

# Эффект дракона

**Автор:**

Серж Винтеркей

Эффект дракона

Серж Винтеркей

Эгида #10

Десятая книга серии бестселлеров ЛитРес «Эгида» про приключения бывшего инженера Павла, а ныне – гнома Троя! Чтобы продвинуться в выполнении череды испытаний, ему необходимо уничтожить дьявола, и пройти данж, который образуется на месте его гибели. Выполнение этой невероятно трудной задачи осложнено тем, что армия ада, заставив сбежать с поля боя объединённую армию орков и гномов, кажется несокрушимой. Неожиданно для всех в дело вступает и созданная при помощи дракона армия нежити...

Серж Винтеркей

Эффект дракона

В оформлении обложки использовано изображение с сайта <https://www.canva.com/> по лицензии CC0.

?

Глава 1

## Великая битва

Подошёл к цепи королевской охраны:

– Приветствую! Что тут за дела?

– Атака огромной армии ада! – тут же ответил ближайший ко мне орк, – окружают нас со всех сторон, но короли и не против! Предвкушают знатную рубку!

Вызвал грифона, поднялся над полем на сотню метров. Действительно, со всех сторон сверкали сотни порталов, из которых валили зомби и бесы, демоны и черти. Выходящие тут же пристраивались к уже стоявшим в круге представителям нечисти, делая его плотнее. Зомби впереди, за ними бесы, на заднем фоне черти и демоны. Дьяволов не заметил, то ли не подоспели еще, то ли где незаметно затихарились и командуют через своих представителей. Джиннов тоже не было видно, впрочем, с их огромной скоростью, их можно держать в любой ложбине поблизости, и прислать на поле боя в нужное место за считанные минуты.

Ни одного реального столкновения между войском двух армий и армией ада не заметил, орки и гномы выстраивались во внутреннее кольцо – впереди воины с самыми длинными копьями, за ними воины с копьями покорооче, затем лучники. С королевского холма ожесточенно махали флагами, видимо, распорядясь о тактике и стратегии для посвященных в систему сигналов при помощи флагов военачальников.

Судя по всему, несколько минут у меня еще есть. Тут же вспыхнуло любопытство – я же сделал сотню уровней! Ну-ка, что там с четвертым этапом? И дали ли какие плюшки за выполнение третьего этапа?

– Дхакун, подстрахуй меня, пока я тут кое-что гляну!

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

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

Ознакомьтесь с условиями четвертого этапа!

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

Вот тебе и на! Радует, что я лидер рейтинга, и десять единиц ловкости совсем лишними не будут. Но убить дьявола! Блин, да это же машина смерти, которая пугает меня до дрожи! И не меня одного! За два года войны в параллельном мире, как говорили мне придворные Перфундара, ни одного дьявола так и не смогли забить! И за что мне давать такое изощренное задание? Хотя некоторая логика есть. Сначала, на третьем этапе заставили экстренно прокачаться, чтобы не был совсем уж нубом, а теперь – поздравляем, вы созрели для действительно головоломных задач!

И тут меня пробила еще одна мысль – с этим изматывающим вчерашним качем длиной в сутки, я же совсем забыл про распределение полученных баллов! А мне на полсотни уровней должны были отвалить минимум 108, с учетом действия моего навыка на получение дополнительного балла на каждом шестом уровне! Если грохнут вдруг сейчас – это же потом только и останется, что волосы из себя выдирать от огорчения.

Открыл характеристики, и обрадовался – не 108, а 112! Дважды сработал 15 процентный шанс получить один балл дополнительно на каждые десять уровней роста, и, кроме того, я взял за сутки не 50, а 51 уровень. Так, и куда это богатство вкинуть, чтобы повисить эффективность игры?

Тут же пришла в голову мысль – надо исходить, наверное, из того задания, что я получил на следующий этап. Задания невероятно опасного, в котором мне понадобится максимум всех характеристик, чтобы его выполнить. Но что первично? Разумно ли предполагать, что мне удастся убить дьявола при помощи какого-либо физического оружия? Для этого мне надо стать каким-нибудь богатырем 330 уровня, вот, к примеру, как Ангэрэд, и влить в силу сотни единиц. Явно не мой путь, и никаких шансов в ближайшие месяцы. А тянуть-то с завершением четвертого этапа – не с руки! Значит, надо быть реалистом – у меня есть убойное заклинание визуализация. А его мощь зависит не только от частоты использования, но и от силы интеллекта. Вот сюда все и вбухаю. Сказано – сделано. Открыл характеристики, и полюбовался:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 128 (1280 единиц).

2. Сила – 30.

3. Ловкость – 87.

4. Интеллект – 289.

5. Удача – 16.

6. Репутация при дворе королей двух армий: Вахтиган – 13; Глендаин III – 11.

Нераспределённых баллов – 0.

Бодрость – 390.

Мана – 3765.

Специализация – ремесленник.

Количество единиц до сто пятидесятого уровня – 26520.

Деньги – 224018 золотых, 4 серебряные, 7 медных монет.

Все вроде бы и хорошо по сравнению с тем, что было еще пару недель назад, кроме одной печальки – денег! Было еще недавно почти полмиллиона, осталось меньше четверти миллиона! Но ладно, что-то я слишком много времени посвящаю вещам, никак не связанным со сражением, посередине которого я так неожиданно для себя оказался. И нужно ли оно мне, я же сейчас не в самой лучшей форме? Но тут мои заторможенные недосыпом шарниры в мозгу со скрипом провернулись, и я неожиданно подумал – а может, это и есть мой шанс убить дьявола?

Если битва развернется на полную катушку, а вряд ли армия ада предприняла это наступление с иной целью, то без дьяволов, главного ударного оружия, никак не обойдется. А мне надо ухитриться выжить, и врезать посредством визуализации в нужный момент по одному из них. Звучит как план!

Минусы плана тоже очевидны – выжить будет трудно. Вон оно как все обернулось при Брандаре, и ни одного дьявола там грохнуть не удалось. А ведь на поле боя были десятки прокачанных воинов из альянса кланов, у которых были свои хитрые заклинания, не уступающие по убойности моей визуализации. Кто мне, конечно, расскажет, какие именно, это и их секрет, и их кланов, но наверняка все именно так.

Ну что же, будем надеяться на то, что мастер выживания даст мне 5 секунд форы. Хотя... тут мои заспанные шарниры снова провернулись... блин, у меня же совсем хитровывернутое задание! Не просто убить дьявола, а еще и пройти данж, который образуется после его гибели! И вот на это в толчее боя рассчитывать вообще сложно. Дьяволы, как я уже успел понять, всегда окружены мощной охраной, примерно, как короли у пяти рас. И ладно, к примеру, повезет мне, и я глыбой грохну дьявола. А вот как мне пробиться сквозь охрану к данжу, что образуется на месте его гибели?

Тут я еще вспомнил и про письмо от Манивальда, что получил вчера, и на которое очень нелюбезно не ответил. А это нехорошо, я так редко получаю письма, что не надо обижать тех, кто готов со мной переписываться. И хотя обстоятельства у меня были очень даже извиняющие, надо бы исправиться. Заодно толкну ему новость про грядущую мега-битву, авось, зачтется в

будущем, когда будем с ним обсуждать что-нибудь важное для меня. А может, он, если быстро ответит, заодно и подаст мне какую идею по главному вопросу – сбегать или оставаться? Глянул в интерфейс – иконка зеленая.

– Привет, Манивальд.

Чтобы получить такой расклад с эльфийской гвардией, нужно завладеть очень редким навыком, мне с ним чисто случайно повезло. Повторить такое специально – не вижу возможности.

Но пишу сейчас о другом. Армия ада окружает лагерь армии двух королей (в котором я оказался), и грядет сеча, равной которой еще не видел этот мир (сорян за патетику, трудно удержаться)! Не подскажешь, с учетом опыта битвы при Брандаре, что мне может грозить, если я тут останусь, и все пойдет по нехорошему варианту для нашей стороны?

Трой.

Отправив письмо, призадумался дальше. Вернее, попытался, голова не очень варила после вчерашнего изнуряющего марафона, после которого судьба не дала шанса как следует очухаться. Самое то писать письма, или тупо пялиться на увеличивающуюся в численности армию ада, но мне-то надо принять очень важное решение – оставаться тут или сваливать, пока не поздно? Убраться пока еще можно без особых проблем – подлететь на грифоне поближе к армии ада, а дальше серией телепортов махнуть километров на пять, чтобы оказаться так далеко, что никто мной уже не будет интересоваться. На кой я буду кому, если тут останутся тысячи очень привлекательных для нечисти мишеней? Да и, несмотря на мой недавний бурный рост в уровнях, до них мне еще расти и расти!

Так, информация очень и очень нужна, но Манивальд лидер клана, занятой человек, на скорый ответ рассчитывать не приходится, тут как повезет. Но у меня же есть в его клане свой человек, Маргелиус! Много мне чем обязанный, главное – чтобы он был в игре!

Заглянул в интерфейс, беда – иконка серая. На всякий случай скопировал второй абзац из письма Манивальду, добавил приветствие по имени, чуть-чуть отредактировал, и отправил. Мало ли, вдруг скоро войдет в игру, да и ответит

мне.

Так, кому еще написать, чтобы увеличить шансы на скорый ответ? А что, если тому китайцу, с которым у нас бизнес по комплектам на скрытность от Ликвола? Как его там зовут... А, Пекинский денди! Комплектики и ему нужны, и его начальству, не должен он капризничать.

Залез в интерфейс. Ну ё мое! И тут серое окошко в интерфейсе!

Все же накатал и китайцу письмецо с теми же вопросами про Брандар. Дело важное, информация нужна срочно. Больше писем – больше шансов на ее получение.

Время призыва грифона истекло, и перед исчезновением я приказал ему высадить меня на холм рядом с королевским, тоже с прекрасным обзором. Кольцо врагов вокруг нас уплотнялось с такой скоростью, что было понятно – вот-вот враг начнет атаковать!

Глянув на королевский холм, никакой суеты там не увидел. Вахтиган Урлан и Глендаин III стояли в окружении свиты, осматривая поля и о чем-то неспешно разговаривая. С настоящим королевским достоинством.

Наконец, началось! Земля ощутимо вздрогнула. И тут же ещё раз. И снова. Осмотревшись, я увидел причину – сотни тысяч зомби двинулись на нас по приказу своих командиров, чеканя шаг, как заправские солдаты на параде! Никогда до этого не видел, чтобы зомби так делали. Может, это что-то вроде психической атаки – орков и гномов пытаются напугать? Оглянувшись вокруг, испуганных солдат в армии двух королей я не заметил – лица были скорее радостными. Причины радости могли быть разными – орки могли жаждать доброй драки, гномы, вполне возможно, больше предвкушали море трофеев с такого количества врагов, но страха не было точно.

Волна зомби медленно приближалась. Две сотни метров... Полторы... Одна сотня... Полсотни. Ветер подул в нашу сторону, и от зомби отчетливо пахло грязным шмотьем. Гномы поморщились, орки, такое впечатление, даже и не обратили на такой пустяк внимания.

– Ускориться! – совершенно отчётливо услышал я низкий рев со стороны противника. Кто его издал, заметить было невозможно, кто-то из-за спин множества зомбаков, но, видимо, он имел право приказывать, потому что зомби действительно ускорились. Порадовался, что разжился амулетом на перевод, хорошая вещица, должна увеличить мои шансы на выживание.

Сорок шагов, тридцать, двадцать, десять. И снова я услышал приказ со стороны противника:

– Секунда – и прыжок!

– Сейчас прыгнут! – завопил я, как ненормальный.

Никто особого внимания на мой крик не обратил, видно было, что все в курсе и так. И когда зомби прыгнули, я понял, что не только в курсе, но и получили приказ, что делать в подобной ситуации. Прыгая, зомби планировали снести собой, как пушечными ядрами, передние ряды гномов и орков, вызвав выгодный для них хаос и замешательство. Но в тот же миг я понял, почему передний ряд орков и гномов стоял так далеко от остальных. Как только зомби прыгнули, летя в их сторону, весь передний ряд шустро подпрыгнул, да так, что солдаты повзлетали на несколько метров вверх, да там и застыли. Мне стало ясно, что в передний ряд короли поставили воинов, владеющих заклинанием полет, они его скастовали, прыгнули, и оказались над метнувшимися в их сторону зомби, а те, не ожидая, что противник исчезнет, попадали на землю. И на их головы тут же опустились молоты и палицы солдат армии двух королей, не дав им встать.

Между тем, взлетевшие в воздух солдаты, стали желанной мишенью для следующих рядов зомби. Безо всякой команды, я бы её услышал, они стали выстреливать собой в воздух, пытаясь их ухватить. Выглядело все очень сюрреалистично – зависшие в воздухе коренастые фигуры орков и гномов, подлетающие к ним зомби в развевающейся, часто рваной одежде, с растопыренными пальцами, заканчивающимися длинными острыми когтями и с разинутыми в оскале пастями, а понизу – плотные ряды зомби с одной стороны, и орков и гномов, с другой, задравшие головы вверх, чтобы разглядеть, что происходит с их приятелями. Часть висевших в воздухе гномов и орков увернулась от полетевших в них зомби, и они обрушились на землю, где их тут же принялись забивать орки и гномы. Часть не смогла увернуться, и принялась бороться с вцепившимися в них зомби, опускаясь под их тяжестью на землю.

Новая волна «прыжков» зомби в сторону висевших в воздухе орков и гномов, прежде всего в тех, которых уже тащили вниз повисшие на них зомби, и снова – падение промахнувшихся зомби на землю и их смерть под ударами оружия солдат армии двух королей, но и все большее число использующих полет солдат под тяжестью повисших зомби опускается на землю. И тут, внезапно, проскочив между рядами солдат армии двух королей, на зомби стремительной серой волной обрушивается поток волков-вампиров и волков. С опустившихся под тяжестью вцепившихся зомби солдат первого ряда яростно рычащие звери их попросту сдергивают и разрывают на куски, освобождая. Солдаты вновь взмывают в воздух, и весь их ряд начинает медленно сдвигаться обратно к своим рядам. А волки-вампиры и волки, поразив меня своей дисциплинированностью, моментально отступают, растворяясь среди солдат. Как будто их тут и не было.

– В атаку! – раздается громopodobный крик Вахтигана, я аж поморщился – что за магические усилители он использует? И орки с гномами с ревом мчатся навстречу зомби. Естественно, те тут же начинают выстреливать собой в волну наступающих противников. Но я снова поражен – сделав буквально несколько шагов в сторону зомби, чтобы их спровоцировать, орки и гномы тут же мчатся назад, и большинство успевает избежать столкновения с взлетевшими в воздух зомби. В результате промахнувшиеся зомби снова валяются на землю, где их безжалостно рубят, а тех, что сбили собой не успевших отбежать гномов и орков, с них стаскивают и немедленно убивают.

