем, как взревели, гориллы бросились на меня. Вот только я уже успел призвать элементалю, и чрезвычайно шустро залезть ему на плечи. Так быстро я раньше никуда не залазил, но и стимулы расстараться у меня были чрезвычайно мощные!

Возможно, если бы гориллы навалились на элементаря с одной стороны, они бы могли его и пошатнуть, и даже уронить на землю. Но бросившись на меня одновременно с разных сторон, они этот шанс утратили. Силы у горилл было немеренно, и элементаря зашатало в стороны, но удары с одной стороны уравнивались с другой, позволив ему сохранить равновесие. Ну, а затем, в дело вступил и сам элементарь. Пернатые гориллы оказались идеальными соперниками – переполненные силы и мощи, они были невероятно самоуверенными, и не собирались уступать свои позиции элементарю, пока не становилось слишком поздно. Рука элементаря тянулась к шее гориллы, монстр в ответ самонадеянно вцеплялся в неё ручищами, собираясь сломать. То, что элементарь явно мощнее, доходило до мозга горилл только когда пальцы элементаря смыкались на их горле, ломая позвонки. Поэтому гориллы одна за другой выбывали из боя, пока, когда их осталось только семь, одна из них не ухнула. Это явно был сигнал к отступлению, поскольку сразу после этого уцелевшие твари рванули все в одну сторону. Я не стал их преследовать – с элементарем мне их было не догнать, он у меня тот ещё тихход, а бежать за ними в одиночку мне как-то было боязно.

Правильность моего поведения подтвердили последующие события. Как оказалось, отступление было притворным, хитрые твари явно только и ждали, что я брошусь за ними, чтобы разобраться со мной без поддержки элементаря. А когда они обнаружили, что план не сработал, то тут же приступили к следующему. Выручил меня Принц, тревожно пискнувший с высоты, когда твари, отбежав на четыре десятка шагов, вдруг остановились. Среагировав на писк, я присмотрелся повнимательней, и обнаружил, что гориллы вооружаются крупными камнями.

В тот же миг я соскользнул с шеи элементаря за его спину. А секундой позже началась уже бомбардировка поднятыми тварями камнями.

Сила, с которой летели камни, была такой, что элементаря от каждого удара шатало, и он прилично так терял очки здоровья. Я лихорадочно принялся также поднимать камни, чтобы ответить более усовершенствованным оружием. Конечно, элементарь мог метнуть в ответ камни в несколько раз больше весом, но редко, в силу своей медлительности. И, даже если один раз попадёт, вынесет одну из горилл, не факт, что остальные не убегут после этого, чтобы напасть на меня потом, в более удобных для них условиях. Оно мне надо, учитывая, какие это могучие твари? Нет, мне нужно было разобраться с ними раз и навсегда!

Поэтому я собирал небольшие камни, килограмма по два, по три, и привязывал их по углам сетей из паутины, которые я достал из сумки. Мелькнула даже мысль, что в будущем стоит носить несколько таких сетей с утяжелителями уже в готовом виде, не всегда же и камни будут под рукой! Но всё же через пару минут наш ответ монстрам был подготовлен. В опущенную элементом огромную лапу я вложил пять утяжеленных сетей, связанных между собой паутинами по пять метров длиной. По моему сигналу элементаль, прицелившись, метнул их в сторону горилл. В полёте сети расправлялись, и сразу три гориллы оказались ими опутаны. Увидев это, я тут же скастовал на сети липучесть, лишая тварей шанса выпутаться. Когда они это осознали, то так разъярённо взревели, видимо, требуя участия своих собратьев, что на подмогу им немедленно кинулись остальные четверо сородичей. Через полминуты всё они слиплись в одну большую массу.

Убедившись, что артобстрел прекратился, я начал собирать трофеи с поверженных пернатых. Трофеи мне понравились – в среднем с одной гориллы вышло по три сотни золотых за счёт преобладания в луте особо редких трофеев.

Дальше дело техники – подвести элементалья поближе, и подождать несколько минут, пока он перебьёт беспомощных монстров своими кулачищами. Конечно, периодически он тоже прилипал к паутине, но мне никто не мешал на несколько секунд отменить липучесть, чтобы дать ему отлепиться. За эти несколько секунд уцелевшие монстры не успевали догадаться, что сети к ним больше не липнут. Да они и без всякой липучести уже прилично запутались в сетях.

Перья с горилл летели по сторонам только в путь, и я, заинтересовавшись, поднял одно из них. Никакими волшебными свойствами, как оказалось, они не обладали, но я таки, учитывая, что всё равно заняться нечем, собрал несколько десятков в сумку. А что – красивые белоснежные перья по сорок сантиметров в длину, отдам мастерам своего отряда, может, сварганят какой из них полезный артефакт. В хозяйстве всё пригодится!

Закончив с пернатыми гориллами, снова вчитался в условия данжа. Значит, нужно перебить тридцать врагов – половина уже позади! Свернув описание, обратил внимание, что на краю интерфейса появилась мигающая надпись «пятнадцать». О как! Похоже, в игре обновление, и игрокам во время нахождения в данже начали предоставлять справочную информацию! Неплохо, неплохо! Осталось только выяснить – появившаяся цифра означает количество убитых монстров или тех, что по условиям данжа надо ещё убить. Ну, это легко

проверить опытным путём!

Туман по-прежнему окутывал всё вокруг, к счастью, для радара Принца проблем он не представлял. Мелькнула мысль отправить Пета на разведку, поискать пропавшего ассасина. Но я всё же от неё отказался. Если он жив, но ранен, эликсирами он отлечится, на них я денег для своих бойцов никогда не жалел. А вот если меня грохнут, внезапно напав в этом тумане, пока Принц отсутствует, то и ассасину не спастись. Сейчас мы с ним оказались в одном данже, потому что в один данж можно входить игрокам, пока не превышена максимальная численность отряда. Но очень вряд ли меня пустят в данж, в котором застрял мой ассасин, после воскрешения. Это была бы слишком читерская практика прохождения сложных данжей, чтобы её разрешили.

Поэтому я продолжил обыскивать данж, двигаясь кругами от места, в котором в него попал. Да, медленно, но зато риск минимизирован. А элементаря пока оставил стоять в центре – понадобится, подзову к себе.

На новых врагов я наткнулся через час, когда уже морально устал от нудного прочесывания данжа. Проблем добавлял сложный рельеф – за исключением центральной площадки, дальше начались сплошные впадины и горки.

Опять же, не будь у меня Принца, пришлось бы мне нелегко. Новый противник прекрасно маскировался – я чуть не обалдел, когда увидел на радаре пета, что от скалы, мимо которой я недавно прошёл, отделился огромный кусок, и шустро двинулся вслед за мной. Развития событий я ждать не стал. Тут же метнул в нового врага сеть, скастовав на неё липучесть, и побежал вверх по ближайшей горке. А затем скастовал свой навык качения, и весёлым бубликом покатился к центру. Одному мне тут без элементаря делать было нечего – может быть, справлюсь с одним или двумя монстрами, но если они все тут...

Пока катился, набрав скорость, воссоздал в памяти облик, увиденный на радаре в момент атаки монстра. Грубые очертания, почти квадратный, метра два на два, прямоугольная зубастая пасть, весь покрыт чём-то странным... Шерсть? Нет, скорее мох. Какая-то разновидность каменного элементаря? Эх, жаль, что по радару нельзя увидеть название твари!

Обратный путь, который я проделал на плечах элементаря, конечно, затянулся. Но напавший на меня странный монстр оказался на том же самом месте, на

котором я его и повстречал. Снова прильнул к той же самой скале. Такое бесхитрое поведение позволяло сделать умозаключение, что этот вид монстров не так и умён!

Дальнейшие события показали, что умозаключение правильное. Я нарочно приказал элементалю пройти по своему прежнему маршруту. И снова монстр бросился в атаку сразу после того, как мы прошли мимо. Такой вот бесхитрый противник, атакующий в спину!

К моменту, когда он приблизился, элементаль как раз успел развернуться, и началась битва. Как сблизилась, я прочитал название монстра:

Дух скалы, тип добычи – очень редкий. 309 уровень, 5300 единиц жизни.

Я раньше и понятия не имел, что, помимо элементалей, существуют и такие родственные им монстры. Радовало только, что дух вполне себе материален, и, хотя и силён, сам тоже страдает от физического урона. Скорость у него была неплохой, и он поразил меня тем, что атаковал моего элементалья сразу четырьмя лапами. Удивительная трансформация – бежал к нам на двух лапах, размахивая двумя другими, этакая своеобразная грубая каменная пародия на человека. А когда добежал, шлепнулся на зад, и тут же, опираясь на спину, пустил в дело всё четыре конечности. При этом создало впечатление, что он их ещё и удлинил во время удара, поскольку нанёс своими конечностями такой мощный удар, что элементаль покачнулся, и из ран посыпались камни. Я глянул на полосу жизни – просадил её на пару процентов с одной атаки! Однозначно более опасный противник, чем пернатые гориллы!

Но к счастью, как оказалось, такой же бездумно храбрый, как и они. Вступил в размен ударами с моим элементом на ближней дистанции, и тут сказалась всеокрушающая мощь моего бойца. Элементалю я приказал бить сверху вниз, и двух ударов хватило, чтобы выбить дух из духа скалы – он просто рассыпался на кучу камней, как делает и мой элементаль, когда его убивают. Однозначно, близкие родственники!

Цифра на краю интерфейса мигнула, и поменялась на шестнадцать. Вот теперь я точно знаю, что она означает число убитых в данже монстров.

Слез собрать лут. И сразу получил уникальный браслет! Неплохое начало! Забрался обратно на элементаря, и велел ходить вдоль местных скал. А сам внимательно следил за нашим тылом.

Что сказать – локацию духов скал мы нащупали верно. Каждые пару минут следовала очередная атака со спины. Били моего элементаря так мощно, что я стал переживать за то, доживёт ли он до схватки с последним монстром. Дожил, в последнюю битву с тридцатым монстром данжа он вступил с десятью процентами жизни.

А я задумался над тем, каково бы пришлось обычной группе игроков в этом данже. Вначале бы их однозначно проредили пернатые гориллы. И, видимо, разрабы предполагали, что проредили бы сильно, раз духов скалы сориентировали на одиночные атаки со спины. Брели бы уцелевшие игроки в тумане, а со спины внезапно нападали бы мощные монстры. Очень непростой данж, остаётся радоваться тому, что у меня есть Принц с радаром и мощный элементарь.

После гибели последнего монстра появился портал на выход. Циферка в интерфейсе сменила окрас и замигала, показывая, что больше врагов не будет. Всё, больше монстров нет, и можно приступать к поиску пропавшего ассасина. Принца послал на облёт всего данжа, сам принялся бродить в тех местах, где ещё не был, выкрикивая имя ассасина. Минут через пять выпустил и ТERROR – мало ли, ему улыбнётся удача в поисках? Надеялся я только на то, что ассасин смог прорваться через горилл после появления в данже, и где-то спрятался. Умеют они всё же убежать и прятаться!

Но часовые поиски, во время которых я охрип от криков, никакого результата не дали. Мы не смогли найти ни ассасина, ни малейших следов его пребывания. Либо его пернатые гориллы сразу разорвали на мелкие клочки, либо один из духов скал смог подловить со спины. Увы, как бы не были хороши ассасины, всё же этот данж не для НПС-одиночки! Тут, действительно, нужна групповая работа, ну, или такие убер-фишки, как у меня. Увы, их у моего ассасина не было.

В мрачном настроении покинул данж и отправился на место сбора. Когда объяснил ситуацию бойцам, они тоже приуныли. Но разведку мы всё же продолжали до темноты, по этому вопросу разночтений у нас не было. Солдаты погибают, так было, и так всегда будет, а жизнь продолжается!

В таверне помянули погибшего бойца, а затем я отправился в грот прокачивать визуализацию. Но и в этот раз стокилограммовый пони не пожелал оживать. Да уж, задал я себе непростую планку!

Глава 2

Новый этап

На следующий день никаких планов не строил. По моему будильнику следовало, что в десять тридцать утра Кровавый Бог должен вступить в силу, если его сторонники построят все десять храмов. И, поскольку я понятия не имел, что именно означает эта его полная сила, решил переждать это событие в глубине пещер Бантосы. А то мало ли какой казус может приключиться в связи с этим событием, если буду на открытой местности? Может, усилившийся бог будет способен меня там сразу увидеть? И, понятное дело, и покарать! Есть у меня отчетливое ощущение, что после моей проделки со взломом и уничтожением алтаря я у него номер один в списке на скорейшее уничтожение.

Будильник пискнул, сообщая, что время подошло, и тут же выскочило уведомление:

– Поздравляем, Вы успешно прошли отбор по итогам пятого этапа. Вам удалось сохранить семь из запасных жизней – они переходят на следующий этап в качестве бонуса.

– Поздравляем, по совокупности полученных достижений Вы продолжаете возглавлять рейтинг! Ваша награда – плюс десять единиц к ловкости!

Ознакомьтесь с условиями шестого этапа!

Этап шестой: Расспросите трёх королей гномов, чтобы узнать, как призвать Гномьего Бога, и призовите его, не умерев при этом более одиннадцати раз. Огнестрельное оружие запрещено. Возможность сравнить темпы своего развития с конкурентами отсутствует. Возможность анализировать базы данных по игре вне ее отсутствует. Выход на контакт с друзьями и родными запрещен.

Попытка нарушить запрет всеми возможными путями расценивается как отказ от дальнейшего участия в игре, игрок дисквалифицируется. Другой шанс не предоставляется. Если Вам удастся сохранить одну из запасных жизней, она перейдет на следующий этап в качестве бонуса.

Вот же ж его за ногу! – только и смог пробормотать я, прочитав условия нового, шестого этапа. От меня требуют найти нового Бога, ни более, и ни менее! Это, блин, шестой этап, и такие выдвигают требования! Что же тогда от меня потребуют на десятом – самому придумать, как восстановить физическое тело и вернуться к жизни??? Ну нифига у них запросы!

