Убить дракона

Автор:
Серж Винтеркей

Убить дракона

Серж Винтеркей

Эгида #17

Последний этап игры, затеянной неведомыми силами с Троем. Необходимо собраться с силами, и одержать в нем победу! Но как же будет непросто! Впрочем, другого решительный гном и не ожидал.

Серж Винтеркей

Убить дракона

Глава 1

Скользкий момент

Я бросился ко входу, на ходу кастуя своё новое заклинание, нейтрализующее действие любой магии на пять секунд. Тут же действие моей невидимости для демонов спало, но я успел заскочить внутрь храма, пока они приходили в себя от изумления, увидев прямо перед собой лазутчика. Полторы секунды – и я уже перед Кровавым Богом, с удивлением смотрящим на меня. Такой же огромный детина, как и его коллеги по цеху, разве что очень худой и на лицо не такой симпатичный. На второй секунде я подбрасываю вверх второй артефакт, точь-в-точь как тот, что лежит уже на крыше. Он сам подлетает ещё выше и прилипает

к своду, притягиваемый вторым артефактом. Всё, дело сделано – магией Кровавый Бог сейчас воспользоваться не может, а артефакты начали блокировать его силы. На третьей секунде я достаю небольшую коробочку, содержащую специальный порошок, и, сломав крышку, швыряю её в Бога. Коснувшись его кожи, она должна начать действовать как божественное снотворное, отправляя его в сон в царство вечности.

Как и обещали боги, всё срабатывает. Единственное изменение в тщательно продуманном тремя богами плане вношу я сам – в последний момент, когда изумленный Кровавый Бог, закрывая глаза, начинает таять прямо в воздухе, я успеваю в прыжке вцепиться ему в руку, и чувствую на губах вкус крови. При этом я вот вообще не планировал делать этого! Что происходит???

Но тут же я услышал в воздухе добродушный смех Гномьего Бога. Как это так? Его же не должно тут быть? Его и не было, я тут же осознал, что это божественное влияние. Носимый мной магический артефакт за миллион золотых монет напрочь блокировал любые воздействия на меня, когда работал. Гномий Бог оставил на мне закладку, которая смогла сработать, только когда я скастовал заклинание, блокирующее использование любой магии. А поскольку Гномий Бог явно должен быть на моей стороне, у меня от такого нестандартного хода точно должна быть какая-то выгода.

Это несколько меня успокоило, хотя убедиться в своей догадке прямо сейчас я не мог. Кровавый Бог исчез, храм померк, поскольку божественное сияние от его присутствия исчезло, а обращенные демоны-охранники, наконец, пришли в себя, и бросились ко мне. Так что совсем нет времени читать, что там написано в мелькающих одно за другим уведомлениях!

Вызвал Террора и Реликта. Вомбата отправил в таранную атаку на обращённых демонов перед нами. На шею Террора накинул петлю из паутины, примотанной другим концом к руке, грозный пет взмахнул крыльями, заскочил на головы демонов, пробежал по ним сквозь узкие ворота в храм, в которых не мог развернуть крылья, подпрыгнул и взмыл в небо. Ко мне уже тянулись багровые клинки демонов, когда паутина натянулась, и меня как морковку из земли выдернуло из храма. Пролетел аккурат между верхушкой ворот и головами демонов, даже успел пнуть одного из них по шлему. Так, шалость из-за хорошего настроения.

Тем не менее один из демонов снаружи храма, видимо, обладающий молниеносной реакцией, успел ударить меня мечом в спину. Мощный удар! Снял девяносто процентов ХП, к счастью, очередной рывок паутины стащил меня с лезвия, и я подлетел выше вслед за Террором. Отозвал тут же Реликта в инвентарь, надеюсь, успел, и его ещё не убили. Пью на лету эликсиры на лечение, Террор транспортирует меня к трещине в своде, из которой я недавно выбрался. Но добравшись до нее, сталкиваюсь с реальной проблемой – я весь в суперскользком масле, трещина тоже в нём, учитывая, сколько я внутри ползал – а как забраться внутрь? Стою на спине Террора, пальцы скользят по стенам трещины, как по стеклу, и вот что делать? После происшествия с Богом сейчас тут всю базу поднимут в штыки и будут искать лазутчика изо всех сил. От храма, ставшего самым оживленным местом на базе, отдалились прилично, тут уже спокойнее, да и свод высокий, если не шуметь, нас с Террором тут долго можно искать в царившей внутрь пещеры темноте. Но найдут все же, народу тут хватает! По оценкам, сделанным исходя из проведённой мышами разведки, на базе было минимум тысяч десять солдат кровавых колдунов, и наверняка порталами подкинут ещё. Ни одного шанса эвакуироваться через один из обычных входов-выходов. Значит, надо всё же пытаться вылезти здесь.

Взгляд в поисках выхода из в буквальном смысле скользкой ситуации, остановился на руках. На них – проклятые перчатки, в сделанных Ликволом чехлах из паутины. Чехлы закреплены на перчатках намертво. Хм! Кажется, пришло время проверить – что пересилит – скользкость смеси, сделанной Адельхейд, или липучесть моей паутины?

Приложил обе руки к стенам внутри трещины, сделал паутину липучей. Ага – перчатки прилипли! Паутина рулит! Дальше дело техники – на одной руке висишь, другую передвигаешь, подтягиваясь вверх, после чего уже её делаешь липучей. Забравшись внутрь, убрал в инвентарь Террора. И началось долгое восхождение.

Где-то метров через сто я наглухо застрял. В том самом месте, где вызывал во второй раз дракончика, чтобы помог пролезть вниз. Вызвал снова, но тут уже не помогло. Элементарная физика – вниз я двигался лучше, в том числе из-за действия силы тяжести. А вот вверх – дракончик никак не справлялся, не хватало силы вытянуть меня.

Единственный вариант, что сразу пришёл в голову – это скастовать обмен весом с небольшим камешком, который на как раз такой случай и таскал с собой. Камешек полетел вниз, а меня дракончик тут же по моей команде дернул вверх. Но всё равно ничего не смог сделать – если я и продвинулся за минуту, то максимум на пару сантиметров.

Стал искать другие варианты. Вскоре признал, что вырисовываются всего два. Первый – убиться и воскреснуть. Второй – скастовать землятресение, тоже рискуя убиться, но имея шанс и на другой исход. Мало ли повезёт, и щель, по которой я ползу, расширится?

Решил, что погибнуть я всегда успею. Скастовал землетрясение. Сверху на шлем долго падали камни и камушки, но щель не расширилась ни на сантиметр. Чихнув от поднявшейся пыли, раздражённо скастовал заклинание ещё один раз. Повезло – немного оглушило упавшим сверху камнем весом килограмма в полтора, но щель, в которой я застрял, расширилась сантиметров на десять. Энергично полез вверх, держась за хвост очередного скастованого дракончика.

Очень хотелось залезть в интерфейс, и глянуть, что там были за уведомления, но было страшновато закрывать глаза, вися в узкой норе над базой кровавых колдунов. Иррациональное чувство, и, в принципе, надо бы было с ним побороться, но я был слишком измотан – мне тупо было не до новых рекордов в самопреодолении. Изнурительного подъёма по тесному ходу в этом плане мне вполне хватало.

Через часа полтора я добрался до второго проблемного места, где в прошлый раз застрял. Снова дракончик не помог, и сброс веса не сработал. Ну что же, выбора не осталось – скастовал землетрясение. Сюрприз! Стены лаза сомкнулись, раздавив меня на месте.

Выбрал из предложенных вариантов заранее запланированное место для воскрешения, рядом с которым оставил запасную сумку со всём необходимым. Сойдя с круга, одел на себя доспехи, достал из тайника сумку, и просто присел под ближайшим деревом.

Когда немножко прочухался и пришел в себя, ощутил некоторую опустошенность и даже какое-то разочарование. Действия по пробуждению богов и их ввод в полную силу отняли прорву сил и времени. Больше двух

месяцев провозился. А финал – два часа проелозить по помету летучих мышей в каменной кишке и за несколько секунд отправить целого Бога в царство сна? Как-то быстро и слишком просто. Ну, правда, хоть странная шутка от Гномьего Бога украсила момент.

Хотя, если посмотреть объективно – иначе и быть не могло. Играл-то я против Бога! Малейший слом плана – и он бы меня тонким слоем по полу бы размазал. Так что либо могло получиться всё сделать очень быстро, пользуясь эффектом внезапности, либо совсем бы ничего не получилось.

Ладно – главное, что дело сделано. Пора заглянуть в интерфейс, и просмотреть все те уведомления, что посыпались, когда я отправил Кровавого Бога как следует выспаться.

Внимание! Кровавый Бог возвращен в царство сна герцогом Троем! Легендарное событие в Эгиде! Получено достижение легендарного уровня!

А за этим уведомлением шла целая серия однотипных:

Репутация с людьми поднята на десять пунктов.

Репутация с нечистью поднята на десять пунктов.

Репутация с гномами поднята на десять пунктов.

Репутация с орками поднята на десять пунктов.

Репутация с эльфами поднята на десять пунктов.

Репутация с гоблинами поднята на десять пунктов.

Затем – самое важное для меня:

– Поздравляем, Вы успешно прошли отбор по итогам восьмого этапа. Вам удалось сохранить десять 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 интеллекту!

Ознакомьтесь с условиями девятого этапа!

Этап девятый: Помоги разгромить армию дракона и убить дракона! Нельзя умереть более четырнадцати 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. Это финальное испытание!

Были и другие уведомления. Столько сразу полотен мне не высыпали с первых дней попадания в Эгиду, когда получать достижения и навыки было легче-легкого.

Получено достижение: Божественная кровь. Часть крови Кровавого Бога теперь циркулирует в Вашем организме. Все характеристики – плюс двадцать процентов. Пройдена треть пути к достижению «Полубог».

Получен навык «Божественное присутствие» 19 уровня. Вы способны почувствовать Бога на расстоянии в двести метров. Шанс понять, как он к Вам настроен, двадцать пять процентов. Шанс получить щедрый подарок за услугу – восемнадцать процентов. Шанс привести его в доброе расположение духа во время беседы – шестнадцать процентов.

Получено достижение: Осквернитель божественного тела. В противостоянии с богами и полубогами все характеристики увеличиваются на двадцать пять процентов.

Получено достижение: Осквернитель храма. Кровавые колдуны негодуют – Вы стали для них самой желанной мишенью. Ваш бонус за повышенный риск – при уничтожении солдат из армии кровавых колдунов полученный опыт повышается на тридцать процентов.

Так, навык я приобрел, вкусив крови Бога, это понятно. Ну что же, для будущих встреч с богами навык очень неплох. Да ещё сверху и три достижения накинули. По-настоящему потрясающим является первое. Все характеристики подскочили на двадцать процентов на постоянной основе! Похоже, Гномий Бог ко мне неплохо относится! Хотя я и перетрухнул с его шутки прилично – все же воспоминания, как делал карьеру в кровавых колдунах, еще свежи. Ни за что не хочется повторения в любом виде.

Интересен и толстый намек на то, что смогу стать полубогом, если покусаю еще двух богов. Теоретически это возможно – напроситься на прием к Эльфийскому Богу и Орочьему Богу, и, не говоря дурного слова, тяпнуть за палец. Они меня убьют, конечно, но я же потом воскресну, запасных жизней полно. Но минусов будет слишком много – к эльфам и оркам потом лучше не подходить, оскорбленные боги их на меня натравят. Нет, за этот статус полубога должны давать какие-то совершенно сумасшедшие бонусы, чтобы на такое решиться!

Ну ладно, с полученными бонусами все понятно, сосредоточусь на том, что необходимо сделать по последнему этапу. Задачка очень непростая. Разгромить армию дракона и убить его самого! Дракона, за которым теперь стоит вся армия нежити, и ассасины Иовиллы. И который является основой этой самой армии, и залогом ее дальнейшего успеха.

Даже и не знаю, кто из противников в группе поддержки будет опаснее. Ассасины? Горгульи, аналог джиннов нечисти у армии нежити, постоянно сопровождающие дракона? Личи? Скелеты? Зависит от того, в какой ситуации столкнешься с драконом.

Возникла мысль обратиться за помощью к Гномьему Богу, который так креативно пошутил недавно надо мной. Вполне возможно, с намёком – мол, не зазнавайся! То, что ты с нашей помощью отправил в царство сна одного бога, не означает, что можно недооценивать других богов и их силу. Но тут же от этой идеи отказался – а его в том какой может быть интерес? Да и как-то неспортивно – чуть что, бежать и ябедничать. Кровавый Бог – угроза и для других богов, и без их помощи ничего было сделать невозможно. А вот армия дракона – уже дело житейское. Богам от того, есть она или нет, ни холодно, ни жарко.

Снова сосредоточился на задачах. В какой последовательности их решать? Если ли вообще шанс вначале разгромить армию дракона, а потом убить его, когда он

останется без армии? Хотя, рассматривать надо три возможных сценария. Первый – убить вначале дракона. Второй – убить дракона во время разгрома его армии. Третий – разгромить армию, а потом уже убить дракона. Вот, теперь правильно. Меня, когда получал вышку, научили главному – чтобы решить задачу, надо её правильно понимать. Если нет понимания – не найдешь и решения. Правда, бывают и редкие случаи, когда просто везет.

Первый вариант – тут тоже есть важные моменты. Какие у меня шансы убить дракона, если буду действовать один? Учитывая, что он летает с горгульями, и при необходимости к нему на помощь всегда могут перекинуть порталами массу личей и скелетов. Плохо и то, что я ему особо не интересен, в отличие от начала наших отношений, следовательно, живцом поработать не получится, чтобы заманить в засаду. Я фыркнул, когда подумал об этом. Не так и давно я бегал от дракона, как заяц от волка, и только и мечтал о том, чтобы он от меня отцепился. Забавно, как приоритеты со временем меняются!

Подумал-подумал, и увидел только один рабочий вариант. При этом сработать он сможет только в случае большого везения. Но тут уж как получится…

Так, теперь сценарий номер два. Крутой замес, в котором некая огромная армия должна атаковать армию дракона, и суметь убить попутно и его самого. Главный вопрос – кто это решится сделать? Я был наслышан, как игроки, воевавшие с армией дракона, были впечатлены, когда он поднял из погибших одним разом какое-то просто сумасшедшее количество личей – вроде бы, больше десяти или даже двадцати тысяч. У разных рассказчиков эта история озвучивалась с разными цифрами. Также надо учесть, что именно после той самой битвы армия нечисти так перепугалась, что предпочла предать своих союзников и сбежать в основной мир. Кровавых-то колдунов тогда удалось хорошо приложить, а вот с армией дракона никто ничего поделать не смог от слова «совсем». Дракон просто счастлив, когда у него много противников. Он их легко и красиво убивает, увеличивая тем самым свою армию нежити.