Итог – меньше чем за минуту несколько передних рядов зомби растерзаны с минимальным ущербом для армии двух королей, а кукловоды остальных приведены в замешательство, не понимая, что делать. Это отчетливо видно по возникшей заминке в наступлении – зомби больше не бухают ногами в ритм, наступая, а замерли на своих позициях. И я мог понять причины их растерянности – несколько рядов перебитых зомби звучат не очень внушительно, если не помнить о том, что эти ряды были перебиты на протяжении примерно трех километров, где армия ада, атакуя, столкнулась с окруженными гномами и орками. Значит, менее чем за минуту армией ада потеряно около 15-20 тысяч бойцов – не самых сильных, конечно, но, тем не менее, самых массовых ее юнитов. А между рядами армии ада и армии двух королей появился небольшой вал из тел убитых зомби, который явно будет мешать следующим рядам зомби атаковать при помощи их излюбленного «рывка».

Честно говоря, я сам не ожидал такого слаженного действия от смешанных рядов орков и гномов – при всем братании последних дней я не мог рассчитывать, что они будут демонстрировать такую управляемость. Похоже, что у Вахтигана Урлана и Глендаина III в изобилии навыков на сплачивание солдат, внушение им дисциплины и поднятие их морали – только это для меня и было правдоподобным объяснением происходящего.

Замешательство полководцев армии ада долго не продлилось. Зомби не тронулись с места, зато среди солдат армии двух королей начали выскакивать из-под земли и наносить удары множество демонов. Первые атаки оказались очень эффективными – их появления никто не ожидал, и солдаты королей валялись снопами на землю. Но прошло секунд двадцать, и солдаты сориентировались, чему очень помогла и команда Глендаина III, не менее громогласная, чем до этого Вахтигана:

– Демоны! Спиной к спине!

Солдаты тут же развернулись боком к зомби, став по двое, как и было предписано, спиной к спине. И вылезавшие среди них демоны без ответа не остались, там и сям падая убитыми под градом ударов. Секунд десять-двенадцать, и демоны из-под земли лезть перестали. А я услышал приказ со стороны армии ада:

– Сближайтесь снова, и рывок!

И тут же зомби снова ринулись в атаку.

## Глава 2

### Эхо Брандара

Ряды армии двух королей подались назад, всего на шаг, но подались. А когда зомби сделали следующий шаг, орки и гномы снова отступили. В их ряды, опустившись, влились и те солдаты, которые недавно, взлетев, так ловко изобразили из себя соблазнительную наживку для зомби. Только мне было видно

с высоты, что отступили во второй раз не все. Отчётливо стало видно, что отступает только часть солдат, ряды армии двух королей разбились на части – одна часть, примерно из пятидесяти солдат, отступает, следующая остаётся на месте. Ещё три шага в той же последовательности, и кольцо солдат армии двух королей стало больше похоже на шестерёнку. Зомби, что находились напротив ее углубившихся частей, невольно ускорили шаг, и скоро и их кольцо стало похоже на вторую шестерёнку, прилегающую к первой. А затем зомби подошли уже достаточно близко, чтобы использовать свой рывок, и я услышал из-за их спин приказ:

– Вперёд!

И в этот раз гномы и орки смогли меня удивить необычной тактикой. Передний ряд солдат, на который нацелились выстрелившие собой вперёд зомби, как подкошенный упал на землю. Зомби, не ожидавшие такого, пролетели прямо над ними, и тоже рухнули, прямо к ногам второго ряда армии двух королей. Пока упавшие солдаты первого ряда подымались, их товарищи из второго ряда быстро и деловито разбили зомби головы. Несколько секунд – и огромная армия ада лишилась ещё трёх тысяч зомби. И что-то я очень сомневаюсь, что хоть один орк или гном при этом погиб.

Тем не менее, зомби продолжили наступление, поскольку их по-прежнему гнали в атаку. Ещё один ряд выстрелил собой вперёд, подобравшись поближе. Я ожидал, что гномы и орки снова отколют что-то из прежнего репертуара, либо взлетят, либо упадут на землю, но они вновь смогли меня удивить, не сделав ни того, ни другого. Резкие удары тел зомби в выставленные щиты солдат пронеслись над полем, и передний ряд вступил в непосредственную рубку с противником.

Трюки, похоже, кончились! – разочарованно подумал я, – теперь начнется обычная свалка. И снова ошибся. Внезапно та часть солдат армии двух королей, что находилась во внутренней части «шестерёнок», повернулась спиной к зомби и бросилась бежать от них. Я смотрел на то, как избирательно часть солдат, строго по схеме – пятьдесят метров через пятьдесят метров остающихся сражаться на поле боя – «спасается бегством» от противника, уже понимая, что это всего лишь очередной хитрый маневр армии двух королей.

Так оно и оказалось – зомби радостно устремились за убегающим противником по всем открывшимся коридорам. Но далеко убежать отступающие солдаты

армии двух королей не стали – вся окружённая армия, собственно, состояла из 12 рядов воинов, стоявших через два метра один от другого. Достигнув последнего ряда, «отступающие» солдаты обернулись навстречу противнику, и вступили с ним в бой. А с боков зомби были атакованы развернувшимися к ним орками и гномами из числа оставшихся стоять на месте. Сверху мне было прекрасно видно, что всего во множество «мешков», в которых их начали избивать гномы и орки, попало около двадцати пяти тысяч зомби.

Долго им продержаться против оказавшихся в ими же созданной более выгодной стратегической позиции солдат армии двух королей, было не суждено. Низкий уровень зомби позволял им эффективно сражаться с более прокачанными орками и гномами только когда они были в значительном большинстве. Но ситуация в мешках такой явно не являлась. Поняв, наконец, что это хитрая западня, а не успешный прорыв рядов противника, полководцы армии ада отправили выручать зомби сонм демонов. Они так часто стали выскакивать из-под земли среди орков и гномов, что стало понятно, что в атаку брошены не сотни, а тысячи демонов. Учитывая их убийственную мощь, не отвлекаться на них было невозможно. Темпы истребления зажатых в мешках зомби серьезно замедлились, солдаты армии двух королей впервые с начала битвы начали нести серьезные потери.

Словно белая поземка внезапно взвилась над рядами противника – я понял, что нечистью в ход пущен еще один мощный козырь. Воспользовавшись некоторой сумятицей, воцарившейся на поле боя, полководцы армии ада бросили в бой сразу тысячи полторы джиннов. Я так и не понял, где такую прорву этих страшных по силе юнитов скрытно сосредоточили, но на поле боя они оказались за считанные секунды, тут же став каствовать ошеломляющие удары на солдат армии двух королей на узкой полосе метров в двести. Попавший под ошеломление солдат на несколько секунд отключался, падая на землю. Если рядом оказывался демон или зомби, способный его забить, воспользовавшись временной беспомощностью, встать на ноги солдату было уже не суждено. Джиннов, конечно, атаковали ледяными стрелами, но явно недостаточно, чтобы остановить такое их количество.

Естественно, едва завидев джиннов, я тут же вызвал грифона, и отлетел на нем подальше к центру армии двух королей. Я их и поодиночке очень уважал, а уж при виде такой их прорвы градус моего уважения тут же был готов трансформироваться в желание мотать отсюда подальше без оглядки.

У меня в целом стало складываться нехорошее предчувствие о дальнейшем ходе битвы. Армия ада ещё не задействовала все свои силы, к примеру, дьяволы, черти и бесы вообще пока в бою не участвовали, а армия двух королей уже несла серьезные потери. Бесы ладно, но черти – мощные вояки по фактору неожиданности. А что уж говорить про дьяволов!

Тренькнуло письмо. Ну, слава богу, хоть кто-то мне ответил из трёх адресатов!

Я ошибся. Письмо было не от одного из них, а от зама Манивальда Ирмгарда. Давненько мы с ним не виделись.

– Привет, Трой!

Манивальд очень занят после твоего сообщения, мы тоже хотим урвать бонусы с этой битвы, постараемся завалить нескольких дьяволов, так что он попросил меня тебе отписаться. По порядку – он тебе за эту инфу очень должен, как расплатиться, решите при встрече.

По твоему вопросу про Брандар – чтобы скастовать дебаффы, армии ада понадобилось вначале грохнуть несколько тысяч наших воинов. Когда у них это получилось, все и началось. Мы так поняли, для организации этих дебаффов нечисти нужна энергия от убитых врагов. Теперь по самим дебаффам – нам на несколько часов запретили пользоваться высшими заклинаниями – телепортация, полет, вызов грифона и т. д. Порталы тоже на время заблокировали. Также получили запрет на воскрешение в любом другом месте кроме Брандара. Больше всего мы опасались того, что после гибели в бою и поражения армии нас будет система оживлять каждые полчаса, а нечисть грохать на ближайшем круге возрождения в Брандаре, но все обошлось. Так что, если там все пойдет по брандарскому сценарию, не переживай – тебя один раз грохнут, а потом просто не входи в игру, пока дебафф не истечет. Там будет оповещение, сколько действует запрет выбора для воскрешения другой площадки вместо ближайшей, где воскресающих будет пасти нечисть для немедленного раздела на полуфабрикаты. Так что ничего страшного – максимум уровень потеряешь.

Удачи!

Ирмгард

Я читал письмо, тяжело вникая из-за недосыпа в его смысл, но где-то внутри меня все сильнее становился слышен набат тревоги. Кто-то у меня там, похоже, работает моим ангелом-хранителем, вот он выпался, во все уже въехал, воеет от испуга и вовсю дубасит в колокол, чтобы до меня достучаться. Хомяк мой, что ли? Жадная зверюшка, но хозяйственная и заботливая. Я вот как-то всегда очень одобрительно к украинкам относился – деловые женщины, денег на ветер не кидают, и все в дом тащат. Так вот они – один в один мой хомяк. Только хочется сделать щедрый жест, а он тут как тут – стой, а не отложить ли тебе лучше эти денежки на черный день?

И тут, наконец, меня накрыло – дошло! Ох, не зря зверушка лупила в колокол, ох не зря! Это нормальные игроки в случае гибели при повторении в этой битве сценария Брандара свалят заниматься своими делами в реале, пока срок дебаффа не пройдет. А я же – совсем ненормальный игрок, я же помер в реале, мне там чайник не поставить нагреваться, и сериалы не посмотреть, пока дебафф не пройдет. Это значит, что меня система будет воскрешать каждые полчаса в единственном разрешенном месте около поля битвы или прямо на нем, где меня тут же будут грохать караулящие местность представители нечисти. Семь раз подряд грохнут, и все, Трой! Зачеркнут твое первое место в рейтинге, и кто-то другой, более везучий и сообразительный, а главное – сохранивший хоть одну жизнь – возглавит его.

Так, все понятно, не на дьявола мне тут надо вальяжно охотиться, а валить со страшной силой подальше от этого стремного места. Хотя – шестеренки в плохо соображающем заспанном мозгу снова провернулись, родив очередную идею – тысяч убитых в армии двух королей, чтобы скастовать свои долбанные дебаффы, пока что армия ада явно не имеет, только сотни. Но тут же голос разума категорически высказался против любого затягивания с бегством с поля битвы, а хомяк снова со всей силы саданул по колоколу, и надсадно захрипел: – беги, Трой, беги! Ну да, животинка права – мне нет смысла проверять, а то, не дай бог, они там свои заклинания на дебаффизацию усовершенствовали, и больше в тысячах жертв не нуждаются, возьмут, да и вкатят свои дебаффы прямо сейчас. И что мне тогда – кусать свои локти и ползти на кладбище, посыпая плохо соображающую от недосыпа голову пеплом?

Но просто так уйти с места колоссальной битвы, не окропив своего меча кровью, тоже было как-то нехорошо. Поэтому я, поспешно прикинул маршрут для

отступления, решив попутно немножко помочь армии двух королей во время него. Ну и погрейдись чуток, не без этого.

Решил также потратить еще одну минуту, чтобы хоть слегка увеличить шансы армии двух королей на победу. Телепортом прыгнул к подножию королевского холма и подбежал к королям. Те на меня и не посмотрели, так были заняты происходящим на поле. Я на их внимание и не рассчитывал, понимал, что во время битвы ожидать этого не придется. Торопливо стянул с себя и протянул Третселю, тому самому орку, что по приказу Вахтигана придержал для меня ценный кинжал после захвата Шаулруома, свой амулет, помогавший понимать язык нечисти:

- Одень на себя, дружище, и, если что полезное услышишь, скажи королям!

Тот вначале посмотрел на меня в некотором замешательстве, но амулет взял, и, посмотрев на его характеристики, понял, что я имею в виду.

- Спасибо, Трой! Что сам планируешь, когда полезешь в бой? Завидую тебе, мне пока не разрешают! - степенно сказал огромный орк.

- А вот прямо сейчас и полезу! - ответил я, - береги себя! Желаю тебе множество голов сегодня оторвать!

Орк осклабился в усмешке и одобрительно хлопнул меня по плечу ручищей. Еле устояв на ногах, я прыгнул телепортом обратно на спину грифона. Ну что же, хоть что-то полезное сделал, на душе будет полегче. А артефакты взамен отданного у меня в отряде еще имеются.

Чтобы слинять в закат красиво, оставшись при этом живым, мне однозначно не стоило сматываться через южное направление, на котором джинны помогали наземным войскам рвать гномов и орков на части. Мне точно надо на север, где пока никаких джиннов нет. Погнал грифона поближе к северному полю битвы, где дела зомби без поддержки с воздуха шли совсем нерадушно.

- Дхакун, я тут немножко поубиваю зомби, а ты, главное, следи, не появится ли джинны! - обратился я к призраку.

– Нет проблем, милорд! – ответил тот.

Скастовал мастера веса на грошовый артефакт, чтобы получить возможность быстро обновить магию. Не получилось. Ладно, пора!

Решившись, погнал грифона на зомби, увеличивая высоту до трех сотен метров. Оказавшись над северной частью войск нечисти, рассчитал траекторию и принялся кастовать один каменный град за другим. Скастовав девять подряд, вздохнул с сожалением, поглядел на сотни убитых зомби, лут с которых мне никак не получится собрать, и телепортировался на поле за спиной зомби в трёх сотнях метрах. А дальше, как и планировал, обновляя ману эликсирами, запрыгал телепортами подальше с этого чертова места, где мне сейчас точно не стоило находиться, если жизнь дорога.

