

Я шёл, крепко ухватив за руку наш переносной коммуникатор – Стэй. Когда Амелия услышала мой план, над которым мне пришлось раздумывать целую ночь, она выдала:

- Арес, скажите, вам нравится играть на нервах?

- Эм-м-м, Амелия... у тебя лицо почему-то страшно перекосилось, - сообщила дрожащим голосом Стэй. Видимо на неё подействовал ледяной голос и резкое замечание девушки.

Ого, так отзываться о собственной подопечной... Впрочем, трудно её за это винить. Я, в общем-то, и сам был в курсе, что план оставлял желать лучшего. Но это всё ради повышения эффективности.

Мне пришлось снова объяснять свою задумку, но выражение лица сестры ничуть не изменилось. Она вновь повторила:

- Арес, скажите, вам нравится играть на нервах?

- Но... но... меня же попросили прийти сюда..., - Стэй потянула подругу за рукав и посмотрела на неё щенячьими глазами. Амелия, молча, стряхнула с себя её руку.

- Взгляни на это с другой стороны, Амелия. По крайней мере, она не Грегорио – Стэй не будет пытаться убить Тоодо.

- А вы не робкого десятка, Арес...

- В худшем случае, сгребу Стэй подмышку и сбегу с ней. Она маленькая, поэтому не обременит меня при движении.

- А вы не робкого десятка, Арес...

- Ну, а если мне потребуются обе руки... например для боя... то как-нибудь выкрутимся.

Бестолковая сестра беззаботно улыбнулась и свободной рукой показала большой палец. Однако эта демонстрация уверенности не произвела должного впечатления на Амелию, которая ожгла её ледяным взглядом, словно заклятого врага.

- А вы не робкого десятка, Арес...

Вход в Долину Големов запечатывали исполинские врата из кованого железа. Высотой в

несколько метров и в метр толщиной, металлические врата выглядели так, будто закрывали портал в преисподнюю.

Големы – гуманоидные существа, управляемые магами. Вместо души у них были магические схемы и энергия.

Искусство создания големов относилось к продвинутым видам колдовства и по сей день продолжало бурно развиваться. Многие высокоуровневые маги создавали себе в помощь и для охраны големов. Они не обладали собственным разумом и могли только следовать заложенным в магических схемах командам. Эти искусственные существа совершенно послушны своим владельцам и, до тех пор, пока их снабжали магической энергией, обладали безграничной продолжительностью жизни. После получения задания, големы могли работать целую вечность – по-настоящему ценные магические творения.

Надо сказать, что из-за этого их способность творить добро или зло целиком и полностью зависела от создателя. В далёком прошлом, ещё до появления королевства Рукс, жил и работал эксцентричный маг по прозвищу Кукольный Virtuoz.

Он был настоящим чудачком со слегка съехавшей крышей, но в то же время невиданным доселе гением.

Как можно понять по прозвищу чародея, ни один другой маг не мог превзойти его в искусстве создания големов. Натуральный савант и, по слухам, тот ещё извращенец. Он был буквально одержим големами и одарял каждое своё создание пылкой любовью. Если бы на этом всё и закончилось, то люди запомнили бы его только как человека, любившего играть с куклами. Однако сотворив множество самых разнообразных големов, гениальный маг придумал кардинально новую систему создания искусственных существ.

Её суть заключалась в создании големов големами, Кукольный Virtuoz назвал свою идею «материнской системой». Маг прибегнул к ней в попытке создать собственный рай на земле, наполненный обожаемыми им големами – место, где големы, способные только подчиняться заложенной создателем схеме, обрели бы самосознание и свободу воли.

Кроме всего прочего Кукольный Virtuoz был мастером магии, связанной с полётами. Во исполнение своего смелого плана, он облетел скалистую долину, испещрённую сетью проходов и каньонов и богатую магическими камнями, нужными для ядер големов. Там он создал несколько особых големов, названных материнскими, и снабдил их полными схемами свежесозданной материнской системы. Далее эти создания, подчиняясь заложенным командам, принялись непрерывно штамповать новых големов.

Помимо этого эксцентричный маг постарался улучшить систему, дабы производимые големы не нуждались в ремонте и могли бесконечно функционировать. Новые големы вытягивали рассеянную в воздухе магическую энергию и не требовали подзарядки. Абсолютное большинство магов развели бы руками и спасовали перед подобной задачей – фактически чтобы создать нечто подобное нужно быть Богом. Но невероятная сложность проблемы не

отпугнула чудаковатого гения. И Кукольному Virtuозу удалось воплотить задумку в жизнь.