Позитив, вроде, был тоже – мне давали зацепку, которая может помочь выполнить этап! Впрочем, понятно почему – не было бы зацепки, так все, что разумному человеку в такой ситуации пришлось бы сделать, так это только пить беспробудно, стараясь не приходить в сознание. Если бы без подсказок можно было бы призвать нового бога, то они бы тут уже по обоим мирам табунами бегали. А появился пока всего один, хотя, косвенно и я повинен в его появлении! Слишком уж шустро развернул экспансию кровавых колдунов в роли их первого лица... С другой стороны, не по своей же воле я стал жрецом кровавых колдунов! Так что угрызения совести загоняем в угол, глубоко вдыхаем-выдыхаем, успокаиваемся, и начинаем мыслить рационально!

Тут же прочел еще одно уведомление:

– Кровавый Бог вошёл в полную силу! Трепещите, враги кровавых колдунов!

Объявление было лаконичным. Я как-то надеялся, что в нём хоть немного распишут, на что будет способен вошедший в полную силу бог. Увы, не судьба! Было у меня, правда, нехорошее предчувствие, что однажды я всё же смогу узнать, в чем именно силен Кровавый Бог, но не в теории, как бы это хотелось, а на практике. Так что «трепетать» я был готов.

Прошло несколько минут. Ну что же, пока все норм, молнии с неба, испепелив меня, не ударили. Живём! Похоже, в Бантосе я в безопасности!

Надо было теперь проверить, способен ли Кровавый Бог найти меня на открытой местности. Ясное дело, пока я это не проверю, выходить наружу в компании НПС было бы неправильно. Всё же за их жизни я отвечаю. Одно дело меня грохнут, и

я воскресну, другое – моих бойцов. Наглухо.

Открыл в гроте портал к Даблвиру. Вышел из него, телепортировался в сторону, осмотрелся. Ничего и никого не обнаружил. Выпустил Принца, тот тут же занялся разведкой. Если вдруг появится Кровавый Бог, может, он сможет его первым заметить и предупредить меня?

Прошло пять минут. Потом десять. С каждой новой минутой моё настроение улучшалось. Возможно, не так и страшен этот Кровавый Бог, как я опасался! Вошел он там или не вошел в полную силу!

Ещё минут через десять я окончательно расслабился, успокоился, и открыл новый портал в грот. Пришло время заняться более важным делом – выполнением нового этапа!

Я решил, что каждый день буду часть времени посвящать работе над новым этапом. По его формулировке видно, что он непрост, и придётся мне попотеть, чтобы с ним справиться. С другой стороны, выглядел новый этап достаточно вкусно. Если мне удастся призвать нового бога, да ещё и гномьего, то мне явно за это перепадёт награда получше той, что можно получить за выполнение нового этапа. Обязанный тебе бог твоей расы – это круто!

Итак, «расспросите трех королей гномов» – я правильно понимаю, что это жирный намек на Перфундара и Глендаина III? Собственно, других королей-гномов я и не знаю. Да, будем надеяться, что речь идет именно о них, единственных королях-гномах, которые мне известны в параллельном мире. Но их всего двое, одного не хватает, так что, возможно, мне придется искать возможность вернуться в основной мир в поисках третьего... и хотя это исконное славянское занятие, искать третьего, но уж, надеюсь, что так ситуация не повернется! В основном мире найти ещё одного короля гномов проблемой не будет, там полно небольших королевств гномов. Но тогда вопрос – если мне действительно нужно попасть в основной мир, и я придумаю, как мне это сделать, то какого конкретно из королей гномов мне искать? Или сойдёт разговор с любым из них, может, они все будут располагать нужной мне информацией?

Получается, алгоритм необходимых действий достаточно прост. Прежде всего – переговорить с Перфундаром, затем с Глендаином III. Если Перфундар всегда на

месте, то вот с Глендаином III есть конкретная такая проблема. Я не знаю, куда после очередного поражения он переместил свои войска. Значит, нужно начать его поиски. Не найду – не смогу поговорить.

Есть, правда, и еще одна проблема, даже когда найду Глендаина III. Я уже заметил, что я ему несимпатичен. Как ни странно, с его партнером, королем орков, у меня гораздо лучше налажены отношения. Так что еще вопрос, удастся ли у него разжиться нужной информацией.

После того, как найду Глендаина III, или, еще лучше, параллельно с его поисками – надо убедиться, что в параллельном мире нет третьего короля гномов. Раньше я был абсолютно уверен, что так оно и есть, поскольку Перфундар был единственным королём во всём параллельном мире до прихода войск Глендаина III. Теперь нужно было уточнять – мало ли, есть ещё какой-нибудь отрекшийся король, про которого мне не сочли необходимым сказать. Может, он есть даже среди освобождённых мной из лагерей армии ада военнопленных. Ну, этот вопрос я смогу выяснить быстро.

Покрутив вопрос со всех сторон, подумал – может, речь вообще идёт о принце, который автоматически стал королём после гибели своего отца, но у которого, в силу сложившихся обстоятельств, нет ни одного подданного? Тут же во время оккупации нечистью параллельного мира королевства рушились десятками, мало ли, как обстоятельства сложились? Может же так быть, что никто не назовёт тебя официально королём, если всё твои подданные попали в плен или убиты? А юридически всё же – ты король-королем! Тут надо тщательно всё вопросы проработать, мало ли какая юридическая закавыка возможна! Всё необходимо дотошно выяснить, прежде чем искать способ попасть в основной мир в поисках третьего короля. Поскольку и к гадалке ходить не надо – простым путешествие в основной мир не будет! Были бы простые возможности, так уже многие игроки из альянса кланов вернулись бы обратно в основной мир, защищать активы своих кланов, оставшиеся там. Конечно, для одиночки это может быть проще, чем для тысяч воинов... хотя почему конечно, может быть, наоборот – сложнее! К примеру, штурмовать туннели в основной мир для меня вообще не вариант, в отличие от альянса кланов. Хотя они не штурмуют – опасаются попасть под раздачу со стороны нежити или кровавых колдунов, а то и обоих грозных противников сразу.

Еще раз вчитался в условия шестого этапа. В новом этапе были и плюсы, и минусы. С одной стороны, вроде бы было хорошо, что в этот раз у меня нет

дедлайна. Можно работать над этапом в своём темпе. Но, с другой стороны, так было бы, если бы я точно знал, что я один его получил. А если предположить, что его параллельно дали ещё нескольким десяткам попаданцев?

Получалось, что по предыдущему этапу, несмотря на дедлайн, работать все же было комфортнее. Там я точно мог быть уверен, что конкурентов у меня, скорее всего, нет. Вряд ли другие попаданцы могли попасть в параллельный мир, помимо меня. Я в нём оказался потому, что сам его открыл, а вот после этого в него могли попасть только члены серьёзных кланов. Если мне запретили вступать в клан, то и моим конкурентам должны были, если соревнование у нас идёт на равных! Вот и как бы они тогда сюда попали, чтобы получить возможность рушить строящиеся храмы кровавых колдунов?

Новый этап, получается, был специфичнее предыдущего. Если узнать условия призыва Гномьего Бога можно, переговорив с тремя любыми королями гномов, то эта ситуация выгоднее для моих конкурентов в основном мире. Там королей гномов полно, единственная проблема – попасть к ним на приём. Кстати, это важный момент, и он меня, вроде, немного спасает – кого угодно на приём к королю не пустят. С другой стороны, там сейчас всюду идёт война с нечистью, значит, как всегда в условиях нестабильности, обычный порядок нарушается, и традиционная бюрократия может дать сбой, облегчив жизнь моим конкурентам. Значит, в любом случае, тянуть нет смысла – собирать информацию и призывать Гномьего Бога нужно максимально оперативно. Чтобы не увидеть однажды уведомление, что его призвал кто-то из конкурентов, опередив меня. Проверять, что со мной будет в этом случае, откровенно не хотелось. Вдруг это тот экзамен, на котором преподаватель запрещает перетягивать билет?

Прежде всего, я отправился на аудиенцию к Перфундару. В холле наткнулся на Анфира.

– Слышали, господин барон, про Кровавого Бога? – спросил он меня озабоченно, – очень жаль, что эти храмы были построены, и он смог войти в силу!

Я насторожился. А что это Анфир завёл разговор на эту тему? Просто ради досужего трёпа, или у вездесущего картографа может быть какая-нибудь полезная для меня информация по этому поводу? И он, из-за прокачанной со мной репутации, исподволь на это намекает?

– Слышал, как же! – степенно поглаживая бороду, сказал я, – знать бы ещё, на что он теперь будет способен!

– То, господин барон, мне в полной мере неизвестно, – ответил мне Анфир, разочаровав меня, но тут же продолжил, – но, думаю, стандартным набором пробужденного бога он обладать должен!

Вот такой поворот разговора мне уже очень понравился.

– А что входит в стандартный набор? – тут же спросил я.

– Сам я уже не припомню, но точно знаю, что есть место, где такая информация доступна! – ответил задумчиво картограф, – да, я точно видел книгу о возможностях богов! А было это лет двадцать назад, когда я посещал королевскую библиотеку в Даренхоре. Тамошний король оригинал, путь в винной погреб у него как раз через библиотеку проходит. Естественно, прочитать мне ее не дали, просто проходил мимо в свите Его Величества, но название было многообещающим. Боюсь только, что когда королевская армия покидала замок, в котором она расположена, то была активирована система защиты, чтобы в библиотеку не могли попасть дьяволы. Уж больно много в ней важной информации про параллельный мир, чтобы делиться ей с завоевателями. А защита в ней грандиозная, не побоюсь использовать это слово! Крупнейшая библиотека во всем параллельном мире, ясно, что на защиту не поскупились! Кстати, я бы и сам хотел прочитать эту книгу!

Только открыл рот, чтобы уточнить у картографа, не могла ли армия ада найти и разгромить эту библиотеку, как выскочило уведомление:

Картограф Арфир просит Вас найти для него в библиотеке Даренхора книгу о возможностях богов «Краткое введение в богословие»! Награда: 10000 опыта, 600 золотых, плюс восемь к репутации в отношениях с Анфиром.

Ага, всё же не зря я Анфира разговорил, правильно почуял возможную поживу! Он мне ещё данжик подогнал, и, судя по всему, высшего разряда! А книжка про возможности богов мне пригодится не только против Кровавого Бога, но и чтобы собрать информацию про призыв Гномьего Бога. Хоть что-то и о нем узнаю дополнительно! Очень, очень удачно!

Тут меня как раз и к Перфундару пригласили.

– Ваше Величество, что Вы можете рассказать мне про Гномьего Бога? – сразу перешёл я к нужной мне теме. Да, не очень вежливо, но дай только королю заговорить самому, и придётся полчаса обсуждать что-нибудь, что никакого интереса для меня не представляет. Хотя, возможно, эти длинные разговоры кто-то более умелый мог бы перевести и в получение интересного квеста, но меня сейчас интересовали квесты только на строго определённую тему. Как вот с Анфиром сейчас вышло, например! Так что, если и будет мне квест от Перфундара, так пусть он будет связан именно с тем, что мне больше всего сейчас нужно!

Никакого неудовольствия от моих грубых манер Перфундар не выразил. Напротив, как-то даже и вдохновился. Глаза заблестели, усы зашевелились. Спустя пару секунд до меня дошло, что иначе и быть не могло. Какой же гном будет негодовать на предложение поговорить о своём Боге!

– Гномий Бог незримо присутствует в обоих мирах, вдохновляя душу каждого гнома! – раскатисто сказал Перфундар, – вот только душа его сейчас дремлет под покровом заклятья, которое погрузило в вечный сон души всех богов по воле Творца миров. Душа Гномьего Бога выточена из драгоценных камней, и сияние её однажды озарит наши миры, когда Он пробудится!

– Я вот как раз по этому поводу и пришёл, Ваше Величество! – сказал я, воспользовавшись паузой. Перфундар, сказав всё, что точно помнил, наморщил нос, явно пытаясь припомнить что-то ещё. Видно было, что не очень у него получается, поэтому я и решил подстегнуть процесс, – Вы же знаете, что Кровавый Бог и пробудился, и укоренился в обоих мирах. Как-то нехорошо выходит, что наш Гномий Бог спит, а эта божественная гадость разгулялась!

Глаза Перфундара чуть не вылезли на лоб от удивления. Дернув себя за бороду, он хрипло сказал:

– Ты предлагаешь...

– Да, Ваше Величество! – решительно кивнул я, – я считаю, что мы, гномы, должны сделать всё возможное, чтобы пробудить нашего Бога!

Соскочив с трона, Перфундар молча подошёл ко мне, пристально смотря мне в лицо. А потом подскочил, и сжал меня в объятиях.

– Да, барон! Как же ты прав! Так всё обретает смысл! – затараторил он, совсем забыв про прежнюю королевскую степенность и неспешность, – Трой, это так... правильно!

Помял меня Перфундар конкретно, всё же он явно вкачан в силу и ловкость, в чем я не очень продвинут. А когда отпустил, дав снова вдохнуть воздух, деятельно сказал:

– Я прикажу собрать Совет прямо сейчас! Никуда не уходи, угостись пока за столиком, там накрыто!

А сам король, метнулся к двери с невиданной ранее прытью, и взревел:

– Камергер! Тимпул, где тебя носит, тащи сюда свою бороду!

Видать, Тимпул куда-то неосторожно отошёл, потому что король в его поисках выскочил в коридор. Под королевский рёв в нём, я присел за пиршественный стол, и налил себе стакан кваса. Видя энергию, с которой выскочил из зала король, я не сомневался, что сейчас все очень быстро найдутся, и мы-таки проведём Совет!

Жаль, что мне идея про пробуждение Бога не пришла раньше! Вон, как Перфундар забегал, глядишь, озвучь я эту мысль пораньше, он бы напрочь забыл про свои недавние поиски боевой славы! И не пришлось бы мне морщить мозг, пытаюсь понять, как раздобыть ему невесту королевских кровей!

Пришлось утешиться мыслью, что всё мы не идеальны.

Через пару минут недовольный заминкой король вернулся, и тут же стали подходить члены Совета. Ещё через пять минут за столом собрались все.

Ну что сказать! Моя идея всё хорошо зашла. Не все члены Совета были гномами, учитывая нашу специфику, но завести дружественно настроенного к нам Бога хотелось и им тоже. А как Гномий Бог может быть настроен

недружественно, если мы поможем его пробудить, да и король у нас гном?