В принципе, технически можно было и портал сразу открыть, прямо с поля битвы, но, подумав, решил этого не делать по другим соображениям. В случае, если армия двух королей все же победит, и мне снова придется иметь с ними дело, прослыть трусом, открыв портал и сбежав в начале битвы, очень легко. Мне невозможно объяснить НПС, что у меня очень веские резоны для побега, а, открыв портал, неизбежно привлечешь внимание любопытных, битва там или не битва идет прямо сейчас. Дорогая штука, и яркая, эти порталы, что есть, то есть. А сейчас, уйдя именно тем способом, что я использовал, я сохранил свою репутацию в порядке – дай бог, Глендаину III и Вахтигану повезет победить, и тогда я в шоколаде при очередной встрече. У меня будет множество свидетелей, которые будут рассказывать одно и то же – доблестный гном Трой бомбил вражеских солдат при помощи своей каменной магии с грифона, уничтожив сотни противников, а потом куда-то исчез. С учетом моих артефактов от Ликвола увидеть, куда я спрыгнул со спины грифона, никто из армии двух королей не в состоянии. Потом придумаю без труда что-нибудь правдоподобное – к примеру, оглушил меня внезапно появившийся джинн, я упал с грифона и очнулся только в конце битвы? Почему бы и нет? Главное – чтобы битву выиграли!

Да и еще один аргумент внезапно всплыл, окончательно успокоив мою совесть. Написав Манивальду, я, судя по письму его заместителя, очень заинтересовал альянс кланов помочь армии двух королей, внезапно напав на ставку командования армии ада. Я сваливаю, но вместо меня в игру вступят войска альянса кланов. Замена, очевидно, намного более выгодная для Глендаина III и Вахтигана.

Эх, сообщить бы еще королю эльфов, может, и его войска бы подключились к битве! Но я точно помнил, что в ближайшие пару дней мне эльфийский король запретил у него появляться. Да и что он сделает, узнав о битве? Поспешит на помощь своим заклятым врагами оркам и нелюбимым соседям гномам? Не смешите мои тапки! Как бы ему, наоборот, вместо помощи, не пришло в голову напасть на армию двух королей, если она выиграет битву с армией ада, сразу после победы, в надежде, что она не будет способна сражаться эффективно из-за потерь и усталости бойцов. Вот в этот сценарий я верю сразу и со всей душой.

Отпрыгав в совокупности километра на три от поля боя, и оказавшись в полном одиночестве, стал высматривать местечко, годящееся для открытия портала. Оставаться в этих местах мне было категорически противопоказано, даже для наблюдения со стороны. Да и в чем смысл такого наблюдения, любопытство тешить? Как сработают дебаффы от армии ада, сразу превращусь в лишенного высшей магии индивида, и ни о какой серьезной атаке на дьявола, с возможностью потом сбежать безнаказанно, даже если он и попадётся вблизи и речи быть не может. А убивать дьявола, чтобы потом погибнуть, и за следующие шесть воскрешений с убийством на месте скопытиться полностью... Нет, этим тупым самоубийственным путем мы не пойдём.

Наконец, нашел уютную глубокую ложбинку, и, оглядевшись еще раз, тут же открыл портал. Естественно, не сразу к себе домой, вчерашний случай со шпионом эльфов еще раз подкрепил необходимость максимально зашифроваться при возвращении на базу, а в окрестности бывшей столицы Перфундара, Бампхот. Я там уже неплохо все изучил, и безопасные местечки там были. Оказавшись на полянке в хорошем, глухом месте, внимательно смотрел за порталом, пока он не погас. Фух, в этот раз, похоже, хвоста за собой я не привел.

Тут же открыл портал домой, в кратер одного из ближайших потухших вулканов. Дождался и тут, пока он не погаснет, и, удостоверившись, что все в порядке, понесся телепортами ко входу в грот. Так, а теперь есть смысл как следует подумать, чем мне заняться в ближайшее время. Первый пункт в повестке дня обсуждению и торгу не подлежал – упасть в постель и спать. Сладко-сладко, возможно, даже причмокивая во сне. А затем... Затем, пожалуй, надо бы заняться приручением питомца Адельхейд, а то эта пакость совсем от рук отбилась. Ну, естественно, стоит параллельно заняться и сбором информации о том, чем закончилась битва. В победу армии двух королей я верил слабо, как ни грустно мне было по этому поводу, учитывая, что со многими в ней я уже наладил добрые отношения. Уж больно меня впечатлил тот хаос, который

произвел на гномов и орков одновременный налет полутора тысяч джиннов. Вот и что им противопоставить, когда они нападают такой массой???

А такой исход означает, что дьяволов для охоты на них у меня будет тут предостаточно. Спешить и делать глупости я не буду. Вначале выплюсь, чтобы мог нормально соображать, затем займусь проблемой того пакостника, которого Адельхейд называет своим петом. Дело это нужное, альраун приносит удачу не только владельцу, но и его родственникам, а мне для выполнения такого сложного этапа понадобится вся удача, какая только возможна. Параллельно пусть в голове вертится вся та информация, что у меня уже есть по дьяволам, это прекрасный способ нащупать, пусть и не сразу, оптимальный способ выполнить условия четвертого этапа. Надо также выполнить и взятый у Милодора квест на освобождение узников одного из концлагерей армии ада. Это как повысит лояльность моей команды ко мне, так и позволит обзавестись новыми лояльными НПС. Мне нужны подчиненные с крутыми скилами, и с той инфой, что они собрали, долгие месяцы находясь в плену у нечисти. Да, буду действовать именно так, собирая и систематизируя информацию как на сознательном, так и на подсознательном уровнях.

Как оказалось, Фандор уже давно увел свой отряд на промысел, а Адельхейд вовсю грейдила при помощи пета уже второго за утро клиента. И пет, и клиент выглядели очень довольными, и почти не отреагировали на мое появление. В отличие от Адельхейд, которая радостно бросилась в мои объятия:

- Трой! Выглядишь ужасно!

- И я тоже рад тебя видеть, моя дорогая! - отозвался я.

Я и не стал бы отрицать, что выгляжу ужасно. Слишком во многих битвах и данжах пришлось сражаться за те сумасшедшие сутки непрерывного грейда, чтобы как я, так и моя одежда выглядели нормально. Как ни старайся колоть мечом аккуратно, а нет-нет да и заляпаешься. Да и эльфы, когда я совсем охренел, и они переставляли меня, как куклу, чтобы уберечь от ударов монстров, не очень-то церемонились со мной.

- У Фандора все в порядке, все живы? - спросил я, когда обнимашки закончились.

– Все живы! Сейчас я тебе все расскажу! – радостно ответила моя милая.

– Нет-нет, ни в коем случае! – поспешно ответил я, – устал как собака, просто хочу упасть в кровать, и чтобы никто меня не трогал, пока сам не проснусь.

И ведь видела Адельхейд по мне, что я еле жив, а все равно заметил, что она обиделась. Еще раз поразившись, как точно ей вылепили типично женский характер, чмокнул ее в щеку, и побрел в соседнюю комнату, чтобы там завалиться поспать.

Едва войдя в комнату, я, споткнувшись, полетел кубарем на пол, прямо на кучу металлического оружия, невесть откуда взявшегося у порога. Чувствительно приложившись локтем и головой о какие-то доспехи, вскочил на ноги и начал осматриваться. Сразу же заметил источник неприятностей. Нахальная морда сидела на кровати, и, свесив ножки, обгладывала куриную ножку. Альраун, а это был, естественно, он, глядел на меня с ехидцей и ждал развития событий.

Я несколько раз вдохнул и выдохнул, мысленно посчитал до десяти, успокаиваясь, и принялся отвязывать и сматывать натянутую перед дверью паутину, о которую и споткнулся. Вот неслучайно я вспомнил о том, что надо этого поганца приручать, чтобы вся такая вот хрень прекратилась. Но позже, позже, сейчас я хочу спать. Впрочем, судя по тому, как я вошел в эту комнату, засыпать в ней мне опасно. Выругавшись, я вышел из номера таверны, и побрёл в наш дом.

Когда подымался на второй этаж, наткнулся на Ликвола, радостно выскочившего навстречу из своей комнаты с листом бумаги – явно тоже хотел со мной пообщаться.

– Привет, дружище, но потом, все потом! – отшил я его не очень вежливо.

Затем зашел в свою спальню, и рухнул на постель, не раздеваясь.

### Глава 3

Альянс кланов отрывает томагавк войны

Манивальд, штаб-квартира клана «Гордость победителя», параллельный мир

Манивальд очень обрадовался тому, что сразу прочитал письмо от Троя. Бывало и так, что отдельные письма, которые были ему адресованы, он мог прочитать только через несколько часов. Не потому, что не был любопытен, просто элементарно времени не хватало. Быть кланлидером вещь обременительная, однако. Правда, как он выяснил, еще тяжелее быть временным лидером альянса кланов, да еще и когда в результате альянса терпит сокрушительное поражение, но, к счастью, его лидерство в нем уже позади. Сейчас альянсом кланов правил уже третий временный лидер, на которого указала лотерея, кланлидер Пангилана – Санада Юкимура. Манивальд считал его вполне дельным мужиком, единственной проблемой которого было то, что он был единственным японцем-кланлидером в альянсе кланов, где половина кланлидеров была этническими китайцами, на дух японцев не переносящими. Зная историю, Манивальд понимал, что жителям страны восходящего солнца в прошлом веке стоило бы хорошенько подумать, прежде чем нападать на страну, население которой и тогда было в несколько раз больше японского. Это тогда, а теперь-то разрыв между населением Японии и Китая увеличился до одиннадцати раз! Так что один к четырем это не такое уже и плохое сочетание на фоне этой цифры. И китайцы прекрасно помнили о созданных японцами во время войны концлагерях, где ставили бесчеловечные опыты над гражданскими лицами, и резню в городах, оккупированных японскими солдатами. Стремительный рост экономики Китая наполнял китайцев все большей гордостью за свою страну, что неизбежно приводило и к желанию расквитаться за болезненный опыт прошлого. С китайцами много кто плохо обращался, когда они жили бедно и у них не было нормальной власти, и в современном Китае был большой спрос на воспоминания об этих временах.

Поражение при Брандаре оставило глубокую кровоточащую царапину на тщеславии Манивальда, это была такая вещь, про которую говорят – только не в мою смену. Но произошла она таки именно в смену Манивальда, когда он возглавлял альянс кланов, и зло на дьяволов он затаил. Душа жаждала реванша, и прониравый Трой вовремя подкинул информацию.

Поручив Ирмгарду накатать Трою ответное письмо, Манивальд тут же развил лихорадочную активность. Прежде всего, он отправил всех свободных разведчиков на место предстоящей битвы, строго-настрога наказав отписываться о малейшем движении всех вовлеченных в схватку сил, и искать

что есть мочи штаб армии ада. Затем опубликовал в кланчате призыв к членам альянса быть готовыми выступить по первому сигналу. После этого написал и отправил письмо всем кланлидерам в специально созданный для коммуникаций на высшем уровне отдельный чат:

- Дорогие друзья,

Получил информацию о том, что вот-вот начнется битва между силами армии ада и армией орков и гномов. Локация – около постоянного лагеря орков и гномов. Считаю, что для нас это идеальная возможность подловить на месте и атаковать дьяволов, расквитавшись за Брандар. Собираю все силы своего клана, жду указаний верховного лидера альянса по координации действий. Как мы знаем по Брандару, если будут наложены дебаффы, возможно, всем участникам вылазки придется погибнуть по одному разу, но это окупится, если нам удастся убить хотя бы нескольких дьяволов. Они-то не воскреснут, в отличие от нас. Если сможем добиться успеха, это серьезно подымет боевой дух наших воинов. Да и приятно будет сбить спесь с армии ада.

Кланлидер альянса «Гордость победителя» Манивальд.

Манивальд не случайно сформулировал в письме все так, словно уже и понятно, что надо делать. По сути, он давал прямые указания, что надо подловить и атаковать дьяволов, не дожидаясь распоряжения верховного лидера альянса, зная и рассчитывая на то, что китайцы намного лучше относятся к европейцам, чем к временно возглавляющему альянс японцу. Если Санада окажется достаточно умен, чтобы просто утвердить предложение Манивальда по совместной вылазке, не придумывая что-то от себя, шансы на неподдельный энтузиазм китайцев в предстоящей вылазке резко увеличатся.

И Санада оказался достаточно прозорлив, чтобы понять суть замысла Манивальда. Через две минуты он прислал в чат ответное письмо, в котором витиевато, по-восточному, но одобрял его предложение и предлагал, как лидер альянса, всем его поддержать. «Одобрял» и «предлагал» – самое то, чтобы не вызывать аллергию у китайцев. Тут же посыпались подтверждения от кланлидеров, все из которых, к счастью, оказались онлайн, что они в деле. Равнодушно переживших поражение при Брандаре в альянсе кланов не было. В конце концов, это же игра, и в ней нужно побеждать!

У Манивальда к этому времени уже была подготовлена безопасная площадка для переброса сил альянса поближе к месту битвы. Высланные им разведчики нашли огромный овраг всего в двух километрах от места схватки, где, согласно их сообщениям, зомби уже пошли в атаку. Манивальд скинул координаты оврага во все чаты, и в кланчат, и в общий чат альянса, и в командный чат альянса, призывая собираться в этом месте. Параллельно он указал и точные координаты места битвы, понимая, что до оврага добираться будут самыми разными путями, из самых разнообразных мест, в которых бывали поблизости, чтобы никто сдуру на него не выскочил, попав под раздачу вражеских солдат.

После этого он, с чувством выполненного долга, и сам отправился в овраг координировать сбор собственных войск, и ждать новых указаний от лидера альянса. Вся машина альянса завертелась. Порталы все чаще вспыхивали по всей длине оврага, выпуская из себя все новые и новые войска.

Санада Юкимура, овраг около поля битвы, параллельный мир

Санада уже почти и забыл, что какой-то год назад он был помешанным на работе главным менеджером в отделе крупной корпорации по поставке сантехники. Сколько его подчиненные продали миллионов раковин и унитазов, уму непостижимо! Все изменилось, когда он понял, что серьезно переборщил с трудоголизмом, и уже начинает посматривать на окно в своем офисе по модной японской традиции выкидываться с высоты, когда жизнь совсем уже становится не мила. «Кароси» – смерть от переработки, приобретает и такую форму, помимо инфарктов и инсультов.