Да, пока дракон жив, боюсь, что желающих выйти на новый бой не будет. Ну, кроме меня с моим крохотным отрядом. А это даже не смешно, а печально – выходить на бой против дракона и его огромной армии с крохотным отрядом НПС. Единственный шанс убить дракона при таком варианте – это если тварь сдохнет от смеха, увидев мою «армию» из нескольких десятков солдат.

Как ни печально это было сознавать, но и третий сценарий никак не вырисовывался.

Точно по тем же самым соображениям. Нет серьёзной армии, что захочет снова столкнуться с армией дракона на поле битвы.

Проведенный анализ показал, что задачу мне дали отнюдь не простую. Ну, другого я и не ожидал – предыдущий этап тоже был, мягко говоря, непростым. Что же, придётся крутиться, чтобы преуспеть в её решении.

Одно радовало – к делу я приступлю не с пустыми руками. В рамках предыдущего этапа я много что разведал в параллельном мире, в том числе знал теперь о многих наблюдательных пунктах и базах армии дракона, а также помнил о месте, где потерял однажды из виду самого дракона. Вот туда мне и нужно будет отправиться! Вот только немного передохну после предыдущих испытаний – всё же многочасовое ползание по узкому каменному лазу дело весьма утомительное. Хорошо хоть после воскрешения с моего тела и оружия пропала вся смазка, ну, а испачканная одежда и вообще исчезла с концами, как ей и положено в таких случаях.

Вернулся в Двалгуин. Глобальное уведомление о моем геройском превозмогании над Кровавым Богом увидели и все НПС, так что меня тут же принялся поздравлять каждый встречный. Принял поздравления и от Адельхейд, Галатиана и Злого мальчугана, которые с нетерпением ждали результатов моей вылазки. Собственно, о том, что всё получилось, они узнали, прочитав глобальное уведомление про героя герцога Троя. И недоумевали после этого, куда же я так надолго пропал. Пока не вспомнили, что выбираться мне с базы орков предстоит обратно по очень узкому ходу, ведущему вверх.

Конечно, тут же организовали пир на весь мир. Другого варианта нет, когда каждый в городе узнаёт, что ты совершил нечто выдающееся. Отправить целого Бога в царство сна! Да ещё такого опасного, как Кровавый Бог! Это реально круто, и мой рейтинг в городе резко подскочил.

Вот только полностью расслабиться я так и не мог. Голова волей-неволей работала над деталями нового этапа. Не зря я после предыдущего этапа не стал читать условия нового. Но в этот раз никак не мог поступить так же. Всё же я укусил Бога, да ещё и строящего свою магию на основе крови! По своей воле я

бы никогда не решился сделать подобное. И, конечно, не смог бы сидеть сейчас на пиру спокойно, не ознакомься с уведомлениями. Мало ли, там бы было написано, что я через кровь приобрёл какое-то проклятие, и что от него можно избавиться, только пока оно не вступило в силу? Так-то, конечно, Гномий Бог не должен был подставить меня, всё же я помогал его призвать, да ещё и мы с ним оба гномы. Хотя – что я знаю о богах наверняка? В той книжке, что однажды попала мне в руки, были только детали по ним и их магии, и ничего не было сказано про их повадки. Может, Бог способен навредить адепту одной с ним расы вообще просто для развлечения? Так что в этот раз я не мог проигнорировать уведомления и спокойно сейчас развлекаться.

– Что-то не так, милый? – почувствовав моё напряжение, спросила Адельхейд.

– Всё в порядке, устал просто, – похлопал её по руке я.

Вот и ещё одна проблема, над которой теперь не смогу не думать. Последний этап!!! Если у меня всё получится, придётся делать мучительный выбор. Возвращаться к семье, в которой меня уже почти забыли, бросив любимую женщину и друзей, или оставаться здесь? Но всё же сегодня решил сосредоточиться на одной проблеме за раз. Увидав недавно дракона, не мог не поразиться его мощи и силе. Рос по метру раз в неделю месяцами – такого ещё надо суметь грохнуть, чтобы делать после этого мучительный выбор, оставаться в игре или нет. Не сумею это сделать – и проблема выбора вообще пропадет.

Земля, ресторан «Золотой ярлык», Татарстан

Ресторан был не только дорогим – он был ещё и пафосным. Монгольская кухня привлекала не только представителей тюркоязычных народов – в ресторане было полно посетителей самых разных рас и народов. Не отличалась от них и компания, сидевшая за одним из больших столов – среди пятерых её участников четверо были европеоидами, и только один азиатом.

– Не, ну вы читали это уведомление – этот выскочка Трой отправил баюшки самого Кровавого Бога! Что это за читерство, скажите вы мне? – с жаром сказал молодой высокий парень с армейской причёской.

– А мы с ним так и не разобрались за тот случай, когда он нас сжег! – напомнил азиат.

– А как бы мы разобрались, если уже несколько месяцев он в параллельном мире, а туда попасть можно только при его же помощи! – воскликнул плотненький брюнет лет сорока.

– Ну, тут тоже могут быть варианты, – не согласился с ним ещё один сидевший за столом парень, худощавый по телосложению, но с пухленькими щеками, – я даже могу предложить, как эту проблему преодолеть!

– Ну, и как? – с интересом спросил азиат.

– Да давайте уговорим Манивальда организовать экспедицию в один из серьёзных данжей параллельного мира! – предложил щекастый, – он этого Троя наймёт, чтобы он нас провёл туда и обратно, но мы с отрядом не вернёмся, а устроим за ним охоту! Проследим за ним, узнаем, где он живёт, а затем устроим ему весёлую жизнь! Будем отслеживать и убивать раз за разом!

– Блин, а я надеялся на какую-то оригинальную идею! – презрительно процедил азиат.

– И чем плох мой план? – оскорбился щекастый.

– Во-первых, мы его пытались выследить ещё когда были в параллельном мире, но он очень осторожен, ничего не вышло. А во-вторых, ну, даже предположим, что нам удастся убить его пару раз, дальше-то что? Он единственный может нас вернуть в основной мир, но, понятное дело, после такого шага с нашей стороны хрен он согласится это сделать! Будем куковать месяцами на безлюдных просторах параллельного мира, унося свою задницу то от скелетов армии дракона, то от солдат кровавых колдунов? Ни одного приличного ресторана, прах и разорение на тысячи километров вокруг, все, как в прошлый раз? Нет уж, спасибо, мне тогда вполне хватило!

– Твоя правда, брат! – примирительно сказал высокий, – что же, остаётся ждать момента, когда в параллельный мир удастся попасть и без помощи Троя. Но вот тогда, я предлагаю – забросить все остальные дела и устроить на него славную охоту! Не пытаться, раз за разом, проследить за ним, как в прошлый раз, а

взяться за него всерьёз! Поищем какую-нибудь магию по слежению, или скинемся, если нужно, на дорогой следящий артефакт, но в следующий раз мы должны его обязательно прищучить!

Глава 2

Отморозок уровня орк плюс

Трой, Двалгуин

Отпраздновав, уже на следующее утро приступил к работе над последним этапом. И не отдохнул по факту, но уже не терпелось начать действовать. В голове роились схемы возможных действий против дракона, но, для того, чтобы приступить к делу, первоначально нужно было его найти. Отправился к тем ущельям, в которых однажды его потерял – с надеждой, что логово дракона может оказаться именно там. А выяснить это мне помогут местные летучие мыши.

Ущелья оказались побольше, чем я рассчитывал. И действовать приходилось очень осторожно, чтобы не спугнуть дракона или его охрану, если я не ошибся в своих предположениях. Так что убил часа четыре на то, чтобы найти три крупных стаи летучих мышей и сориентировать их на поиск убежища дракона. Несколько расстроило то, что ничего про дракона они не знали – возможно, это ложный след. Эту огромную зверюгу проглядеть, если он в окрестностях постоянно появляется, просто невозможно!

Вернувшись домой, но желание работать над этапом не пропало. В том самом номере, где повесил нарисованную Бальмонте картину с моей семьёй, развесил несколько больших листов бумаги. На первом из них, напрягая память, схематично изобразил карту параллельного мира, а на ней пометил все известные мне случаи появления дракона в параллельном мире. Если знал, когда произошло событие, послужившее инициатором этого появления, записывал рядом, сколько времени прошло с него, прежде чем появился дракон. Пытался таким образом рассчитать дистанции, которые он преодолевал, чтобы определить, где у него может быть логово.

На втором листе бумаги принялся записывать все уже известные мне способы убийства дракона, а на третьем – принялся фантазировать на эту же тему, тщательно просматривая свои навыки и заклинания, и пытаясь найти что-нибудь годное для этой цели.

На следующее утро наведался узнать итоги разведки. Они были неутешительными. Никакого дракона мыши не нашли. Только одну большую полуоткрытую пещеру, пол в которой был словно поцарапан огромными когтями. То есть, дракон мог там быть однажды, но постоянного пункта дислокации у него в этих местах явно не было. Печально!

Оставалось ещё одно место, про которое я точно знал, что дракон однажды там был – комплекс пещер, примыкавших к базе Иовиллы. С большими предосторожностями, помня о том, как попался там в плен в прошлый раз, посетил эту местность. Открыв портал, поскакал сразу телепортами подальше, пока не оказался за километр от него под прикрытием большой скалы. Дальше вышел на контакт с местными летучими мышами, поставил им задачу, и был таков.

Решил, что время терять в ожидании результатов впустую не буду. Отправился по всему тем местам, где хоть однажды видели дракона. Появляясь в нужной локации, двигал к местным скалам, находил летучих мышей и ставил им задачу. Пока занимался этой простой задачей, в голову пришёл ещё один способ разузнать, где прячется дракон. Ну что же, как вариант можно рассмотреть.

Последние места, где я видел дракона, на моей нарисованной карте образовывали местность в радиусе пяти сотен километров. Появилась надежда, что дракон может иметь лежку где-то в тех краях. Как назло, там было полно гор, скал и ущелий – местность, в которой дракона можно искать месяцами. Прикинул, сколько такая местность может потянуть в квадратных километрах, и пригорюнился – выходили какие-то страшные сотни тысяч километров. Посчитал, тут же, конечно – вышло почти восемьсот тысяч километров. Это больше чем Швеция и Финляндия вместе взятые.

Работал добросовестно, даже на обед не отвлекался. Когда начало смеркаться, отправился на встречу с мышами, которым поручил разведку базы ассасинов.

Информация от них снова заставила вздохнуть – никаких следов дракона там не было. В принципе, я и сам незадолго до этого об этом догадался – вспомнил, какой по размеру была пещера, в которую мы тогда заманили дракона. Сейчас он так увеличился в размерах, что попросту в неё уже и не влез бы. Я, конечно, уточнил у летучих мышей, не изменились ли размеры пещеры с тех пор – нет, всё осталось так, как и было в тот момент, когда я чрезмерно доверился Иовилле.

На следующее утро я стал собирать результаты от моих летучих шпионов в других локациях. Ничего они не нашли, кроме пары наблюдательных пунктов кровавых колдунов и их же небольшой базы. Вернулся в Двалгуин, заштриховал на бумажном листе крохотную его часть. За весь вчерашний день мне удалось обследовать при помощи летучих мышей только четыре сотни квадратных километров сложной скалистой местности. Провёл несложные подсчёты – такой способ поиска дракона может затянуться на годы. При том, что у меня нет полной уверенности, что он вообще находится в этой местности. И, что хуже всего, даже если сейчас он там, то в любой момент может переместиться в совсем другую часть параллельного мира.

Ладно, придётся использовать пришедший мне в голову вчера способ. А именно – попробую устроить провокацию.

В рамках той местности, в которой, как я подозревал, может находиться дракон, мной в предыдущие месяцы было выявлено три базы армии дракона. Две из них были небольшими, тысяч по пять солдат, а вот третья – тысяч на двадцать. Изучил и месторасположение каждой из баз – небольшие лежали по краям изучаемой мной местности, а большая – находилась почти по её центру. По всему выходило, что надо атаковать большую базу, в надежде, что удастся выманить дракона.

В то же время такой план имел и важное условие. Атака должна быть очень мощной, чтобы руководство армии дракона решило, что двадцатитысячное войско само справиться с ней не в состоянии. Иначе зачем им тревожить дракона, высылая его на подмогу?

Задумался над всеми способами, при помощи которых я могу заставить Иовиллу и её военноначальников решить, что дракона нужно слать на выручку. Сколько ни прикидывал, ничего не получалось. Сам по себе я никак не мог нанести ущерб, способный заставить прийти к таким выводам.

Самый разрушительный вариант, который мне приходил в голову, это использовать тот же способ, который так помог нам убивать кровавых колдунов – спирт без запаха. Но, даже взяв с собой всю команду из трёх десятков воинов, я никак не мог рассчитывать убить больше, чем несколько тысяч солдат врага. Хоть я буду использовать естественные ходы на базу, хоть проделаю новые, и залью спирт по ним – база была такой огромной, что, чтобы нанести больший ущерб, спирт в её коридоры придётся заливать десятками тонн. А это нереально для такой небольшой команды. Не говоря уже о том, что оркмейстер, по предварительным прикидкам, должен был выйти в сегмент достаточно дорогостоящих спиртных напитков. Это всё равно, что топить печь ассигнациями. Да и делать его будут долго.

Может быть, стоит использовать обычный спирт? В первый раз с кровавыми колдунами это удачно прошло. И намного дешевле, и легко найти большие объёмы спирта. Но опять же – народу у меня для такой акции слишком мало.

Пригласить поучаствовать в акции Перфундара с его небольшой армией? Нет, опасаюсь. И невезучий он, и рисковый, подметил такое за ним.

Значит, ничего не остаётся, как обращаться за помощью к гномам, эльфам или оркам. В принципе, тут не совсем и просьба о помощи – подраться с врагами они и сами любят. С условием, что им не придется вступать в безнадежную битву с самим драконом или со всей огромной армией нежити.

Подумав немного, решил, что лучше всего выглядит кандидатура Вахтигана. С орками мы уже неплохо поработали со спиртовыми атаками, никого с нуля азам обучать не нужно. Главное, чтобы у них тоже был интерес.

Альянс кланов, основной мир, встреча кланлидеров

Отправка Кровавого Бога в царство сна вдохновила кланлидеров альянса. Много игроков думало, что это был самый опасный противник в параллельном мире. Правда, значительно больше главной угрозой считало всё же дракона. Именно об этом и шла дискуссия при внеочередной встрече лидеров альянса.

– Возможно, настало время подумать о возвращении в параллельный мир, – сказал кланлидер одного из второстепенных кланов со странным ником «Торбин был круче», – Кровавый Бог нам больше не помеха.

– Не будем забывать два важных факта, – тут же возразил ему Джо Смит III, – первый – мы покинули параллельный мир вовсе не из-за Кровавого Бога. Как раз его-то армию мы разбили. Мы свалили оттуда, потому что нам по самое никуда навалял дракон. И второй – чтобы перевести большую армию, нам нужно сначала решить вопрос с армией нечисти. Она как контролировала туннели в параллельный мир, так и контролирует. Если, конечно, среди нас нет сумасшедших миллионеров, готовых озолотить Троя за то, что он снова предложит нам свои дорогостоящие транспортные услуги по переброске войск.