Проблема возникла только с тем, как его пробуждать. Как оказалось, все, что знал, Перфундар мне уже сказал. А другие больше ничего и не знали, кроме легендарных историй о различных свершениях Гномьего Бога в древние времена. Вот где-то полтора часа я их и выслушивал, пока голова не распухла, и я не понял, что истории пошли по кругу. Они были красивы, но никакой наводки на то, как мне разбудить усыпленного Творцом Бога, так мне и не дали. На этом совещание и закончилось. Но в завершение Перфундар все же выдал мне квест:

Король Перфундар просит Вас призвать Гномьего Бога! Награда: 100000 опыта, 100000 золотых, плюс двенадцать к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором, плюс пять к репутации с каждым гномом в обоих мирах.

Внимательно прочитав условия квеста, я впечатлился. Никогда таких щедрых условий не было! Но это еще раз подчеркнуло тот факт, что задачка мне досталась архисложная!

Я принял квест без колебаний, великолепно иметь квест, совпадающий со своим очередным этапом задания, и в этот момент Тимпул, задержавшийся в тронном зале, подошел к королю, сказав:

– Ваше Величество, еще раз прошу прощения, что не был в приемной! Отлучился за хорошими новостями!

И тут же сделал театральную паузу на несколько секунд. Вот же хорошо выдрессированный царедворец, умеет нагнать интригу!

– Спешу доложить, что все шесть золотых шахт, которые Вы нам с бароном поручили освоить, начали работу!

Мигнуло уведомление:

– Вы выполнили задание короля Перфундара, успешно запустив вместе с камергером Тимпулом в строй шесть золотых шахт! Награда: 20000 опыта, 9000 золотых, плюс шесть к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором, десять процентов от добычи в шахтах, пока они функционируют.

Глава 3

Библиотека

Тимпул вскоре нас покинул, а я поменял тему расспросов Перфундара. Особого разочарования от того, что информации по Гномьему Богу было получено мало, я не испытал. И так было понятно, что чуда не будет – если в условиях этапа сказано, что информацию можно собрать, пообщавшись с тремя королями, то наивно было бы полагать, что я получу все необходимое мне от Перфундара. Королевский квест тоже ничего мне не дал в плане информации, но он профильный, и очень щедрый по условиям, так что очень даже пригодится. Но я всё же уцепился за Перфундара, попытавшись выпытать у него, есть ли у него мысли о том, где можно в параллельном мире найти ещё одного короля-гнома?

Перфундар был настроен решительно – ни о каком третьем короле-гноме в параллельном мире он не слышал. По моей просьбе, он подробно поведал о судьбе каждого из своих братьев-королей после начала войны с нечистью. Хоть и было ему нелегко вспоминать это, но он, понимая, что это чем-то важно для призыва Гномьего Бога, рассказал мне, как погиб каждый из них, и что стало с его наследниками. Оказалось, что свидетели гибели царственных семей в полном составе были самые что ни на есть солидные, и не доверять им у Перфундара не было оснований. На том мы с ним и распрощались.

Вернувшись от Перфундара, решил заняться поиском короля Глендаина III. Вернувшись в таверну, я тут же отбил запрос Хань Сину, спросив, не знает ли он где сейчас базируется армия орков и гномов? Подпустил туману, написав, что эта информация важна для победы над кровавыми колдунами. В принципе, и не соврал, если удастся пробудить Гномьего Бога, то явно Кровавому Богу придётся потесниться на божественном небосклоне.

А затем я созвал всю свою команду в таверне, и дал задание:

– Нужно переговорить со всеми из бывших пленников, с кем сможете. Надо выяснить, есть ли среди них короли или принцы. Интересуют только гномы. Кроме этого, уточняйте, знают ли они что-нибудь о выживших в войне с нечистью королях или принцах из расы гномов. Если знают, то нужны

предположения, где их можно найти. Задача понятна?

Бойцы разошлись, а я задумался – какие ещё есть способы найти необходимую мне информацию по королям-гномам? Подумав, написал письмо-запрос по Глендаину III также и Манивальду. Мало ли, его проблемы стали поменьше, и у него найдётся время со мной пообщаться. Тоже намекнул, что информация важна для победы над кровавыми колдунами.

После этого я записал всё, услышанное сегодня от Перфундара и членов Совета, включая краткое содержание каждой легенды. Кто его знает, может и сказки эти пригодятся.

Затем отправился в грот, в очередной раз попытался визуализировать живого пони. Увы, ничего не вышло. Вернувшись в таверну, обнаружил, что члены моей команды начали возвращаться, выполнив моё задание. Помимо расспросов про итоги, я также давал им для заполнения опустошенные прокачкой визуализации манахранилища. Пока всех опрошу, мана у них восстановится, и можно будет отправляться на прокачку в данжи.

Через два часа вернулись все. Итоги опросов меня не утешили. Никакой полезной информации, помимо рассказа одного из пленников, что о каком-то короле-гноме якобы что-то говорил Меродлент. Информацию об этом раздобыл один из наших новых ассасинов, но при условии, что не расскажет мне, с кем он говорил на эту тему. Понятное дело, Меродлента сейчас в Бантосе, мягко говоря, очень не любили, и мне вообще повезло, что на эту тему с моим бойцом вообще согласились поговорить.

С одной стороны, обрадовался новой ниточке, с другой – расстроился. Если и правда какой из королей ещё уцелел, то почему именно беглец Меродлент об этом знает? Вот и как его найти, чтобы заставить поделиться информацией? Уж он-то в курсе, что ему не стоит приближаться к Бантосе! Один раз я на него случайно наткнулся в окрестностях, и после этого он должен был вообразить, что его ищут, и постараться удалиться как можно дальше. По крайней мере, это было бы разумным поступком с его стороны. Вот и как его теперь искать?

Обдумав ситуацию, подумал, что время после переворота прошло достаточно, чтобы Меродлент решил, что про него должны уже позабыть. Это не означает, что он будет тусоваться совсем уж близко к Бантосе, но в сотне-двух километрах

от неё он может быть. Тем более, что я припомнил, что на одном из королевских Советов поднимали вопрос о том, что часть продовольствия и хозяйственных товаров со складов загадочным образом исчезает. Тогда решили, что это обычные кражи с целью нажиться на продаже еды и товаров горожанам. Но что, если это кто-то из сторонников Меродлента ворует продукты, чтобы снабжать своего беглого хозяина? Учитывая ситуацию в параллельном мире, разжиться на его просторах хлебом или тем же мылом сейчас не очень просто.

По этому поводу решил развить два направления поисков. Во-первых, поручил Фандору, чтобы один из ассасинов по очереди неприметно присматривал за складами, пока не обнаружит воришку. Ловить его запретил, поручив проследить за ним.

Во-вторых, велел Принцу кружить вокруг Бантосы в свободное время в поисках Меродлента и его приверженцев или их следов. Мало ли, повезёт!

Взяв с собой очередную партию бойцов, ещё не получивших пета-устрицу, отправился с ними в устричный данж. Уже знал, как работать в нём аккуратно, не зарываясь, поэтому прошло всё в штатном порядке. Добыли восемь жемчужин, всех снабдили петами.

После этого вернулся в Бантосу, и отправились на прокачку в данжи с элементарями. Занимались ей до самого вечера – мне надо Тёррора подрашивать, а членам отряда – устриц. Кстати, убедился, что появление такого ценного пета реально добавило моим бойцам энтузиазма. Конечно, и до этого явных лентяев и халявщиков не было, но забегали все намного энергичнее! Очень уж хотелось побыстрее увидеть своего пета получше прокачанным!

Прокачку визуализации в гроте снова не привела к успеху. Но и сдаваться я не собирался. Ничего, капля камень точит!

Следующее утро я начал с поиска подходящего горного озера для петов-устриц. У дрессировщика получилось прокачать свою устрицу до 24 уровня, ещё у четырёх игроков до 20 и 21. Время выпускать этих устриц пришло. Естественно, мы загодя посоветовались с Анфиром, и надо было выбрать уже на местности из трёх подобранных им для этой цели озёр. Но наша экспедиция не затянулась – Камлэйт беззаветно влюбился уже в первое посещенное нами озеро, не захотев даже смотреть на другие варианты. Там и в самом деле было так классно, что я

решил в следующий раз прихватить сюда и Адельхейд. Горное озеро было расположено в кратере давно потухшего вулкана, добраться до него можно было, учитывая высоту склонов, только порталом. Так что безопасность от пришлых хищников для петов моих сотрудников была гарантирована.

На всякий случай я приказал всем, скастовав пузыри, прочесать озеро на предмет возможных проблем для петов. Мало ли тут кто опасный может скрываться! Учитывая, какой выхлоп я ожидал получить от устриц, рисковать их жизнями я не был намерен.

За полчаса мы обошли все озерцо вдоль и поперек. Никого опаснее раков и щук не нашлось. Успокоенный этим, устриц выпустить в озеро разрешил. Учитывая их броню, раки и щуки для них не опасны.

И во время прокачки, и даже на берегу озера и в его водах, каждую свободную минуту думал над тем, что делать дальше. Один-то день у меня по любому есть, чтобы хорошо продумать свои действия! Многое зависело и от того, что смогут мне сообщить Хань Син и Манивальд – и оба вскоре действительно отписались. К сожалению, письма оказались почти одинаковыми – оба кланлидера написали, что понятия не имеют, куда именно с подземной базы отступила совместная армия гномов и орков. И оба в конце добавили, что, если я узнаю, куда, то они будут заинтересованы в этой информации. Я задумчиво хмыкнул – серьёзная проблема! Несколько тысяч воинов в подчинении Манивальда и Хань Сина шныряют по всему параллельному миру, разыскивая данжи, и то, что никто из них не наткнулся на орков и гномов во время этих поисков – для меня плохая новость! Отыскать их, значит, будет задачей непростой.

И снова я отправился на приём к Перфундару. Хотел узнать, не порекомендовал ли он нашим союзникам во время встреч с ними какие-нибудь особенные места для дислокации?

Перфундар искренне старался вспомнить, но не преуспел в этом начинании. Всё, чем он оказался полезен, заключалось во фразе – «кажется, я поручал Анфиру переговорить с их картографом».

Ну, это я сам сглупил – нечего было вообще тревожить Перфундара, надо было сразу отправляться к картографу. Повезло, он снова оказался в приёмной, и охотно поделился информацией.

– Да, господин барон, всё верно, была от Его Величества такая просьба! – тут же вспомнил он, – картографы наших новых союзников нуждались в запасных базах, и я, как и велел король, постарался быть им максимально полезен!

– А какие именно базы им предлагал, помнишь? – обрадованно спросил я.

– Конечно! – улыбнулся Анфир, – но, в основном, я уже эту информацию Вам и передал. Помните, Вы спрашивали, где могли бы разместить свои базы кровавые колдуны?

Вот тут я и призадумался. Большинство локаций я продал для изучения Хань Сину, остальные обыскал силами своего отряда. Я точно никаких гномов и орков не нашёл, означает ли это, что китаец нашёл, но хитрит, и не сообщает мне об этом? В принципе, резоны для этого у него есть. Несколько десятков тысяч орков и гномов во главе с королями – это прекрасный источник для получения всяких квестов по мере прокачки репутации. Делиться этой ценной информацией с действующим в одиночку гномом Троем, не желающим вступить в клан? А зачем, собственно? Я Хань Сину не кум и не брат, и, если и помогал ему раньше, так за достойную плату, а не бесплатно. Долгов у него передо мной нет, деньги за найденные в проданных ему локациях данжи он исправно перечисляет. Так что меня вполне могли и обмануть.

– А, может быть, всё же есть какие-нибудь базы, что ты забыл мне указать? – на всякий случай спросил я.

– Ну, всё возможно, не упомнить же всего! – ответил Анфир, – давайте сделаем так, господин барон. Я сегодня постараюсь припомнить, что смогу, а завтра Вы ко мне загляните, и я расскажу, если что припомню. Это же Вам нужно в целях поиска информации, как призвать нашего Гномьего Бога, верно?

– Верно, Анфир, буду очень признателен за любую помощь! – ответил я, – и финансово готов поддержать твои поиски!

– Нет, вот это совсем лишнее! – Анфир замотал головой так сильно, словно моё предложение о финансовом поощрении его глубоко возмутило, – за ради призыва нашего Бога я окажу всякое возможное содействие, и не заикаясь ни про какую благодарность! Это дело первостепенной важности для каждого гнома, и я рад, господин барон, что Вы меня к нему привлекаете!

Энтузиазм картографа меня приятно впечатлил. Но я не перестал думать над возможностью, что Хань Син меня всё же кинул с информацией о местонахождении Глендаина III. И, вполне возможно, и Манивальд тоже. Хань Син и Манивальд в одном альянсе, и китайцы, найдя новую базу гномов и орков, скорее всего, поделились ее координатами с союзниками по альянсу. Тут уже важнее вопрос, чем данжи и прокачка, тут уже дело стратегической важности. При необходимости проведения генерального сражения с врагами альянса у лидеров альянса должна быть возможность собрать как можно больше союзников, включая орков и гномов, да и тех же эльфов.

Ну ладно, решил, что сначала всё же проверю те места, что подгонит Анфир, а затем уже, если там не повезёт, займусь поиском возможностей раздобыть необходимую информацию у членов альянса. Вряд ли новая база орков и гномов находится настолько уж в строгом доступе, что будет известна только кланлидерам. Хотя, и в этом случае, после последнего расширения альянса, одних только кланлидеров в нём около семи десятков, если я правильно помню!

По этому направлению мне пока что было делать нечего. Принц, посланный мной выслеживать Меродлента, вернулся вчера поздней ночью, злой и уставший, так ничего и никого в окрестностях Бантосы и не найдя. Ну ладно, сегодня он мне самому понадобится. Я решил пойти по свежему квесту от картографа – очень уж любопытно было самому найти и прочитать ту книгу, что он мне заказал. Хоть получу какое-то представление о богах в «Эгиде»! А может, удастся наткнуться и на новый след для решения проблемы призыва Гномьего Бога!

Галатиана первоначально звать не планировал – как показал опыт, его в данжах такого уровня слишком легко убивают. И смысл для него терять при воскрешении уровень? Но он, услышав о том, куда я собираюсь, стал настаивать:

– Да фиг с ним, с этой гибелью! Я в игру пришел играть, а не дрожать над уровнями!

Почему бы и нет? – подумал я, и согласился на его компанию в предстоящем квесте.

Итак, нам нужно было отправиться в крупный город, бывшую столицу одного из самых важных королевств параллельного мира. Его король, как рассказал мне Анфир, питал тягу не только к древним книгам, но и к высококачественному

вину. Не случайно у него прямо в библиотеке был расположен и винный погреб! Видимо, совмещал полезное с приятным.