Настало время для срочной переоценки ценностей, так как Санада в принципе понимал, что жизнь штука интересная, и кончать с ней из-за срыва графика поставок унитазов на Хоккайдо как-то совсем уж глупо. Впервые за пять лет он взял длинный отпуск, поразив этим поступком и своих сотрудников и начальство наверное, больше, чем если бы шагнул в то самое окно. Провел учет финансов, и понял, что скопил за предыдущие восемнадцать лет упорной работы достаточно, чтобы прожить, ни в чем себе не отказывая, года три в Японии, или лет пятнадцать где-нибудь на побережье Индии. Денег скопилось так много, потому что раньше ему особенно и негде было их тратить – он все время был на работе, стремясь проконтролировать вся и всех, в опасении, что кто-нибудь из сотрудников накосячит. По возвращении домой после выматывающей душу полуторачасовой поездки с офиса, все, что он мог, так это только принять душ,

посмотреть иногда в инете какой-нибудь фильм, и рухнуть в постель. А встречи с женщинами отнимали так много времени и требовали таких сложных обязательств, что последние года три перед увольнением он вел жизнь образцового монаха.

Выбор был очевиден, и через два дня он уже обосновался в селении в паре километров от побережья Индийского океана. Пожив недельку, он понял, что ошибся, и его средств, по местным ценам, хватит на жизнь не на пятнадцать лет, а на все сорок. Когда поездки на велосипеде на побережье и с него приелись, а все местные буддистские храмы были осмотрены, Санада стал знакомиться в Интернете с ранее малознакомым ему опытом других людей на тему прожигания жизни. Еще через день ему уже устанавливали капсулу для игры в «Эгиду», недавно вышедшего на рынок, но уже абсолютного хита среди компьютерных игр с глубоким погружением, рекламные ролики из которого произвели на него неизгладимое впечатление. А войдя в игру первый раз, и побыв в ней день, он почувствовал, что пропал. Игра захватила его целиком и полностью. Выкидываться из окна из-за продаж сантехники? Каким идиотом он был, что эта мысль вообще приходила ему в голову! Жизнь полна интересных вызовов, и не стоит относиться к работе так серьезно!

Санада играл так истово, словно стремился компенсировать все то время, что провел без всякого релакса на рабочем месте. Он и сам не заметил, что теперь игра стала его новой работой, просто такой, которая ему нравилась каждую минуту. Он и спал теперь в капсуле, благо купил дорогую, с вибромассажем, гарантировавшем отсутствие пролежней, и выбирался из нее только чтобы дважды в день на скорую руку перекусить, сбегать в туалет, и раз в два дня сделать гимнастику.

Фанатизм и открытость к любым рискованным приключениям быстро создали ему репутацию отчаянного сорвиголовы, с которым никогда не скучно играть в одной команде, а богатый менеджерский опыт как-то незаметно сделали его главой любой компании, в которой он оказывался. Когда он понял, что никто ничего не делает, пока не спросит совета у него, он пришел к мысли, что стоит создать клан, в котором часть возникающих вопросов можно будет скидывать на заместителей. Так и появился Пангилян, быстро выбившийся в лидеры среди других японских кланов, что вызвало естественное желание многих из них примкнуть к победителю. Японцы, казалось бы, приходя в игру отдохнуть от засилья коллективизма, задалбывавшего их в реале, и тут оставались сами собой. Им хотелось видеть японский клан на первых позициях в игре,

чувствовать за спиной огромный мощный коллектив, и чтобы их клан был не хуже, чем лучшие кланы у китайцев или корейцев. Нужен был только беспрекословный лидер, и, почувствовав его в Санаде, японцы стали действовать. За счет слияний с другими японскими кланами его «Пангилян» и выбился в большую десятку в рекордные сроки. А Санада, подсчитав свою ежемесячную прибыль от доли в клане, глубоко впечатлился. С учетом его и так уже пристроенных в приличные фонды «унитазных» денег, он уверенно стал на путь долларового миллионера. И вежа для открытия бутылки шампанского отпраздновать это приятное событие была уже очень близка.

Поражение альянса кланов при Брандаре наполнило его яростью. То, что никакой его личной вины в нем не было, для Санада утешением послужить никак не могло. Санада погиб на поле боя одним из последних, что не доставило ему радости от пережитого, ведь он смог увидеть гибель почти всех своих соратников. Эмоции до сих пор бурлили в нем, стоило только вспомнить, как моноциклы дьяволов, как мифические Джаггернауты, катились по полю боя в финальной стадии битвы, и мощнейшие заклинания их владельцев выкашивали его израненных воинов десятками зараз.

Перчатка была поднята, и он, вместе с замами стал заниматься разработкой планов по реваншу. Главной проблемой, как и для других участников альянса, было отсутствие информации, где находится руководство армии ада. Зомби и бесы, демоны и черты, конечно, и так страдали от ежедневных налетов малыми группами на города, но ведь претензии у всех были именно к их руководству, к дьяволам!

Обнаружение Манивальдом места, где точно должны были появиться дьяволы, стало для Санада глотком свежего воздуха. Он оценил и то, как деликатно тот подал информацию, чтобы не взбудоражить эго китайских членов альянса. Задачей номер один на ближайшее время стало собрать в овраге как можно больше членов «Пангилана». Задачей номер два, еще более важной – выработать подходящую для реванша стратегию для всего альянса, которую признают годной для себя и китайцы.

В ожидании возможности отомстить силам ада каждый из кланлидеров проделал большую работу. Чувство унижения, испытанное от НПС при брандарском разгроме, жгло пятую точку, вызывая вполне естественную жажду расквитаться, и ни в коем случае не чувствовать себя больше столь же жалобно в следующий раз. Плюс, конечно же, такой противник, как дьяволы,

демонстрировал не только огромную мощь, но и разжигал аппетиты по поводу призов, которые с него можно получить, заарканив. Поэтому все эти дни, прошедшие после поражения при Брандаре, велась активная работа – шел поиск заклинаний на массовые баффы и дебаффы, огромным спросом пользовались амулеты и свитки по нанесению единовременного массового и одиночного ущерба. Кланлидерам приходилось идти на хитрости, чтобы преодолеть проблему поиска артефактов в лавках параллельного мира. По понятным причинам, в них, мягко говоря, было очень мало возможностей купить что-нибудь уникальное в связи с очень небольшим количеством лавок. Их открывали сами игроки, найдя в занятых деревнях уцелевшие во время военных действий лавки, но торговля в них шла только теми артефактами и оружием, что доставались в качестве трофеев в самом параллельном мире. Поэтому оставшиеся в первом мире члены кланов с ног сбились, устраивая поиски подходящих артефактов по местным лавкам, а затем, чтобы доставить их своим соратникам в параллельный мир, выставляли их на аукционы с закрытым составом участников, в которых их покупали за символическую цену одноклановцы из параллельного мира. Таким же способом поставлялись и артефакты от клановых ремесленников, которые поголовно остались в замках в первом мире.

Естественно, на игровом рынке также велись постоянные поиски необходимых для более успешной борьбы с армией ада заклинаний и артефактов. Кланы, конкурируя друг с другом, резко взвинтили цены. К примеру, стоимость редких свитков подскочила минимум в пару раз – это был шанс, хоть и очень маленький, получить дополнительное преимущество при новом серьезном столкновении с армией ада. С этой точки зрения Санада считал, что ему очень повезло – купив за последние недели три редких свитка, он получил в одном из них шикарное заклинание. В течение пяти минут после каста его голос снижал скорость всех противников в радиусе ста метров на восемь процентов. Именно то, что надо кланлидеру, чтобы члены клана ценили возможность сражаться под его командованием. Два других заклинания, против обыкновения, тоже были полезными, хотя и в значительно меньшей степени. Первое из них подчиняло на четыре минуты его воле самый слабый юнит противника в радиусе восьмидесяти метров, но не выше уровнем, чем у него, минус еще полсотни. Не будь этого ограничения, отлично бы пригодилось ходить на боссов в данжах. Второе, будучи скастованным, на пять минут создавало эффект рыхлой почвы под ногами у любого врага, который пытался атаковать на поле боя именно его.

Планомерная работа по анализу всех редких заклинаний и навыков среди членов клана, и размышления по поводу их использования при командной работе

позволила Санада сформировать ядро из двух десятков воинов, которые при помощи своих скилов должны были быть способны задать жару даже дьяволу, если он снова попадет. А в идеале – при помощи других членов клана – и забить его.

Примерно за полчаса основные силы кланов были собраны. Кланлидеры сошлись в круг, начав совещание. Идею Санада о формировании в каждом клане особой группы из воинов с наиболее подходящими заклинаниями или навыками очень быстро поддержали. Японец порадовался, впервые за все время своего недолгого лидерства увидев, что китайские кланлидеры больше не озабочены вопросом его национальности. Возможность реванша за поражение при Брандаре одинаково захватила всех. Группы были быстро сформированы, и собраны в одном месте.

## Глава 4

### Величие схватки

#### Глендаин III, королевский холм

Глендаин III редко испытывал ярость, но внезапное появление на поле боя полутора тысяч джиннов кого угодно могло взбесить. Вплоть до этого момента их совместные действия с Вахтиганом могли использоваться в качестве образца для любого серьезного учебника воинского искусства – они ценой совсем небольших жертв перебили десятки тысяч юнитов противника. Тем более обидно было, когда полководцы армии ада не только бросили джиннов на армию двух королей, но и сделали это тоже максимально искусно, не став дробить их силы, а обрушив всю мощь джиннов на узкий кусок обороны. С учетом того, что демоны и зомби тоже с поле боя никуда не делись, эти атакованные двести метров превратились в натуральный ад, и король мог только в бессильной ярости сжимать кулаки, видя, как их с королем орков солдаты массово погибают, не в силах ничего противопоставить слишком мощному противнику.

Вахтиган, стоявший рядом, тоже переживал схожие эмоции, сжимая от ярости кулаки. Оба короля переглядывались, но молчали, поскольку ничего толкового на ум не приходило. Отвести погибающих солдат в тыл? Смысл это делать – в

появившуюся пробоину в рядах осажденной армии тут же бросятся в наступление силы противника, ускоряя поражение.

Наконец, Глендаин III все же придумал, что делать. Не то чтобы это решало все проблемы, но могло их облегчить.

– Общее отступление к командному холму! – рявкнул он, используя командирское усиление, – выполняем максимально быстро!

Войска тут же поспешно стали сжимать кольцо вокруг них, пятась к холму. Силы ада вплотную следовали за ними. Зомби то и дело активировали свой «рывок», врубаясь в щиты, джинны неотступно вились в воздухе, унося своими ударами жизни сотен воинов.

– Чем плотнее сгрудимся, тем больше наших воинов сможет одновременно атаковать ледяными стрелами джиннов, – пояснил он свой приказ Вахтигану, посмотревшему на него вопросительно.

– Хорошая идея! – одобрил король орков, – но мне не нравится происходящее. Такое впечатление, что мы проигрываем!

И тут же, тоже используя командирское усиление, скомандовал:

– Волки – отсечь зомби!

Серая волна из десятков тысяч волков и волков-вампиров тут же выплеснулась из-за спинок отступающих воинов, набросившись на слишком агрессивно наступающих зомби. Для них и волки-вампиры, и простые волки были чересчур сложными мишенями для атаки, в силу большой подвижности. Зомби начали нести большие потери и сгрудились, перестав преследовать отступающих солдат. Но джинны и демоны, по приказу полководцев армии ада, тут же заметивших причину замедления наступления, переключились на волков. Те начали нести большие потери, и Вахтиган снова скомандовал:

– Волки – вернуться в центр!

Прошло буквально секунд пятнадцать, как волки просочились обратно сквозь ряды воинов, как силы армии ада снова догнали и прилипли к рядам отступающей к центру армии. При большей концентрации сблизившихся рядов на джиннов посыпалось ощутимо больше ледяных стрел, но оба полководца видели, что и этого совершенно недостаточно, чтобы заставить джиннов отступить.

– Дьявольские летающие отродья, нам нечего им противопоставить! – выругался Вахтиган, – надо переходить к плану отступления! Открываем порталы на базу?

Освободив подземную базу Перфундара от сил армии ада, два короля не зря потратили последующие дни. То место в подземном коридоре, которое было при отступлении войск Перфундара расширено, создавая возможность открывать порталы, вновь было искусственно сужено, стены в нем нарастили. Короли не хотели оставлять известный врагу вход. Зато с обеих сторон от него коридор был расширен, создавая возможность открыть сотни порталов внутри, но только для тех, кто был внутри после проведенных работ. Короли также заранее распределили места для открытия порталов для каждой сотни, чтобы при необходимости вся армия могла без толкотни открыть порталы для выхода из базы, или для возвращения в нее.

Из соображений секретности не стали и пробивать выход наружу в том месте, куда прежде подводил его подземный коридор. Располагая тысячами высококвалифицированных работников, Глендаин III отвел его в сторону на двести метров, и там уже приказал пробить выход на поверхность. Вышло достаточно удачно, что он оказался в небольшом ущелье, и это позволило замаскировать его с меньшими затратами сил. Прежний официальный вход уже начали закладывать каменными блоками. Никому не нужен вход, о котором знает столько посторонних, включая непосредственного врага.

Глендаин III, тоже побывав в десятках сражений, был согласен с Вахтиганом, что перевес уверенно склонился в пользу противника, и затягивать битву означает лишь потерять свою армию. Джинны в такой концентрации были для армии двух королей непобедимы. К тому же, он помнил предостережения Троя о массовых дебаффах в битве при Брандаре, вводящих запрет на высшую магию, и дожидаться их не хотел.

– Если откроем порталы сейчас, и начнем в них отступать, ряды смешаются, и нас сомнут, – покачал головой он, – потеряем до трети воинов. Есть вариант, но

он из области запретного знания. Кровавая магия.

И король гномов извлек из сумки свиток, передав его королю орков.

– «Море тьмы» – с почтением прочитал вслух название свитка Вахтиган, – что он делает?

– Дед обменял на две золотые шахты, когда кровавые колдуны были еще в силе. Те достаточно невнятно описывали эффект, сказали только, что на поле боя в области рядов наших воинов для врага, но не для нас, сгустится непроницаемая для взора кровавая тьма, и в течение двух минут можно перемещаться под ее покровом куда хочешь. Есть и особая плата за заклинание – погибнет каждый сотый из нашего войска, может, и мы с тобой. Отец нанял провидца, чтобы уточнить эффект свитка. Тот успел рассказать, что принесенные в жертву создадут какую-то сущность, но не успел уточнить детали. Из свитка к нему протянулись кровавые щупальца, и за несколько секунд вся его кровь вылетела кровавым туманом прямо через кожу и впиталась в пергамент. Тело – кожаный мешок с костями – пришлось сжечь. Больше желающих прощупывать свиток не было ни за какие деньги.

– Один процент – не каждый третий! – махнул левой рукой Вахтиган, правой рукой возвращая свиток гному, – запускай!