Несколько секунд тишины. Спорить с американцем никто не стал. По сути всё было сказано верно. Кровавый Бог исчез, но дракон, способный штамповать крутую нежить из тел своих противников в огромных количествах, в полном порядке.

– Туннелей, кстати, больше нет, – решил уточнить один момент Санада Юкимура, – теперь там один огромный туннель. И тут есть нюансы. С одной стороны, как оказалось, эльфы не пошли дальше временного перемирия с армией нечисти. Они всего лишь протащили этот свой огромный дуб через расширенный туннель, и это, видимо, сыграло свою роль в последующих событиях, приведших к усыплению Кровавого Бога. Но у меня есть два вопроса по этому поводу. Первый – в параллельном мире летает огромный дракон, оказавшийся нам не по зубам. А армия нечисти, получается, соорудила настолько большой туннель, что он, если возникнет у него желание, свободно сможет попасть сюда к нам. Надеюсь, никто не думает, что железная дверка, которую соорудили гномы на входе в туннель, сможет его сдержать. Я видел его в деле, его вообще вряд ли что-то может сдержать. И второй вопрос – кто такой этот чертов Трой, что он так высоко забрался? Почему он не вступает ни в один из наших кланов, но при этом решает такие серьёзные задачи?

– А ведь наш коллега и в самом деле поднимает серьёзный вопрос по поводу этого туннеля, – задумчиво сказал Гупта – как считаете, может нам выразить свою озабоченность по этому поводу дьяволам? Они, конечно, наши враги, но не идиоты же? Сами же предали нас сугубо из-за чрезмерной силы дракона. А что касается Троя… Я так думаю, что он просто раскручивает какую-то легендарную линейку квестов. Ну, повезло человеку – нам-то с этого что? Потому как не было

бы у него этой линейки, он давно бы вступил в один из серьёзных кланов. Видимо, там в квестах есть ограничения на членство. Ну, а раз там квест сугубо на одиночку, то нафиг нам тратить время на то, чтобы это обсуждать?

– Да, будем просто завидовать! – усмехнулся глава одного из русскоязычных кланов. Но большинство других кланлидеров не поняли, что он имеет в виду известную историю про Сталина. Собственно, некоторые из них даже и не знали, кто такой Сталин. Кланлидерами становились люди самого разного происхождения. Главное – чтобы была хватка, умение понимать людей и игровую механику. Ну и, конечно, известная напористость. Высшее образование было далеко не у всех.

– Да, черт с ним, с этим Троем! – несколько раздражённо отреагировал другой второстепенный кланлидер. Он к Трою питал не лучшие чувства – стоило только вспомнить, сколько пришлось отвалить ему денег за эвакуацию клана из параллельного мира, – и предлагаю также забыть пока и про параллельный мир. Мне кажется, нечего мечтать о его завоевании, если мы не можем отбить у нечисти даже часть основного мира. Пусть это и станет нашим приоритетом! Перебьем нечисть, доберемся до перехода в параллельный мир – тогда и будем ломать себе голову над тем, что и как там делать.

Мысли, высказанные им, пришлись по душе большинству кланлидеров. Обсуждение по поводу ухода со сцены Кровавого Бога быстро свернули, и сосредоточились на прежней теме – как всё же справиться с армией нечисти.

Трой, дворец Вахтигана

Несмотря на то, что мы закончили кампанию по призыву Орочьего Бога и его введению в полную силу, мои льготы при дворце короля орков сохранились. По старой памяти меня запустили к нему сразу же, не маринуя в приёмной. Или, может, сыграло свою роль то, что я стал герцогом вместо маркиза? Если припомнить, то я, действительно, никогда раньше не видел герцогов, ожидающих вызова короля в приёмной. Похоже, это очень блатной титул.

Вахтиган очень тепло поприветствовал меня, и обрадовался, когда я сообщил ему о моем плане по набегу на базу теперь уже армии дракона. Воинственный он король, надо признать, и этим мне очень симпатичен. Легко его сорвать на

нужную мне авантюру!

Договорились, что я нарисую план базы и входов в неё по итогам проведённой летучими мышами разведки, и сразу после этого приступим к обсуждению предстоящего набега с военноначальниками орков. Мне отвели большую комнату, выделили всё необходимое, и я приступил. Полутора часов хватило – я явился к королю, и он назначил совещание через десять минут.

Командиры орков демонстрировали не меньшую готовность к военным действиям, чем их король. Со всеми из них я был прекрасно знаком по предыдущей эпопеи. Кто-то был дельным специалистом, а кто-то отличался только высоким титулом. Уверен, что и сам король прекрасно знал, что часть его военноначальников лучше близко к солдатам не подпускать, но я понимал, почему они занимают высокие военные должности. Скорее всего, эти герцоги и маркизы возглавляют серьёзные кланы орков, и королю приходится давать им высокие должности, чтобы не получить оппозицию в собственном королевстве. А то сейчас-то ты король, но без поддержки знати королём можешь быть и перестать.

Я выступил, честно рассказав, что главная цель нападения – приманить дракона, а потом проследить, куда он направится.

– С какой целью? – спросил Вахтиган.

– Убить его планирую! – скромно потупив взгляд, сказал я.

Замелькали уведомления о росте моей репутации с присутствующими орками, даже теми, что не очень хорошо ко мне лично относились, считая выскочкой, слишком быстро получающим высокие титулы.

– Как жаль, что ты не орк! – мечтательно сказал Вахтиган, – какая безумная храбрость! Нет, я не ошибся, когда сделал тебя орочьим герцогом!

И со значением обвел взглядом лица присутствующих полководцев. Взгляд никто не отвёл. Похоже, теперь все были полностью согласны, что такой отморозок, как я, по праву получил титул орочьего герцога.

– Учитесь у этого гнома! – назидательно сказал король, – мы сейчас обсуждали опасную и дерзкую операцию по нападению на базу армии дракона. А для герцога Троя – это всего лишь шаг в его охоте на самого страшного монстра, что только известен во всех трёх мирах.

Впервые увидел, как орки, стоявшие перед королём, несмотря на все свои титулы и звания, застеснялись. Чувствовалось, что им тоже хочется быть такими же безбашенными беспредельщиками, как я, и они недоумевают, как так получилось, что гном обошел их на этом извечном пути, предназначенном судьбой для порядочного орка. Но моя репутация от этого отнюдь ущерба не потерпела – упрекали они больше себя за допущенную недоработку.

После этого эпизода дальнейшее обсуждение плана пошло ещё живее. Мешало только то, что каждый из полководцев теперь рвался вперёд на амбразуру лично зачищать личей и скелетов. А нам это вовсе не требовалось – нужно было, как и в предыдущих операциях, максимально тихо снять патрули и начать заливать спирт во внутренности базы.

Король охладил горячие головы, напомнив об этом, после чего обсуждение атаки на базу вновь приобрело рабочий характер. Операцию запланировали на утро следующего дня. А мне поставили задачу провести дополнительную разведку летучими мышами окрестностей базы – король сказал, что он не верит, что около столь крупной базы нет наблюдательных пунктов армии дракона. К словам столь опытного полководца стоило прислушаться – я, конечно, согласился немедленно этим заняться. Сюрпризы нам были ни к чему – мы хотели устроить для нежити собственный, и помехи от глазастых наблюдателей были бы совсем некстати.

Прыгнув порталом в ущелье возле базы, аккуратно вылез наверх, и принялся прикидывать, где полководцы Иовиллы могли расположить наблюдательные пункты. К сожалению, в окрестностях базы было столько высоких гор, что обследовать все из них до утра летучим мышам было бы затруднительно. Решил действовать по обстановке – прикинул, где находятся входы на базу, и оценил местность заново. С точки зрения поиска тех гор, с которых можно будет увидеть, как наши войска появятся около входов на базу. Сразу же количество объектов для обыска резко сократилось, и я направился к местным летучим мышам ставить им задачу.

Параллельно думал над тем, что мне сказал король орков. Уже с завтрашнего дня будет возможен доступ в два данжа с легендарными монстрами, которые он

мне задолжал. Ясно, что нападение на базу для меня в приоритете. Но потом нужно будет определиться, когда их посетить. Данжи для орков важные, понятно, что бесконечно никто их для меня держать не будет. Откат больше месяца, а собирать трофеи им хочется почаще. Так что тянуть мне не с руки.

Глава 3

Набег

Вернувшись в Двалгуин, собрал команду. Решил, что стоит их привлечь, не всё же оркам повышать свои уровни. Льёшь спирт, поджигаешь, и сразу куча опыта. Это тебе не в данжах до одури качаться на сравнительно безопасных, но дающих мало отдачи монстрах. К команде НПС решили присоединиться и Галатиан со Злым мальчуганом. Заодно и рассказали мне, как у них идут дела с продвижением оркмейстера на рынке. Дело оказалось более сложным среди НПС – алкогольный напиток, произведённый орками, был мало популярен среди представителей других рас. Ребятам пришлось сделать ставку на игроков – и в этом направлении пришёл успех. Естественно, новый напиток приняли на ура прежде всего игроки-орки, но и другие охотно пили.

На рассвете прибыли всей бандой на место встречи. Раз уж я сам организовывал нападение, то для нашей команды выбрал один из двух самых лучших туннелей, ведущих на базу, с крутым уклоном вниз. Спирт будет литься вниз со скоростью горной реки, настолько велик был уклон.

В назначенное время подкрались ко входу, распределили роли, и атаковали патруль. Охрана вела себя безмятежно – избаловались они в этой глуши. Пятеро скелетов вяло ходили метрах в пяти перед входом, на самом пороге туннеля неподвижно стоял лич. Ребята дали залп из десяти арбалетов болтами с привязанными к ним паутиной. Болты тоже были непростые – через долю секунды после удара о препятствие они выпускали в стороны длинные лезвия, становясь похожи на костяк небольшого зонтика. Стоили такие по пять серебряных монет за штуку, но сейчас была просто идеальная ситуация для их применения. Скелеты изумлённо наклонили головы, пытаясь понять, что это такое только что пролетело у них между рёбрами. Болты выпустили лезвия, за паутины дружно дернули, взявшись по трое, и скелеты кубарем покатились к

лесу. А лича в ту же секунду вихрем унёс в сторону спустившийся в крутом пике мой Террор – подхватил за плечи, пронёс два десятка метров, и сбросил в пропасть, благо она была прямо рядышком. Немножко шумно, конечно, но терпимо – главное, что внутрь туннеля никто не убежал с криками о нападении.

Убедившись, что патруль сняли, стали доставать из инвентаря и опрокидывать в туннель бочонки, вышибая у них дно. Как раз, когда свои закончились, орки Вахтигана подтащили ещё спиртное – логистику я хорошо отработал. Залили и его, затем, убедившись, что время подошло, я велел Галатиану метнуть в туннель факел. Взметнулось высоко пламя, загудело в тесном туннеле.

Теперь наше дело было простым – закидывать периодически внутрь по бочонку со спиртом, чтобы не позволять нежити воспользоваться ходом, и ждать последующего развития событий. Могут прибыть подкрепления порталами, может прилететь дракон, может произойти и то, и другое. Наряду с нашим отрядом туннелями занималось ещё пять, а неподалёку ждала десятитысячная армия Вахтигана.

Небо полностью посветлело, туч особых не было, на вершинах гор мы разместили своих наблюдателей – если дракон прилетит, заметим его заблаговременно. Но вначале, как я и ожидал, открылись десятки порталов, и из них повалила нежить.

Подкрепление высадили по-умному – не в разных местах понемногу, давая нам шанс разбить нежить по отдельности, а одним отрядом на небольшой плоской террасе между двумя туннелями, ведущими на базу. Открылось два десятка порталов, следовательно, итоговый отряд будет не больше четырёх тысяч скелетов и личей. Прикинув это, Вахтиган тут же повёл свою армию в бой. А я, вскочив на Террора, взлетел повыше. И принялся обрушивать валуны на выскакивающую из порталов нежить, целясь, прежде всего, в скопления личей. Скелеты сильные противники, но с ними орки справятся без большого ущерба, они сами силой не обделены. Личи – дело другое. Очень мощные дистанционные атаки. Опасный враг!

Подошли орки, развернулось сражение. Пока что всё было так, как и задумывалось – заблокировать большой гарнизон базы, устроить сражение с подкреплением в надежде на то, что сюда вышлют дракона.

Минут за семь орки почти разбили присланный отряд. Я сегодня был со своей сумкой с бриллиантовыми накопителями, поэтому ману не жалел – личей убил больше половины из всех личей, что прибыли на поле боя. На террасе вновь открылись порталы, теперь уже пять десятков, и из них повалила новая нежить. Ориентировочно подкрепление в десять тысяч, и с учётом того, что от предыдущего отряда половина ещё сражалась, у врага будет численное преимущество. А поскольку среди вновь прибывающих оказалось много личей, шансы выиграть без серьёзных потерь отсутствовали, и Вахтиган, как и было условлено, скомандовал отступление. Только не классическое, с целью оторваться от неприятеля, и полностью выйти из боя, а призванное изменить рисунок боя в нашу пользу. Как воюет нежить, мы уже знали, и это нужно было использовать. Первыми всегда бежали скелеты, они были более быстрыми, чем личи, являвшиеся тяжёлой артиллерией у нежити. Отступать нужно было так, чтобы поддерживать бой со скелетами, не давая подойти личам на дистанцию выстрела. С учётом того, что я летел за армиями, бомбя именно личей, что мешало им передвигаться быстро, тактика работала неплохо. Мы затягивали сражение, как и планировали, да ещё и постоянно истребляли нежить.

Несомненно, армия дракона прислала и наблюдателей в окрестные горы – спустя пятнадцать минут такого рисунка боя, очень выгодного для нас, открылись ещё полсотни порталов, прямо на пути отступающей армии Вахтигана. Всё, на этом надо было заканчивать – орки немедленно открыли порталы, и принялись эвакуироваться с поля боя. Чуть позже этим занялись и команды, продолжавшие блокировать выходы с базы, поддерживая огонь в туннелях, и наблюдатели на склонах. Довольно быстро я остался тут один, и мне не нужно было слишком светиться. Отбомбившись серией крупных валунов по нежити, я заложил крутой вираж, и мы с Террором взмыли к одной из самых высоких гор. Скрывшись за её верхушкой, я тут же спрыгнул на склон, отозвал Террора в инвентарь, и принялся подыскивать удобное место для наблюдения за полем только что окончившейся битвы. Не повезло – дракон не появился во время битвы. Но оставалась надежда, что он просто не успел долететь сюда, и надо просто подождать. Не будут же его разворачивать прямо в дороге?