Услуги Анфира, чтобы попасть поближе к данжу, нам были не нужны. Так получилось, что во время последних дней активных поисков кровавых колдунов, я однажды оказался рядом с этим городом, в каких-то пяти километрах. Так что нам надо было всего лишь высадиться в уже известном мне месте, вызвать грифонов и перелететь через высокий горный хребет, чтобы попасть в нужное место. Параллельно ещё немножечко открою карту, нужно же и навык картографа продолжать развивать. А Галатиану это еще полезнее будет, у него картография вообще еще была почти не прокачана.

Всё прошло без сучка и задоринки. Уже через пятнадцать минут мы стояли в нужном месте. Портал в данж открылся практически сразу.

- Приветствуем Вас в данже «Любовь к знаниям»! Рекомендуемый уровень - 280+ при групповом прохождении. Награда: 5000 золотых монет, 10000 опыта.

Внимание! Это одноразовый данж!

Надо сказать, вначале я приятно удивился. Давно уже у меня не было данжей, где мне не выкручивали руки, запрещая использовать заклинания. Ну что же, надеюсь, это не означает, что внутри будет полное попадалово!

Правда, то, что данж одноразовый, насторожило. Мне такие еще как-то не попадались. Спросил Галатиана, но тот тоже был не в курсе. Одно ясно - книгу нужно добыть с первого раза, второго не будет.

Вышли из портала в каком-то тёмном подвале с каменными стенами, понял, что камень, когда нашарил стену рукой. Тут же выпустил Принца, и его радар всё мне показал, не хуже, чем если бы в подвале всё было ярко освещено. Так, потолок метра три, безукоризненно гладкий, пол тоже. Стены образуют прямоугольник три на двадцать метров. И ни одной двери, или открытого прохода дальше нет. Я грустно вздохнул, поняв, почему тут нет запрета на использование заклинаний - судя по началу, данж относится к той категории, что я не очень жалую - данжей с загадками. Ну не люблю их, и всё тут! Пожаловался вслух своему другу на обстоятельства судьбы.

А вот Галатиан, напротив, загорелся энтузиазмом. Как оказалось, он как раз загадки любит. И сказал, что он, как раз, такого развития событий и ожидал. Данж же про библиотеку!

– Давай так, – предложил я, – ты пытайся разгадать, где проход на следующий уровень своими методами, а я своими. И посмотрим, у кого быстрее получится!

У меня, к счастью, было секретное оружие – Дхакун. Будем надеяться, он сможет найти проход в следующую локацию, не заставив меня взрывать мозг в поисках скрытой двери, разгадывая загадки. И позволив опередить Галатиана с его любовью к подобным развлечениям.

– Дхакун, любезный друг! – прошептал я на ухо призраку, задумчиво висевшему рядом со мной, – нужна твоя помощь! Где-то здесь есть скрытая дверь, или проход, и её надо найти!

– Конечно, господин барон! – бодро прошептал призрак в ответ, – вот только неплохо бы улучшить тут освещённость, чтобы я хотя бы стены видел, сквозь которые надо проходить!

– Необязательно стены, проход может быть и в потолке, и в полу! – ответил я Дхакуну, доставая и зажигая факел, – командуй, куда мне идти, чтобы тебе подсвечивать!

Конечно же, и Галатиан тоже запалил факел, пытаясь найти хоть какую-то инфу, над которой нужно будет ломать голову. Так что света в подземелье прибавилось, облегчая призраку работу.

Следующие минут десять я ходил вслед за Дхакуном по подвалу. В конце концов проход мы с ним нашли, он действительно, оказался в потолке. Видимо, предполагалось, что мы должны были открыть его, нажимая на какие-то скрытые выступы. А их мы должны были найти, ответив на загадки, намалеванные на стене – их я обнаружил, прохаживаясь с факелом. Галатиан тут же к ним и прилип, пытаясь понять смысл, сокрытый во всех этих картинках. Но я не стал заморачиваться, а просто, когда Дхакун нашёл проход, вызвал элементалю, и объяснил ему задачу:

– Ну-ка, разбей эту часть потолка!

– Эй, нет! – запротестовал Галатиан, – я почти нашел, что тут нажимать нужно, чтобы проход сам открылся!

– Почти не считается! – отрезал я.

Элементаль, согнувшийся в три погибели из-за слишком низкого для него потолка, слушался только меня, поэтому тут же приступил к выполнению поставленной задачи, орудуя своими огромными кулачищами, и скоро куски свода стали рушиться на пол, потихоньку открывая скрытый проход. Неудобная поза, в которой элементалю приходилось наносить удары, эффективности его работы не мешала. Я подождал, пока проход полностью не очистится, и запустил туда Принца с разведывательной миссией. Пет вернулся очень быстро.

– Метров сорок всё чисто. А вот потом там куча всяких монстров! Еле ушёл живым! – доложил он.

– Что за монстры? – спросил я.

– Одни из них выглядят как бревно, утыканное со всех сторон длинными колючками. Голова зубастая, на длинной шее. Другие похожи на лошадь, если её обучить ходить на задних лапах. Очень мускулистую лошадь! И, судя по зубам, питается она отнюдь не травкой! И тех, и тех там десятки!

Ну, раз такое дело, я понял, что есть смысл подниматься наверх в компании моего элементалю. Раньше такой необходимости у нас не было. И вот как поднять неуклюжего элементалю весом в несколько тонн сквозь дыру в потолке?

Глава 4

Коварный данж

Собственно, если бы элементалю запихнуть наверх не удалось, то можно было бы подождать часик, пока заклинание его призыва не откатится, и призвать его заново уже на втором этаже. Я, собственно, призвал его на первом, убеждённый

в том, что на втором тоже будут всякие загадки, и ударная мощь нам пока что не понадобится. Приятное разочарование! Монстры – это дополнительные трофеи, улучшающие моё впечатление от любого данжа. Не то, что картинки на стенах, которые надо разгадывать!

Но, с инженерной точки зрения, следовало попытаться всё же попробовать поднять элементаря на следующий уровень. Мало ли, понадобится и в будущем это сделать, пусть будет опыт. Кроме того, иначе было бы не избежать насмешек Галатиана – мол, чего поспешил, я бы и так проход открыл! Мой опыт общения с людьми свидетельствовал, что мало кто удержится от насмешек в такой ситуации. Даже хороший друг редко промолчит.

Первоначально, попробовал отправить элементаря своим путём. Тот просунул голову и плечи в отверстие, оперся огромными лапищами, и попытался подтянуться, опираясь на локти. Я с восхищением смотрел, как его огромная туша медленно пошла вверх. К сожалению, через полметра элементарь завис в воздухе – я понял, что дальше никак. Нет в его конструкции достаточно тяги, чтобы, опираясь на локти, поднять себя полностью.

– Ну-ка, подогни ноги! – скомандовал я.

Как только элементарь выполнил команду, я скастовал под ним каменный куб. Наступив на него, элементарь разогнул ноги, и тут же добавил ещё сорок сантиметров наверху. Ещё два раза скастовал дополнительные блоки под ноги, и, в итоге, элементаря наверх поднял.

– Ну, а теперь мы! – скомандовал я.

Элементаря я отправил медленно брести в сторону монстров, а пока что занялся разведкой. Принц быстро показал мне расклад – помещение было вдвое шире и вдвое выше, чем прежде. А по длине ещё больше – вдалеке, где радар высвечивал причудливые очертания монстров, оно ещё не заканчивалось. Я хмыкнул, увидев, как точно Принц описал монстров – одни из них – медленно бредущие стволы деревьев, покрытые длиннющими колючками, а вторые – и точно – прямо тебе сидящие на заднице лошади! Только и отличаются, что задние ноги короткие, передние очень длинные, а так очень похожи, даже на ногах копыта! Впрочем, вскоре рассмотрел, что и пасть лошадиную у них не напоминала – зубы в ней были острыми, зубами хищника.

Мы зажгли факелы, начав осматривать стены, поскольку монстры пока вели себя тихо – видимо, к ним нужно было подойти поближе, чтобы их сагрить. Вот и поищем пока новые картинки, мало ли, помещение снова будет замкнутым! Да и Дхакун тут же принялся за поиски нового прохода на следующий уровень.

К моменту, когда мы выяснили, что картинок в осмотренных местах нет, элементаль проделал достаточный путь, чтобы заинтересовать монстров. Вначале в его сторону двинулись колючие «стволы деревьев», мерно размахивая небольшими, но зубастыми головами на длинных шеях, затем к их походу присоединились и «сидячие лошади». Скорость у них оказалась побольше, и именно одна из «лошадей» первой достигла элементаля. И тут же сумела меня удивить – прямо с ходу так врезала ему копытом, что элементаль пошатнулся, часть камней из его груди феерично разлетелась вдребезги, а я увидел, что его здоровье просело на три процента.

– Ой-ой! – сказал Галатиан, – кажется, ему пригодится помощь!

Я с ним полностью согласился – к счастью, высота позволяла швыряться камнями. Устроил бомбардировку огромными валунами по четыре тонны, сосредоточившись на подходивших к элементалю силах вслед за норовистой «лошадью». Её я уже оставил на него – слишком близко швыряться валунами рядом с элементом я не хотел, чтобы не навредить ему.

Оба вида монстров оказались очень живучи. Галатиан охнул от изумления, увидев, как одна из «лошадей» сумела отвалить в сторону обрушившийся на неё четырехтонный валун. Шевелились и валуны, упавшие на «деревья». Но я удвоил количество валунов, швыряя новый в ответ на каждый сигнал о наличии жизни под обвалом, и через минуту дело было сделано. А элементаль остался один на один со своим противником, и схватка не затянулась. После очередного меткого удара копытом «лошадь» подошла слишком близко, и элементаль смог обрушить на неё удар кулаком сверху, повергнув в состояние «гrogги», судя по тому, как она бессмысленно задержалась, а следующим таким же ударом уже и забил до смерти. Когда тварь рухнула, я заметил вблизи, как бугрится её спина мышцами. Да уж, лошадка явно на стероидах, не зря с такой силой пинается!

Дождавшись, когда скастованные валуны истают, принялись собирать трофеи. Пока собирали, заодно обнаружили, что в конце помещения имеется очередной тупик с картинками на стене. Оба вида монстров были 300 плюс по уровням, и трофеи были богатые. Но, едва мы их собрали, как всё вокруг нас пришло в

движение.

– Блин, потолок опускается, а стены сжимаются! – озвучил очевидное изменение Галатиан.

– А ты думал, почему я не люблю данжи с загадками! – сказал с чувством я, – не первый же раз такое запахло! Ладно бы загадки, но и без всяких гадостей они в такого рода данжах обойтись тоже не могут!

Дело осложнилось тем, что на радаре пета я заметил, что проход, через который мы сюда попали, пропал, словно его и не было, недвусмысленно намекая, что пути для отступления нет.

Попросил шёпотом Дхакуна поторопиться с поиском выхода. Прошелся с факелом вдоль всех стен, где он велел, пока Галатиан, чуть не высунув язык от усердия, занимался картинками.

– Стены и потолок глухие! – доложил Дхакун, – сплошной камень на много метров!

– Неужели проход в полу? – удивится я, – хотя, вполне коварно, чтобы быть правдой! Вот уже чего ожидаешь в последнюю очередь! Лезть наверх, чтобы снова спускаться вниз!

Так оно и оказалось. Проход Дхакун нашёл как раз тогда, когда стены и потолок ещё раз угрожающе сдвинулись. При этом сразу на метр, в два раза больше, чем в первый раз.

В этот раз Галатиан не кричал возмущённо, когда я приказал элементалю крушить камень – видимо, что-то у него по картинкам никак не срасталось. А оказаться сплюснутым явно не хотелось.

Элементаль встал на колени, так его удары по полу стали сильнее. Несколько минут – и проход был расчищен. Я не велел элементалю сразу прыгать вниз – мало ли там какая высота, а кинул факел. И угадал – факел падал долго, сигнализируя, что там немалая высота.

– Ого, метров пятнадцать, похоже! – удивился Галатиан.

Отправил вниз Принца на разведку, а сам стал прикидывать, как опустить вниз элементаря. Если он просто спрыгнет с такой высоты, то либо убьётся, либо потеряет слишком много единиц жизни, чтобы быть после этого полезным. Чихнут на него новые монстры пару раз, и ему конец придет. Но выход нашел. Сплел две паутины вместе, один из концов привязал к скастованному валунчику, а затем придавил двумя скастованными четырехтонными валунами. Затем приказал элементарю обвязаться паутиной под мышками, отсчитав тринадцать метров, а после этого соскользнуть вниз, держась за паутину. Мои расчёты оправдались – паутина была слишком тонкой, чтобы ручищи элементаря могли затормозить скольжение вниз. Но страховка под мышками сработала – валуны, придавливавшие паутину, съехали от финального толчка на полметра, но элементарь закачался в полутора метрах над полом внизу.

Мы с Галатианом вниз соскальзывать по паутине не стали – слишком уж высоко. Просто скастовали полёт, пользуясь тем, что в этом данже ограничений на использование высшей магии нет.

Как раз, когда медленно и величаво опускались, вернулся с задания Принц, доложив:

– Огромная, но глухая пещера. Много монстров с левого края. Похожи на... – видно было, что пет затрудняется с описанием... – ну, круглые они, а еще огромные, рыхлые, бледные. И щупальца из них торчат длинные! А на части щупалец – глаза!

– Та ещё гадость, похоже! – сказал Галатиан, – так, в прошлый раз проход на следующий уровень был под монстрами, что логично – не пройдя их, не сможешь попасть в проход. Как считаешь, может, сразу туда стоит идти?

– Был бы обычный данж, то да, стоило бы. Но это же, блин, данж с загадками! – почесал затылок я, – значит, вполне может быть так, что нас в этот раз обманут. Как только перебьем монстров, снова могут запустить какую-нибудь фигню, наподобие сжимающихся стен и опускающегося свода, а проход может оказаться где-нибудь прямо здесь, где никаких монстров нет. Так что, я думаю, придётся нам вначале обыскать всю ту часть пещеры, где нет монстров, чтобы не попасть впросак!

– О как! – удивился Галатиан, – но звучит очень разумно! Что же, зажигаем тогда факелы!