Глендаин III тут же сломал печать. Пергамент рассыпался в прах. Никаких других эффектов заклинания несколько секунд не было заметно. А затем тут и там стали замертво падать сотни орков и гномов. По всему полю битвы. От каждого из них вверх ударил кровавый фонтанчик, сходясь над полем боя в одной точке.

Еще несколько секунд, и вся кровь павших собралась в сотне метров над полем битвы в небольшое темно-красное облако. А затем – облако внезапно расширилось, окутав всю армию прозрачным туманом. Спустя несколько секунд наступление армии ада замерло – зомби неуверенно начали топтаться на месте, озираясь, джинны закрутились, словно потеряв цель.

– Сражение проиграно, но не война, пока мы живы! – рявкнул Вахтиган, – открываем порталы внутрь базы по номерам сотен, не забываем забирать волков и волков-вампиров!

Сотни порталов засверкали вокруг холма. Гномы и орки, немало озадаченные тем, что противник прекратил преследование, но довольные, что никто не бьет в спину при отступлении, шустро потянулись к ним. Начальник охраны тут же открыл портал и для королей.

Порталы скоро схлопнулись, еще минута, и туман стянулся в одну крохотную красную точку, открыв опустевшее расположение армии двух королей, плотно окруженное армией ада. Никто не заметил, что красная точка исчезать никуда не собирается. Подлетев повыше, она начала трансформироваться под горячими лучами красного солнца. А затем – обрела собственную жизнь и сознание.

Сущность, продолжая витать в облаках, быстро провела поиск кровавых колдунов. Результат ее разочаровал – на всей огромной территории она не обнаружила ни одного действующего служителя культа. На этот случай тоже существовал алгоритм, который был тут же задействован – поиск живых существ, которые были затронуты магией крови. Результат в этом случае был более оптимистичным – сущность обнаружила одно разумное существо, обладающее артефактом, изготовленным для осуществления магических ритуалов магии крови. Более того, артефакт был очень мощным, принадлежал одному из отцов-основателей этого магического направления, и испускал сильные эманации, позволявшие легко его отследить. Сущность тут же полетела в необходимом направлении. Скорость ее полета была не очень велика, но сущность никуда не спешила. Некоторые дела не терпят суеты.

Дживан, сын Бармана, верховный дьявол, временная ставка у поля битвы

Ставка верховного дьявола разместилась прямо в трех сотнях метров от поля боя. Невидимая для врагов, пока того не пожелает сам Дживан. Очень полезное заклинание, которое нужно было обновлять каждые десять минут, убивая для этого пятерых пленников. Совершенно невысокая цена за полную безопасность верховного правителя и ближнего круга.

Заклинание это однажды, после очередной победы над врагами, подарил ближнему кругу сам Дух Ада, и работало оно, только если в одном месте собиралось не менее двадцати дьяволов. Дживан подозревал, что это сделано им специально, в качестве меры от раскола между дьяволами. Случись такой, большинство сможет пользоваться незаметностью от врагов, чтобы спокойно

управлять битвами, появляясь на поле боя лишь тогда, когда необходимо нанести финальный удар по противнику, а меньшинство такую возможность потеряет. Так зачем излишне рисковать, становясь меньшинством? Лучше сплотиться под руководством верховного дьявола!

На данный момент репутация Дживана была так велика, что ни о каком меньшинстве и речи быть не могло, в ставке собрались под его началом все тридцать дьяволов, что имелись вообще в Аду.

Дживан лично руководил боем через личную связь при помощи особых артефактов с тринадцатью доверенными демонами, находящимися в гуще сражения. Но он не был против любых разумных советов по ведению боя, поскольку не считал себя великим гением военных действий. Для Дживана эффективность всегда была важнее показухи или тешения собственного самолюбия.

Он прислушался и к совету Васантрей-уса, его личного аналитика, ввести джиннов в бой одним соединением, вместо его прежней задумки усилить ими атаку на окруженную армию гномов и орков со всех сторон. И тактика, придуманная его аналитиком, дала великолепный результат! Орки и гномы гибли под совместным натиском джиннов, зомби и демонов сотнями, и потихоньку число погибших приближалось к цифре, дающей возможность скастовать глобальный дебафф с запретом к использованию во вражеской армии высших заклинаний. По расчетам Дживана, еще полторы минуты гибели врагов такими же темпами – и количество жертв станет достаточным для каста. Он скомандовал дьяволам приготовиться к проведению совместного ритуала. Ритуал был эффективным, это да – но простым его язык назвать не поворачивался. Это взгляд в глаза самой смерти, это сильная боль, это полное истощение. В результате, несколько минут после каста ни он, ни другие дьяволы и пошевелиться не смогут, не то, что руководить хоть чем-то на поле боя или выходить на него. Но на этот случай и имелась чёртова дюжина доверенных демонов, достаточно продвинутых в военной стратегии. Верная лишь ему, что обеспечивалось отдельным ритуалом.

Готовясь к ритуалу, Дживан, чтобы сосредоточиться, начал отключаться от происходящего за пределами круга, как вдруг почувствовал, что на поле боя что-то серьезно меняется. Отказавшись пока от подготовки к проведению ритуала по касту глобального дебаффа, он решил вернуться к анализу ситуации на поле битвы. Еще не вернув полный контакт с демонами, внезапно Дживан все

же ощутил, что количество жертв среди вражеского войска на поле резко выросло. Сразу несколько сотен погибло за долю секунды, резко приблизив необходимое для кастования глобального дебаффа количество жертв. А затем – шум сражения вдруг стих, резко изменилась аура. Полностью подключившись к зрению своей чертовой дюжины, он с удивлением увидел, что расположение вражеских войск со всех сторон затянуло непроницаемым для зрения багровым туманом, в котором верховный дьявол безошибочно почувствовал какую-то грозную сущность. Его солдаты тоже это ощущали, поэтому, опасаясь близко подходить к туману, лишь растерянно оглядывались, не зная, что теперь делать.

Впервые за достаточно длительный срок, и Дживан растерялся. Было предельно понятно, что именно этот туман за долю секунды перебил несколько сотен недругов. Если он пошлет свои войска в этот багровый туман, вернутся ли они оттуда живыми? И что это за туман, и скольких врагов он еще собирается уничтожить, прежде чем исчезнет?

Заметив, как напряглось его лицо, другие дьяволы прекратили подготовку к ритуалу, и выжидающе устремили свои взоры на него. Но Дживан молчал, ему еще нечего было им сказать.

Все же он решил пока ничего не предпринимать. Раз туман убивает врагов, то он союзник, ослабляющий противника, что очень хорошо. Теперь осталось лишь дожидаться, когда количество жертв достаточно вырастет, чтобы скастовать дебафф, и надеяться, что таинственный туман схлынет, не убив всех орков и гномов, оставив что-то и для его войска.

Довольная улыбка появилась у верховного дьявола на устах, вызвав облегчение среди дьяволов, не понимавших, что же происходит. Но тут туман схлынул также внезапно, как и появился, и лицо Дживана перекосило от ярости. Войско орков и гномов исчезло бесследно! Туман не мог убить всех, он бы это непременно почувствовал, как и вышло с первыми им убитыми. Значит, он рассчитал все неверно – туман спас врага, взяв с него как плату жизни нескольких сотен солдат. А он, Дживан, верховный дьявол с огромным войском, завоеватель параллельного мира, остался в дураках!

Взревев от бессильной ярости, Дживан подскочил и бросился к выходу из убежища. Он должен лично посмотреть, что же там такого произошло! Ошарашенные дьяволы потянулись наружу вслед за ним.

Санада Юкимура, овраг около поля битвы, параллельный мир

Битва шла полным ходом, гномы и орки умело нагибали зомби, а разведчики альянса восьми кланов, наводнившие все окрестности, так и не сумели обнаружить ставку армии ада с дьяволами. А затем они сообщили о появлении на поле битвы полутора тысяч джиннов, и о резком переломе в характере битвы в пользу армии ада. С джиннами каждый из альянсов уже успел столкнуться, и кланлидеры безоговорочно признали этого нового противника особо опасным. Между тем раньше никто не видел больше двух десятков джиннов в одном месте. Полторы тысячи??? Санада и кланлидеры молча потрясенно переглядывались, впервые задумавшись над тем, что их миссия может увенчаться полным провалом. Их в прошлый раз раскатали в блин и без всяких джиннов, а такое их количество, при умелом использовании, увеличивало наступательную и оборонительную мощь армии ада раза в два.

– Ну и что будем делать? – спросил первым Манивальд, – дьяволов так и не видно, а нападать на армию ада в смелой надежде найти их на ощупь при наличии такого количества джиннов как-то глупо!

– Да, полная ерунда получается! – согласился Джо Смит III, – что же все так через одно место у нас развивается с этой нечистью?

– Можем эвакуироваться прямо сейчас, пока не врубили глобальные дебаффы, – пожал плечами Санада, – после этого уже будет поздно. Хотя и обидно же будет, но и глупостями заниматься тоже не хочется!

– Давайте погодим хоть пару минут! – тут же отреагировал Ху Юньгэн, и другие китайские кланлидеры тут же закивали в его поддержку, – нам же вовсе не обязательно ввязываться в бой, даже если скастуют глобальный дебафф, а мы не найдем дьяволов. Просто спокойно пересидим тут, пока битва не закончится с тем или иным исходом.

– Так это только в том случае, если нас тут нечисть не обнаружит, – возразил Манивальд, – стоит какому случайному джинну отклониться от маршрута и пролететь над нами, и спокойно пересидеть уже не получится. Придется биться под дебафами, пока нас всех не положат.

– И все же давайте еще немного обождем, – предложил Ху Юньгэн при полной поддержке остальных китайцев, снова закивавших, как болванчики, – не могу точно сказать, но моя чуйка просит не спешить. А я ей доверяю.

Санада призадумался. Конечно, он может сейчас скомандовать прекращение операции, как лидер альянса, и даже увести свой клан, и за ним последует вся некитайская часть альянса, судя по выражению лиц ее кланлидеров. Но в этом случае в альянсе появится явный раскол некитайцев с китайцами. А уж если китайцы останутся, и смогут сами завалить дьявола, если чуйка Ху Юньгэна сработает, то вообще позору не оберешься. Не факт, что после такого он и кланлидером сможет остаться. В конце концов, это же игра, а кто захочет ходить под чрезмерно осторожным кланлидом, упускающим из-за этого интересные возможности? Да и фактор национального престижа нельзя упускать, получится, что трусливые японцы сбежали, а храбрые китайцы остались и достигли успеха. Так что он кивнул:

– Хорошо, Ху Юньгэн. Подождем еще немного!

И буквально через минуту после этого разведчики донесли о новом повороте сюжета – битва замерла, потому что армия орков и гномов оказалась полностью окутана каким-то странным багряным облаком. А армия ада спокойно топталась рядом с ним, прекратив сражаться, как будто так и надо.

– Это что, какой-то новый дебафф, или заклинание от армии ада? – озвучил сам Санада общие мысли, – если так, то радуется, что мы под него не попали. Может, в таком случае и под глобальный дебафф не попадем, когда его скастуют дьяволы!

Никто и комментировать ничего не стал, все только пожали плечами или развели руками. Да уж, путешествие в параллельный мир никак не назовешь скучным, прежние игровые стереотипы постоянно идут в мусорную корзину.

– Облако пропало! – вскоре доложили разведчики, – а с ним пропали и гномы, и орки!

– Сожрало оно их, что ли? – удивился Ху Юньгэн.

– А может, это типа дымовая завеса была? – предположил Джо Смит III, – и под ее покровом они порталами куда эвакуировались? Может, даже на свою подземную базу, она же тут совсем рядом! Это же гномы и орки, они обожают возиться под землёй!

– Вот мы подождали, и что теперь делать? – риторически спросил Манивальд, особенно не надеясь уже на толковый ответ. Черте что творилось вокруг!

– Видим дьяволов! – внезапно доложили разведчики в чат альянса, – появились из ниоткуда, катятся в своих колесах к центру поля битвы, на бывшие позиции армии гномов и орков. Разбились на несколько групп, в передней – пятеро.

Китайцы тут же оживились, торжествуя, что их предложение подождать оправдалось.

– Ну что, выступаем! – приказал Санада, окинув взглядом кланлидеров и столпившихся рядом членов тщательно отобранных ударных групп, – первый удар наносят спецгруппы. Пока сейчас говорю, кастуйте все возможные баффы, прежде всего на спецгруппы, затем на всех остальных. Задача спецгрупп – скастовать на дьяволов максимум массовых и одиночных дебаффов, замедлить их и ослабить. Затем, через пять секунд – обрушиваются все остальные. Сосредоточимся на вырвавшейся вперёд пятерке дьяволов. Убьем сколько удастся, потом сваливаем телепортами обратно в овраг, и уходим порталами. Остерегаетсяя джиннов! В атаку!

Члены спецгрупп разбежались в стороны, чтобы не мешать друг другу передвигаться с телепортами, и исчезли из вида, телепортировавшись на верх оврага, и попрыгав телепортами на врага. Санада вслух досчитал до пяти, и скомандовал:

– Вперёд!

Когда почти двадцать тысяч человек одновременно пытаются передвигаться телепортами, неизбежно часть из них пытается открыть телепорт в то место, которое долей секунды раньше наметил для себя другой, и тогда телепорт не срабатывает. Но основная масса игроков из оврага исчезла. А когда игроки вырвались на равнину, таких случаев стало намного меньше. Санада повезло, каждый телепорт срабатывал, неся его все ближе к лакомой мишени – наконец-

то появившимся на поле боя дьяволам!

Он увидел, что спецгруппы уже нанесли удар, и он принес ожидаемый успех в выполнении их миссии. Диковинные моноциклы передней группы из пяти дьяволов, оторвавшейся от основной группы, где оставалось ещё больше двух десятков, покрылись пеной, зелеными побегам, завязли во внезапно раскисшей земле, наткнулись на внезапно выросшие из земли каменные решетки и шипы – члены передовой группы атаки, не скупясь, использовали свои самые эффективные редкие навыки и заклинания. Сам Санада нанес свой фирменный удар по двум дьяволам, оказавшимся впереди – накинув на их моноциклы сеть хаоса. Это редкое заклинание стягивало между собой все элементы и структуры на территории в пятнадцать квадратных метров – меч прикипал к ножнам, сумка переставала открываться, даже веки, если они оказывались закрыты в момент каста, открыть было очень тяжело. Санада раньше печалился, что это заклинание, словно придуманное против сложной техники, приходится использовать в мире меча и магии, но вот, наконец, нашлась и техника – попавшие под его заклинание два моноцикла, и так начавшие стопориться под действием других заклинаний, встали намертво. Санада понятия не имел о принципе их работы, но, видимо, какие-то детали внутри были, и они слиплись.