Прошли месяцы, затем годы, но големы по-прежнему функционировали. Даже после смерти Кукольного Virtuоза, они продолжили работать десятки, а потом и сотни лет. Когда Королевская Разведгруппа обнаружила эту запутанную систему ущелий, проходов и туннелей, големы всё ещё существовали, набрав за прошедшее время огромные запасы жизненных сил. По этой причине королевство Рукс отнеслось к обнаруженной долине, как к невероятно опасной, но в то же время ценной территории. По сей день, долина была преимущественно населена настоящей армией никому не подчиняющихся големов, и носила название Долины Големов.

Вдобавок големы проложили по этой территории множество новых путей. К счастью для человечества, большинство големов не особо стремилось к разрушению людских построек, поэтому одних ворот было более чем достаточно для защиты.

Врата Долины Големов представляли собой толстую железную стену. Защитники врат должны были отгонять тех немногочисленных големов, у которых как раз была привычка разрушать людские постройки. Каждый из них обладал высоким уровнем, обширным боевым опытом и первоклассным вооружением – даже среди наёмников-ветеранов трудно найти воинов под стать им.

- Ух ты!!! Ну, ничегошеньки себе! Никогда такого не видела!

Стэй во все глаза увлечённо таращилась на исполинские железные врата и возбуждённо подпрыгивала на месте. Додумалась, блин, прыгать в мини-юбке!

Рядом с ней находилась Амелия – с тех пор как я сообщил своей спутнице, что буду работать на пару с бестолковой сестрой, та пребывала в дурном расположении духа – она бесстрастно изучала взглядом ворота.

- Даже врата стерегущие вход в столицу Рукса не настолько впечатляющие, - прокомментировал я.

Большинство городов королевства защищали обереги созданные при помощи божественных сил, а не материальные укрепления.

- Это потому что неодушевлённые создания спокойно проходят сквозь барьеры сооружённые заклятьями.

- О-о-о... А я и не знала, что есть чудовища на которые не действуют обереги.

Стэй с разинутым ртом выслушала объяснение Амелии, её глаза блистали неподдельным интересом. Очевидно, сказанное изрядно удивило её. Вообще-то, как сестра Церкви она и сама

должна была это узнать ещё во время обучения.

Я оглянулся назад и напомнил девушкам:

- Амелия, что бы ни случилось, не вздумай отпустить руку Стэй.

- Хорошо.

- Не бойся, Арес! Я буду туточки с вами! Со мной ничего не случится, правда-правда, - заверила меня сестра-растяпа, всем своим видом излучая ничем не подкреплённую уверенность.

Амелия устало вздохнула и покрепче сжала руку подруги. Наша троица спокойно прошла сквозь громадные ворота и очутилась в Долине Големов.

В целом, построение Долины можно было назвать незамысловатым. Это потому что путешествовать можно только по двум дорогам: одна шла снаружи через расселины, каньоны и ущелья, а вторая следовала внутри сквозь бесчисленное множество пещер и туннелей. Считалось, что сражаться на наружном пути проще. Дорога с одной стороны заканчивалась отвесным обрывом и была очень узкой, поэтому большие големы не могли пройти по ней.

Но я сильно сомневаюсь, что неуклюжая Стэй сможет без происшествий пройти по этому пути, так что мы решили проследовать по внутренней дороге через пещеры.

Через какое-то время нам перестали попадаться отряды наёмников, следующие из города, и мы остались одни.

Дорога была усеяна мелкими камешками и большими валунами, что значительно затрудняло путь. Стэй, естественно, регулярно вспахивала землю носом, она умудрялась падать чуть ли не на каждом шагу. Амелия каждый раз помогала ей подняться на ноги. Так я и думал - это место, настоящая западня для девчонки.

Вскоре мы добрались до входа в первую пещеру.

Из неё исходило тусклое сияние. Эту пещеру специально выкопали, дабы облегчить путь путешественникам. Здесь ничего не ограничивало поле зрения.

Большинство пещер было прорублено в скалах големами, из-за чего они были очень просторными и по ним могли пройти даже самые большие големы. Мы шли втроём, выстроившись шеренгой, но вокруг оставалось ещё полно места.

Говорят, что мягкий свет, излучаемый стенами пещер, так же был делом рук големов. Тишину

внутри пещеры нарушал только гул ветра и постоянные падения Стэй.

Я вошёл в Долину Големов перед Тоодо и его отрядом, дабы подробно рассказать и показать Амелии и Стэй повадки здешних чудовищ. Однако даже посреди территории, занятой смертельно опасными существами, несносная девчонка вела себя, будто на увеселительной прогулке по городу.

Она с улыбкой до ушей восторженно прошептала, обратившись к державшей её за руку Амелии:

- Хи-хи-хи, гляди Амелия, мы словно на пикник собрались!

- Пожалуйста, будь посерьёзнее.

Ушам своим не верю. Я... серьёзно облажался, когда вызвал её сюда.

Воздух внутри был сухим и холодным. Амелия вдруг остановилась и оповестила нас:

- К нам приближается сильное чудовище.

- Замётано.