И мы принялись обыскивать стены нового огромного помещения – Галатиан в поисках картинок, а я, лишь подсвечивая факелом обстановку Дхакуну. Стены его, и правда, в отличие от предыдущих двух, были неровными, создавая полное впечатление, что мы находимся в пещере. Про элементаря, зависшего над полом, мы не думали – через несколько минут истёк срок жизни визуализированных мной валунов, что держали наверху паутину, на которой он висел, и он тут же с небольшой высоты упал на пол. Правда, высота хоть и была небольшой, но пещеру из-за его массы встряхнуло конкретно. Только тогда Галатиан подошел к нему, чтобы смотать высвободившуюся паутину на будущее. Мне-то что – я всегда ещё напрясть смогу, а ему пригодится!

Всё же поиски результатов не дали – в свободной от монстров части данжа прохода на следующий уровень не оказалось. Пожав плечами, я направил элементаря на монстров, а мы с Галатианом пристроились в десяти метрах за ним.

Принц подсветил монстров радаром, и я принялся изучать их. В принципе, похоже они были на колобков, но это если бы колобки были по два метра в диаметре, и у них были бы щупальца. Правда, колобок – слово мирное, и даже звучит мирно, а эти ребята такими отнюдь не выглядели. Но, когда они сагрились на элементаря, у нас начались неприятности.

Прежде всего, кто бы мог подумать, что у этих тварей может быть такая скорость? Сразу десяток «колобков» устремилось навстречу нам так ретиво, словно мы были их любимыми родственниками, несколько лет их не посещавшими. Набранную ими скорость я оценил километров так в тридцать – блин, даже у меня так не получается, когда я использую свой навык качения!

Во-вторых, элементарь, который не раз уже служил нашим щитом против других монстров, тут же, совершенно непредсказуемо, и вышел из строя. Первый из «колобков» вмазался в него, растекшись по телу, рукам и ногам. И я, как хозяин элементаря, тут же понял, что он больше не боец – расплывшийся по нему «колобок» моментально застыл, как окаменевшая жевательная резинка. Это как липучесть моей паутины, только ещё круче!

Мозг ещё осознал, что мы крепко влипли, а я уже орал Галатиану:

– Вверх! Быстро!

Подпрыгнув, вызвал грифона, чувствуя, что не успеваю убраться с пути катящегося на меня «колобка», запрыгнул с ногами ему на спину, и снова махнул в воздух, вызывая очередного грифона. Сработало – первый грифон с пути «колобка» убраться не успел, и тот «влип» в него. Вторым оказался выше пострадавшего коллеги, и начал набирать высоту. Как вдруг застыл и начал снижаться – наклонившись, я увидел, что ещё один «колобок» внезапно выстрелил в него щупальцами, заарканил, и принялся тянуть его к себе. И это с расстояния метров в пять!

Тут же вызвал ещё одного грифона, и перепрыгнул на него, погнав строго вверх. На нём уже удалось взмыть повыше.

Оглянувшись, увидел, что один из «колобков» зацепил щупальцем ногу Галатиана, и тянет его вниз. Галатиан не догадался вызывать грифонов, видимо, рассчитывая, что прыгнет из-за расовых особенностей выше меня, и, скастовав полет, окажется в безопасности. Блин, удастся ли вытащить моего приятеля?

А мы-то с ним радовались, что на этом уровне не два вида монстров, а всего один! Один то один, но похлеще двух оказался!

– Скинь штаны и вызывай грифона! – заорал я, – шустро!

Пока Галатиан тупил, видимо, пытаюсь осмыслить мой совет, вместо того, чтобы просто следовать ему, я запустил огромный валун в прицепившегося к нему «колобка». Кстати, заодно прочёл и название твари «зловещий шарик». Так себе название, «зловещие колобки», на мой взгляд, подошло бы лучше. Решил так дальше их и называть. Только не заморачиваясь на слово «зловещие».

Колобок добыл сброшенные штаны Галатиана, жадно потянув их к себе, в тот самый момент, когда скастованный валун рухнул на него, буквально расплескав на площади метров в двадцать квадратных. Я так понял, что монстры по своей конструкции не очень прочные.

Галатиан взлетел повыше на вызванном грифоне, достал из сумки запасные штаны, и выразил свои впечатления от происходящего:

- Ну ни фига себе данжик!

- То ли ещё будет! - зловещим голосом проскрипел я.

- Уж я теперь могу представить! - ответил Галатиан.

После этого я предпринял мощную атаку валунами колобков. Проблемы с бомбардировкой были - колобки на месте в ожидании валуна стоять не хотели, рассекая на своей крейсерской скорости по пещере. Но не со второго, так с третьего раза, я всё же по ним попадал, расплескивая их. И даже радовался по этому поводу, пока не сообразил, что перед глазами не мелькают привычно отчёты о совершенных убийствах.

- Мать его! - выругался я, - их валуны не убивают, только разбрызгивают! Не, ну что за твари!

Немного помолчав, Галатиан сказал:

- Всё чудесатее и чудесатее! Хотя... в принципе, понятно! Если они атакуют, разбрызгиваясь по телу врага, то логично, что они очень гибкие! Давай попробуем заклинаниями добавить! Ты давай огненные, а я ледяные, и посмотрим на эффект!

Через минуту мы выяснили, что лёд работает хуже. И начали, поднявшись повыше, чтобы самим не пострадать, лупить армагеддонами по расплесканным колобкам. И только после этого замелькали отчёты об убийствах.

- Вот это, я понимаю, монстры! - с уважением сказал я, - я бы, наверное, и от такого пета не отказался бы!

- Да уж, полны сюрпризов! - согласился Галатиан.

Когда мы перебили всех монстров, я предложил:

– Давай попробуем не собирать лут, а прежде проведём разведку этой части уровня. Мало ли, повезёт – и никакие пакости со стороны данжа не начнутся, пока трофеи не собраны!

Галатиан выразил полную готовность к разумным экспериментам, и мы принялись летать вдоль стен с факелами в поисках картинок и выхода. Но данж, конечно, на наш наивный трюк не купился. Не прошло и минуты, как из стен и пола начали выскакивать двухметровой длины пики, пронзая все на своём пути и тут же исчезая в отверстиях, из которых вылетали. Тут мой очередной грифон и погиб, рухнув вниз, в то время как Галатиан потерял только сброшенный выскочившей рядом с головой пикой шлем.

– Так и заикой можно стать! – отреагировал он, направив грифона вниз, чтобы подобрать шлем.

– Ты погоди хоть минутку спускаться, вдруг не все пики выскочили! – посоветовал я, вызывая нового грифона, подхватившего меня пятью метрами ниже, и отлетая от стены подальше.

Правда, я снова не угадал, что за напасть придумали разрабы. Галатиан выждал с минутку, прежде чем опускаться за шлемом, но, едва он спикировал к полу, как из него тут же выскочили пики, убив его грифона и пробив ему плечо. Я оказался рядом в этот момент, поэтому погнался своего грифона вниз, и вытащил подраненного Галатиана, после чего вызвал ему нового грифона, пока он восстанавливал здоровье.

– Это что, пики теперь всегда будут выскакивать, при попытке приблизиться к одной из поверхностей? – спросил он негодуя, – черт! А мы же лут не собрали!

– Да, блин, что прав – то прав! – расстроился и я.

Хотя горевал я недолго – придумал все же, как собрать лут. Стал кастовать на полу каменные островки между убитыми монстрами, прыгивал сверху строго на них, отпуская грифона заблаговременно, чтобы он не пострадал, а затем копьем касался монстров, и им же подгребал к себе трофеи. Пики вылетали из пола при каждом моем движении, но каменную толщу моих островков пробить не могли, меня просто каждый раз подкидывало вверх вместе с ними. Галатиан, тем

временем, пока я спасал добычу, продолжил летать с факелом вдоль стен и под потолком недалеко от меня – почему летать нужно рядом, он не знал, просто выполнял мою просьбу, но мне это было нужно, чтобы светом от его факела мог воспользоваться Дхакун, не способный отлететь от меня больше, чем на полсотни метров.

Собирая лут с монстра, обезвредившего моего элементаля, с огорчением обнаружил, что элементаль тоже погиб – оказалось, что монстр не только прилипал к добыче, но еще и как-то тянул из нее единицы жизни. Да еще и мы добавили своими армагеддонами, а потом и пики эти... Посмотрел на часы – следующего я мог вызвать через двадцать минут. Подумал, что можно и подождать.

Впрочем, через несколько минут оказалось, что проход оказался на потолке, как и на первом уровне. Дхакун нашёл его, следуя за Галатианом. В тот же момент Галатиан обнаружил и картинки, которые нужно было разгадывать.

– Ну, в этот раз без моих шарад нам не обойтись, тут твой элементаль уже бесполезен! До пола пятнадцать метров, коротковат он у тебя для такого будет!

Я вначале даже с Галатианом согласился было, но потом до меня кое-что дошло, и я сказал:

– Нет, у тебя, дружище, только пятнадцать минут! Не справишься – снова будем ломать!

Глава 5

Зачем игроки ходят в библиотеку?

– И как это? – пробормотал Галатиан. Впрочем, сделал он это с таким видом, что стало понятно – на обдумывание моей фразы он интеллектуальные ресурсы мозга задействовать не хочет, весь потенциал направил на решение загадок с картинками.

– Через пятнадцать минут дерни меня, тогда и узнаешь! – попросил я его, – я пока расслаблюсь немного!

Улегся на спину грифона, приказав летать ему кругами, не приближаясь близко ни к одной из поверхностей. Так себе отдых, конечно, раз в пять минут надо кастовать нового и перелезть на него, но я уже насобачился такие вещи отслеживать. Подумать было о чем – я все свободное время пытался анализировать, все ли сделано для того, чтобы успешно выполнить очередной этап. Всплыли мысли и по поводу жены для Перфундара – тоже, как никак, квест выполнять надо. Хмыкнул, когда в голову пришла мысль о том, что жалко, что Иовилла не гномиха – вполне была бы достойная партия для Перфундара! Или все же предложить, как вариант, у меня вон тоже жена, человек! А если какие вопросы – в комплекте идут ручной дракон и огромная армия нежити! Только тут другая проблема, если рассматривать не как шутку, а серьезный вариант – на кой ей сдался король почти без казны и без армии??? Ну ничего, буду думать дальше! А если удастся, не затягивая, призвать Гномьего Бога, то и с ним попробую посоветоваться – может, что и подскажет в знак признательности за то, что его разбудил от вечной спячки!

Все же расслабиться мне не удалось – данж оказался на редкость беспокойным, и в очередной раз, когда пики вылетели из стен, двумя метрами они не ограничились. Просто полетели во все стороны, и все тут!

Грифона подо мной убило пиками, прилетевшим снизу. А мне пробило бедро пикой, которую выстрелили из потолка. Пики из стен пролетели мимо из-за моего горизонтального положения.

Хорошо хоть, попавшая в меня пика прошла насквозь, не застряв в ноге, и я, скастовав полёт, чтобы не упасть вниз вместе с грифоном, на автомате достал и выхлебал лечебный эликсир, оглядываясь по сторонам в поисках Галатиана. Обнаружил, что он летит вниз вместе с пикой, пробившей насквозь и грифона, и его, причём при падении их раскрутило. Ещё несколько пик торчало из туши его грифона, как и у моего. Прикинув место его падения, успел скастовать под ними каменную плиту. Иначе, если просто упадут на пол, тут же выскочат новые пики, которые завершат начатое.

К счастью, при падении на плиту снизу оказался грифон, а не Галатиан. Это давало мне шанс спасти друга. Плита тут же затряслась от толчков снизу – каменные пики пытались её пронзить, чтобы достать Галатиана, но не осилили.

Достав лук, я всадил стрелу в тушу грифона, и принялся подтягивать себя вниз за паутину. Галатиан лежал неподвижно, никак не реагируя, либо уже помер, либо от удара с такой высоты потерял сознание.

Добрался до него я быстро, и первым делом выдернул из тела пику. Галатиан дёрнулся, и я понял, что успел вовремя. Принялся заливать ему в рот лечебные эликсиры. Через полминуты он открыл глаза и сёл.

– Ну и данж! – сказал он, сразу же всё сообразив, – спасибо, дружище, что выручил! Но слушай, я не пойму что-то – он же одноразовый! На кой программерам такие хитрости и сложности засобачивать в одноразовый данж?

По этому поводу у меня тоже некоторые мысли появились, поэтому я ими тут же и поделился:

– Тут у меня только два варианта. Первый – книга, за которой мы пришли, очень важная. Вот её так и охраняют. А второй – в этой игре тысячи, если не десятки тысяч данжей. Это нам тут с тобой кажется, что столкнулись с чем-то уникальным, но эти же механизмы, в слегка изменённом виде, могут использоваться ещё в десятках других данжей. В конце концов, это же всего лишь вопрос нулей и единичек, верно?

– Ты это, про нули и единички, меня не спрашивай, я нормальный гуманитарий и ничего в этом не понимаю! – сказал Галатиан, и тут же застонал, попытавшись встать, – блин, три дебаффа! А тут, похоже, всё веселье только начинается!

– Да не, думаю, мы уже близки к финалу! – не согласился я, – даже для такого уникального данжа тут уже отработано почти по максимуму!

– Но как нам проникнуть на следующий уровень? – озаботился Галатиан, – что-то мне не хочется снова туда лететь! Явно не в последний раз пиками шибанули!

– Да фиг с ними, с картинками и шарадами! – махнул рукой я, – сейчас соорудим себе тут убежище из каменных плит, и посидим в нём. Обновляя, естественно, каждые пять минут. Дождёмся, как обновится вызов элементаря, проломим потолок, и только нас тут и видели со всеми этими пиками!

– Так, а как элементарь тут поможет? – спросил Галатиан, – будет, что ли, с пола швыряться скастованными каменными глыбами в потолок? В принципе, силы ему хватит, наверное!

– Да нет, ни к чему такая варварская тактика! – сказал я, решив, что прямо отвечать человеку, который так любит разгадывать загадки, не стоит, – ладно, подожди немного. Покажу на практике, что задумал!

Несмотря на дебаффы у моего друга, интриги не получилось – Галатиан догадался, что я задумал, через пару минут. Как только мы перебрались в каменный дот, который я соорудил из визуализированных каменных плит, так он и понял мою задумку.