На переднюю группу дьяволов обрушились тысячи заклинаний из самых разных видов магии. Моноциклы закипели в огне и затрещали под действием ледяных стрел, наконец, два из них развалились на части, и из них выпали неподвижные фигуры дьяволов. Несколько самых отчаянных игроков успели даже облутать противника. В то же время уцелевшие дьяволы опомнились от внезапного нападения, и на стоявших впереди игроков обрушилось море огня, а затем – огромная масса джиннов, гудя в воздухе, заслонила собой уцелевших дьяволов, и тоже ударила по игрокам. Санада заметил, что и остальные войска армии ада рванули к войскам альянса.

– Двух грохнули, линяем! – рявкнул лидер альянса на все поле битвы при помощи командирского усиления. Пока что игроки понятия не имели, как эффективно сражаться с таким невероятным количеством джиннов. Тем более, учитывая, что в течение максимум полуминуты к ним присоединятся десятки тысяч демонов и чертей, а потом и сотни тысяч зомби. Благоразумнее было, убив пару верховных юнитов врага, скрыться и возобновить прежнюю успешную партизанскую тактику. И стоило поспешить, пока дьяволы вновь не скастовали глобальные дебаффы.

Игроки тут же стали исчезать с поля боя, телепортируясь к оврагу. Прошло секунд десять после вступления в бой джиннов – и новая напавшая на нечисть армия так же бесследно пропала с поля боя, как недавно это сделала армия гномов и орков. Несколько сотен джиннов успело проследить маршрут отступления игроков, и достигло оврага в тот момент, когда игроки массово открывали порталы, уходя в свои локации, но от такого количества врагов игроки достаточно эффективно отбились, обойдясь почти без потерь. А те немногочисленные джинны, что просочились вслед за игроками в открытые порталы, были без проблем ими перебиты в родных локациях.

Назвать эту вылазку полным реваншем за Брандар было нельзя, учитывая масштаб понесенных тогда потерь. Это больше было эффектным хулиганством, символическим жестом, возвращающим чувство собственного достоинства альянсу и игрокам. Но игра как раз и хороша такими моментами, когда эффектная победа остаётся за тобой и твоими товарищами, о которых потом можно долго говорить.

Естественно, главным, что интересовало игроков, когда все достигли своих локаций, было то, что за призы можно собрать с дьяволов. Два игрока, успевших облутать их, не разочаровали.

– Получен комплект из четырех легендарок! С крутыми бонусами! – пошла первая запись в общем чате альянса.

– А у меня комплект уник из пяти штук! А также кристалл легендарного уровня! – пошла, спустя полминуты, вторая. Никто не удивился промедлению – ясное дело, игрок изучал статьи комплекта.

Прочитав эти записи, Санада усмехнулся. После таких шикарных призов, дьяволы станут настоящей добычей мечты, и на них устроят яростную охоту.

## Глава 5

### Дьявольская ярость

Дживан, сын Бармана, верховный дьявол, временная ставка у поля битвы

Ярость! Холодная ярость охватила Дживана! Всего одна допущенная за время битвы неосторожность – и двое погибших соратников! Причем, что особенно обидно, одним из них был его ближайший сподвижник Васантрей-ус. Увы, но его постоянно обложенный свитками аналитик слишком мало занимался прокачкой и грейдом, и был слабейшим по характеристикам среди его сподвижников. Не выносливостью он был силен, а своей светлой головой! Лучше бы погибло четверо, но уцелел Васантрей-ус!!!

Сам Дживан тоже был в той группе, на которую обрушился фатальный удар множества чужаков. Множественные дебаффы остановили движение его моноцикла, а тысячи одновременных ударов сломали его, как и моноциклы других членов группы. Дживана молниеносная атака убить не могла, Дух Ада даровал ему вместе с местом верховного дьявола достижение блокировать на полминуты любой ущерб, который снижает его ХП больше чем на треть. Потеряв треть ХП, он на полминуты оказался в полной безопасности, а сама атака продлилась максимум двадцать секунд. Коварные враги заметили, что войска армии ада подтягиваются к месту нападения, и предпочли унести ноги.

Дживан знал и настоящую причину произошедшего. Он непростительно расслабился, стал пренебрегать возможной силой врагов. Разве он вел себя так же беспечно в первые полгода постоянных битв за параллельный мир? Могло ему тогда прийти в голову выйти вместе с ближним кругом из защищенного от обнаружения врагом убежища на поле битвы, не окружив себя тут же мощной охраной?

Было и одно утешение, хотя и слабое. Враги, похоже, не знали, что после смерти каждого дьявола возникает данж, и оба данжа остались нетронутыми. Убийство дьявола означало физическую смерть, а успешное прохождение врагом образовавшегося на его месте данжа вело уже к полному размытию личности погибшего. То, что данжи уцелели, означало, что через полгода можно попытаться воскресить погибших соратников. Конечно, при известном благоволении со стороны Духа Ада к этой инициативе, которую надо было заслужить победами на поле боя и приношениями в жертву побежденных врагов. Поэтому Дживан твердо решил собраться, и не делать больше таких ошибок, как сегодня.

Прежде всего, он повелел, чтобы отныне в свите каждого дьявола было не меньше десяти джиннов, а число демонов и чертей было удвоено. Сам характер недавней атаки позволял предположить, что именно дьяволы станут теперь самой желанной мишенью для врагов. Такое количество врагов, которое недавно выскочило совершенно неожиданно из засады, могло унести с собой жизни десятков тысяч зомби, сотен чертей и демонов, атакуй они в другом месте. Но нет, они атаквали только тогда, когда Дживан опрометчиво вывел ближний круг из убежища, значит, полностью отдавали себя отчет в том, кто является их самым опасным врагом. Это было очень необычно, и резко отличалось от тех битв, что проходили во время завоевания параллельного мира. Местные полководцы считали своим успехом как можно большое число сраженных противников, и Дживан легко связывал их сражениями с зомби, готовя тем временем решающий удар при помощи элитных войск. Да, все верно, эти же новые враги пришли из другого мира, даже их необычная тактика об этом свидетельствует. Вполне возможно, что планируемое вторжения в их мир лучше отсрочить, подготовившись получше, раз они готовы к реализации таких хитрых тактических заготовок, как сегодня.

Впрочем, все эти планы по вторжению в нынешней обстановке выглядели нереалистичными. Месяц назад, да, казалось, враг полностью повержен, не считать же серьезным врагом несколько тысяч забившихся в крысиные норы партизан, и Дживан регулярно выслушивал поздравления с полной и окончательной победой от своих соратников, считая их полностью заслуженными. А теперь что творится??? Эльфы захватили огромный кусок лесистой равнины, нанешие сегодня удар партизаны, казалось, были вообще везде, появился из ниоткуда какой-то дракон, имеющий наглость создавать личей и скелетов прямо из тел его подданных, а армия орков и гномов исчезла почти в полном составе загадочным образом прямо с поля боя. Куда, кстати, исчез его враг, победа над которым еще недавно была лишь вопросом времени?

Дживан, желая обсудить все эти вопросы, инстинктивно посмотрел на то место, где еще недавно сидел Васантрей-ус, и скривился, вспомнив об утрате. Нужно было назначить нового аналитика, который будет заниматься его работой. Окинув взглядом ближний круг, члены которого сидели очень смирно, видя, как взбешен Верховный, он сказал:

– Гараштай-ус, принимай дела почившего Васантрей-уса.

Сидевший напротив дьявол тут же подскочил на месте, и низко поклонился.

– Разбери его бумаги, к счастью, он имел привычку все записывать. Возьми необходимое количество помощников, в первую очередь всех помощников Васантрей-уса. Работай быстро и эффективно, у меня для тебя много задач. Помечай – прежде всего, найти, куда девался сегодня с поля боя наш противник, если получится, узнай, еще и как. По итогам тут же мне докладывай, можешь даже будить, интересы дела прежде всего. Гномов и орков нужно найти и добить, мы неплохо их потрепали сегодня.

Дальше. То отрепье, что нас атаковало сегодня так неожиданно – Васантрей-ус докладывал, что они разбежались по деревням, и часть из них уже установлена. К вечеру жду карту с обозначением мест их локации, сразу же будем их атаковать одновременно по всему миру.

– Дримтер-ус, – обратился Дживан к другому члену ближнего круга, отвечавшему за военные акции, который тут же подскочил на месте, – твоя задача к вечеру сформировать мобильные группы, способные быстро уничтожить сотню высокоуровневых врагов. Зомби включать не надо, они слишком медлительны. Скажем, пусть в каждой будет три сотни чертей, полторы сотни демонов, пять десятков джиннов. Ну, и три сотни бесов для того, чтобы быстро сжечь все. После уничтожения противника сжигать деревню дотла, чтобы уцелевшие не могли в нее вернуться.

– Гараштай-ус, – обратил свой взор Дживан снова на аналитика, – необходимо продолжить также работу по установлению других мест их расположения, легкой жизни у них быть не должно ни в одной деревне на контролируемой нами территории. Даже не обращая ко мне, вместе с Дримтер-усом, посылайте мобильную группу сразу же, как обнаружите любую из таких деревень.

Кроме этого, Васантрей-ус так и не успел ничего мне доложить по его изысканию об армии дракона. Искать в его бумагах и про это, также затеять самостоятельные разведывательные операции. Эта тварь наглет, нанося нам все более и более чувствительные потери.

Далее – мне нужны любые планы по тому, как выжить эльфов из наших лесов. Подчеркиваю – любые. Они заняли такой большой процент нашей территории, что Дух Ада уже выражает свое недовольство. Я думаю, не надо рассказывать, что может со всеми нами произойти, если оно станет критичным.

Дживан оглядел присутствующих. Проняло всех, равнодушных к его словам не осталось. Дух Ада процветал тем больше, чем больше территории контролировалось войсками армии ада. И он очень не любил, когда уже захваченная территория начинала сокращаться.

Поняв, что его слова произвели должное впечатление, Дживан продолжил выступление:

– Нам повезло, что враги ничего не знают о данже, возникающем после смерти одного из нас, и об его значении в процессе воскрешения. Жаль, что мы не можем забрать жезлы, без которых в появившиеся данжи не войти, но с этим приходится смириться.

Действительно, по какой-то странной причуде, законы мира гласили, что жезл, являющийся пропуском в данж, могут поднять с земли только враги, а не соратники погибшего дьявола. И с этим приходилось считаться. При этом никакие хитрости, наподобие попыток подослать «освобожденного» раба, чтобы он поднял жезл, и отнять его после этого, не срабатывали. Вздохнув, верховный дьявол продолжил:

– Необходимо срочно возвести курганы, которые надежно скроют данжи и жезлы от взглядов любого любопытного.

Следовало завершать совещание, но на такой ноте это делать не годилось. Нужно было найти виновного в сегодняшних потерях, тот факт, что Дживан знал о своей вине, не означал, что такие мысли должны мелькать в головах его подчиненных, это плохо повлияет на его авторитет.

– Да, Дримтер-ус, – сказал Дживан, на этот раз сделав зловещую паузу, и изменив тональность голоса на более низкую, – я совсем не понимаю, как так оказалось, что противник собрал десятки тысяч воинов прямо рядом с нами, а мы об этом вообще не знали?

Дримтер-ус повинно склонил голову, ничего не отвечая. А что он мог ответить? Явный просчёт с разведкой. Некоторый оптимизм в такой ситуации в него вселяло только то, что Дживан уже дал ему поручения на сегодня, значит, убить его он не должен. Так и оказалось.

Помолчав еще немного, Дживан сказал:

– Если подобное еще раз повторится, то жертв будет больше. Ровно на одну, а у нас появится вакансия министра по военным вопросам.

Иовилла, база клана «Бесшумная смерть»

Вернувшись с очередной атаки на небольшой город, увеличивший ее армию еще на девятьсот скелетов и четыре сотни личей, Иовилла устроила себе небольшой отдых, прежде чем отправиться в очередной набег.

Вылазка за вылазкой, в ходе которых дракон сокрушал ряды расположенных в небольших городках гарнизоны армии ада, обращая их в скелетов и личей, приносили свои плоды. Под руководством Иовиллы появилась небольшая, но грозная армия, ряды которой постоянно росли. Помимо дракона, в ней выделялся в качестве еще одного лидера скелет дьявола. Тело побежденного дьявола, которое Иовилла приказала, после победоносного для нее столкновения, забрать в пещеру, при следующей вылазке, в ходе которой ХП дракона опустилось ниже 50 процентов, трансформировалось в четырехметровой высоты скелет огромной мощи. Иовилла приказала кузнецам клана соорудить для него огромную булаву, ударом которой он с лёгкостью разрушал стены домов. Но главными его достоинствами были огромное ХП и незаурядный интеллект. ХП лишь немного отставало от драконьего, а сообразительность скелета привлекла внимание Иовиллы в первой же битве, в которую она решила его взять. В целях экономии порталов Иовилла обычно старалась не брать с собой скелетов, только от двух до шести сотен личей, в зависимости от стоявшей перед ней задачи и предполагаемого размера гарнизона противника. Она размещала их в засаде около атакуемого городка, чтобы, если к неприятелю вдруг подойдет подмога, они отвлекли подкрепление на себя. Но однажды Иовилла решила взять и скелет дьявола, чтобы посмотреть, на что будет способен такой монстр. И он ее не разочаровал. К огромному удивлению кланлидера, он сразу же возглавил личей в отсутствие дракона, привычно легшего на площади города, чтобы атаки противника снизили его ХП до нужного уровня. Учитывая привычную надменность личей, то, что они немедленно подчинились, было поразительно! А возглавив их, он тут же сделал все, чтобы снизить среди них потери, находя для них более безопасные укрытия. Когда как-то раз действительно появились вражеские подкрепления, что было нечасто, так как Иовилла старалась проводить свои набеги максимально быстро,

он лично бросился на отряды врагов, подошедших к личам слишком близко. Иовилла окрестила скелета «Стратегом», и с тех пор всегда брала с собой на вылазки. Стратег безукоризненно подчинялся и ей, и дракону, и кланлидер нарадоваться на него не могла.

Один из главных вопросов, постоянно стоявших на повестке дня, постоянно мучил Иовиллу. Когда же стоит переходить к более масштабным боевым действиям против врага? Атаки на деревни и небольшие города были достаточно безопасны, проводились по отработанной схеме, но и увеличивали ее армию медленнее, чем если бы она с драконом атаковала большие города. На сегодняшний день в ее армии было более семидесяти тысяч скелетов и двенадцать тысяч личей, которые заполнили уже половину пещерной системы под хребтом, и Иовилла подумывала о том, не пора ли все же атаковать действительно большой город. От размышлений ее отвлек условленный стук в дверь.