Мне пока не удалось ничего почувствовать. Големы – искусственные создания и не обладают жизнью в привычном смысле, поэтому их присутствие трудно уловить. Напротив, маги наиболее чувствительны к ним из-за того, что их ядра наполнены магической энергией.

Стэй беспечно покрутила головой по сторонам и, походя, добавила:

- О, ты права. Их трое.

Едва она произнесла это, как появился голем. Ростом в три метра, его тело имитировало человеческие пропорции, и было сделано из ярко-жёлтого камня. На том месте, где у человека находились глаза, торчали чёрные камешки. Следом за ним вышло ещё двое.

Руки голема были намного длиннее человеческих с пятью толстенными пальцами на каждой и доставали до земли.

Этот тип называли каменными големами. Их тела снаружи была дополнительно укреплены магией, и они обладали чудовищной силой и прочной бронёй. Это самый распространённый тип големов. Они уязвимы к заклинаниям, основанным на стихиях воды и земли. Против них также хорошо действовало ударное оружие, впрочем священный меч Экс должен запросто

рассечь их тела напополам.

- Это каменные големы. Рекомендуемый уровень для победы над ними – 30-35-ый.

- Сможет ли Тоодо справиться с чем-то подобным?

- Они не особо агрессивные. Просто здоровенные, сильные и живучие. Он справится.

Я поднял руку и жестом приказал Амелии и Стэй отступить. В этот момент один из големов бросился на нас. Земля дрожала под его тяжёлой поступью, и наступающий голем широко размахнулся, очевидно, намериваясь превратить меня в лепёшку своим кулаком. Я быстро шагнул влево и ушёл от удара.

Грудь голема ничем не прикрыта и я врезал по ней булавой с такой силой, что массивное тело пролетело через всю пещеру и вмазалось в оставшихся двух големов, впечатав их в стену.

Вся пещера содрогнулась с оглушительным грохотом. Ядра големов должно быть разрушились, потому как в меня влилась жизненная сила. Я постучал по земле тупым концом рукояти двуручной булавы, после чего повернулся к своим спутникам. Чтобы справиться с подобными противниками, мне даже не нужны усиливающие заклятья.

- Видали? Справиться с ними проще пареной репы... Они довольно хлипкие враги.

- Уложить сразу трёх големов одним ударом... Какая страшная сила...

- Среди всех здешних чудовищ каменные големы самые слабые. Считай, что это была разминка.

Амелия нахмурилась, зато Стэй пронзительно завизжала и затараторила:

- Вот это да! Обалдеть, Арес ты такой крутой!!!

- Ну, хватит. Стэй, сосредоточься на том, чтобы не потеряться. Не отвлекайся на всякие посторонние вещи.

- Всё в порядке, честно-честно! Смотри, я держу Амелию за руку, не переживай!

Стэй воздела руку Амелию вместе со своей с переплетёнными пальцами, задрал их настолько высоко, насколько возможно, дабы продемонстрировать мне. И без того хладнокровная сестра выглядела ещё холоднее, чем обычно; её лицо вообще не отражало никаких эмоций. Хм, эти двое прямо-таки идеальная картинка старшей сестры с неохотой вышедшей на прогулку с

энергичной младшей сестрой.

Мы по очереди сразились с каждым из типов големов, которых можно было обнаружить вблизи Первого Города.

Прошло много времени, с тех пор как я в последний раз сражался с големами, ведь эти существа не встречаются в природе. Тем не менее, всё прошло гладко.

Когда наступило подходящее время, мы закончили вылазку и отправились обратно в город. Даже столкновение с более чем вдвое превосходящими её по размеру големами ничуть не убавило энтузиазма Стэй. Она весь день прыгала, махала руками и задорно верещала. Её щёки окрашены румянцем, и она прерывисто дышала.

Неугомонная девица вприпрыжку подбежала ко мне и с сияющими глазами воскликнула:

- Это было обалденно! Арес, я и не знала, что ты такой сильный!

Что ж, полагаю, она попыталась сделать мне комплимент. Вот только, думая о том, что меня ждало в будущем, я ни капли не радовался. Ей следует быть бдительнее. В своём нынешнем состоянии сестра-растяпа мало на что годится.

Амелия осторожно похлопала меня по плечу.

- Арес, может мне стоит начать подражать Стэй?

- Понятия не имею, с чего это тебе взбрело в голову, но даже и не думай. Я серьёзно.

- Ясно.

Мне и одной такой с лихвой хватает. Если ещё в придачу и Амелия начнёт козликом скакать... у меня и вовсе руки опустятся.

Я продолжил распекать беззаботно резвящуюся Стэй, и таким манером мы вернулись в город. К тому моменту солнце уже село.

Настало самое подходящее время для визита к Мадам Карине. Я повёл своих двух спутниц в местную церковь на встречу с Мадам.

<http://tl.rulate.ru/book/29411/1043641>