До того, как время пришло, данж ещё дважды выстреливал каменные пики во всех направлениях. Но мы чувствовали себя в полной безопасности в убежище. Его всего лишь нужно было раз в пять минут менять на новое. А затем, сразу после второго залпа, вылезли, и я принялся за дело. Первоначально скастовал колонну из камней полтора на полтора метра, подведенную к потолку в нужном месте, а затем на ее верхушке призвал каменного элементаля. При этом высоту колонны рассчитал таким образом, чтобы элементалю на ней было удобно долбить потолок.

Пробить проход у элементаля заняло пару минут. Пики сверху пытались его поразить, но большого ущерб не наносили. Тем более, что поток пик иссяк сразу, как была серьезно повреждена поверхность свода.

После этого мы с Галатианом, скастовав полёт, направились вдоль столба вверх. Добравшись до ног элементаля, стали подыматься осторожнее, максимально прижимаясь к нему. Не хотелось спровоцировать новый поток пик, высунувшись за пределы повреждённой элементалем поверхности свода.

Тем не менее, элементаля мы обвязали под мышками двойной паутиной, чтобы иметь возможность поднять его наверх, если он там понадобится.

Первым, конечно, на разведку нового уровня отправился Принц. Вернулся он быстро.

– Пыль, полки... много пыли и полок, монстров не нашёл, – отчитался он.

После этого мы бодро рванули наверх. Я не стал говорить Галатиану что-нибудь типа: – ну я же тебе говорил! То, что Принц монстров не обнаружил, не означало, что их там нет. Были уже случаи! Поэтому, едва мы выбрались наверх, я, бегло оглядев новую локацию при помощи радара Принца, тут же нашел, куда привязать паутину, на которой пока что повисит элементаль. Посередине помещения шли толстые каменные столбы, к одному из которых мной и была привязана паутина.

Слева и справа от столбов шли длинные ряды полок. Пустых, что меня откровенно разочаровало. Я, признаться, рассчитывал тут разжиться редкими книгами. Мало ли что в самой серьёзной библиотеке параллельного мира могло быть ценного! У меня сейчас полно грамотных бойцов, которым можно было бы дать их на изучение. Но, увы!

Схожие эмоции переживал и Галатиан.

– Ну ладно, книг нет. Но хоть одна-то, за которой мы пришли, должна же быть тут?

– Сейчас, поставлю задачу Принцу, да и сами ему поможем искать! – сказал я.

Естественно, такую же задачу я поставил ещё и Дхакуну. Но первым, несмотря на то, что в пламени факела работать было неудобно, до книги добрался Галатиан.

– Ха! – радостно сказал он, – нашёл картинку очередную, тыкнул в центр огромного глаза, и в столбе открылась створка! Держи, вот она твоя книга про богов!

Повернувшись к Галатиану, я бережно взял у него из рук тяжеленную книгу в кожаном переплете. Она! Вот и название красивыми буквами: «Краткое введение в боговедение».

Поздравляем! Данж «Любовь к знаниям» успешно пройден! Награда: 5000 золотых монет, 10000 опыта.

Тут же метрах в пяти от нас открылся и огромный чёрный портал, приглашая нас на выход из данжа.

– Ну что, идём, забуримся в номер и займёмся чтением? – спросил меня Галатиан, очень собой довольный.

– Ну нет, так просто я отсюда не уйду! – решительно сказал я, – ладно, других книг нет, обидно! Но я внимательно слушал картографа! Где-то здесь должен быть и вход в винный погреб! В королевский винный погреб!

– Намёк понял, доброго вина много никогда не бывает! – отозвался Галатиан, – значит, ищем вход в винный погреб?

– Однозначно! – подтвердил я, – так просто они меня отсюда не вышвырнут! Кровь проливали – проливали! За что – за пять сотен страниц в обложке?

Нужную дверь через пару минут нашёл Дхакун. Маскировка деревянной двери была шикарной, не зная, никогда не поверишь, что это не часть стены. Элементалю, чтобы попасть за неё, поднимать не пришлось – Галатиан сумел обосновать чертовски разумно, почему лучше обойтись без него:

– Мужик, если ты прав, а я всей душой надеюсь, что ты прав, там, за дверью, бутылки с дорогим вином! Стекло, мужик! Какой ещё взлом в стиле «бей, круши, атомный взрыв!»! Нечего тут делать твоему элементалю!

– Вот когда ты прав, то ты прав! – развел руками в стороны я, – ищи тогда, как открыть, я очень даже готов подождать!

И Галатиан справился очень быстро! Облазил ближайшие полки, и, наконец, нашёл рычаг под одной из них. Нажал его, и дверь сама отворилась внутрь. Толщина её поражала – сантиметров десять, как минимум!

Засунув факелы внутрь, мы обрадовались – Анфир меня не обманул – это, действительно, был винный погреб! Вглубь сухого и уютного погреба уходили ряды полок с пузатыми бутылками из тёмного стекла. И на каждой из них были этикетки, правда, к сожалению, нам по ним понять что-то было сложно. Клианское белое! Рекабло красное! Вазлианское красное! Вот чем одно

отличается от другого, кроме цвета?

– Блин, столько мы не утащим, а данж одноразовый! – огорчился Галатиан, – похоже, придётся брать наугад! Обидно будет потом узнать, что мы оставили бутылки по тысяче золотых, утащив за двадцатку! Разве что утешимся тем, что в королевском винном погребе совсем уж плохого вина быть не может!

Я первоначально даже с ним согласился, пока не заметил, что Дхакун внимательно изучает одну из бутылок, одобрительно сам себе кивая. Кажется, я знаю, как решить проблему с опознанием самого ценного вина в подвале!

– Дхакун, вся надежда на тебя! – прошептал я, обращаясь к нему, пока Галатиан ушел вперед, горестно качая головой, – мы сможем унести не больше, чем две сотни бутылок. Подскажи, что тут самое ценное!

– Конечно, господин барон! – улыбнулся призрак, – главное, побольше огня, зажгите лучше два факела, чтобы мне было легче читать! И начать стоит вовсе не с бутылок, а с тех вон пяти дубовых десятилитровых бочонков в углу! Это самое ценное вино, что тут есть! Эльфийское, только для стола короля, видимо, местный владыка чем-то очень угодил эльфам, раз оно у него вообще есть! Виноград для него выращивают друиды, и такую печать ставят только на один год из десяти, когда урожай самый удачный! По крайней мере так было в основном мире, сомневаюсь, что в параллельном будет иначе! И по бутылкам смогу подсказать! На них тоже полно печатей, и я в их значении прекрасно разбираюсь!

– Что ты там шепчешь? – спросил Галатиан из другого конца погреба.

– Хорошие новости, дружище, думаю, я смогу разобраться, какое из вин лучше! – ответил я, – я же друидских навыков набрался, так что сам ничего не бери, я буду показывать, что стоит паковать с собой!

Обрадованный Галатиан подбежал ко мне, и мы начали медленное шествие по подвалу. Дхакун указывал пальцем на нужную тару, а мы с Галатианом тут же паковали в сумки.

– Чем-то напоминает шопинг, только намного лучше, – сказал удовлетворённо Галатиан, когда мы забили все свободные ячейки сумок, и что-то решили нести

ещё и в руках, вместе с вязанками трофеев, – назойливых продавцов нет, и платить не надо!

– Да ещё и товар высшего качества, – улыбнулся я в ответ, – как вариант, если не удастся найти Перфундару невесту, можно попытаться откупиться от него полусотней таких вот бутылочек. Не удивлюсь, если простит за такой подгон!

Очень довольные собой, мы направились на выход. Уже выбрались из подвала, как Галатиан сказал озабоченно:

– Постой, что-то мы с тобой тупим!

– Ты о чём? – удивился я.

– У тебя три пета, а у меня один. Давай, их тоже навьючим бутылками!

– Ну, ты хомяк не хуже меня! – сказал я, – удивлён, что ты ещё не предложил навьючить элементаря!

После этой фразы мы внимательно посмотрели друг на друга, приходя к очевидному выводу. Вот тебе и случайно ляпнул языком!

Элементаря мы в библиотеку подняли достаточно шустро, поскольку система подъёма уже была хорошо отработана. А затем мы начали планомерно нагружать его сетями из паутины, плотно нагруженными бутылками. Периодически говорил ему сделать пару шагов, чтобы убедиться, что он может унести уже нагруженное. Как оказалось, в этом плане особых пределов нет, грузоподъёмность зашкаливала, и мы продолжали и продолжали нагружать его спиртным. Через час удовольствие превратилось в тяжёлую работу, впрочем, никакого недовольствия мы не выказывали. Дхакун только и успевал мне советовать, что брать в первую очередь.

Остановились мы только тогда, когда элементарь со всех сторон был обвешан сетями с паутиной так, что едва оставалась щелка спереди для того, чтобы он мог видеть, куда идёт. И чтобы по ширине мог вообще пролезть в портал. Между тем подвал не был опустошён и наполовину.

– Теперь петов нагружаем! – сказал Галатиан таким тоном, который ясно давал понять, что никакая дискуссия неуместна.

Принц тяжело вздохнул и укоризненно посмотрел на меня.

– Надо, мужик, надо! – сказал я ему.

– Крохоборы! – сказал пет, в очередной раз демонстрируя выросший словарный запас, но очередную сеть с бутылками на себя взвалил.

Вызвали и других петов, нагрузив и их. И только после этого направились на выход. Первыми отправили петов и элементаря – опасались, что если сами пойдём первыми, то портал захлопнется, и петы с элементарем вместе с полезным грузом останутся в данже. Мало ли, тем более конкретно этот данж нас приучил к тому, что подвохи тут дело обычное.

Вслед за петами и элементарем, тоже нагруженные до предела, благополучно выбрались из данжа. Открыли портал до грота, и вот тут возникла проблема. В обычный портал элементарь никак не влезал. Может, не будь он навьючен, как мул, что-то и получилось бы, если бы согнулся, как следует, но с грузом – никак по габаритам не проходил. Поняв это, Галатиан сказал:

– Так, я сейчас сбегаяю в таверну, и подгоню наших ребят на загрузку!

Галатиан скрылся в портале вместе со своим петом, а я устроил себе очередной отдых, развалившись рядом с терпеливо стоящим элементарем. Под дневным солнцем он выглядел со всеми этими сетями и бутылками, свисавшими с него, совершенно авангардно, никак не вписываясь в природу. Валяясь рядом, я чувствовал себя в абсолютной безопасности – нападать на такое экзотическое, но определённо, очень могучее создание, явно никто не решится.

Галатиан с командой вернулись очень быстро. Ему хватило сметки приказать бойцам опустошить их сумки, так что мы смогли быстро разгрузить не только элементаря, но и всех петов, не бросив пропадать ни одну бутылку с таким ценным содержимым.

Когда прибыли в Бантосу, уже я проявил смекалку, приказав выгружать добычу не в номере в таверне, а в доме. Как раз две свободные комнаты и оказались заставлены ценным грузом сверху донизу.

Адельхейд, спустившаяся сверху в самом конце, смотрела на все эти манёвры с подозрением. Кажется, она что-то не так поняла. Я это осознал, когда она, дождавшись, чтобы мы остались одни, заявила мне:

– И что ты хочешь сказать мне этим, Трой? Что едва мы поженились, и ты загружаешь две комнаты алкоголем? Я что, сделала тебя настолько несчастным?

С этой точки зрения, я вопрос не рассматривал. Вот за что люблю женщин, так это за то, что они всегда дают нам, мужикам, посмотреть на реальность с другой стороны, словно бы из зазеркалья.

– Милая, так случайно вышло! Мы, вообще-то, направлялись с Галатианом в библиотеку. С книгами там было не очень, но, к счастью, мы нашли винный погреб. Большую часть этой добычи я и пить не буду – её можно будет продать за очень приличные деньги!

Да, я понимаю, что с женской точки зрения всё это должно было звучать очень странно. Какая, к чёрту, библиотека может иметь винной погреб! Но вот зачем сразу плакать, спрашиваю я вас? Я ведь в самом деле не пытался отмазаться, давая странный ответ, я всего лишь резал правду-матку!

Понадобились дополнительные пояснения вопроса со стороны изумившегося при виде плачущей Адельхейд Галатиана, чтобы всё для неё прояснилось, и жёнушка успокоилась. Да, подумал я – женитьба виртуальная, а проблемы с жёнами один в один, как в реале! Ещё раз снимаю шляпу перед разработками – очевидно, что разработку женского искусственного интеллекта в этой игре поручили мужикам в возрасте, с длительным опытом брака, а то и в разводе!

Глава 6

Новая угроза

Я, естественно, тут же полез в интерфейс, глянуть, сколько может стоить такое вино. Тут меня ожидал приятный сюрприз. Естественно, другие игроки, шарившие сейчас по параллельному миру, тоже натыкались на данжи с винными погребками, да и просто на заброшенные таверны с запасом спиртного, так что в продаже вино из параллельного мира было. Но, в силу редкости по сравнению с обычным миром, цены были раза в полтора-два выше. При этом некоторых из особо ценных бутылок с вином, найденных нами сегодня, в продаже еще не было, а их аналоги из обычного мира стоили некоторые в районе полусотни-сотни золотых. Так что в библиотеку мы сходили с Галатианом очень удачно!

Спустился Ликвол и зачем-то позвал Галатиана. Вслед за ним пошла и Адельхейд – явно Ликвол затеял какой-то новый крафт, а ей это дело было очень интересно. Я же предпочёл обратиться к более насущным делам. Итак, сколько может стоить найденное в библиотеке вино?

Я прекрасно понимал, как мне повезло, что у меня такая прокачанная репутация с картографом. Будь она поменьше, квест на данж я мог получить без попутной болтовни о том, что в этой библиотеке есть личный винный погреб короля. И мы с Галатианом покинули бы данж сразу после того, как нашли книгу, даже не подозревая о дополнительной возможности озолотиться!

Подсчитав предстоящие доходы, остался доволен. Ситуацию несколько омрачало осознание того, что всё это вино замаешься выставлять на продажу. Несколько успокоился, вспомнив, что могу рассчитывать в этом деле на помощь Галатиана.

Ну что же, теперь пришло время и найденного нами главного трофея! Достал и выложил огромную книгу на стол. Прежде чем отдавать её заказавшему её Анфиру, её следовало прочитать от корки до корки и скопировать до последней страницы. Раз уж я случайно спровоцировал появление богов в этой игре, надо знать, что это за фрукты, и как с ними обращаться. Эх, жалко, что нет копировального аппарата! Я кликнул Адельхейд:

– Милая! Подойди, есть дело!