– Входи, Анрор! – разрешила она.

На пороге появился ее заместитель.

– Новости, госпожа! – сказал он, – от одного из сети наблюдателей, которую вы приказали раскинуть по всему миру. Около бывшей базы короля Перфундара, захваченной несколько недель назад нечистью, развернулось грандиозное сражение. Войско орков и гномов против армии ада. Один из наблюдателей, как и было велено, прибыл с донесением, второй – ждет развития событий на месте.

– Зови гонца! – приказала Иовилла, всегда предпочитавшая получать информацию из первых рук.

– Эрутеро! – крикнул прекрасно знавший обычаи кланлидера Анрор в коридор, и через несколько секунд гонец появился на пороге.

– Рассказывай! – приказала Иовилла, – главный вопрос к тебе, какими силами располагают те и другие?

– Кланлидер, гномов и орков до пятидесяти тысяч, не считая волков и волков-вампиров, это мы выяснили уже давно. Подкреплений к ним с тех пор не подходило. А вот численность армии ада посчитать не получилось. Скажу лишь,

что одних только зомби на начало сражения на поле боя вышел почти миллион. И порталы, когда я отбивал, спеша сообщить Вам о начале сражения, продолжали открываться, доставляя новые войска. Демонов посчитать вообще невозможно – они любят нападать из-под земли, и там же, по-видимому, и обретаются до начала атаки. Черти вообще не стоят на одном месте, нужно или нет, а они прыгают телепортами по всему полю.

Иовилла призадумалась. Такие масштабы сил у противника заставляли серьезнее к нему относиться, несмотря на то, что ей казалось, что ее армия уже достаточно сильна. Похоже, на по-настоящему большие города, где нужно долго возиться, нападать еще рано, противник может успеть перекинуть на подмогу серьезные силы, прервав серию ее побед. Иовилла прекрасно понимала, что весь секрет ее предыдущих успехов кроется в драконе – и нельзя подвергать его слишком большому риску. Погибнет дракон – и все, что она делала раньше, станет бесполезным, и не будет иметь продолжения. Но как же хотелось совершить серьезный рывок в увеличении численности войск!

– Эрутеро, молодец, иди пока что, отдохни, но держи меня в курсе развития событий. Анрор мне понадобится тут.

Когда молодой воин вышел, Иовилла жестом показала своему заместителю, чтобы тот присел.

– Как считаешь, Анрор, есть ли возможность без слишком большого риска напасть на большой город, с гарнизоном нечисти тысяч в двадцать, а не на те городишки, что мы чистим сейчас? Представь – в случае успеха численность наших войск вырастет сразу на четверть за одну атаку!

– Я тоже думал об этом, кланлидер! – ответил тот, – и уже сам собирался поговорить с Вами. Есть у меня идея, которая может сработать. Правда, обойдется она дорого, порталы будут расходоваться очень быстро.

– Ничего, лут, что мы собираем с убитых врагов, компенсирует нам расходы, нам сейчас важнее увеличивать армию, а не казну, – ответила кланлидер благосклонно, – рассказывай!

– Суть моей идеи в том, чтобы двигаться сразу двумя путями, – ответил Анрор, – вы с драконом по-прежнему будете наращивать численность нашей армии,

атакуя любые города, от малых до больших. А вот еще несколько отрядов из личей и скелетов в это же время будут атаковать другие города, просто уменьшая численность войск противника. При этом инструкции будут строгие – если начинаются неприемлемые потери, войска должны будут немедленно отступить. Врагу под градом ударов в разных местах будет тяжело определиться с тем, где контратаковать, и куда перекидывать подкрепления. Это обеспечит, Вам, госпожа, большую безопасность.

Иовилла удовлетворенно кивнула.

– Анрор, ты меня радуешь! Это прекрасный план! Прикинь необходимые размеры каждой группы, и уже этим вечером приступим к работе!

## Глава 6

### Укрощение альрауна

#### Трой, Бантоса, параллельный мир

Приятно отметить, что выспаться мне, наконец, удалось. Естественно, проснувшись, я тут же полез в почту. Было очень любопытно, чем там все закончилось.

Пока я дрых, мне пришло аж три письма. Два ожидаемых, от Маргелиуса, и Пекинского денди, одно, неожиданное, от Манивальда. Открыл вначале именно его, Ирмгард, таки, что-то там писал про некую «благодарность».

Привет, Трой!

Спасибо за наводку на битву с нечистью. Мы подобрались поближе к месту битвы, и когда армия орков и гномов загадочно исчезла, грохнули парочку дьяволов из трех десятков, что там шлялись. Призы того очень даже стоили, да

и моральный дух бойцов хорошо поднялся. Двадцать тысяч золотых монет в благодарность тебе выслал. Если что еще такое будет, пиши сразу, буду признателен.

С уважением,

Манивальд.

Проверил счет. Не то, чтобы не доверял Манивальду, но деньги счет любят. Все хорошо, они действительно были мне перечислены, хотя сигнал об этом мне спать не помешал. Впрочем, я так устал, что меня не разбудили и звуковые оповещения о приходе трех писем.

Значит, «армия орков и гномов загадочно исчезла». Это хорошо, я боялся, покидая битву, что их там разделают под орех. Надо будет при случае выяснить, куда они подевались, смотаться как-нибудь к бывшей базе Перфундара, там точно мне все расскажут.

В то же время информация от Манивальда содержала и пессимистичную нотку для меня. Получается, что при совместной атаке всего альянса кланов, им удалось вынести всего двух дьяволов. А каковы мои шансы, если у меня в подчинении лишь полтора десятка НПС, с которыми можно выйти на поле боя, тут же не похоронив их? Не вести же в атаку переделанных в мастеров работы с благородными металлами бывших караванных погонщиков!

Ладно, об этом подумаю позже, пока приму к сведению. Открыл два оставшихся письма. В них мне детально отвечали на заданные вопросы о битве при Брандаре. В принципе, один в один повторяя инфу от Ирмгарда.

В письме от Пекинского денди содержалось также напоминание про нашу встречу с покупкой ликволовских комплектов артефактов на незаметность. Ага, надо зайти к Ликволу, и согласовать с ним. Да, и ещё он что-то хотел со мной обсудить, если я правильно помню. Точно, размахивал какой-то бумагой, когда я вернулся с поля боя. Надо к нему зайти!

Тянуть не стал. Постучался в дверь к Ликволу. Эльф сидел с закрытыми глазами за столом, руки что-то накрывают. Ага, значит, сооружает очередной артефакт, и его не стоит отвлекать. Вернулся в комнату, написал на листе бумаги:

«Привет, Ликвол, освободишься, подходи в таверну, буду там тебя ждать. Трой», и аккуратно подсунул под дверь. Закончит с артефактом, прочитает и подойдет. А я как раз, авось, успею позавтракать в тишине.

Ага, как же! Первый этаж таверны был оккупирован тремя десятками НПС из моего отряда. Были там и все ключевые персонажи, а за столиком в центре зала сидела и Адельхейд. Так что, едва я к ней подсел, тут же подтянулись Милодор с Фандором, и началось активное обсуждение новостей, произошедших за время моего отсутствия.

Из интересного – я узнал, что количество лута, собираемое без моего участия, уменьшилось раз в пятнадцать. Без моего паучьего навыка и сетей у группы серьезной охоты не получалось, процесс походил больше на осторожное браконьерство – подстеречь где-нибудь группу зомби, грохнуть их быстро, собрать лут и смотаться за стену, чтобы избежать встречи с джином. Ничего, больше будут меня ценить, слишком много авторитета у лидера быть не может.

Позавтракав, я твердо уверился в мысли, что мне необходим небольшой перерыв со сражениями на внешнем контуре. Да и надо было как-то отметить успех с прохождением очередного этапа. Так что, действительно, можно немного расслабиться, а заодно и разобраться с проблемой альрауна. Надо как-то сделать так, чтобы наши отношения улучшились, во-первых, потому что удачи много не бывает, особенно в охоте на дьявола, и во-вторых – чтобы он перестал устраивать всякие гадости. Это сейчас у него низкий уровень, и возможности пета пакостить ограничены, но Адельхейд имеет амбициозные планы по прокачке, что неизбежно увеличит и возможности по всяким пакостям у альрауна, по мере роста его уровней. Нельзя забывать и о том, о чем предупредил дрессировщик – на определенной стадии он освоит искусство оборотня, что резко увеличит потенциал для его каверз.

Нельзя не сказать, что у меня с ним вообще ничего не получалось. Одну из каверз я уже придумал и реализовал, обхитрив его. Меня вовсе не устраивало то, что он старался постоянно торчать в нашей спальне в номере. Чтобы заняться сексом, приходилось уходить в спальню в доме. В доме было вполне себе уютно... не считая Ликвола. Он, ясное дело, скучал в одиночестве, поэтому, едва услышав наши шаги в холле, тут же выскакивал общаться. С учетом необходимости с его стороны использовать письменный способ коммуникации, затягивалось это общение иногда до часа. Не самый лучший вариант, когда тебя в дом привели совсем другие соображения.

Покумекав над ситуацией, я придумал, как отвадить альрауна из нашей спальни. Вместе с Адельхейд мы устроили при альрауне постановочную сцену. А именно, прямо в его присутствии устроили спор.

– Адельхейд, мне кажется, альраун заслуживает того, чтобы получить свою отдельную комнату. Давай отдадим ему гостиную! – заявил я своей милой.

– Трой, не нужна ему отдельная комната в номере!!! – возразила Адельхейд, – ему и этот скромный уголок, в котором он сейчас сидит, подойдет!

– Да ты что, Адельхейд! – несколько фальшиво сказал я, сокрушенно качая головой, – он вырос! Я хочу ему дать личную комнату, он ее заслуживает!

– Нет, Трой – я хочу, чтобы он все время был рядом! Я люблю его! – не менее фальшиво возразила мне Адельхейд, тоже косясь на альрауна.

Сработало! Альраун повозился на диване, а затем попался в мою ловушку.

– Не жадничай, женщина! – заявил он, спрыгивая с дивана, – как ты умудрилась стать более жадной, чем гном, просто не понимаю! Я действительно заслуживаю того, чтобы жить в отдельной комнате, он дело говорит!

И обманутый нами пет поковылял, таща за собой кусок золотой парчи, который использовал, как одеяло, в гостиную, где устроился на небольшом диванчике. И теперь в основном торчал там, решив проблему с местом для нашего постельного времяпровождения.

Этот трюк сработал, но, в силу своей поганой природы, он все же продолжал нам пакостить в обеих комнатах. Ему ничего не стоило заглянуть к нам в самый разгар «интимного общения», и начать отпускать похабные замечания. Поэтому через пару дней после этого мы с Адельхейд разыграли сцену, в которой я уже говорил, что он достоин не отдельной комнаты, а отдельного номера люкс, а она говорила, что ему хватит и гостиной. Я был вполне готов платить лишний золотой в день за аренду еще одного номера, лишь бы убрать поганца подальше с нашей обжитой и уютной территории. В конце концов, не нам же, как студентам, каждый раз, как приспичит заняться сексом, снимать отдельный номер?

Но наша очередная театральная постановка прежнего эффекта не имела. Альраун послушал-послушал все сказанное, а потом просто повернулся к нам задницей и испортил воздух. То ли раскусил наш трюк, то ли просто настроение у него было в тот день неподходящее переезжать.

Нужен был научный подход. А это означает, что для начала необходимо было обобщить всю имеющуюся информацию. Итак, что на сегодняшний день удалось узнать о пете Адельхейд? Я взял лист бумаги, и стал отмечать все моменты.

Наблюдение за альрауном показало, что он не любит общаться. Его раздражало любое присутствие посторонних. А посторонними он считал всех, кроме Адельхейд. Да и с Адельхейд все было непросто. Я заметил, что, когда моя любимая тихонько занимается чем-нибудь, – крафтит новый эликсир или пытается мастерить какую-нибудь вещицу по заданию Ликвола, – альраун ведет себя спокойно и расслабленно, часами наблюдая за хозяйкой, задумчиво бубня себе что-то под нос и улыбаясь. Но как только она заканчивает работу и пытается поговорить с ним или со мной, альраун ощетиливается, начинает хамить и всячески провоцировать нас на грубость.

Похоже, что пет Адельхейд оказался законченным интровертом. И вот что с ним теперь делать? Надо, чтобы он был доволен и при этом не общаться с ним. Это как вообще?!

Припоминая и тут же записывая полезную информацию, я отметил, что альраун, когда мы приходим из внешнего мира, первым делом утаскивает к себе любую принесенную растительность. Адельхейд каждый раз очень злилась, потому что пет регулярно тырил собираемые ей для крафта эликсиров целебные растения. Появилась догадка. Возможно, пет очень любит растительность? Ее ему не хватает, чтобы хоть слегка уgomониться?

В этот момент в таверну зашел Ликвол, и пришлось прервать мои размышления. Но я почувствовал, что близок к хоть какой-то идее, способной улучшить ситуацию с альрауном.

Полчаса с Ликволом оказались весьма продуктивными. Как оказалось, он начал потихоньку компенсировать поток стремительно нарастающих расходов на грейд НПС из моей ЧВК ростом доходов от их ремесленной деятельности в сфере создания золотых ювелирных артефактов. По представленным расчетам

выходило, что недавно обращенные в ювелиров погонщики создавали артефакты значительно ниже классом и стоимостью, чем Ликвол, но он таки был один, а их у нас уже набралось шестеро. Работа всей великолепной семерки начинала приносить серьезный доход за счет сдачи готовых изделий в ювелирную лавку Бантосы. Не стал проблемой и мой заказ для дружественного китайского клана – Ликвол обещал, что к назначенной дате все будет готово. Один из комплектов я попросил сделать в золоте – пусть ребята подарят его своему кланлидеру, тем самым укрепив свою позицию в клане. Ну, и из-за этого станут полезнее и для меня.

Переговорил я также с Ликволом и по поводу артефактов, которые могли бы блокировать «ошеломление», являющееся частью ударной атаки джиннов. Терзала меня эта сложившаяся по факту ситуация, в которой, помимо сумасшедшей мощи самого их удара, еще и выходишь из строя на несколько секунд, становясь легкой мишенью для врагов. Учитывая мои планы по убийству дьявола, мне и моим воинам были жутко необходимы подобные артефакты.

Ликвол меня внимательно выслушал, и написал, что пока что идей у него нет, но он наведет справки и будет думать над проблемой.