Только тут пришла в голову мысль – а почему мы не посадили наблюдателей на вершинах гор в радиусе километров ста отсюда? Если дракон уже летит, но его всё же развёрнут в пути, поскольку битва закончилась, они бы могли засечь направление, из которого он появился. Эх, не в первый раз хорошая мысля приходит опосля!

Но теперь оставалось только ждать.

Прошёл час. Нежить внизу ощутимо расстроилась из-за исчезновения врагов, и войско оставалось на месте. Видимо, в ожидании, что враги передумают, вернутся, и их можно будет побить. Я тоже совсем расстроился – дракона не было. Вдруг поводы для расстройства исчезли – резким порывом ветра меня чуть не снесло с верхушки горы. В сотне метров от меня, вывернув из-за её вершины, величественно пролетел дракон, похожий на ещё одну гору, только летающую. И в тот же миг он явно засек меня – морда развернулась ко мне, словно в недоумении, и пасть стала приоткрываться, открывая клокотавшее в глотке пламя. Похоже, мои крутые артефакты на незаметность от Ликвола с таким продвинутым монстром уже не работают.

Мне было достаточно намёка – я тут же понёсся телепортами вниз по склону. Умирать мне никак нельзя, с собой очень дорогостоящая сумка, набитая накопителями маны из драгоценных камней. Не говоря уже о том, что я здесь, чтобы проследить за драконом, а не склеить ласты сразу при его появлении.

В перемещении таким образом было что-то авантюристическое. Склон был очень крутым, с множеством выступов, я очень торопился, но далеко прыгать не получалось – за одно перемещение я преодолевал метров двадцать-тридцать. Как оказалось, с места я сорвался не зря – дракон действительно меня увидел. Никаких сомнений не остаётся, когда вслед за тобой по склону несётся огненная лавина – дракон полетел за мной, щедро делясь теплотой своего сердца. Ну, или другого органа, отвечающего у него за выработку той ядрёной огненной смеси, которой он приветствует тех, кого считает врагами.

Эффекты от пролёта дракона так близко от склона и удара его огненной смеси, близкой по оказываемому воздействию к напалму, слились в одно целое, породив огненную лавину, обрушившуюся вниз по склону. Заметил её краем глаза, и постарался ускориться, потому как и дракон тоже оказался ближе ко мне, чем хотелось бы.

Повезло через пару сотен метров, когда и лавина, и дракон совсем приблизились. Обнаружил внизу по склону небольшую и почти ровную площадку, на которую тут же и телепортировался. Через секунду открыл портал, и тут же прыгнул в него. Камни и очередной огненный залп дракона обрушились на портал секундой позже, но мне уже было всё равно – никакого вреда они мне нанести уже не смогут. Любой предмет входит в портал

исключительно в контакте с разумным, и камни с огнём сами по себе через портал не пройдут. Секундой позже я уже наблюдал картину схода лавины и выруливающего на равнину разочарованного дракона со склона соседней горы, на которую и открыл портал. От прежнего места меня отделяло километра четыре, так что я надеялся, что дракон не заметит ни меня, ни открывшийся портал. Время светлое, портал сильно не выделяется, да и кто подумает, что беглец откроет портал, чтобы переместиться всего на несколько километров?

Через пару минут дракон уже кружил над войсками, собравшимися на террасе. И только тогда из-за горы вылетело несколько десятков горгулий. Так, отмечу на будущее – когда дракон куда-то спешит, горгульи могут на несколько минут отстать. Это важная деталь в моих планах на будущее. Пока что горгульи присоединились к дракону, принявшись усердно летать вслед за ним по кругу.

Минут пять ничего больше не происходило, а потом я приметил, что на равнине открылся портал. Помогло то, что войска стояли настолько неподвижно, что малейшее движение тут же фиксировалось глазом. Из портала выбралась Иовилла. Подзорная труба, которую я держал в руке, не позволила мне ошибиться. Её сопровождал поистине огромный скелет – не иначе как дракону удалось завалить и поднять в виде скелета дьявола. Среди войска было много больших скелетов, поднятых из убитых демонов, но он впечатлял своим размером и на их фоне.

Иовилла, похоже, проводила инспекцию. Прошлась по всему полю битвы, причём огромный скелет не отставал от неё ни на шаг. С ней прибыла и другая свита – в ней я заметил как нежить, так и ассасинов из её клана. Но они оставались в том месте, в которое прибыли, не пытаясь следовать за ней.

Ещё минут через десять Иовилла со скелетом вернулись в зону высадки, затем был открыт новый портал, в который она и зашла немедленно со всей свитой. А скопившиеся на террасе войска тут же помаршировали к входам на базу. Дракон и горгульи взмыли вверх, в то же направление, из которого и появились.

Понятно – верховное командование армии нежити явилось с инспекцией оценить масштаб нападения и сделать какие-то выводы на будущее. Теперь, небось, усилят патрули у входов на базы, всё это уже мы проходили с кровавыми колдунами. Но мне пока что особого дела до этих баз не было – вся атака была предпринята сугубо для того, чтобы приманить дракона. Моя задумка сработала – теперь главное отследить монстра до его логова. А затем

проработать план нападения на него.

Планировал взмыть в небо на Терроре, как и в прошлый раз – когда дракон отлетит уже на десяток километров. Но с тревогой посмотрел на начавшее мрачнеть небо – небольшие облачка, которых скопилось немало, мне только на руку, это хорошо для маскировки, но не дай бог начнётся серьёзный шторм с ливнем. В этом случае, чтобы не потерять дракона из виду, придётся сидеть у него буквально на хвосте, а это очень опасно. А на отдалении велик риск потерять монстра из виду.

Погода ухудшалась прямо на глазах – пришлось взмыть в небо намного раньше намеченных ранее десяти километров. Мы поднялись в воздух, едва дракон со свитой отдалились на пять километров. С одной стороны, из-за разгула стихии наше с Террором облачко теперь лучше будет замаскировано на фоне множества других. С другой стороны, я забеспокоился – небо сильно потемнело, как и остальные облака – осталось ли облако, которое в силу полученного навыка, генерирует Террор, таким же безукоризненно белым? В этом случае я буду выделяться как белый гусь в стае черных гусей.

Но, несмотря на возникшие опасения по поводу маскировки, погоню за драконом я прекращать не собирался. Риск риском, но где я его потом найду, если сейчас потеряю?

Облака стали ещё больше темнеть. Блин, точно гроза приближается! Приказал Террору лететь быстрее, решив приблизиться к дракону поближе. Какие тут пять километров, надо срочно сокращать дистанцию!

Дракон, как назло, тоже прибавил скорость. Вот ему-то куда спешить? Неужели боится попасть под молнию?

Тем не менее, слишком быстро дракон лететь не мог – горгульи от него бы слишком отстали. Так что расстояние до него начало сокращаться. Четыре километра, три, два. Пока что решил ограничиться этой дистанцией – дракон и горгульи летели низко над самой землёй, облака их не задевали.

Начался дождь, видимость так резко ухудшилась, что я снова прибавил. Террор неутомимо махал крыльями, догоняя огромного монстра. Новой дистанцией стали восемьсот метров до горгулий. Сам дракон оторвался от них ещё метров

на триста.

Так мы летели ещё километров восемьдесят. А затем дракон резко вильнул в сторону огромного скального массива, и горгульи тут же повторили его манёвр. Дождь усилился, где-то вдалеке громыхнуло. Света молнии я не увидел, но ситуация складывалась опасная – раз был гром, значит, молния может ударить в следующий раз уже и здесь. Ну, будем надеяться, дракон разворачивается к своему логову и полёт скоро закончится!

Так оно и оказалось. Трижды вильнули между высокими скалами, ещё больше снизились, а затем дракон приземлился, и величавым шагом направился к большому проему в хребте. Сверху казалось, что там огромный грот, метров в сто высотой. Горгульи тоже направились в ту сторону. Мы же с Террором, напротив, взмыли повыше, скрываясь в облаках. Нам с ним светиться поблизости никак было нельзя. Точку на карте я отметил, теперь надо искать поблизости стаю летучих мышей и отправлять их на детальную разведку. Фух, неужели я теперь знаю, где находится дракон, и могу начать строить коварные планы по нападению на него!

Несмотря на плохую погоду, подарок от системы за утрату Принца позволил быстро найти моих разведчиков и призвать их на службу. Отправив летучих мышей с поручением, я быстро нашёл небольшую пещеру поблизости, чтобы переждать плохую погоду. Пещера, в которой базировались местные летучие мыши, меня не устраивала по понятным соображениям – там было так грязно, что глаза слезиться начинали, если чуть в неё углубишься. К счастью, чего-чего, а пещер тут было с избытком. Так что, вскоре я уютно устроился, и слушал, как гром начал греметь вовсю, и смотрел на сверкавшие молнии, уже в безопасности. Ясно было, что мышам потребуется пару часов, чтобы обследовать грот, который я уже начал считать логовом дракона. Но ничего, я подожду здесь!

Дхакуна и Террора поставил на входе в пещеру, а сам сосредоточился на анализе вариантов уничтожения дракона. Из-за дождя скоро стало прохладно – вызвал Реликта, и продолжил разрабатывать планы, опираясь на его тёплый бок.

Мыши задержались дольше, чем я планировал, но вся необходимая информация у меня появилась. Пора возвращаться в Двалгуин!

Глава 4

Засада у грота

Иовилла, база клана ассасинов

Глава армии дракона не совсем понимала, с чего вдруг орки вздумали напасть на одну из её баз. До этого несколько недель к ней постоянно поступали рапорты, как они атакуют лагеря и базы кровавых колдунов. Это Иовиллу только радовало – кровавые колдуны были естественными конкурентами армии дракона в борьбе за контроль над параллельным миром. Но с чего вдруг они напали сегодня на её базу? До этого никакого интереса у орков к армии дракона зафиксировано не было.

Лично посетив базу, она не поняла, в чем была задумка. Просто уничтожить несколько тысяч её солдат и тут же сбежать с поля боя?

В этой неопределённости тревожило то, что для кровавых колдунов всё это плохо кончилось. Всего несколько месяцев назад Кровавый Бог появился на сцене, изрядно её напугав и застав свернуть большинство операций. Шутка ли, противостоять противнику, за которым стоит целый бог! Как оказалось, факт появления Кровавого Бога на деле укрепил позиции кровавых колдунов. Когда Иовилла решила, что пора прятаться, и надо проверить противника на прочность, то первая же такая атака закончилась печально. Едва её армия предприняла атаку на одну из баз кровавых колдунов, как Кровавый Бог обрушил своды базы на головы её десанта за одно мгновение. При этом не приходилось сомневаться, что перед этим его солдаты были эвакуированы порталами, так что потери Иовиллы ничем не были компенсированы. А тут – вначале успешные, по данным её разведки, атаки орков на базы кровавых колдунов, а потом… Потом Кровавый Бог вдруг снова отправляется в царство сна. При этом главную роль сыграл её давний знакомый, которого она пощадила в память о своей дочери при последней встрече.

Всё это было очень странно. В том числе и потому, что раньше орки себя как-то особенно не проявили. Появились в параллельном мире вместе с гномами, никаких сражений особенно не выиграли, более того, проиграли сражение ее армии дракона, потом таинственным образом из параллельного мира исчезли, и

долго отсутствовали перед недавним возвращением. И вообще – как соотносятся орки с гномом Троем? Почему орки своими атаками на кровавых колдунов, по сути, мостили дорогу для гнома? Что творится с этим миром?

В дверь постучали. Войдя, её заместитель доложил:

– Новое донесение из временного лежбища дракона. Обнаружен гном, который его выслеживал. Явно неординарный уровень угрозы – он прилетел на воздушном пете. Учитывая их редкость… И, кроме того, у этого пета была превосходная маскировка – под белое облако. Тоже крайне необычно. Наши наблюдатели продемонстрировали чудеса бдительности, сумев его вообще обнаружить. Учитывая необычность ситуации, прошу Вашего личного решения.

– Я так понимаю, что имени гнома рассмотреть не смогли! – высказала догадку Иовилла, – но у меня есть догадка, кто это может быть. Тот, кто справился с самым Кровавым Богом! Так что ты прав, угроза неординарная. Мой приказ – гнома не трогать, просто подготовить всех к возможному нападению на дракона. Любопытно будет посмотреть, кто оказывает ему поддержку. Хотя… видимо, в этом точно замешаны орки – теперь я понимаю, почему была атакована наша база. Они выманивали дракона!!! Не смогли найти его обычным образом и проделали такой хитрый трюк!

– Согласен с вами, кланлидер! – кивнул Анрор.

– Но одних орков явно недостаточно. Они проиграли нам и сбежали. Вряд ли успех в борьбе с Кровавым Богом может базироваться только на их участии. И с чего бы вдруг такая дерзость к армии дракона, которая их разбила? Подождём новых шагов нашего противника в отношении дракона, и проясним все тёмные стороны того, что тут творится!

Заместитель снова кивнул.

Иовилла припомнила, что именно Трой и привёл каким-то образом дракона к ней в ловушку, и очень настаивал на том, чтобы его убить. Его не интересует вся армия дракона, ему нужен именно дракон?

– В чем же твой интерес к дракону, Трой? – прошептала она, покусывая нижнюю губу. Анрор знал, что это признак того, что кланлидер охвачена азартом.

Трой, Двалгуин

Итак, мы знали где базируется дракон. Пришло время придумать, как его уничтожить. При этом совершенно очевидно, что тянуть нельзя – вдруг он снимется с места и перебазируется на новое местожительство? Это было бы очень обидно после всех приложенных усилий по его поиску!

Начертил по указаниям мышей подробный план грота, где устроил лежбище дракон, и окрестностей. План у меня был прост и надёжен, с моей точки зрения. Главное – ничего не усложнять! Если без А нет Б, а без Б не наступит В – то такой план может дать сбой. Нужно быстро и эффективно забить дракона, нанеся ему урон, несовместимый с его загробной жизнью. Ну, а как иначе назвать жизнь нежити?

Для этого мне была нужна приманка, чтобы выманить дракона, и я сам в роли смертоносного оружия. Примерив один за другим все продуманные заранее варианты по уничтожению дракона на местность, где он обустроил логово, я остановился на плане номер три.

Решившись, принялся собирать участников моего плана. Фандор попался мне первым – и был отправлен созывать НПС. Галатиану и Злому мальчугану я написал письма, с просьбой явиться на первый этаж таверны. Зашли они одновременно, чуть не столкнувшись в двери.

– Ну, что за кипеж? – спросил энергично Галатиан.

– Господа, предлагаю вам поучаствовать в охоте на дракона! – несколько официально сказал я.

– Ну, звучит предельно интересно! – обрадовался Злой мальчуган. Галатиан тоже выглядел очень заинтересованным.

Быстро показал схему, расклад на местности, и объяснил, что задумал. Приятели рассмотрели мой план, и сказали, что он вполне может сработать. Тут уже подтянулись и мои НПС, и я быстро распределил роли.