К счастью, она не успела приступить к очередному крафту, поэтому спустилась вниз быстро.

– Посмотри на наш главный трофей. Видишь название? Книгу нужно будет отдать картографу, но перед этим скопировать. Что посоветуешь по поводу копирования? Как будет быстрее?

– Да отдай её художнику, Бальмонте справится в наилучшем виде! – посоветовала жёнушка, – это лучший вариант, он точно не перепутает ни одного слова, в отличие от случайного переписчика! И, если есть картинки, и их скопирует!

– Спасибо, так и сделаю! – сказал я.

– Если сейчас планируешь читать, то я тоже присоединюсь, – Адельхейд с интересом смотрела на название книги, – мне такие раньше не попадались!

– В этом и интерес, родная! – согласился я, – в какой уголок ни заглянешь, все охотно говорят о богах. Вот только ничего существенного сказать не могут. Только, что они есть, и то, что они верят в собственного Бога. Но и о нём можно узнать только небольшую, не слишком внятную историю. Пришло время изменить ситуацию!

И я решительно открыл книгу.

Добытый фолиант мы читали до самого вечера, никакого спешного переворачивания страниц мы себе не позволяли. Наконец, когда она закончилась, я закрыл глаза, делая финальные выводы.

Как и в большинстве земных наций, история богов включала историю противостояния одного поколения богов с другим. Существующие ныне боги, в соответствии с текстом, были усыплены в результате проигрыша в битве с первотворцом, против которого они восстали. И разбудить их было нелегко, что и продемонстрировала история с Кровавым Богом. Да уж, квест у кровавых колдунов по его пробуждению и возвращению в полную силу лёгким назвать никак нельзя! Я вздрогнул, напуганный идеей, что пробудить Гномьего Бога будет не легче. О том, как это сделать, в книге не говорилось, или мы пока что ничего по этому поводу найти не смогли. Ну, никто не мешает перечитать книгу еще раз, более вдумчиво.

Всего, как оказалось, в «Эгиде» было более полусотни богов. Наиболее внимательно я прочитал всю информацию про Кровавого Бога и Гномьего Бога. Что же, мой энтузиазм по поводу того, что Кровавый Бог мне пока не опасен, оказался неверным. У него, как выяснилось, была масса возможностей мне насолить, если он мной всерьёз заинтересуется.

Прежде всего, я, наконец, понял, как вообще оказался его жрецом. При описании Кровавого Бога приподнимался занавес над некоторыми его фишками. В частности, его путь к пробуждению заключался в том, что в мире остались древние ритуалы, в результате проведения одного из которых возникала некая сущность, являющаяся чем-то вроде бродящего по миру слепка с части сознания Кровавого Бога. В ней была заложена и часть знаний Кровавого Бога, и ультимативный приказ ему подчиняться. И я как-то попал под влияние этой сущности, став жрецом Кровавого Бога. Следовательно, кто-то ее пробудил, используя древний ритуал. И моя вина в последующих событиях не так и значительна, выбора мне никто не дал, подчиняться божественной сущности или нет. Амулетик за миллион золотых монет у меня на шее тогда еще не висел.

После вхождения Кровавого Бога в полную силу, эта сущность, следуя информации из книги, должна была объединиться с его сознанием. При этом вся её память сольётся с памятью Кровавого Бога. И, учитывая, сколько времени эта сущность провела в моей черепушке, то хороший вопрос – что именно он обо мне в результате узнал?

Если много разных подробностей, включая мое местожительство в Бантосе, то дело пахнет керосином. Пока ничего не произошло страшного, но в любой момент в Бантосу может ворваться армия кровавых колдунов. Может, только что вошедший в силу Бог пока занят бытовухой. Ну, девушки там горячие, смотаться на море искупаться, наградить сторонников, которые помогли ему войти в полную силу. Оторваться, так сказать, за время, проведенное в спячке и за месяц, пока после пробуждения ожидал входа в полную силу, и разгрести накопившиеся организационные вопросы.

Да уж, ну и дела! Как бы ни сбылась мечта Перфундара об участии его армии в военных действиях, несмотря на все мои шаги!

Объяснил ситуацию Адельхейд. Теперь призадумалась и она.

Первым делом вновь отправил на разведку вокруг нашей горы Принца. Он там неплохо уже всё прочесал в поисках короля-самозванца Меродлента, но теперь появилась новая причина для поисков. Если Кровавый Бог пошлёт войска на штурм Бантосы, то вряд ли они предпримут атаку без предварительной разведки. Вот её Принц должен будет и засечь. Кроме того, надо срочно переговорить с Перфундаром и Анфиром, пусть тоже подумают над тем, что нам предпринять, если до этого дойдёт дело.

Кроме того, Кровавый Бог, конечно, обладал и другими многочисленными возможностями, которые ему предоставлял божественный ранг. Прежде всего, он мог быть на постоянной связи со всеми своими жрецами 24 часа в сутки, поскольку, как я тоже выяснил, боги во сне не нуждаются. Получался такой вездесущий главнокомандующий, способный через своих жрецов постоянно получать новейшую информацию о событиях во всех тех местах, где они присутствуют, и координировать их действия. И про вездесущность я тоже не зря упомянул. Кровавый Бог, как и все боги, имеет возможность телепортироваться в любое место, в котором присутствуют его жрецы. Этакая продвинутая смесь портала с телепортом.

Была у него и возможность божественного озарения. Она начинала действовать уже с момента пробуждения. Пользоваться такой вещью даже боги могли не часто, но даже изредка увидеть варианты развития грядущих событий дорогого стоит. Кто тебе мешает слегка все скорректировать в свою пользу?

Как выяснилось, сразу после пробуждения любой бог мог уже совершать и чудеса. Пока не войдет в полную силу – ограниченно, чтобы не впасть снова в спячку, если вдруг перенапряжется. Чудом считалось нарушение стандартных правил игры, естественно, чтобы обратить это себе на пользу. Впрочем, тут ничего удивительного для меня не было – заставить расступиться воды моря... Знакомо звучит, правда?

Личная сила любого бога выводила его в ряд самых неприятных противников. Потрясающая регенерация, огромные размеры и, следовательно, сила, наличие смертоносных заклинаний, у каждого Бога из своего репертуара.

Сравнивая Кровавого Бога с Гномьим Богом, обнаружил важное отличие – Кровавый Бог относился к разряду всеобщих богов, способных создавать себе клир и последователей из разумных и неразумных существ любой расы. Чем больше у него было последователей, тем сильнее был он лично. Гномий Бог был

расовым богом, и его силы зависели исключительно от поддержки его гномами. Учитывая тот способ, которым Кровавый Бог мог вербовать себе приверженцев, в долгосрочной гонке Кровавый Бог имел все шансы обойти по могуществу Гномьего Бога. Ну, это в том случае, конечно, если не предпринимать активных мер против кровавых колдунов. А что их будут предпринимать – можно не сомневаться. Слишком уж читерские у них способы развития, не оставляющие всем остальным и шанса выжить, если они не объединятся.

К сожалению, конкретные заклинания, которые есть в арсенале Кровавого Бога, не указывались. Что нашёл ещё полезного – так это упоминание о том, что Кровавый Бог способен делегировать часть своих сил своим жрецам. В том числе и способность временно использовать его фирменные заклинания.

Быстро осмыслив основные находки, попросил Адельхейд найти Бальмонте и организовать процесс копирования книги. А сам отправился на приём к Перфундару. Захватив, конечно, несколько бутылок вина из своей добычи. С учётом уже двух лет идущей войны, король рад и обычному вину, достаточно вспомнить один из первых квестов, что я получил, когда впервые появился в параллельном мире, ну, а вином из королевского погреба его можно будет вообще восхитить. Порадую своего монарха чем-то хорошим на фоне плохих новостей!

Как обычно, король был на месте и мне обрадовался. Но когда он заметил хмурое выражение моего лица, тут же спросил:

– Неприятности, господин барон?

Я, когда шёл к нему и ждал в приёмной, придумал версию, которую можно изложить Перфундару. Было очевидно, что правду о том, что я временно работал верховным жрецом у кровавых колдунов, озвучивать явно не стоит.

– Возможны большие проблемы, Ваше Величество! – грустно и торжественно сказал я, чтобы ещё больше привлечь внимание Перфундара к важности моего сообщения, – до меня дошла информация, что один из тех предателей, что поддержали Меродлента в его заговоре и впоследствии сбежали вместе с ним, попал в руки кровавых колдунов! И это значит...

– И это значит, что кровавые колдуны узнали о Бантосе и в любой момент могут напасть на нас! – продолжил мою намеренно оборванную фразу Перфундар, – м-да, ситуация! Что предлагаете, барон?

– Нужно переговорить с Анфиром, чтобы подсказал, куда нам можно переехать, если что! И также принять меры, чтобы у нас было это время в случае нападения кровавых колдунов! Продуманная система охраны, готовность и способность сдержать врага, пока идёт эвакуация населения и ценностей! И готовность жителей быстро покинуть свои дома и пройти к эвакуационным порталам! – выпалил я.

– Как удачно вышло, что мы резко нарастили численность нашей армии! – сказал озабоченно король, поглаживая левой рукой бороду, как обычно делал в минуты раздумий.

Замолчал, похлопывая ладонью одной руки по другой. Я не встречал, пусть размышляет.

– Выйди в приёмную, крикни, чтобы прислали Анфира! – приказал он мне. Обратился на ты, что нечасто бывало, видимо, совсем уж погрузился в тревожные мысли.

Вышел, попросил Тимпула послать кого-нибудь за картографом.

– Нужно будет оборудовать скрытый пост на вершине горы, чтобы постоянно следить за окрестностями, – сказал король сразу, как я вернулся, – также удвоим стражу в гроте. Начнём готовить в нескольких ключевых местах, да в том же коридоре, ведущем от грота, всё необходимое для того, чтобы быстро обрушить своды, устроив завал. Зачем сражаться, если можно получить необходимое время для эвакуации, завалив проход.

Я довольно кивал, Перфундар расписывал все необходимые меры, чтобы, при необходимости, можно было быстро эвакуироваться без больших потерь. А сам подумал, что сегодня же надо снять ещё один номер в таверне и перетаскать туда всё ценное из нашего дома. Дом пусть захватывают, если придется бежать, дом стоит гроши, главное, не оставить врагам в нём что-то, что жалко потерять. Тут же вспомнил, что только что забил две комнаты ценным вином. М-да, придётся и вино перетаскивать!

В тронный зал торопливо зашёл Анфир. Поклонившись, он сказал:

– Звали, Ваше Величество?

Перфундар обрисовал ему масштаб катастрофы, перед которой мы оказались. Немного поразмыслив, Анфир ответил:

– Очень удачно вышло, Ваше Величество, что недавно с похожей просьбой ко мне обратился господин барон. Я как раз просматривал базы, на которых можно разместиться серьезным силам. В свете полного вывода войск армии ада с территории параллельного мира, появилось множество неплохих вариантов из числа оставленных нечистью баз. Есть и те, что не были заняты армией ада, но там, сами понимаете, условия будут похуже.

– Главное, чтобы база была надёжной! – поднял палец кверху Перфундар.

– Ваше Величество, есть ли смысл занимать оставленную армией ада базу, если есть вероятность, что однажды она может вернуться и попытаться снова её занять? – влез в разговор я, чтобы Перфундар не сделал кардинальную ошибку. Что это за база такая, про которую известно армии ада?

– Верно, и об этом нам стоит хорошо подумать! – согласился король, – значит так, Анфир, даю тебе время до утра, а потом отправимся для осмотра самых подходящих для новой базы вариантов.

Поклонившись, Анфир поспешно выбежал. Зная его, я был уверен, что он спешит как можно лучше выполнить поручение короля.

– Кстати, господин барон, а Вам зачем понадобились координаты таких баз? – спросил меня Перфундар.

– Пытаюсь найти новую базу для армии гномов и орков, – честно ответил я, – мне нужно переговорить с королём Глендаином III, чтобы собрать больше информации по пробуждению Гномьего Бога!

– А, это ты да, молодец, продолжай работу в этом направлении! – довольно закивал король, – я скажу Анфиру, чтобы он тебе оказал максимальную помощь!

Да и надо восстановить контакт с нашими братьями-гномами! Вот же она ситуация какая тревожная, нужно держаться вместе!

– Спасибо, Ваше Величество! – сказал я, чувствуя, что пора с визитом и закругляться. Перфундара о возможных проблемах проинформировал, пусть теперь занимается работой над их купированием.

– И это, мне тут удалось найти неплохое вино! Примите несколько бутылочек в дар от меня с лучшими пожеланиями! – и на этом откланялся.

Оставив короля повеселевшим, несмотря на принесённые плохие новости, я быстрым шагом направился к себе домой. С переносом ценностей решил не тянуть, когда был переворот Меродлента, мы оказались к нему не готовы и не понесли больших потерь только из-за того, что Адельхейд с немалым риском смогла эвакуировать самые ценные вещи в последние минуты перед тем, как дом был захвачен и разграблен. Рисковать так снова нет никакого смысла.

Сразу после ужина оставил Адельхейд руководить бойцами, перетаскивающими вещи из нашего дома в таверну, а сам пошёл в грот прокачивать пони. Эх, и в этот раз оживить его не вышло!

На рассвете был разбужен постучавшим в дверь дома Анфиром.

– Извините, господин барон, скоро отбываю с королём на осмотр новых баз, так что вот, держите список тех баз, про которые Вы спрашивали! Там, конечно, нет тех, что мы станем осматривать с королём. Ну да если мы в тех местах, что намерены посетить, обнаружим армию гномов и орков, я и так Вам об этом скажу!

Глянул на лист – шесть десятков адресов. Вот у меня и появилось, чем занять сегодня своих ассасинов – буду отправлять их на разведку. Во все места, естественно, попасть не получится, но пусть выберут те координаты, возле которых им уже приходилось побывать. А потом уже, по возвращении Анфира с разведки, отправим их на разведку и в те локации, возле которых бывал только он.

Разбудив и озадачив ассасинов координатами, сам отправился в привычную экспедицию в устричный данж с четырьмя новыми добровольцами. Скоро у меня

уже в боевом отряде все будут с петами-устрицами, и передо мной встал вопрос – стоит ли заняться снабжением такими же петами и мастерами? К боевке они приспособлены не слишком, не хотелось бы их потерять во время прохождения устричного данжа из-за моей жадности. Решил, что просто обрисую им перспективы и степень риска, и пусть сами думают.