Пожелав Ликволу удачи, я попрощался с ним, и продолжил свои размышления по проблеме альрауна. Итак, любовь к растительности. Отлично! Нужен тест.

Чтобы проверить свою теорию об особой тяге альрауна к природе, предложил Адельхейд прогуляться по лесу, взяв с собой петов. Пусть разомнутся. Она с радостью согласилась, сказав, что ей уже осточертел постоянный грейд членов нашего отряда, да и крови она навидалась за время его столько, сколько за всю свою прежнюю жизнь не видела. Тем более ей понравилась моя идея о прогулке, что у нее появилась новая задумка по поводу одного эликсира, для которого нужна редкая травка, которую в лавке Бантосы было не достать, а сейчас как раз та самая пора, когда можно попытаться найти ее в лесу. Вот только лес нужен высокогорный, так как на равнинах эта трава не растет.

– Ну, вот и отлично! – сказал я, – знаю подходящее местечко. Да и ты тоже там была.

Мы быстро собрали все, что могло понадобится, Адельхейд посадила в специальную котомку ворчащего пета и, выйдя в грот, я открыл портал в

небольшую рожицу в горах около Бампхота. Здесь мы раньше неоднократно устраивали временные схроны для лута, полученного с зомби, и никогда проблем не было. Никакой нечисти в окрестном лесу.

Моя догадка оказалась верной. Очутившись в лесу, альраун моментально оживился, начал брыкаться и требовать, чтобы его отпустили погулять. Едва оказавшись на земле, начал деловито шарить по полянке, обнюхивая все вокруг, после чего облюбывал здоровенное дерево, от ствола которого в разные стороны расходились толстые корни, и уютно устроился в выемке среди корней.

Там он провел все те три с половиной часа, которые мы отвели на прогулку. Адельхейд отыскала и набрала нужных ей трав, мы с Принцем тщательно обшарили окрестности и разведали небольшой заброшенный хутор, обнаруженный неподалеку. Дом и строения вокруг него были основательно разрушены, виднелись следы сильного пожара. Никаких признаков войск нечисти не наблюдалось. Нагулявшись и вернувшись на поляну, устроили пикник. Но даже ради еды довольный жизнью альраун не стал покидать свою норку. Только потребовал капризно, чтобы ему подали кушанья прямо туда. И естественно, только тех, которые ему наготовил в дорогу его особый кулинар. Но в целом особо не хамил, что было очень удивительно.

Скандал разразился, когда пришло время собираться домой. Спокойный уравновешенный обитатель небольшой норы в корнях дерева мгновенно превратился в злобное чудовище. Сначала он попытался огрызаться и требовать, чтобы мы остались в лесу еще. Потом, поняв, что прогулка окончена, начал кусаться, плевать и верещать на всю округу. Адельхейд едва сумела оторвать питомца от корней дерева и, злая, исцарапанная и запыхавшаяся быстренько запрыгнула с петом в открытый мной портал.

– Трой, с этим надо что-то делать, – жалобно шепнула она, – я уже с трудом сдерживаюсь и совсем не понимаю, чего ждать от мелкого пакостника.

– Не переживай, – тихонько ответил я ей, – кажется, у меня начал вырисовываться план укрощения твоего сокровища!

Придуманный мной план требовал определенных усилий и временных затрат, но в случае успеха, мог решить, как минимум, сразу две наших проблемы: задобрить альрауна и убедить его жить в отдельной комнате. Последнее было

особенно актуально, ибо личная жизнь в присутствии вредного, комментирующего каждое наше действие соседа категорически не складывалась.

Не откладывая столь важное дело, сразу же взялся за решение задачи, развил бурную деятельность.

Первым делом снял отдельный номер за золотой. Полтора часа потратил, ползая по комнате, вымеряя все и делая чертеж конструкции, которая мне понадобится с указанием точных размеров каждой детали. С готовым чертежом пошел к плотнику и заказал у него изготовление конструкции. Объяснил, что установить ее нужно будет в комнате, поэтому надо сделать части в виде отдельных элементов, которые легко будет перенести и собрать в нужном месте. Заодно договорился о том, что мастер отрядит мне пару своих помощников, чтобы собрать всю конструкцию за дополнительную плату. Условившись, что все детали будут готовы через час, направился в лавку колдуньи.

Для реализации моего плана нужны были некоторые виды растений, а я не знал, кто мне сможет помочь в этом вопросе. Колдунья, вроде как, тоже специализировалась не совсем по нужному мне профилю, поэтому, заходя в лавку, я испытывал определенную неуверенность. Но Адельхейд помочь мне не смогла, ее уровень прокачки в ботанике был еще меньшим, чем у колдуньи.

– Добрый день, госпожа! – поздоровался я, зайдя. – У меня не совсем обычная просьба.

Колдунья поздоровалась и с улыбкой кивнула мне. Все-таки прокачанная репутация в городке дает дополнительные бонусы при общении.

– Мне нужны семена каких-нибудь густых, низкорослых трав, а еще саженцы дерева, которое вырастает не слишком высоким, но при этом имеет ветвистые толстые корни.

– Н-да, просьба действительно нестандартная, – задумчиво произнесла колдунья, – к счастью, я собираю травы и знаю растения, и, хотя и не выращиваю их, а использую для изготовления разнообразных снадобий и эликсиров, я смогу помочь господину! Семена трав Вам обойдутся в пять серебряных монет. Растут они достаточно быстро. А вот с деревьями сложнее. У меня найдутся ростки

нужного Вам вида, но имейте в виду – это дерево растет очень медленно, придется ждать много лет, пока оно наберет силу, и у основания появятся толстые переплетения корней. Пересадить же взрослое растение не удастся, оно сразу погибнет. Только маленькие ростки выдерживают перенос в другое место.

Уверив колдунью, что это для меня не проблема, получил семена и десять саженцев за 15 золотых монет.

Гроши по сравнению с тем, во что обошлась золотая парча для пета! – успокоил я себя по поводу расходов. Чего только не сделаешь, чтобы привлечь удачу и покой в свою скромную, но полную приключений жизнь!

Через час работа в комнате закипела. Помощники плотника немного удивленно, поскольку не понимали, что именно я сооружаю, но все же быстро и профессионально сколотили из принесенных деталей нужную мне конструкцию. Теперь надо было решить задачу по наполнению этой конструкции землей. А по объему ее требовалось ой как немало. Поломав голову, решил действовать по старинке, ибо ничего путного на ум не шло.

Спустившись в таверну, нашел Милодора и попросил его собрать два десятка сотрудников моей ЧВК. Главное требование – крепкие физически и выносливые. Через десять минут команда была в сборе, и я приступил к описанию задачи.

Каждый получил по лопате и по два крепких мешка. Задание было простое – идти на ближайшую к выходу из грота поляну, набирать в мешки землю и относить в нужный номер в таверне, высыпая в сколоченную плотником конструкцию.

Сказать, что моя команда удивилась – ничего не сказать. Все двадцать подчиненных с недоумением смотрели на меня первую минуту, все еще не в силах поверить, что именно это и есть поручение. Наконец, один из них не выдержал.

– Я не совсем понимаю, Трой, мы должны носить грязную землю в номер в таверне, стоимостью один золотой за сутки, и высыпать ее прямо там на пол?

– Да, именно так, – сказал я, сохраняя невозмутимое выражение лица, – дело это срочное, надо справиться с ним быстро. Не воображайте, что я сошел с ума, это для того, чтобы у нас было побольше удачи во всем!

Мой тон и уверенность возымели действие, и помощники шустро взялись за дело.

Наполнение конструкции заняло в итоге несколько часов. Только к вечеру работа была закончена. Поблагодарив работников и подкинув им награду за труды, я пошел в таверну приступить к завершающей стадии.

Тщательно разровняв землю, набрал в ванной воду и полил все как следует. Потом аккуратно посадил саженцы деревьев в заранее выбранных местах. Полил все еще раз и, врубив свой садоводческий навык, начал растить деревца. Дело шло постепенно, деревца росли, но времени уходило на все это развлечение просто немерено. За два часа, я добился весьма скромных результатов, подрастив все десять саженцев на полметра. Но при этом отметил, что, несмотря на такой скромный прирост, стволы у них стали толще в несколько раз и внизу уже стало появляться что-то похожее на длинные корешки. Похоже, колдунья не обманула – деревца действительно будут невысокими, но очень коренастыми.

Придя в свой номер, поспал буквально часа четыре под теплым боком у так и не проснувшейся Адельхейд, позавтракал на скорую руку и снова вернулся в свой «огородик». Надо было быстрее все заканчивать. Качаться надо, а я тут ботаникой занимаюсь.

Желанный мне результат потребовал еще восьми часов, но того стоил. Получилось почти так, как я все и представлял. Комната таверны представляла собой теперь небольшую полянку, на которой росли, переплетаясь корнями, восемь вполне солидных деревьев. Еще два дерева росли в ванной, переплетаясь кронами и создавая шатер над небольшим озерцом, в которое сама ванна в итоге и превратилась, окруженная землей и корнями. Атмосфера комнаты стала загадочной, сказочно-лесной. Оставалось только добавить деталей.

Я быстренько разрыхлил землю на полу, и все свободное пространство засадил травкой. На нее много времени не потребовалось. Какие-то полчаса и под

деревьями весело зазеленел густой и мягкий газон.

Параллельно с ботанической работенкой я, чтобы зря время не терять, пряд паутину. Напрял в итоге несколько огромных мотков. При обычных обстоятельствах такое ее количество мне пришлось бы делать урывками недели две.

– Ну, хоть Ликвол на какое-то время отвяжется, – устало, но удовлетворенно подумал я, осматривая результат своих стараний.

Едва волоча ноги от усталости, я пошел домой, прихватив изготовленную за день бухту паутины.

Вручив ее совершенно ошалевшему от счастья Ликволу, сразу пошел к Адельхейд. Она была в гостиной вместе с альрауном.

– Ну, родная, пойдём-ка, я тебе кое-что покажу! – сказал я ей. Ясное дело, что она была не в курсе моих титанических трудов, хотел ей сюрприз сделать. Получилось!

– Боюсь, я это уже видела! – сдохмила Адельхейд, убежденная, что я решил затащить ее в постель в спальне.

– Не, это точно не видела! – загадочно ответил я, – Приоденься, нужно будет выйти из номера! И альрауна своего прихвати!

Женское любопытство тут же победило, и через пару минут сборов мы отправились в номер. Альраун, как положено, устроил скандал, когда мы потащили его с собой, но никто на это внимания уже не обращал. Слишком это стало уже обыденным. Ворчал он недовольно, высунув морду из сумки, и когда мы шли по коридору. Но когда мы вошли в номер, он замолчал, а Адельхейд, напротив, потрясенно сказала:

– Это что за такие номера появились в таверне??? Для друидов, что ли?

– Ну, знаешь, поскольку я очень люблю твоего пета, – сказал я, косясь на альрауна, и стараясь максимально искренне сказать «люблю», – я потратил кучу

времени и денег, чтобы создать номер, который ему понравится. Ну-ка, выпусти его из сумки!

Адельхейд, с ошалевшими глазами молча, что для нее было совсем нехарактерно, спустила альрауна на пол, и принялась бродить по номеру, превращённому мной в филиал ботанического сада какого-нибудь обожающего растения короля. Вышло действительно все абсолютно феерично, я внезапно осознал, что и сам бы хотел пожить в таком антураже.

Альраун впервые на моей памяти выглядел потрясённым. Создавалось впечатление, что он попросту завис, как старенький компьютер. Пришлось, чтобы побудить его к действиям, снова поиграть в театр. Став за спиной у альрауна, я изрек:

– Не знаю даже, может, и не стоит отдавать альрауну такой шикарный номер! Может, сами здесь устроимся?

И энергично махнул рукой Адельхейд, намекая на то, что и ей не стоит молчать. Догадавшись, с чем связаны мои усилия по озеленению номера, она тут же подыграла:

– Да, мне очень тут нравится! Если альрауну не подходит, давай сами переедем в этот номер!

Альраун, наконец, вышел из транса.

– Не бывать этому! – сказал он решительно, проковылял в небольшую пещерку под корнями деревьев, забрался в нее, и высунул оттуда совершенно довольную морду, – я принимаю этот подарок. Вы смогли мне угодить! Можете идти!

Мигнуло уведомление:

– Получено достижение «Блаженство вредного пета»! Впервые в игре Вы смогли сделать чужого альрауна полностью счастливым! Он благоволит к Вам не меньше, чем к своему хозяину! Плюс пять единиц к удаче Вам и Вашему пету на постоянной основе! Появилась возможность поменять специализацию «ремесленник» на «дрессировщик» (обычно эта специализация доступна только

НПС).

## Глава 7

### Пылающий мост

Решение проблемы с альрауном (по крайней мере, временное) принесло мне определенное облегчение, в том числе, из-за способа ее решения – удалось посидеть в тишине и покое. Да, медитация, в которуюходишь для выращивания растений, имеет и такой приятный побочный эффект. Теперь я был снова готов к активным действиям.

На повестке дня стоял выбор из нескольких вариантов. Во-первых, появилось время и потенциал заняться данжем, указанным мне Перфундаром, в котором может получиться избавиться полностью от эффекта проклятия Ликвола, или, по крайней мере, его смягчить. Не говоря уже о том, что там, вполне возможно, удастся разжиться какими-нибудь дополнительными плюшками. Очарование Ликвола, пусть в данный момент никаких проблем и не представляло, было постоянно висевшим над головой дамокловым мечом, который меня тяготил. Один раз я из-за него весьма глупо погиб, и повторения не хотелось.

Второй вариант, которым стоило заняться – это квест от главы моих НПС по освобождению узников концлагеря армии ада. Вполне достойное занятие, в ходе которого можно было продвинуться и по пути выполнения очередного этапа, собирая информацию о дьяволах. Что-то узнаем в ходе самой операции, что-то могут рассказать и освобожденные узники. Наконец, третий вариант – сразу перейти к планированию операции по убийству дьявола. Обобщить всю уже имеющуюся информацию по дьяволам, прикинуть план операции, и заняться со всей необходимой энергией.

Для того, чтобы определиться, встретился с Фандором. Он со своей группой как раз вернулся с очередного налета на город.

Как обычно, скинув лут в нашем доме, они сидели за столиком в таверне, ужиная и отмечая очередную успешную акцию. Завидев меня, члены группы подскочили,

вставая.

Конец ознакомительного фрагмента.

----

Купить: [https://tn.knigapoisk.com/ru/vinterkey\\_serzh/effekt-drakona](https://tn.knigapoisk.com/ru/vinterkey_serzh/effekt-drakona)

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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