НПС я рисковать не хотел. Их роль была простой – появится прямо у логова, пошуметь, как следует, привлекая внимание дракона, и тут же эвакуироваться. После этого на месте охоты останемся только мы втроём с Галатианом и Злым мальчуганом. Мои друзья будут продолжать шуметь, а я забью дракона, когда он появится. Ну, конечно, в том случае, если всё сработает. На что очень хотелось бы надеяться.

После этого останется только придумать, как разгромить армию дракона, оставшуюся без дракона, осуществить эти планы, и дело в шляпе – я выполню все десять этапов, и передо мной встанет сложнейший выбор, что делать дальше. Оставаться в игре, в которой я совсем неплохо устроился, или возвращаться в реальность, где меня уже давно позабыли. Но ладно – нечего делить шкуру ещё неубитого медведя, тьфу, дракона!

Приступили к операции в сумерки. Слабая видимость давала нам возможность произвести впечатление на дракона и его свиту, что врагов много, и ему стоит вылезти из логова, чтобы с ними разобраться. Вряд ли он чего-то опасается – я бы на его месте, с его размерами, боевой мощью и охраной из горгулий точно ничего бы не опасался! А затем мне останется только нанести удар, сразу, как только он вылезет из грота – скастовав на него огромный валун. Обычным валуном весом в несколько тонн его явно не убить, иногда не с первого раза мне это удавалось при атаке на намного менее крупных монстров. Но этот валун будет непростым – я обменяю его вес на вес всего склона, нависающего над гротом. Если эти несколько тысяч тонн его не убьют… Да нет, убьют, конечно. Такой удар убьёт что угодно в Эгиде, кроме, возможно, одного из Богов. Те должны быть теми ещё читерами!

И, в принципе, я также убил Арпурета, правда, потом пришлось ещё и сжечь его тело, чтобы дело завершить. Но дракон к войскам кровавых колдунов не относится – значит ему вполне хватит для кончины мощного и точно нанесенного удара. По моим расчётам, мне удастся его нанести – при взлёте из грота он не сможет сразу развить большую скорость, а у меня уже глаз при бомбёжке валунами набит – да и такой огромной мишени у меня ещё никогда не было! Если я промахнусь – то буду чрезвычайно этому удивлён! Не, в таких условиях я не промажу и по пятиметровой мишени, не то что по огромнейшей туше дракона!

Открыл портал в ущелье напротив грота для своего отряда. Выждав полминуты, открыл портал для себя на скалу над гротом. Выйдя из портала, с

удовлетворением увидел, что мои друзья и НПС не теряют время зря – внизу творился настоящий ад. Как и было велено, эликсиров на ману никто не жалел – во всё стороны вокруг отряда летели армагеддоны и цепи молний, расцвечивая сгущавшуюся тьму красками. Через двадцать секунд НПС открыли портал и исчезли в нём – но, только зная об этом, можно было рассмотреть портал среди ярких массовых заклинаний, которыми продолжали щедро делиться оставшиеся на месте Галатиан и Злой мальчуган. Они игроки, и, если помрут, всего лишь потеряют уровень и немного шмота. А я им эти потери щедро возмещу.

Я выпил зелье на ночное зрение, чтобы не пропустить дракона. За спину выпустил Реликта, чтобы никто неожиданно не напал, рядом со мной стоял Террор, чтобы можно было отправиться в полёт сразу после того, как я атакую дракона. Я таил честолюбивые планы не только убить дракона, но и попытаться собрать трофеи, что появятся после его гибели. Там явно может быть нечто особенное, и стоит рискнуть, чтобы это заполучить! Тем более, что шансы, что трофеи не будут накрыты валуном, что должен будет сразить огромного монстра, были велики – валун собой накроет не больше процентов семи тела убитого дракона. А может и вовсе откатиться в сторону, после того, как я притронусь к телу монстра, и оно исчезнет.

Примерно через полминуты я начал беспокоиться. Ни дракона, ни горгулий, так из грота и не показалось. Грот был не таким и глубоким, чтобы там можно было долго копошиться, так что вопрос – где моя огромная и такая желанная мишень???

За спиной взревел Реликт, и раздались звуки сражения. Я ещё не успел развернуться к пету, как на меня откуда-то сверху упала сеть. Точно такая же полетела и на Террора, но он одним изящным и плавным движением от неё уклонился.

– Засада! – заорал я во всю глотку, и, неуклюже, путаясь в сети вскочил на Террора, приказал ему взлетать. Пет не подвёл, мы взмыли в воздух, и я тут же отозвал в инвентарь Реликта, надеясь, что его не успели убить. Воздух оказался не очень приветлив – буквально через пару десятков метров полёта нас атаковали горгульи. Трансформировавшись из убитых джиннов, они сохранили их фирменный удар – я первый попал под него, едва заметив в воздухе их силуэты. А я в этот момент как раз протянул руки к сети, пытаясь сбросить её с себя. Если бы не крепко сжатые на холке Террора ноги, мог бы с него тут же и упасть, поскольку меня парализовало. Ох уж эта фирменная фишка джиннов!

Террор, видимо, уклоняясь от очередных атак заложил такой вираж, что я оказался чрезвычайно близок к тому, чтобы всё же упасть. Ноги почти соскользнули с холки, когда паралич прошёл, и я судорожно схватился руками за крыло моего пета, удержавшись в последнее мгновение. И только затем до меня дошла простая мысль – а зачем? Внизу Галатиан и Злой мальчуган, мне их надо вывести живыми из засады. Они с таким азартом палят вокруг мощнейшими заклинаниями, что не имели и шанса услышать моё предупреждение. Так что на следующем вираже, заложенном Террором, я совершенно осознанно отпустил его, и полетел вниз – место было удачным, я летел прямо на моих приятелей. Горгульи так увлеклись охотой на Террора, что то, что я его покинул, не заметили. Ещё один плюс пускаться в приключения именно ночью!

Прямо над головами Галатиана и Злого мальчугана скастовал полёт, и опустился на землю аккуратно. Но настолько неожиданно для моих приятелей, что они от удивления захерачили в меня боевыми заклинаниями. Впрочем, их оправдывает ещё и то, что я был в сети, и рассмотреть в ночи, что конкретно рядом с ними свалилось в таких условиях было очень сложно. Удар от горгульи снял много ХП, а две молнии от приятелей заставили сработать мое достижение на временную неуязвимость, обнулив ХП. Пришлось мне, громко ругаясь, чтобы меня опознали, лезть в сумку, путаясь в сети, и доставать из неё как эликсир на лечение, так и портальный свиток. Всё это я проделал, преодолевая сопротивление свисавшей на мне сети, но справился.

Новых ударов не последовало, меня опознали. Закинув в рот эликсир, открыл портал, и крикнул:

– Прыгаем за мной! Засада!

Правда, красивого прыжка у меня не получилось – в последний момент запутался в сети, и в портал буквально рухнул. Но, главное, покинул место нашей бесславной засады, и Галатиан со Злым мальчуганом тоже успели смыться. А затем я призвал в инвентарь и Террора, надеясь, что горгульи до него ещё не успели добраться.

Встать на ноги мне помогли мои бойцы, они же принялись аккуратно стаскивать с меня сеть. Я удивился было, что они её просто не разрезали, но ситуацию прояснил Фандор:

– Очень дорогая сеть! Похуже ваших, милорд, конечно, но лучшее, что есть в открытой продаже для ассасинов!

Хозяйственность ассасина меня порадовала, конечно, но думать я мог только про провал своей затеи – что случилось-то? Ответ мог быть только один – его я и озвучил загрустившим из-за нашего провала друзьям:

– Не знаю как, но, похоже, меня засекли во время преследования дракона! Я был уверен, что маскировка от Террора великолепна – но и она не помогла! Так что мы ещё легко отделались – наша засада превратилась в засаду на нас!

– Обидно, конечно, но бывает, блин! – сказал Злой мальчуган, – ты это, прости, что мы по тебе магией саданули – никак же не договаривались, что ты можешь свалиться буквально на голову!

– Какие обиды, приятель! – рассеянно сказал я, махнув правой рукой, которую как раз освободили от сети ассасины, – мне только досадно, что я так прокололся! Вот как вообще следить за этим драконом, если даже маскировка легендарного уровня от Террора не помогает!

– Мы имеем дело с ассасинами, так что нечего удивляться! – пожал плечами Фандор, – ещё до того, как всё это началось с нашествием армии ада, все знали про клан Иовиллы. Они лучшие из лучших, так что не стыдно, что они вас засекли! К ним обращались по самым щекотливым вопросам, и редко когда они не справлялись!

– Да уж, похоже, профессионализм не пропьешь! – пробормотал Галатиан, – что теперь, домой?

– Ну, а что ещё остаётся делать! – вздохнул я, – домой, и как следует напьёмся! Может, придёт в голову какая новая идея, как нам выследить эту тварь, да снова не спалиться при этом!

Как и следовало ожидать, этот метод не помог. Напиться мы напились на славу, но к желанной задаче расправиться с драконом не приблизились ни на шаг.

– Видимо, это так не работает! – сказал на следующее утро Галатиан, морщась и принимая эликсир от похмелья.

– Дай мне тоже! – попросил я, не обнаружив в своей сумке аналога. И верно – пью я мало, так что вещь не очень и нужная. Лучше какой полезный эликсир на это место уместить.

Придя в себя, собрались втроем со Злым мальчуганом, принялись генерировать самые разнообразные идеи. Самой ценной из них, с моей точки зрения, стала высказанная Галатианом:

– Слушай, может есть способ поставить на дракона какую-нибудь метку? Чтобы, если уж нашел, не потерять его больше, где бы он не спрятался. К примеру, я так понимаю, что ассасины Иовиллы, заметив тебя, просто убрали дракона вообще из того грота, чтобы ни в коем случае мы не могли его убить. Представь, что на нем бы была твоя метка – ты бы заранее узнал, что его там нет, и мы не попали бы в чужую засаду.

Больше никаких идей не появилось. Мы закончили с мозговым штурмом, и друзья вернулись к обычным делам. А я продолжил размышлять над тем, как пройти этот финальный этап.

Через пару часов я подвел итоги. У меня вырисовывалось два вопроса.

Первый был связан с драконом. Можно ли исхитриться поставить на него метку, как предложил Галатиан? Я уже точно знал, что такие метки возможны. До того, как Иовилла подчинила себе дракона, он меня с лёгкостью находил в любой точке обоих миров. Классная опция для него – но что, если в эту игру могут сыграть двое?

Второй был актуален в связи с предстоящим походом в легендарные данжи. Мне, прежде всего, был нужен новый пет вместо Принца. И, естественно, я хотел заполучить максимально крутого пета. А где его ещё искать, как не в легендарном данже?

И в идеале – чтобы он не был младенческого возраста на старте. Иначе потом придётся плотно качаться, чтобы подрастить его до приличного уровня. Как минимум, месяц-полтора, в самых серьёзных данжах, чтобы опыта побольше капало. Так что мне были нужны крутые спецы, способные дать мне ответ на оба вопроса.

Была только одна проблема – мне были нужны разные специалисты по этим темам. По пету – мне был нужен крутой дрессировщик. Но он явно не сможет мне ничем помочь в области вопроса о метках. Там понадобится колдун.

Итак – где мне найти тех, кто сможет помочь разобраться с обоими вопросами?

Глава 5

Злые грибы

Вначале, конечно, в поисках ответов на свои вопросы, я пошёл лёгким путём. Разместил оба вопроса в инфосети, предложив по двадцать пять тысяч золотых монет за исчерпывающие ответы. Для меня сумма теперь небольшая, но на рынке более чем конкурентная цена за такие запросы. Дороже был только один запрос – как победить чёрного дракона в легендарном данже основного мира. Стал вспоминать – что-то про этот данж с драконом я слышал ещё на старте своего попадания в игру. А, про то, что этот данж никто не в состоянии пройти – дракон с лёгкостью уничтожает самые крутые рейды. В принципе, удивляться не приходиться – драконы, они именно такие. За ответ на этот запрос предлагали сто тысяч золотых монет. Запрос был сделан восемь месяцев назад, и так и висел сиротливо с тех пор. Я подумал, что эта тема и меня может заинтересовать – и разместил новый, точно такой же запрос, предложив двести тысяч золотых монет.

На следующий день я убедился, что этот путь не сработал. Никакого отклика на все три запроса. В принципе, они были непростыми, и я особых надежд и не имел. Значит, придётся челночить в поисках профильных специалистов по королевствам. Буду нещадно эксплуатировать хорошие отношения с королями.

Начал я с эльфийского королевства. Я помнил, что Эльфийский Бог подарил мне самые крутые подарки из всех трех богов, что я помогал призывать и вводить в силу. Логично же ожидать, что у самого крутого Бога должны быть самые крутые колдуны?

В пользу этого предположения свидетельствовал и личный опыт. Колдуны Ангэрэда произвели на меня наибольшее впечатление – очень уж профессионально они работали, когда мы впахивали по божественной тематике. Оставалось надеяться, что и дрессировщики у них самые крутые.

Король быстро меня принял, сразу организовал нужные встречи, но большого толка с них не было.

Дрессировщик был очень крут, на пару уровней всего отставал от короля, и принял меня предельно дружелюбно, со всем уважением к просьбе короля проявить гостеприимство. Но его ответы меня разочаровали. Что касается легендарного данжа, то он сразу сказал мне оставить всякие надежды подчинить себе легендарного обитателя в качестве пета, или, на худой конец, присвоить его детёныша в таком качестве. Мол, и ему это не под силу, а я вообще начинающий дрессировщик.

Он рекомендовал только похлопотать у короля о допуске к данжу, в котором можно получить виверну. Мол, я герцог, да в фаворе у короля, и, что ещё более важно, я не эльф. Потому как среди эльфов, понятное дело, ещё одна виверна появиться не должна – это предмет престижа для короля. Так что шансы уговорить Ангэрэда есть.

Но вот я не был уверен, что мне нужна виверна. У меня уже есть Террор, и он мне кажется более крутым, чем виверна короля. К тому же, виверна, как оказалось, может достаться мне только детёнышем. Может, конечно, я зажрался, но оставлю этот вариант на крайний случай, если все остальные не прокатят.

А с колдунами всё оказалось намного хуже. Несмотря на прямой приказ короля оказаться всякое содействие, его тупо проигнорировали. Я прекрасно понял, в чем суть такого игнора – Всеэльфийская лига колдунов мне фиаско с Ликволом так и не простила. Так что со мной общались предельно вежливо, но никакой толковой информации я так и не получил. Только то, что и так знал – метки

возможны, но всё, что с ними связано, якобы тема слишком сложная.

Расстроился, конечно, но не сдался – пообедал, и отправился к оркам. Гномов оставил напоследок – из всех трёх королей с Глендаином, как это ни странно, у меня были самые холодные отношения. Он везде искал свою выгоду, и ничего не делал просто так. К нему я отправлюсь только в том случае, если орки мне не помогут.