Глава 7

Патовая ситуация

Манивальд, Совет лидеров альянса

Манивальд прибыл на заседание альянса одним из первых. Впервые за весь его стаж работы кланлидером делать в этой должности было особенно нечего. И виновата в этом была парадоксальная ситуация, сложившаяся с ведущими кланами игроков «Эгиды». Отправляясь на завоевание параллельного мира из основного, они никак не могли предположить, что пути возвращения окажутся отрезанными.

В результате материальная основа власти ведущих кланов, выражавшаяся в дорогостоящих замках и высококвалифицированных ремесленниках, осталась в основном мире с незначительными силами охраны. По согласованию с другими лидерами альянса, в основном мире оставляли процентов десять-пятнадцать от состава боевиков с тем, чтобы главные силы кланов сосредоточить на захвате богатств параллельного мира. Имелась договоренность, что, в случае, если на активы одного из кланов-членов альянса, будет предпринято нападение, оставшихся в основном мире солдат хватит для того, чтобы это нападение отразить. Что казалось вполне логичным – объединяешь оставшихся 10-15 процентов боевиков каждого из восьми кланов в одну армию и получаешь полноценные военные силы одного из первых десяти топ-кланов. Плюс можно и задействовать, при крайней необходимости, и силы союзных кланов более низкого уровня или даже попросту арендовать нужное количество солдат у кланов победнее.

Ситуация получила дальнейшее развитие, когда альянс кланов вынужденно развили, включив в него еще семь десятков кланов из второго эшелона. Они

тоже, отправляясь вести боевые действия в параллельный мир, оставили на хозяйстве по 10-15 процентов боевиков.

Ни во время первого, ни во время второго шага никто и представить себе не мог нынешнее развитие событий. Что прежний союзник, армия ада, не выдержав конкуренции со стороны кровавых колдунов и нежити, попросту сбежит завоевывать основной мир, наглухо закупорив единственный проход в него из параллельного. А в ней только зомби было больше миллиона, не говоря уже о множестве более элитных юнитов. И в этой ситуации никаких 10-15 процентов боевиков, оставленных на хозяйстве ведущими кланами игры, никак хватить не могло. Да и не факт, что с такой угрозой справились бы и основные силы кланов, застрявших в экспедиции в параллельном мире.

Ситуацию усугубило и то, что в параллельный мир за землями и славой ушли и большие силы НПС – эльфов, орков и гномов. Они, конечно, оставили на хозяйстве более многочисленные корпуса бойцов, чем кланы, но все равно совершенно недостаточные, чтобы эффективно противостоять огромной армии ада. Из ведущих рас НПС в полном составе в основном мире остались только армии королевств людей и гоблинов. Поэтому именно их силы и стали костяком армии обороны основного мира против армии ада. Также из пяти главных военачальников сил сопротивления вторжению двое в результате сложившейся ситуации были НПС-гоблинами и двое НПС-людьми. И только пятым стал НПС-эльф. Эльфы смогли все же, объединив остатки сил в крупных королевствах, подвостав и войска из множества эльфийских герцогств, собрать серьезные силы. Но эльфы и раньше демонстрировали большую сплоченность в сложных ситуациях, чем гномы и орки. У них даже была «Всеэльфийская лига колдунов».

Из числа игроков в руководящие структуры армии обороны не позвали никого. У них и так, по легенде, была репутация не очень – бродяги без рода и племени, которые должны своим трудом создавать себе репутацию и выбиваться в члены приличного общества. А когда основные силы ведущих кланов ушли в параллельный мир, от наработанного ранее хоть какого-то влияния на дела основного мира вообще почти ничего не осталось.

Моральное состояние в самих кланах было ниже плинтуса. Почти никакого авторитета у руководства кланов не осталось. Еще бы – раз за разом кланлидеры в параллельном мире выводили свои кланы на генеральные битвы сражаться с армиями НПС, и почти каждый раз все заканчивалось яркой и убедительной победой НПС. Членами кланов были элитные игроки, которым было очень тяжело

зарабатывать новые уровни, и они иногда за такие битвы теряли по два-три уровня, умирая по несколько раз. Учитывая, что один уровень после того, как выходил на планку 300 плюс, нужно было зарабатывать по нескольку недель, всю силу их разочарования можно было понять. И это при том, что в параллельный мир шла элита элит игроков, шла одерживать яркие убедительные победы и преумножать могущество своих кланов. И, в том числе, и свое собственное финансовое могущество. Ведущие игроки кланов и администраторы имели свою долю акций в клане, поэтому успех клана неизбежно сказывался на их благосостоянии.

К этому добавились и другие психологические проблемы – игроки в параллельном мире были вынуждены прятаться, как крысы. Во все времена в игры, наподобие «Эгиды», шли, чтобы наклонять мобов и НПС, застраивая клановыми замками ранее ничейную или принадлежащую НПС территорию. Сейчас же сложилась парадоксальная ситуация – после ухода армии ада в основной мир в параллельном мире остались, помимо игроков, еще две могущественные силы, не оставлявшие игрокам и шанса при прямом столкновении с ними. Конечно, теоретически, шанс мог бы и быть, но для этого надо было снова рискнуть, собрав все силы кланов альянса для серии крупных битв. А это было сделать невозможно – после череды фатальных проигрышей и утраты в результате авторитета кланлидерами, их приказу явиться на поле боя игроки кланов могли и не подчиниться. Рисковать, по крайней мере, отдавая подобный приказ, руководство альянса не собиралось. И все, что оставалось в такой ситуации делать, так это рассредоточивать силы кланов по множеству укрытий, занимаясь в основном разведкой и фармом данжей.

Манивальду вспомнилась ситуация с одним из ведущих кланов в «Эгиде», «Хальгарнаром», имевшим сомнительную славу пристанища скандинавских нациков-отморозков, из-за чего этот клан и не пригласили в альянс для завоевания параллельного мира, несмотря на его военную мощь. Его лидер, Тор Маттур, умудрился просочиться в параллельный мир вместе с армией эльфов, вопреки воле альянса кланов. При этом он весьма предусмотрительно распродал все свои активы, включая замки, чтобы альянс кланов, разозленный его выходкой, не обратил свой гнев на них. Тогда кланлидеры альянса кланов смеялись над скандинавом, поскольку он был вынужден спешить и выручил за активы клана на десять-пятнадцать процентов меньшую сумму, чем они стоили на рынке. Сейчас над Тор Маттуром никто бы смеяться не стал – из-за успешного вторжения армии ада многие кланы потеряли большинство своих активов, оказавшихся на захваченной нечистой территории, а оставшиеся в неоккупированной части основного мира замки потеряли в стоимости в

несколько раз. Кому нужен замок, если нет никаких гарантий, что через несколько недель его не захватит армия ада вместе с землей, на которой он стоит? Так что Хальгарнар волей случайного стечения обстоятельств, стал единственным кланом десятки, сохранившим финансовую основу своего могущества. И ему завидовали. Это все равно, что выйти в кэш из акций прямо перед началом тяжелого и затяжного биржевого кризиса, обрушившего курс акций.

Один из китайских кланов альянса и вовсе оказался в тяжелейшей финансовой ситуации. Из-за недальновидности руководства все их двенадцать дорогих и обустроенных по высшему разряду замков оказались сосредоточены недалеко от прохода из параллельного мира в основной и были захвачены в первые три дня вторжения армии ада. Остававшиеся на хозяйстве боевики успели только эвакуировать имущество и перевести ремесленников в деревни подальше. Нет, у такой стратегии тоже раньше имелось свое обоснование – когда ее принимали, то полагали, что группу рядом находящихся замков легче будет защитить от любых врагов. Теперь же она привела клан на порог банкротства.

В самом клане Манивальда ситуация была получше, но не было никаких гарантий того, что это продлится долго. Пять из одиннадцати замков его клана, разбросанных по всей территории основного мира, уже оказались в оккупированной зоне под полным контролем армии ада.

Специфика боевых действий с ней имела свои особенности. После двух поражений в крупных битвах, в которых нечисть без труда победила при помощи кастуемых дебаффов, армия обороны теперь была разбита на сотни летучих отрядов, которые постоянно жалили силы врага на оккупированной территории, не давая ему развивать успех дальше. Ни про какие генеральные сражения больше и речи не шло – теперь все прекрасно понимали, что тогда дьяволы снова смогут использовать свой фирменный трюк с дебаффами, после которого выиграть у них масштабную битву будет крайне затруднительно.

Манивальд хмыкнул, вспомнив все усилия, затраченные на то, чтобы убедить НПС, вставших во главе армии сопротивления, вообще не давать крупных битв. Нет, как обычно и бывает, чужой печальный опыт никто учитывать не стал, они повели войска в одну крупную битву за другой, и потеряли десятки тысяч и так дефицитных солдат. Учитывая, что часть из них была убита чертями, это означало, что армия зомби у нечисти только приросла в численности.

Игрокам альянса кланов, застрявшим в своей затянувшейся экспедиции в параллельный мир, оставалось только отыгрывать роль статистов, наблюдая издали за масштабными событиями, потрясающими основной мир. Это было непривычно и дискомфортно для элитных игроков, привыкших до этого всегда находиться в гуще событий.

В любой другой ситуации это все уже закончилось бы развалом кланов с дележом имущества и массовым переходом игроков в новые кланы. Но проблема была в том, что в параллельном мире не было серьезных кланов вне альянса. Вернее, один клан все же был, тот самый Хальгарнар. Но в нем принципиально принимали к себе только игроков из Скандинавии. И часть игроков из Скандинавии к ним и перешла. К счастью, из-за небольшой численности населения в этом регионе мира и игроков оттуда много не было, поэтому в этом плане кланы альянса сильно не пострадали.

Американский клан, «Терминаторы», развалившись на два клана сразу после последней проигранной масштабной битвы, в которой такую неожиданную роль сыграло появление на поле армии нежити, также несколько отрезвил сторонников сильных изменений. Из клана первой десятки, в которой он по силе находился на третьем месте после двух китайских кланов, оба новых американских клана сразу же скатились в третью десятку. А учитывая, что их основное имущество, как и у всех, осталось в страдающем от нечисти основном мире, это падение имело шансы продолжиться и дальше. Тут уже все зависело сугубо от удачи – никто не знал, в какую сторону дальше двинется армия ада, и чьи именно активы будут захвачены в этот раз.

Дополнительной проблемой стал выход в основном мире на первый план заместителей кланлидеров, оставленных там на хозяйстве перед уходом. В сложившейся ситуации интенсивных военных действий в основном мире, они получили инструкции вербовать в кланы любых игроков, которые подвернутся под руку. Ничего не осталось от прежней надменной традиции рекрутинга, когда в ведущие кланы «Эгиды» даже и не рассматривали игроков ниже 250 уровня, за редким исключением тех, что имели выдающиеся навыки и заклинания. Теперь же с готовностью брали от сотого уровня, едва прокачавшихся нубов. Поэтому численность игроков в кланах стремительно росла, и новичков было уже значительно больше, чем оставленных на хозяйстве прежних членов клана. И для новичков застрявшие в параллельном мире кланлидеры были не больше, чем портретом какого-то игрока, висевшим на почетном месте в красном зале замка. Для них клан отождествлялся с

заместителем кланлидера, который брал их в клан и сейчас отправлял в бой раз за разом. Это был грандиозный подрыв авторитета кланлидеров и переход фактических полномочий по управлению кланом к оставшимся в основном мире заместителям.

Ситуацию спасало только то, что с юридической точки зрения в «Эгиде» позиции основателей клана, включая самого кланлидера, были очень хорошо защищены. Чтобы их сместить, требовалось согласие двух третей акционеров, из которых большинство сейчас вместе с кланлидерами находилось в параллельном мире. Им смещение кланлидера, находившегося рядом, с заменой на его зама, оставшегося в основном мире, ничего хорошего принести не могло. Как сам кланлидер не мог руководить боевыми действиями в основном мире, имея лишь обрывочную информацию, так и набравший веса в основном мире его заместитель был бесполезен для акционеров в качестве лидера в параллельном мире. Но все же кланлидеры прекрасно понимали, как зависят от акционеров, и не были готовы их раздражать, призывая пойти на еще одну битву, которую НПС снова могут выиграть.

Пока Манивальд размышлял, подтянулось большинство кланлидеров, и совещание альянса объявили открытым. На данной неделе лидером был Хань Син. Он и взял вступительное слово:

– Мы не собирались три дня. Итак, подытожу основные события, которые важны для альянса. Начнем с основного мира.

Стратегия тревожащих летучих отрядов, возобладавшая после двух крупных проигранных армии ада битв на прошлой неделе, сказывается на ситуации в основном мире позитивно. Новые командиры, пришедшие вместо погибших, не хотят последовать по их пути. В результате продвижение армии ада замедлилось в несколько раз. Тем не менее, наступление нечисти все же развивается, и в данный момент под их контролем уже почти сорок процентов территорий основного мира. При сохранении новых темпов продвижения весь основной мир может быть оккупирован в течение трех месяцев.

Кто-то в зале вздохнул, кто-то выругался. Ситуацию осознавали все, и она никому не нравилась. Если армия ада преуспеет в захвате основного мира, то и возвращаться в него не будет особого смысла. Что здесь, что там, нужно будет прятаться в потаенных местах, чтобы выжить. И что с того, что враги разные? Здесь надо бегать от кровавых колдунов и нежити, а в основном мире – от

нечисти. И клановые активы в основном мире будут по большей части уничтожены. При феодализме, а в «Эгиде» старательно воссоздали реалии феодализма, главную ценность представляет земля, а ей владеть не получится ни здесь, ни там.

– Выработанную ранее универсальную стратегию кланов в основном мире менять пока нет нужды, – продолжил Хань Син свое выступление, – будем по-прежнему совершать диверсии рядом с наступающими частями противника, чтобы замедлить его продвижение на новые территории. Все самое ценное из замков перемещаем в арендованные в тавернах комнаты. И продолжаем создавать тайные подземные базы для ремесленников, чтобы они могли приносить доход и после тотальной оккупации, если до этого дойдет дело. Также действуют два сформированных нами отряда охотников на дьяволов. Как показал наш опыт в параллельном мире, убить дьявола хоть и очень сложно, но можно. К сожалению, пока успеха в этом деле в основном мире не достигнуто.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://telnovel.me/vinterkey_serzh/gnomiy-bog

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)