Вахтиган был искренне рад моему появлению. Тут же я попал за королевский стол, пожалев, что сдуру отправился к нему сытым. Мог бы и припомнить, что он никогда не оставляет своих гостей голодными.

Вскоре я уже беседовал с лучшим дрессировщиком у орков. В отличие от эльфийского дрессировщика, он с гордостью продемонстрировал мне своих петов. Они были хороши. Огромный дикобраз ростом в холке с дрессировщика, способный метать иглы сотнями на несколько десятков метров, летающий пет неизвестной породы, с размахом крыльев метров в пять, и морж на восемьсот кило весом. Такая вот диверсификация, позволяющая уютно чувствовать себя в разных ситуациях.

Но и этот дрессировщик меня ничем порадовать не смог. Только подтвердил сказанное эльфийским специалистом – что ничего мне в легендарном данже не обломится.

Зато местный главный колдун порадовал – по меткам он знал многое. И с удовольствием принялся мне о них рассказывать – приятное отличие от эльфийских колдунов. Оказалось, что есть навык, позволяющий раздавать метки, и его даже можно получить в одном из данжей. Как можно было догадаться с моим везением, сейчас данж находился в глубоком тылу у армии нечисти. Ничего, главное, что вообще такая опция есть, а уж с трудностями на пути её получения я справлюсь!

Был, правда, и суровый негатив, помимо позитива. В области постановки меток действовало общее правило – метку можно было поставить только на существо ниже тебя по уровню. Учитывая огромный размер дракона и сколько он за последние месяцы фармил, предполагать, что у него будет уровень ниже моего никак было нельзя.

Спросил, естественно, что делать с этим – может, есть какой хитрый трюк, чтобы решить проблему с уровнями? Колдун не знал, но обещал навести справки.

Поблагодарив его, вздохнул, и отправился к гномам. К моему удивлению, Глендаин принял меня вполне радушно, и быстро организовал мне встречи со специалистами, не требуя никакой выгоды для себя.

– Как-то это подозрительно! – пробурчал я себе под нос, отправляясь за вызванными королем дрессировщиком и колдуном в комнату, выделенную для встречи. В этот раз колдун был относительно молод, а дрессировщик показался мне совсем стариком.

Решил, что в следующий раз презентую Глендаину какой-нибудь подарок. И, кстати, то же самое надо будет сделать и в отношении других королей. Чтобы меня и дальше принимали радостно и с желанием мне помочь.

Обрисовал свою задачу дрессировщику. Тот было начал мне говорить то же, что и предыдущие – мол, взрослого монстра, да ещё и легендарного, петом не сделать – как присутствующий колдун фыркнул. Дрессировщик посмотрел на него с подозрением, я с надеждой.

– Не сделать, если ваши традиционные методы использовать! – важно сказал колдун, – но, к счастью, мы тоже на месте без дела не сидим! Мой коллега как раз занимается разработками по подчинению монстров. И он делает неплохие успехи! Если господин герцог подкинет ему нужные материалы, то у него может быть надежда на успех!

Тут уже и дрессировщик заинтересовался не на шутку. Был он ещё не таким и старым, как показалось мне вначале, и испытывал искренний интерес к своему делу и возможному прогрессу в нём.

Дальнейшую нашу беседу организовали уже с привлечением того самого специалиста, которого так расхвалил колдун. Тот все подтвердил – действительно, занимается изучением подчинения монстров. И ему нужны разные материалы.

Я попросил у него список и внимательно изучил. Что-то можно было просто купить за деньги, но против двух вещей стояли указания данжей, которые

следовало посетить, чтобы добыть нужные ингредиенты. Я вздохнул – ну, этого и следовало ожидать! Игра все же, не позволяют мне решать все проблемы сугубо за деньги!

Что касается меток, то тут оба колдуна помочь ничем не могли – правило уровней рулило.

Итого, у меня нарисовалось два данжа, что нужно посетить, прежде чем лезть в те, что с легендарными монстрами. А вдруг все сработает, и я приобрету и умение подчинять себе крутых монстров в качестве петов?

Кроме того, никуда не деться и с данжем с метками. Получу пока навык с ограничением, а там посмотрим. Мало ли какие варианты ещё появятся. Да и так навык будет полезен, даже с ограничением. Но его можно пройти и после легендарных данжей.

Договорившись о новой встрече, взял список нужных для работы колдуна вещей, и покинул столицу гномов. Предстояла работа. Естественно, что по поводу данжей информации у меня не было – помимо заверений, что они очень сложные. Ну, тут по-разному оказывается!

Вернувшись в Двалгуин, купил на рынке все, что можно купить за деньги. Двух предметов, что нужно было получить в данжах, там ожидаемо не оказалось. Ну что же, надо заняться их прохождением!

Чтобы не скучать, мало ли сложность данжей преувеличена, позвал с собой Галатиана и Злого мальчугана. Первый отказался – мутил какие-то эликсиры, и каждые двадцать минут нужно было добавлять новые ингредиенты. Неожиданный поворот – раньше он все больше ремесленничеством увлекался. На вопрос, почему подался в травники, Галатиан ответил, что прокачивает рецепт, который позволит придавать его ремесленным изделиям новые свойства – так что это всего лишь новая грань ремесленничества. Не вдаваясь в дальнейшие детали, я прихватил с собой Злого мальчугана, и мы отправились в первый по списку данж.

Для разнообразия оба данжа были не на землях, захваченных нечистью. Про второй из них никто не знал, а первый числился в списке одного из кланов. Проверялось это легко – вбиваешь в поиске координаты и тут же узнаешь,

принадлежит ли нужный тебе данж кому-то, кто ждёт платы за его посещение. Платишь нужный взнос, и абсолютно законно его посещаешь. Тут были, правда, и нюансы. В данжи, в которых можно за прохождение разжиться крутыми артефактами, могли и не пустить. Впрочем, нужный мне данж в число таких не входил. Я должен был в нём собрать в бутылку некую жидкость – и, насколько я понял, о пользе этой жидкости для крафта никто и не знал. Иначе данж имел бы другую ценность, и не факт, что меня в него вообще бы и пустили. Где конкретно искать эту жидкость колдун сказать не мог – смысла в этом не было, разглашенную информацию данж все равно бы переделал. Так что мы просто запаслись большим количеством пустых бутылок – будем собирать любую жидкость, что попадётся на глаза, а колдун потом разберётся.

Продавший нам право на посещение данжа клан за отдельную плату прислал и проводника до него. Высокий эльф, весь в образе, даже нос был горделиво задран, начал назойливо интересоваться, зачем данж нам понадобился. Мол, и сложный он, и ничего такого там не выпадает. Но мы, конечно, держались как партизаны на допросе. Мол, посещаем все подряд в определённой местности. Не, а он что, реально рассчитывал, что мы все ему выложим, как на духу?

Помахав на прощание чрезмерно любопытному эльфу, грустно смотревшему нам вслед, мы со Злым мальчуганом вошли в данжевый портал. Выйдя из него, оказались на полянке в сосновом лесу. Как в Подмосковье, аж ностальгия накатила. Выскочило уведомление:

Приветствуем вас в данже «Злые грибы». Соберите по корзине грибочков. Заклинания пятого уровня запрещены. Награда: 1000 золотых монет, 100000 опыта.

И, к нашему полному удивлению, рядом с нами материализовались два лукошка. Типичных таких, литров по пять каждое.

– Злой! – сказал я (в данжах мы всегда пользовались короткими именами, для оперативности реакции), – слава богу, петов использовать можно! Ты двигай прямо вперёд, а я вызову Террора и немного полетаю тут, осмотрюсь. Будут проблемы или что важное – свисти!

Этот способ коммуникации мы освоили недавно. Подсказал один игрок в ресторане – мол, мы для удобства в пати пользуемся данжевыми свистками.

Свист, как он объяснил, намного дальше слышен, чем крик. Особенно, когда используешь специальный свисток от опытного ремесленника, усиливающий звуки. Плюс можно пользоваться той же азбукой Морзе, или просто несколькими сигналами.

Так скучно, чтобы изучать азбуку Морзе, нам с парнями не было. Поэтому мы использовали всего два сигнала. Один свист – нужна помощь. Два – иди сюда, есть что-то интересное. Пока что вполне хватало.

А вот свистки у нас были покруче, чем у всех. Принесли купленные по наводке того знакомого из ресторана у ремесленников свистки Ликволу. Тот осмотрел, посвистел, презрительно хмыкнул, попросил два дня на работу. И за эти два дня удвоил характеристики. Теперь, если свистнуть из обновленной модели рядом с народом, все просто приседали в ужасе, настолько мощным получался свист. Обсуждали даже с парнями за пивом, не уговорить ли Ликвола ещё немного доработать изделие, чтобы эффект был как у Соловья-разбойника. Будет запасное ультразвуковое оружие, главное не забывать беруши использовать, а то сам падешь первой его жертвой.

Про грибы, что надо собрать, я иллюзий не имел – они явно будут с глазами, как в Рязани, и могут быть даже и вооружены. Эльф сказал, что данж сложный, так оно и будет.

Взмыв над деревьями, я облегченно выдохнул – данж оказался не таким и большим. Это имеет значение, знаете ли, когда надо найти некую жидкость. Навскидку я оценил его площадь в полтора квадратных километра. Сплошной сосновый лес, с тремя небольшими полянками, расположенными безо всякой системы.

Только пролетел несколько сотен метров, чтобы провести разведку, как услышал залихватский свист от Злого мальчугана. Один раз свистнул – следовательно, нужно возвращаться, спасать его.

Что дело неладно, увидел сразу, едва развернулся – даже сквозь ветви сосен было видно какое-то оживлённое шевеление снизу. Что конкретно происходит, разглядел, только подлетев поближе – на Злого мальчугана напали то ли деревья, то ли монстры, очень похожие на них. Он шарахал по нападающим молниями и шустро отступал. Соскочив на землю с Террора рядом с товарищем,

я вызвал элементаля, и отправил его в сражение. Только после этого смог рассмотреть нашего противника. Нас атаковали какие-то морщинисто-коричневые существа по три метра ростом, покрытые зеленым мхом. Издалека легко перепутать с корявым деревом, если не будет шевелиться! Глаза-щелочки, тонкая впадина рта, когда закрыт – и не подумаешь, что он может распахнуться так, что превратится в полуметрового размера пасть, полную острых клыков! Было монстров полдюжины, и, не будь тут меня, у Злого мальчугана были бы проблемы, несовместимые с жизнью.

Передвигались странные существа, припав к земле, на каких-то десятках ножках-палочках. Причем довольно шустро – до моего прибытия Злому мальчугану приходилось бежать, чтобы не быть съеденным. Впрочем, появление элементаля проблему решило – наши враги восторженно переключились на него, забыв про меня с товарищем. Видимо, какие-то свои комплексы пытались решить, завалив такого великана. Но не тут-то было! Элементаль, не обращая внимание на укусы монстров, величаво и неторопливо склонился, схватил одного из монстров своими ручищами, после чего, не прилагая видимых усилий, разорвал его пополам. Отбросив останки в сторону, склонился снова. Как ни удивительно, судьба товарища не испугала монстров, они по-прежнему ломали зубы, яростно атакуя элементаля. Несколько секунд – и элементаль надёжно держит за шкирку ещё одного монстра.

– Ну, совсем другое дело! – облегченно выдохнул Злой мальчуган, – а то уже думал пипец пришёл!

В это самый момент кусты рядом с ним ожили, и высунувшаяся огромная пасть откусила ему голову.

– Вот, блин, и сходили совместно в данж! – выдохнул я, втыкая копьё в монстра, убившего товарища.

И тут же позвал Террора, потому как моё копьё какого-то видимого результата не дало. Несмотря на исключительную остроту его лезвия, и мои крутые параметры по силе, оно даже не вошло глубоко – настолько крепким оказалось тело моего противника! Впрочем, не обращая на меня никакого внимания, монстр наклонился снова над телом Злого мальчугана. Зато кусты рядом тоже зашевелились, так что я шустро вскочил на оперативно подлетевшего пета и взмыл в небо. Монстры оказались не такими и тупыми, как показались вначале – своей яростной атакой они загнали нас в засаду из других монстров! И сейчас те

вылезали из кустов, и спешили тоже атаковать элементаля. Ещё шесть штук зубастых и высокомобильных хищников.

Глава 6

Тихое шуршание

Впрочем, ему на их ярость было наплевать. Раз в двадцать секунд элементаль меланхолично подымал с земли очередного монстра, разрывал его, избавлялся от останков и наклонялся снова. Через несколько минут сражение было закончено.

Перед тем, как спуститься, я обшарил взглядом все соседние кусты. Остро не хватало Принца – его радар в такой ситуации помог бы лучше обычного зрения. Впрочем, за него я был рад – через многое прошли вместе, и следовало бы догадаться, что я его однажды потеряю, когда он заговорил. Так как о других говорящих петах я ничего от нашего отрядного дрессировщика не слышал.

Всё же не рискнул сразу опускаться на землю – вначале попросил ещё порыскать по кустам Дхакуна. Он меня через минуту успокоил – все чисто, милорд!

Элементаль, завершив свою работу, равнодушно замер, весь залитый кровью убитых им противников.

Прикоснулся к тушке, вернее – полутушке – ближайшего монстра. Тело исчезло, оставив очень редкий меч, кристалл, склянку с кровью и скромного вида серый грибочек сантиметров десять в длину. Задача по сбору грибов стала понятнее. Подобрал вторую корзинку, оставшуюся после гибели Злого мальчугана, и положил гриб в неё. Облутал остальных – набралось едва полкорзинки. Трофеи были неплохими, так что факт, что придётся и дальше сражаться, меня не смутил. Главное – хорошенько обыскать местность и собрать все возможные виды жидкости, что тут могут быть.

Оценил состояние элементаля. В бою со свирепыми тварями он потерял всего пятнадцать процентов ХП. Норм! Велел ему двигаться и дальше по данжу, при

этом производя побольше шума, чтобы сагрить оставшихся монстров, а сам взлетел, и принялся осматривать местность в поисках источников жидкости.

Надо сказать, что элементаль у меня ответственно относится к выполнению поручений. Даже отлетев на полкилометра, я слышал чудовищный шум, что он производил. Деревья он, что ли, с корнем выворачивает?

После облёта на низкой высоте обнаружил небольшой ручей в одном конце данжа и пруд в другом. Под охраной Террора и вызванного дополнительно Реликта набрал воды из обоих источников. В то же время испытывал большие сомнения, что уже нашёл нужную жидкость – что-то очень уж просто! Да и на вид и в пруду, и в ручье была вода как вода. Нет, надо искать дальше! Тем временем элементаль наткнулся на вторую засаду монстров. В битву я не вмешивался – монстры уже продемонстрировали как агрессию, так и тупость. Если модель поведения не изменили, то он прекрасно с ними справится. Всё было бы иначе, будь они посообразительнее. Скорость и ловкость у них была на высоте, не пытайся они загрызть элементаля вот прямо сейчас, он бы их поймать и разорвать не смог бы.

В то же время я понимал и задумку устроителей данжа. Монстры так превосходно замаскировались под обильно растущие кусты, что нападают предельно неожиданно. И делают это с таким напором, что могут вызвать панику, загоняя участников пати в засады. Если бы им дали ещё чуток мозгов, чтобы приноравливаться к особенностям противника, а не тупо атаковать его со всей страстью, то данж приобрёл бы совсем другой уровень сложности. Скажем так, мой элементаль бы тогда сто процентов с монстрами не справился. У меня, правда, нашлись бы и другие варианты, как с ними расправиться, но у подавляющего большинства игроков, не набравших, как я, кучу полезных навыков через вампирку, вряд ли бы.

Звякнуло уведомление о приходе письма.

– Эта сука оказалась злее меня! – написал мне расстроенный товарищ, – ну как там с грибами?

Описал ситуацию – что вроде, нашел необходимое решение. Посочувствовал, что товарищ так быстро слился. И занялся снова делами.

Звуки битвы вскоре стихли, возобновился треск леса, сильно страдающего по мере продвижения элементаля. Пролетая неподалёку, и увидев качавшиеся верхушки деревьев, я улыбнулся, вспомнив, что эта картинка мне напоминает. То ли что-то из Кинг Конга, то ли из очередной серии про парк Юрского периода. Боже, прямо сейчас бы отдал миллион золотых монет за возможность просмотра пусть даже самого тупого голливудского фильма. В кресле, да под пиво, да комментируя удивлённой Адельхейд сценарные ходы. Эх!

Отбросив в сторону переживания по поводу почти забытого вида отдыха, вернулся к прежней работе. Это дало свои плоды – через четверть часа, когда элементаль ввязался в очередную битву с монстрами, я при помощи летевшего прямо над землёй Дхакуна обнаружил крохотное болотце. Вода в нём разительно отличалась от той, что я набирал раньше. Коричневая, с резким запахом. Хороший кандидат на то, чтобы порадовать колдуна, став нужным ингредиентом в его работе!

Через полчаса элементаль нашёл и обезвредил ещё одну засаду. Собрав трофеи по всем местам сражений, я набрал две полные корзинки грибов. Тут же выскочило уведомление:

Поздравляем! Данж «Злые грибы» успешно пройден. Награда: 1000 золотых монет, 100000 опыта.

Но эвакуироваться я не спешил. Нет уж, надо ещё поискать эту таинственную жидкость! Лучше немного сейчас задержаться, чем потом снова сюда возвращаться. Тем более, что не факт, что сюда удастся снова легко попасть. Явно в клане, у которого я арендовал данж, решат, что я искал тут что-то очень важное, и начнут сами устраивать сюда экспедиции в надежде тоже поживиться. Все же я теперь слишком заметен со всеми этими своими легендарными достижениями и статусом герцога.

Поэтому я задержался ещё на полтора часа. Взял жидкость из найденных трёх луж, со стен небольшой пещеры, обнаруженной в небольшом скальном массиве, выдавил её даже из какого-то водянистого растения, показавшегося мне необычным для такого соснового леса. И только после этого проследовал вслед за навьюченным трофеями Реликтом через портал.

Скинув трофеи в Даблвире, тут же отправился к колдуну. Тот был на месте, в своей квартирке в глубокой пещере. Выставил на стол все ёмкости, принесённые из данжа.

Внимательно понюхав каждую из жидкостей, колдун уверенно взял склянку с водой, набранной мной из ручейка в самом начале. Эх! Знать бы раньше!

– Как только доставите второй ингредиент, смогу приступить к работе, всё остальное уже готово! – обнадежил он меня.

Ещё бы не было готово – всё, что можно было просто купить, я уже ему привёз раньше.

Пришло время отправляться во второй данж. Написал Злому мальчугану – тот с охотой отозвался. Подобрал его в Даблвире. Приятель очень негодовал, что так легко слился в предыдущем данже, и прямо-таки рвался в бой, жажда реванша. Ну что же, у него будет новый шанс!

В новый данж добрались при помощи одного из посетителей таверны в основном мире. В целях конспирации пришлось указать ему местечко в трёх километрах от нужной нам точки – нечего плодить охотников за неоткрытыми ещё игроками данжами. Это актив, который, если самим не пригодится, и продать потом можно.

В этом данже нам было нужно раздобыть большую берцовую кость какого-то монстра. Понятно, что точнее указаний не поступило. Меня это, в принципе, устраивало – кость найти должно быть полегче, чем некую жидкость. Впрочем, конечно, если она не зарыта где-нибудь под землёй, не дай бог!

В портал мы входили в бьющей песком в лицо, разносимым сухим ветром пустыне, а вышли в джунглях. Мрачных и влажных, с вечным сумраком. Выскочило уведомление:

Приветствуем вас в данже «Тихое шуршание». Убейте всех, кто вас атакует, чтобы одержать победу! Использование заклинаний пятого уровня и петов запрещено!

Спустя буквально пару секунд мы поняли, что означает «тихое шуршание». С трёх сторон сразу к нам поползли три змеюки – от трёх до четырёх метров длиной каждая.

– Ненавижу змей! – завопил Злой мальчуган, кастуя молнии по тварям. Я присоединился к нему, на всякий случай придерживая под рукой и копьё. Но хватило и магии. Змеюки были пёстрых расцветок, что с моей точки зрения означало, что они ядовитые, так что подпускать их к себе резона не было.

Только облегченно выдохнули, как Дхакун взвыл над моим ухом:

– Сверху, Ваша светлость!

Очень своевременное предостережение! Задрав голову, я обнаружил что-то вроде стремительно скользящей к нам по стволу дерева анаконде. Нормальной такой, метров в девять длиной по первому впечатлению. Толщина, по крайней мере, была с мою талию уже в паре метров за головой.

Злой мальчуган тоже отреагировал на крик, и завопил как умалишённый, увидев разверстую пасть в четырёх метрах над нашей головой. После чего резво рванул в сторону, продираясь сквозь кусты, окружающие нашу крохотную полянку. Зря он чешет так резво, тут вокруг тоже должно быть полно змей! – подумал я, вызывая элементаля прямо под змеёй, и пятясь аккуратно в сторону.

Элементаль ещё не успел сообразить, где он оказался, как обрадованная появлением такой огромной мишени анаконда начала обвиваться вокруг его шеи. Как только обвилась пару раз, я успокоился, и приказал элементалю заняться неожиданной гостью. По поводу анаконды я больше не волновался – шансов для пресмыкающегося не видел. Так оно и вышло – элементаль взялся за два куска змеи, около морды и ближе к середине, и принялся растягивать её в стороны. Длина змеи увеличилась процентов на двадцать, прежде чем она с шумным треском лопнула, запачкав всё вокруг кровью. В этот самый момент с воплями на поляну вернулся Злой мальчуган – по пятам его преследовали ещё три змеи – две помельче, а вот третья уже была почти размером с погибшую анаконду.

Мы с приятелем прыгнули за элементаля, в надежде, что он справится с рептилиями. Не тут-то было – им заинтересовалась только крупная змея, а

мелкие обогнули и напали на нас. Пришлось использовать и магию, и копья, чтобы от них отбиться.

– Ненавижу змей! – снова заявил Злой мальчуган, – и очень приятно видеть, как действует твой элементаль! Теперь я понял смысл выражения – «порвать, как Тузик грелку». Вот только мелких змей он не поймает – они для него слишком шустрые. И, в конце концов, одна из этих тварей свалится мне прямо за шиворот!

Мой компаньон так частил, что я поверил в то, что он и ненавидит, и боится змей. Я уже знал, что он тараторит, когда сильно нервничает.

– Есть у меня вариант решения проблемы! – обнадежил его. Я и в самом деле его нашёл – зря, что ли, для Эльфийского Бога растительных монстров создавал? Семена у меня с собой были, земля в джунглях идеальная для выращивания растительности, всё, что потребуется – несколько минут покоя.

Объяснил приятелю, чем собираюсь заняться – тот обрадовался и пообещал обеспечить мне эти несколько минут. Перспектива самому разбираться с сотнями змей в джунглях его отнюдь не прельщала. Я сел между элементалем и Злым мальчуганом, попросив Дхакуна сообщить мне, если они, на его взгляд, не смогут справиться с противником. Достал из кармана пакетик с семенами, припасенный на такой случай. Десяток семян высыпал на сырую землю, засыпал несколькими пригоршнями собранной вокруг земли. Решил, что поливать водой нет нужды – тут и так влаги больше, чем нужно для семян. Закрыл глаза и начал стимулировать рост. Всего через шесть минут между мной и элементалем стояли десять двухметровых хищников, готовых убивать. Меня они не трогали, раз уж я их хозяин, но в сторону Злого мальчугана и элементаля подергивались нехорошо. Только мой прямой запрет что-либо предпринимать их сдерживал от атаки. Поразмыслив, решил, что, раз пока Злой мальчуган и элементаль справляются, можно подрастить питомцев ещё на метр – а то с нынешним ростом могут не потянуть схватку с той же анакондой.

Ещё три минуты – и получились почти взрослые экземпляры. Двигаться они у меня способны со скоростью пять-шесть километров в час, ловко орудуя небольшими, но массивными корнями с множеством отростков. Длинные и невероятно острые иглы мечут с убойной силой за два десятка метров. По полусотне зараз. А на близкой дистанции способны задушить тигра, обвившись вокруг него. И даже тигриные клыки и когти не успеют за это время растерзать

их невероятно твёрдую и гибкую древесину. Для джунглей – то, что надо! Их тут ближе чем за пару метров и не отличишь от сугубо мирных растений. И они точно будут пострашнее тех растений, что недавно убили Злого мальчугана.

Попросил приятеля отбежать на всякий случай за элементаля, сам тоже отошёл в сторону, а затем приказал растениям атаковать всё живое, что только найдут в лесу, отправив их к центру данжа. Они обрадованно рванули в сторону от нас, прямо на ходу отодвигаясь друг от друга на несколько метров – умение охотиться стаей я им тоже смог привить. Теперь они пройдут частой гребёнкой по джунглям, а нам останется только идти за ними и собирать трофеи. Элементалю я приказал идти в другую сторону, ломая по дороге молодые деревья – пусть немного расчистит нам дорогу для последующих походов по данжу в поисках змей. Да и часть змей, самых крупных, тоже перебьёт попутно. Те, что просто кусают его, зубы поломают, а тех, что попытаются задушить его, он на лохмотья порвёт.

Злой мальчуган смотрел на моих питомцев чуть ли не с большей опаской, чем на змей, которых, охраняя меня, перебил семь штук. И правильно делал – против своих созданий и я бы не рискнул ввязаться в бой в джунглях.

Змей осталось только пожалеть – они устремлялись на врагов со всех сторон, и немедленно погибали. Злой мальчуган только восхищённо присвистнул, наткнувшись на первую тушку погибшей змеи – иглы её не просто пробили, а и пригвоздили к дереву, по которому она начала было спускаться, чтобы атаковать моих питомцев.

– Это прямо совершенное оружие! – восхищённо цокнул языком Злой мальчуган.

– Ну, тут сильно зависит от местности! – решил быть предельно честным я, – в джунглях да, они короли пищевой цепочки. А вот в той самой пустыне, из которой мы прибыли, всё уже иначе, там их издалека можно увидеть и убежать.

– А они могут прикинуться деревьями в оазисе, дарующем тень для уставшего путника? – спросил меня приятель.

Я посмотрел задумчиво на него. А потом сказал правду:

– В принципе, интеллекта я в них заложил прилично, могут и сообразить учудить такой фокус!

Пройдя данж насквозь, мои питомцы самостоятельно развернулись, чтобы пройти по новой территории. Да уж, действительно, с интеллектом у них полный порядок!

На нас больше никто не нападал. Разойдясь в стороны, растительные монстры гребёнкой шерстили джунгли, полностью зачищая их от змей. Где-то через час мы преодолели больше половины данжа, и наткнулись на следы деятельности элементаля. Он расчистил для нас неплохую дорогу, которой мы с удовольствием воспользовались, двигаясь параллельно стае моих ручных монстров.

К концу зачистки мы волокли две большие вязанки трофеев, что снижало возможность наблюдать за местностью, но это было не очень важно – нападать на нас было некому. Что не уничтожил элементаль, с тем справились растительные монстры.

Как положено, только в самом конце зачистки мы наткнулись и на обладателя нужного нам трофея. Из кустов впереди выскочил огромный тапир, и даже успел пробежать несколько метров, прежде чем рухнул, нашпигованный иглами. С него лутом и выпала та самая бедренная кость. Не знай мы, что это важный ингредиент для колдовских дел, могли бы просто удивиться такому странному луту и выкинуть его в кусты, а так – кость стала самым желанным трофеем.

Когда закончили, я разрушил элементаля, а потом задумчиво посмотрел на растительных монстров. Они столпились поодаль, тихонько раскачиваясь на ветру, полностью в гармонии с остальными растениями. Средства, чтобы покончить с ними, как с элементалем, надавив виртуальную кнопку, у меня не было. А есть ли смысл вступать с ними в сражение, если они не могут мне ничем ответить, как своему создателю? Как-то неудобно так себя вести! Решил – пусть остаются!

Махнув рукой, я вышел из данжа. Злой мальчуган последовал за мной, как-то странно на меня посмотрев. Оказавшись в пустыне, уже хотел открывать портал в Даблвир, но мой компаньон сказал:

– Ну-ка, погоди чуток!

Замер на мгновение, а потом удовлетворено кивнул:

– Твои создания понравились ИИ игры – он их интегрировал в данж!

– Что ты имеешь в виду? – насторожился я.

– Ну, я чекнул, какой уровень теперь у данжа, какая сложность. Она теперь резко повысилась! Если, когда мы сюда прибыли, тут был уровень сложности «группа игроков уровнем двести плюс», то теперь тут «большой отряд уровнем триста плюс».

Глава 7

Ледяное безмолвие

– И как ты это узнал? – спросил я.

– А ты что, не следишь за обновами? – удивился Злой мальчуган, – да пару недель уже как появилось. В ответ на жалобы игроков, что часто про уровень данжа узнаешь, только попав внутрь. Да ты же сам знаешь про этот глюконат. Так что теперь, подходя к данжу, можно сразу глянуть, стоит ли тебе сюда соваться, или чревато.

Поблагодарил приятеля за инфу. Он сказал, что я всегда могу обращаться к нему за информацией по обновлениям, раз, по каким-то причинам, сам за ними не слежу. Этак мы с ним и подружимся, и я смогу звать его не приятелем, а другом.

Отвёз колдуну бедренную кость тапира. Там же в ближайшей лавке скинул все остальные трофеи за золото. Ничего особо выдающегося там не было, чтобы везти домой в Двалгуин.

Колдун кость одобрил, после чего велел прибыть к нему завтра поутру. Видно было, что ему не терпится спровадить меня и приступить к своим экспериментам – ведь теперь у него были все необходимые ингредиенты.

Это было и в моих интересах, так что я с удовольствием отправился домой. Не мешает и отдохнуть. Надо также не забыть пополнить запасы семян моих растительных питомцев. Сегодня они показали себя очень хорошо, авось и в будущем пригодятся. Комплект «элементаль плюс хищные растения» показал себя сегодня очень хорошо. Мы бы и так, скорее всего, справились бы с этими змеями, но это заняло бы намного больше времени и нервов. Ходить в постоянном ожидании, что за шиворот свалится ядовитая змея – такое себе.

В девять утра я уже был, как штык, у колдуна. Вид у него был сияющий, что заставило меня расслабиться – похоже, получилось!

– Я изготовил три ошейника, позволяющих резко повысить шансы в приручении как взрослых, так и более высокоуровневых хищников, чем дрессировщик, – заявил он мне, – было бы больше ингредиентов, сделал бы и больше.

– А если накинуть, скажем, такой ошейник, на костяного дракона, который терроризирует параллельный мир, может получиться его приручить? – закинул я пробный шар.

– Размера не хватит, да и с точки зрения разницы уровней очень сомневаюсь! – ответил колдун, выразительно посмотрев на меня – мол, нечего зарываться! После чего наконец показал мне эти самые ошейники.

Да уж, на шею дракона такой точно не накинуть! Ошейники в расстёгнутом виде были длиной, на вид, чуть больше метра. Сделаны были из кожи, может, смогут и растягиваться немного. Вот он предел для моих амбиций. Вызвал Террора, и примерил на его шею один – остался ещё запас сантиметров сорок. Ясно, примерно на вид смогу прикинуть, с каким монстром вообще стоит с ними экспериментировать.

Колдун тут же расписал мне и как правильно использовать его изделие. Застёгивать не обязательно, главное – накинуть на холку. Дальше он сам уже работает – если останется на шее, значит, монстр может стать петом, и надо делать мысленный посыл к системе. А если свалится – не судьба! Будет ещё

одна резервная попытка использования, а вот если она тоже провалится, то артефакт разрушится.

После успешного приручения ошейник полностью интегрируется в монстра, и снять его будет уже нельзя. Так что выбирать монстра надо аккуратно – ценный артефакт обратно не восстановишь, если решишь от пета отказаться.

Закончив с инструкциями, колдун выжидательно посмотрел на меня. Ясно, зачем – я ему ещё ничего не заплатил за работу, только представил все ингредиенты. Конкретной цены мы не оговаривали – он был увлеченным фанатиком, и об этом не позаботился. Ну что же, сделал он уникальную вещь, не имеющую аналогов. Каким-то образом обижать его не с руки, да я и не планировал. Напротив, имеет смысл дать денег побольше. Мали ли что ещё придумает, чем больше денег у него будет, тем выше шансы на это. Различные ингредиенты для экспериментов вещь дорогая. И если у него случится очередной прорыв, он будет знать, к кому обратится, чтобы раздобыть побольше денег на дальнейшие исследования, продав результат именно мне. Настоящие учёные – они так и устроены.

Так что я начал доставать из сумки припасенное золото в мешочках. И выкладывать их один за другим на стол. Когда закончил, образовалась красивая горка из замшевых мешочков, занявшую почти половину стола. Он аж заскрипел от такого груза, но выдержал. Да, эффектная горка! И по финансовому значению тоже. Пятьдесят тысяч золотых – для НПС огромная сумма.

Колдун был счастлив. И так и сказал:

– Ваша светлость, столько серебра! Я очень признателен! Если что ещё придумаю – обязательно снова к Вам обращусь!

– Это золото! – сказал я, поняв, что он ошибся. Значит, ему хватило бы и пяти тысяч золотых монет за работу. Понятно, почему на большое не рассчитывал – к нему я попал посредством короля, и он был уверен, что из-за такой протекции я сильно не раскошелюсь.

Приятно было видеть, как глаза колдуна увеличились в размерах раза в полтора. Я прямо прочитал в них, как он уже мысленно расширяет свою лабораторию, закупаясь всем, что нужно. Говорить он пока от шока не мог, поэтому на том и

расстались. Теперь я был готов отправляться в легендарные данжи. Ну, а после них уже отправлюсь за навыком по расставлению меток – с легендарными данжами я и так дело затянул, нечего рисковать, что разозлю Вахтигана, если и дальше буду тормозить.

После колдуна я заглянул ещё и к Ликволу. Передал ему один из ошейников и затребованный от меня колдуном список ингредиентов. А вдруг ему удастся улучшить изделие? Удлинить, к примеру, чтобы более крупную шею можно было обхватить, или повысить вероятность того, что он сработает. Лучше всего, конечно, и то, и другое.

В оба легендарных данжа со мной выразили желание отправиться и Галатиан, и Злой мальчуган. Уладил формальности с королём орков, получив координаты. По лицу Вахтигана, когда общались, догадался, что определённое недовольство у него уже по поводу задержки накопилось. На рассвете следующего дня нас к первому данжу доставил порталом его картограф.

Вход в данж был на болоте, моросил мелкий дождик, утренний сумрак только что развеялся. Мы простояли неподвижно минуту на большой кочке, и портал в данж открылся. Выскочило уведомление:

– Приветствуем вас в данже «Ледяное Безмолвие». Задача – выжить в течение трёх дней или покинуть данж досрочно, уничтожив всех врагов. Заклинания «полёт», «телепорт» и «прыжок» запрещены. Петов использовать можно, но летать на них нельзя. Награда: две тысячи золотых монет.

Название мне сразу не понравилось. Понятно было, что отправимся мы в зиму. Между тем зимних локаций в игре было мало – создатели игры разумно предполагали, что большинство игроков в них и калачом не заманишь. Когда мы эту тему обсуждали как-то с Галатианом, тот пошутил, сказав, что времена калачей прошли. Мол, теперь надо говорить: «туда и калашом не заманишь».

Понятно, почему зимних ландшафтов было так мало – в игре, в которую приходишь для удовольствия, мёрзнуть в снегах и протаптывать в них тропинки будет мало желающих. Тем, кто такими вещами интересовался, вполне хватало заснеженных гор, где всякой ледяной романтики было вдосталь. Но вот данжи, особенно высоко востребованные – тут дело другое. В них игроки всё равно придут за ценными трофеями. Приходиться только удивляться, что до этого у

меня практически не было зимних данжей. Ну, вот он и первый!

Точка зрения Галатиана и Злого мальчугана была схожей с моей – в портал они заходили с матами. Нет, конечно, у каждого на такой случай был комплект зимней одежды, и мы его тут же и надели, но энтузиазма по поводу такого сценария не было. Мерзнуть, да ещё и три дня, желания было мало!

Из портала мы шагнули в зиму. В крутую такую зиму. По ощущениям, было этак минус тридцать градусов. Галатиан плюнул, на снег упала уже льдинка.

Оказались мы на равнине, но слева и справа были видны высокие горы. Ближе были те, что оказались от нас слева. До них было километров так десять. Понять бы ещё, что нам угрожает, и есть ли смысл идти к этим горам.

– Какой тут будет легендарный монстр, интересно, огромный белый медведь, что ли? – задумчиво сказал вслух Злой мальчуган, натягивая получше рукава на меховые рукавицы.

Ребята в качестве зимней одежды выбрали овечьи полушубки, толстые шерстяные штаны, средней толщины рукавицы, на вид из кролика, и невысокие меховые сапоги. Я оказался снаряжен получше – прикупил как-то по случаю полноценную шубу из шкуры белого медведя, унты из волчьей шкуры, а также штаны и рукавицы из нее же. Это и выглядело тепло, и было тёплым на деле. Но всё равно, после плюс двадцати пяти оказаться в минус тридцать – это жёсткий шок, и сразу к этому не привыкнуть. Щеки как будто огнём обжигало, а ледяной воздух бодрил так, что остатки утренней сонливости вылетели сразу.

– Неплохо бы! – ответил ему Галатиан, – особенно, если потом его шкура выпадет в качестве трофея! Можно будет в замке кинуть её у камина, и наблюдать, какая оторопь будет у всех, кто сообразит, какого размера был медведище при жизни!

Надо же! У Галатиана прорезались амбиции! Уже и про замок свой говорит. Ну-ну!

– Или он наши шкуры в холле своей берлоги расстелет, – меланхолично сказал я, чтобы несколько вернуть его на грешную землю.

– Знаю-знаю, не дели шкуру неубитого медведя, и всё такое! – улыбнулся Галатиан, – и я это, не претендую на твои трофеи, не подумай! Я знаю, что здесь сейчас мерзну сугубо из-за своего любопытства. Захотелось вот мне попасть в легендарный данж, так что теперь задницу и отморожу!

– Нам, кстати, стоит достать и надеть тёмные очки! – прервал наше общение Злой мальчуган, – я смутно припоминаю, что читал что-то про то, как легко ослепнуть, если смотреть незащищёнными глазами на снег в солнечную погоду.

Тёмные очки у нас были. Сделал их для нас пару недель назад Ликвол. Вернее, затемнённые стекла заказали в королевстве гномов, а оправу сплел из золотой и серебряной проволоки Ликвол. Помимо отличной функциональности, получили ещё и плюшки при использовании. Каждые очки имели разные бонусы, высокий уровень ремесленных навыков Ликвола гарантировал, что каждое его изделие будет уникальным. У моих вот было плюс два к силе и плюс три к ловкости. А также моё изящество возрастало на пять процентов. Не то чтобы гном нуждается в таком показателе… но у двух других пар очков, сделанных для Галатиана и Злого мальчугана, побочные бонусы были ещё менее полезными. Очки Галатиана гарантировали прирост в пять процентов к поварскому искусству, а очки Злого мальчугана добавляли ему аж десять процентов к умению вязать крючком. Какая-то странная эта партия очков получилась, короче. Пока что мы их юзали, но попросили Ликвола, как найдет время, попробовать еще несколько сделать – может, что получше выйдет по части бонусов.

Очки мы обычно редко одевали, вещь всё же хрупкая, разбить можно запросто. За исключением данжей с ярким солнцем один раз по приколу использовали, когда сидели в крутом ресторане – поиграли в «Матрицу».

Надели очки – мир вокруг сразу стал не таким напряжным. Смог получше оглядеться – снежный покров был без единого следа, девственно чистым. Что дальше делать, было не понятно. Никто на нас не нападал – и куда теперь двигаться, чтобы найти легендарного монстра?

Вызвал из инвентаря Террора для разведки. Пусть полетает, может чего интересное заметит. Обратил внимание, что ребята в своих коротких полушубках начали подмерзать – раз такое дело, вызвал и Реликта. Прислонились к нему с подветренной стороны, и через пару минут перестали клацать зубами. Реликтовый вомбат – это и барьер от ветра, и мощная печка для

сугреву!

Галатиан тоже выпустил своего пета, отправив его полетать в другую сторону. Только появилась мысль, что мы начали тут потихоньку осваиваться, как мир вокруг внезапно пришёл в движение. Обнаружил себя в воздухе, летящим от мощного удара снизу, а краем глаза заметил и толстую задницу Реликта, тоже подкинутого в воздух. Тут же визуализировал дракона, и вскочил на него. А что – в условиях было запрещено только использовать полёт и летать на пете – про то, что запрещается летать на визуализированном драконе, ни слова сказано не было. Обнаружил летящего рядом с донельзя удивлённым видом Галатиана – схватил его за ногу, не дав упасть вниз. Потому как падать туда точно не стоило – на месте нашей недавней мирной зимовки теперь торчала чья-то разверстая пасть метра три в радиусе. Округлая, слюнявая, с пятью рядами зубов по кругу, которая то сокращалась, то расширялась. Реликт падал впрямь в неё, и я призвал его в инвентарь, не дав слопать пета чудовищу. Завертел головой, пытаясь понять, куда пропал Злой мальчуган – неужели его уже сожрали? Нет, он просто оказался выше нас – его по своей инициативе подхватил клювом за шкирку Террор. Повезло ему, что мой пет успел вернуться с разведки!

Вот так за какие-то пару секунд мы перешли от тихого и мирного состояния к полному раздраю с полётами в воздухе среди подброшенного вместе с нами снега. Я с опаской покосился на Злого мальчугана – не нарушил ли он правила данжа? Но Террор тащил его в клюве, и ничего плохого пока не происходило – видимо, это тоже не было нарушением правил. Формально он не летел на пете, а тот его тащил.

Настало время для возмездия – я с огромным удовольствием скастовал копьеобразную стальную чушку в четыре тонны весом на высоте в полсотни метров над чудовищем, да ещё и добавил над ней сверху огромный валун – чтобы уж засадить ее в неведомую тварь, так засадить! Чтобы она его насквозь смогла пробить!

Жадная глотка никуда не делась, пока мой подарок нёсся вниз – уже неплохо! А затем он аккуратно и красиво вошёл прямо по центру. В пасти скрылся и наконечник, и валун – такой огромной она была – а затем началось! Раздался оглушительный вопль, от которого я почти оглох, даже не вопль, а какая-то ударная волна, словно от взрыва бомбы. Снег внизу словно вскипел – мой подарок снежной твари явно пришёлся не по вкусу! Судя по тому, сколько тонн

снега взметнулось вверх, закрывая от нас картину происходящего, монстр оказался поистине огромным. Тонн этак на двадцать, а то и тридцать – этакий сухопутный снежный кит! С явными хищными замашками. И явно очень живучий, раз мой подарок сразу его не убил. Блин, что же на него надо было скидывать, чтобы сразу укокошить? Целый локомотив в полсотни тонн весом? Чтобы тварь им подавилась?

Между тем дракон начал уставать от двойной ноши – меня он таскал уже уверенно, но двойную ношу осилить не мог. С каждой секундой мы понемногу, но снижались. Этак ещё секунд тридцать, и мы окажемся втроём внизу, где сейчас беснуется подраненная тварь. Что она ещё жива, было понятно – рев снизу не затихал, а поднятый вверх снег никак не оседал, что означало, что его по-прежнему взлетает в небо очень много.

Решение пришло в голову быстро – приказав дракону отлететь метров на двадцать пять в сторону, я посадил Галатиана ему на спину, а сам спрыгнул вниз с высоты в четыре метра, на ходу трансформируясь в колесо. Сразу как высадились, я обратил внимание на то, что снег под ногами сильно слежавшийся, да ещё и с твёрдым настом – по такому катиться самое то! Наст, конечно, заставил меня крякнуть от удара, потеряв двадцать процентов ХП, зато потом я покатился с резким ускорением от прыжка с высоты, сразу набрав свои крейсерские семнадцать километров скорости. Надеюсь, этого хватит, если моё падение привлечёт внимание чудовища внизу!

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/vinterkey_serzh/ubit-drakona

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить