

Дем Михайлов

# Миры Вальдирь

КРОУ

**Дем Михайлов**  
**Кроу**  
Серия «Мир Вальдиры»  
Серия «Кроу», книга 1

*Текст предоставлен издательством*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=12958150](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=12958150)*

*Кроу: Э; Москва; 2015*  
*ISBN 978-5-699-84221-6*

### **Аннотация**

Игровой мир Вальдиры по-разному относится к своим обитателям. Те, кто появляется в нем лишь изредка, ни за что ни про что получают уникальные достижения и задания, становятся живыми легендами и кумирами, купаются в лучах славы. А те, кто вроде коротышки Кроу готов поселиться в Вальдире всерьез и надолго, вынуждены собственным горбом прокачивать свои силу и умения. К тому же скромный тихий гном, предпочитающий выращивать виртуальные овощи и продавать их другим персонажам, многим кажется подозрительным. Еще бы! Этот скромник запросто утихомиривает разбушевавшуюся на кладбище нечисть и мастерски устраивает ловушки для зомби. Но если косые взгляды рядовых персонажей Кроу как-нибудь переживет, то вот пристальное внимание Черной Баронессы, главы Клана Неспящих, ему может дорого обойтись...

# Содержание

Глава первая	5
Глава вторая	33
Глава третья	58
Глава четвертая	74
Глава пятая	107
Глава шестая	120
Глава седьмая	167
Глава восьмая	185
Глава девятая	224
Глава десятая	254
Глава одиннадцатая	276
Глава двенадцатая	310
Глава тринадцатая	344
Глава четырнадцатая	382

# Дем Михайлов

## Кроу

© Михайлов Д., 2015

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2015

# Глава первая

Яркое виртуальное солнце нависло прямо над великим градом Альгорой, щедро заливая светом крыши домов, отражаясь от цветных мозаичных окон, испаряя лужи, оставшиеся после вчерашнего ливня.

Разомлевшие от тепла стражники лениво оглядывали бесконечный живой поток желающих войти в город либо покинуть его. Препятствовать им никто не собирался. Один из стражников заметил белое пятно среди толпы и, взглядевшись пристальней, недоуменно прищурился, но смолчал, взглядом провожая неспешнодвигающегося коренастого коротышку-гнома. Удивление стража понятно. Больно уж нелепо выглядел гном, одетый лишь в поношенную и местами рваную холщовую рубаху да такие же штаны. Ни обуви, ни шапки, ни какого-либо оружия в руках. Один лишь тощий мешок болтается за широкими плечами. Впрочем, это его дело. Гольшом не ходит, и ладно, остальное стражи не касается, пусть идет своей дорогой. Так рассуждали «местные», исконные обитатели мира Вальдиры.

Чужаки же, либо чужестранцы, как называли здесь игроков, смотрели на проходящего мимо гнома с искренним удивлением, если не сказать недоумением. В первую очередь в глаза бросался «нубский» костюм, выдаваемый каждому новому персонажу автоматически. Ни малейшего намека на

оружие за плечами или на поясе. А при дальнейшем осмотре странного игрока-гнома – а это был именно игрок – недоумение становилось лишь сильнее. Бросался в глаза странный ник «Crow Eater», не блещущий ни героизмом, ни смыслом, ни даже оттенком экзотичности. Гном, пожирающий ворон... смешно! А рядышком с мирно зеленым ником присоседилась жалко выглядывшая и абсолютно одинокая единичка. Первый уровень! Никакой экипировки, кроме стартовой! И шлепает себе преспокойно прямиком за пределы мирной Альгоры! Ну не нуб ли?

Сдавленные смешки раздавались со всех сторон, кто-то попытался окликнуть странного гнома:

– Новичок! Погоди! Не рановато ли...

Доброхот не успел закончить фразу. Широкая спина гнома мелькнула в последний раз и затерялась в толпе, вливающейся в арку ворот.

– Вот придурок! – в сердцах выругался доброхот, бросив взгляд на ворота. – Убьют тебя там. Нубяра!

Не слышавший этих эмоциональных выкриков невысокий оборванец Crow Eater уже был за пределами города, где круто повернул и двинулся параллельно внешней стене, двигаясь к виднеющимся чуть поодаль изумрудным полотняным шатрам, расположенным под сенью пяти раскидистых вековых дубов. Босые ступни уверенно ступали по ярко-зеленой траве, взгляд не отрывался от цели. Что бы ни думали посме-

ивающиеся игроки, гном четко знал, что делал, когда уходил из надежно защищенного города. И вышел он точно в срок, успев подойти к шатрам за час до полудня. Здесь его и окликнули, едва только он приблизился к шатрам.

– Стой, незнакомец! – сурово обратился к нему сидящий за простым деревянным столом плотный седоусый страж, облаченный в начищенную до блеска кирасу. – Дальше тебе ходу нет! Здесь летние казармы стражи, чужим вход воспрещен.

– Доброе утро, глубокоуважаемый страж. Благодарю за предупреждение, – гном склонился в глубоком поклоне, едва не коснувшись лбом высокой травы. – Не выслушаете ли мою скромную просьбу, уважаемый?

– Хм... – неопределенно хмыкнул страж, оглядывая весьма скромно одетого коротышку. – Вежлив зело... чего ж не выслушать, говори!

– Слаб я, – легко признал свой статус гном. – А идти еще далече, в дороге всякое может случиться.

– То верно. Но чего ты хочешь... как там тебя по имени?

– Кроу, – широко и обезоруживающе улыбнулся гном. – Мое имя Кроу. Могу ли я узнать ваше достойное имя, глубокоуважаемый страж?

– Хм... – хекнул стражник, разглаживая пальцами усы. – Ох и почтителен же ты, Кроу... Звать меня Андрегвартиил, ну-ка, повтори!

– Славное имя! Андрегвартиил! Если не ошибаюсь, такие

имена дают далеко отсюда, в суровых северных краях, где выживают лишь сильнейшие. Никак вы родом из Зимнегорья, уважаемый Андрегвартиил?

– Верно, – поражено кивнул страж с невыговариваемым именем. – Именно оттуда... из Зимнегорья.

– И имя означает «стойкий, как варт»! – добавил Кроу. – Ваши достопочтимые родители дали вам славное имя, уважаемый Андрегвартиил!

– Я просто поражен, – открыто признался седоусый. – Ты знающ не по годам, юноша! Хвалю!

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям с Андрегвартиилом, главой летнего лагеря стражи!**

Кроу не выразил ни малейшего удивления, увидев сообщение на виртуальном экране перед глазами. И попросту убрал его, приняв как должное. Его разговор с главой летнего лагеря не был экспромтом. Перед тем как прийти сюда, он успел узнать кое-что о седоусом страже и умело выложил козыри на стол, заработав один балл репутации. Кроу выяснил информацию еще до своего повторного рождения в мире Вальдиры, не поленившись заучить трудновыговариваемое имя и несколько десятков раз повторить его вслух. И сейчас заслуженно пожинал плоды трудолюбия. Все шло по плану.

– Благодарю за добрые и ничем мною не заслуженные сло-



ва. – Гном не поленился склониться в еще одном вежливом поклоне.

– Кроу... я запомню это имя, сынок, – пообещал Андрегвартиил. – Но чего же ты хотел? Поторопись, скоро мне от-правлять в путь два десятка сменных стражей.

– Именно об этом я и хотел попросить, уважаемый. Нель-зя ли мне отправиться вместе с доблестными стражниками? Один из проходящих мимо путников, видя мою слабость и бедность, посоветовал обратиться к вам и попросить о снис-ходительности. Сам я не сумею защитить себя от зверей или разбойников.

– Хм... просьба невелика. Почему бы не помочь? – реши-тельно кивнул глава стражей. – Быть по сему! А куда путь держишь? И с какой целью?

– Путь держу к Серому Пику, уважаемый Андрегварти-ил, – ответил Кроу. – Добрые люди говорят, будто найдется там работа для не чурающихся тяжелого труда.

– Серый Пик... хм... именно туда и держат путь мои стра-жи. Королевским указом основан там постоянный пост для защиты путешественников. Верно, работа там найдется. Что ж! Распоряжусь, чтобы мои молодчики приглядели за тобой в дороге. Пешком не дойдешь, дорога хоть не особо дальняя, но отменным ходоком ты не выступишь. Посадим тебя в те-легу с припасами.

– Еще раз благодарю вас от всего сердца, – приложил руку к груди Кроу.

– Пошли уж, – добродушно проворчал седоусый, решительно вставая и рукой маня гнома за собой.

Глава стражи хорошо знал свое дело. Не прошло и десяти минут, а гном уже сидел на телеге, груженной тяжелыми мешками, в которую запрягли пару гнедых лошадок-тяжеловозов. Два десятка конных стражников окружили телегу со всех сторон, и крохотный обоз двинулся по узкой дороге, направляясь к виднеющимся далеко впереди смутным очертаниям высоких гор.

Кроу не забыл помахать на прощание Андрегвартиилу родом из Зимнегорья, выражая свою благодарность за помощь. Дождался, пока изумрудные шатры и развевающиеся на ветру королевские флаги окончательно не исчезнут из вида, после чего развернулся к ближайшему стражнику, чей конь неспешно шел совсем рядом с телегой, и завел разговор ни о чем, какие обычно заводят, чтобы скоротать долгую дорогу. Так казалось со стороны, но на самом деле Кроу старался завести если не дружеские и даже не приятельские отношения, то хотя бы добиться шапочного знакомства. И ему это вполне удалось. Спустя шесть часов неспешного путешествия, когда впереди показалась одинокая сторожевая башня, господствующая над пологой местностью, гном-оборванец успел узнать и запомнить десяток новых имен. И не просто запомнить, надеясь на авось и цепкую память. Кроу тщательно записал всю новую информацию во встроенный в интерфейс блокнот, не забыв сопроводить имена небольшим

описанием внешности с указанием особых примет, ежели таковые имелись.

«Глинтий. Высокий стражник с рыжими длинными волосами, нос картошкой, на левой щеке глубокий шрам. По словам Глинтя, шрам получен в стычке с разбойниками, от удара саблей. Произошло это десять лет назад».

И в таком духе еще больше десятка новых записей. Репутации повисить не удалось, но в данный момент Кроу к этому не стремился. Еще будет время.

Последний раз, скрипнув колесами, телега остановилась у самой башни, и, не дожидаясь понукания, гном поспешно прыгнул на землю и вновь склонился в поклоне, громко обратившись сразу ко всем стражникам:

– Благодарю от всей души, добрые стражи! Только благодаря вам я остался цел и невредим!

– Чего уж там, – небрежно взмахнул рукой один из стражей постарше. – Парень ты хороший, скромный, таким помогать сами боги велели. Удачи тебе!

Можно было и уходить, но у гнома имелись другие планы, и никуда он пока не собирался. К тому времени почти все стражники разошлись в стороны, завели разговоры с заждавшимися смены товарищами. У телеги остались лишь трое самых молодых и безусых. Покосившись на телегу, гном поскреб макушку и нерешительно спросил:

– Не помочь ли с разгрузкой? В благодарность за помощь.

– А сдюжишь ли? – чуть насмешливо поинтересовался

черноволосый Сцепий, чье имя гном уже успел вызнать и записать.

– Постараюсь! – обрадованно отрапортовал коротышка, взглядом нащупывая самые малогабаритные мешки и емкости. – Сильно тяжелого веса не сдую, конечно, по силе мне с вами не сравниться, но сделаю, что смогу! Не могу не отплатить за доброту стражей!

– А давай! От помощи грех отказываться, – сверкнул зубами Сцепий, коротко переглянувшись с друзьями.

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!**

Повторного приглашения Кроу дожидаться не стал. Зная возможности своего персонажа, он ухватил небольшой белый мешок с надписью «Соль», прижал его к груди и поспешил за Сцепием, который с легкостью закинул на плечо большущий мешок с мукой пуда в четыре весом. Направлялись они к невысокой, но капитально сложенной бревенчатой постройке, прилегающей к каменной сторожевой башне, увенчанной широкой наблюдательной платформой под соломенной крышей. Как оказалось, внутри постройки располагался склад общего назначения. Зайдя внутрь, Кроу поостерегся выказывать излишнее любопытство, поэтому глянул по сторонам лишь уголками глаз. На полках разложено

продовольствие, связки стрел, немного доспехов... это и все. Только самое необходимое для несения службы. Не стремясь приглядываться пристальней, гном бережно опустил белый мешочек с солью на указанную полку и поспешил обратно к телеге, с тревогой поглядывая на заполнившийся на четверть уровень усталости. Филонить он не собирался.

Вскоре груженная припасами телега опустела – большей частью благодаря усилиям могучих стражей, а не хлипкого гнома. Первый уровень – это всего лишь первый уровень. Как бы то ни было, Кроу выложился на все двести процентов, решительно хватаясь за более-менее подходящие по тяжести предметы и едва ли не волоком оттаскивая их на склад. Иногда из дверей склада он практически выползал и обессиленно падал на землю, прикикая к ней всем телом и пережидая зашкаливший уровень усталости. Затем вскакивал и вновь спешил к телеге, выискивая взглядом очередной подходящий для переноски объект. Самым большим его достижением стал малый бочонок с солеными огурцами. Его можно было и закатить, но Кроу, пыхтя, донес его на руках, едва не рухнув в шаге от полки, но все же сумел преодолеть оставшиеся метры и поставить бочонок на место. В награду за сей подвиг сжалившаяся игровая система вывесила перед ним сообщение:

**Ваша сила повышается на 1 ед.**

Изматывающую разгрузку сочли за физические упражне-

ния. И словно желая немного «поперчить» сладкую конфету, система сделала финт ушами, и холщовая рубаха лопнула по шву на плече. Да и грязных пятен на ней добавилось. После чего появилось сообщение с прямым намеком:

## **Внешний вид персонажа играет важную роль в мире Вальдиры!**

Абсолютно не переживая и бесстрастно закрыв оба сообщения, гном прошелся взглядом по опустевшей телеге, убедился, что она на самом деле абсолютно пуста, после чего развернулся к троице молодых стражей и, прижав ладонь к груди, коротко поклонился:

– Надеюсь, сумел помочь хоть немного, добрые стражи.

– Важно участие, – улыбнулся Сцепий. – Ты помог в меру своих сил. И этого достаточно. Правильно говорю, братья?

– Верно!

– Истинно так!

– Вот, возьми, – стражник с едва-едва начавшей отрастать бородкой протянул гному деревянную катушку с изрядным количеством черной нити и парой иголок, воткнутых по самые ушки. – В подарок. А то одежка-то твоя совсем уж поизносилась, смотрю.

– Благодарю! – отказываться Кроу не стал, с радостью принимая подарок.

– И от меня прими! – Сцепий вручил гному большое крас-

ное яблоко. – Перекусишь.

– Благодарю, добрый Сцепий, – не поленился оборванец снова произнести слова признательности.

– Ну и от меня, чего уж там, – пробасил самый коренастый, протягивая Кроу половину хлебного каравая. – На пустой желудок особо не поработаешь.

– Спасибо! Спасибо большое!

– Ну, надеюсь, еще свидимся, – Сцепий хлопнул гнома по плечу. – А нам службу принимать пора.

Попрощавшись со стражниками, игрок недолго смотрел им вслед, после чего бережно убрал подарки в свой мешок, огляделся и, нащупав взглядом пологий холм чуть поодаль, трусцой направился к нему.

Сидя на вершине заросшего сухой травой холма, Кроу принялся основательно осматриваться, цепким взором скользя по каждой мелочи, каждому ориентиру и каждой складке местности, запоминая все до мельчайших подробностей.

Местность вокруг довольно ровная, земля каменистая, растительность есть, но довольно жидкая. Ближайшие деревья довольно далеко, но опять же не слишком. Больше всего локация напоминала небольшую холмистую долину, посреди которой торчала сторожевая башня, сложенная из грубо отесанного дикого камня. И все, более никаких построек не имелось, если не считать за таковые бревенчатый склад и два навеса по соседству, один из которых использовался как кух-

ня, и там же располагался десяток гамаков, другой представлял собой импровизированную конюшню, способную защитить лишь от дождя и зноя, но не от ветра.

В общем, все полностью соответствовало представлениям Кроу, заранее изучившего всю доступную информацию об этом новом сторожевом посту, заложенном буквально неделю назад особым королевским указом. Самое главное – стража уже здесь. Локация получила статус условно безопасной. Большой квадрат с расположенной по центру башней свободен от монстров, стража бдительно осматривает окрестности. С вершины холма, где сидел Кроу, было отлично видно, как десяток новоприбывших стражей отправился патрулировать близлежащие местности, как еще несколько воинов заступили на посты, а оставшиеся занялись хозяйством, то бишь приготовлением пищи и прочими мелочами.

В стороне находился высоченный узкий пик из буро-серого мрачного камня, который и дал название местному посту. Серый Пик покрывали глубокие трещины, и с виду он казался крайне неприветливым. До него всего ничего – меньше километра.

– Добрый день, – мягкий голос донесся от подножия холма.

Невольно вздрогнув, Кроу опустил голову и встретился взглядом с ангелом, скромно стоявшим у основания земляного бугра. Белоснежное одеяние украшено золотой вышивкой, золотые кудри изящно уложены в замысловатую при-



ческу...

– Добрый день, Бессмертный, – едва заметно улыбнулся гном. – Ко мне снизошел ангел? Что, мне уже пора туда? На небеса? Время пришло?

– Прощу, не шутите так! – с укором произнес ангел. – Нет причин для волнения... и для столь глупых шуток.

– Простите, – вновь улыбнулся гном-оборванец.

– Вы абсолютно стабильны. Не о чем волноваться, – с нажимом повторил ангел. – Поверьте, мы крайне внимательно наблюдаем за... подобными вам. Мой визит не более чем дань вежливости. Живите спокойно и радостно.

– Живите... – хмыкнул гном. – Спасибо. Я постараюсь.

– Но выбранная вами локация... не будет ли скучно?

– О нет. Мне здесь нравится, – заверил представителя администрации Кроу. – Очень нравится.

– Решать вам. К тому же все дороги Вальдиры открыты для вас, – пожал плечами Бессмертный. – Чувствуете себя хорошо?

– Я в полном порядке.

– Что ж, тогда позвольте откланяться. Удачи!

– Спасибо! – уже в пустоту сказал Кроу, глядя, как ангел исчезает в золотой вспышке.

Неподвижно посидев еще около минуты, гном неожиданно расплылся в широченной радостной улыбке, зачерпнул горсть земли, пропустил ее меж пальцев и пробормотал:

– Живите спокойно и радостно... я постараюсь. Ну что?

Пора начинать? Да, пожалуй.

Перед глазами появилось окно базовых характеристик, свидетельствующее, что персонаж находится в самом начале своего пути.

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 2,**

**интеллект – 1,**

**ловкость – 1,**

**выносливость – 1,**

**мудрость – 1.**

Скептически просмотрев ничтожные показатели, гном со вздохом стянул с себя трещавшую по швам рубаху и со смешком взглянул на свои мощные бицепсы и выпуклую грудь. Торс выглядел крайне мускулистым, еще бы, Кроу самолично создавал облик персонажа – вот только силы было ни на грош. В данный момент одна видимость снаружи и полная пустышка внутри.

И этот недостаток следовало срочно исправлять. Строящийся сторожевой пост идеально подходил для этих целей, вот только сам «новорожденный» гном пока что никак не мог воспользоваться предоставленными возможностями. Потому как силенок не хватало.

Если верить сообщениям, которые прочел гном, локация Серый Пик в дальнейшем должна заметно измениться. По-

вяжутся основательные жилые бараки для стражи, рядышком встанет летняя кухня, чуть в стороне возникнет вместительная конюшня, а позже, когда все будет более-менее обустроено, построят и небольшую торговую лавку, где проходящие мимо путешественники смогут купить дорожные припасы или продать излишки шкур и мяса. Но это в далеком будущем. Ибо игровой мир Вальдиры уникален: здесь принято создавать сложности игрокам и «местным». Все вышеперечисленное не появится по мановению волшебной палочки. Все это будет построено силами стражников, у которых и без того забот хватало. И в самом скором времени Кроу собирался предложить усталым стражам свои услуги. Когда сможет хотя бы приподнять небольшое бревнышко. От немощных нет проку на средневековой стройке, где из всех средств механизации присутствуют только лошади да повозки.

Упав навзничь, гном перекатился на живот, упер ладони в неподатливую каменистую землю и с коротким выдохом распрямил руки в первом отжимании. Р-раз... два... Локти послушно сгибались и распрямлялись, уровень усталости обрадованно полз вверх. На двадцать пятом отжимании локти отказались повиноваться, равно как и все рухнувшее на землю тело. Лежа ничком, Кроу довольно улыбался, разглядывая редкие изумрудные травинки, пробивающиеся меж камней. Едва только багрово мигающий индикатор усталости немного посветлел, гном вновь принялся отжиматься, сумев выжать еще четыре отжимания. После чего вновь замер в

кратковременном ступоре. Главное – не давать телу отдыхать слишком много, не давать усталости исчезнуть.

Изматывающие и чем-то смешные упражнения Кроу проделывал не меньше получаса и был вознагражден милостивой системой.

**Ваша сила повышается на 1 ед.**

**Ваша выносливость повышается на 1 ед.**

Устало выдохнув, он распрямил дрожащие руки в последний раз и медленно встал, сияя довольной улыбкой. Было чем гордиться – первый крохотный шаг тщательно продуманного плана-мечты исполнен. Можно было продолжать физические упражнения, но заботиться следовало не только о физическом развитии. Доброжелательность стражников играла немалую роль в плане, и посему Кроу вернулся к рваной рубахе, памятуя, что «внешний вид персонажа играет важную роль». Судьба в виде щедрого стража подарила ему катушку ниток, подарком следовало воспользоваться, пока единственная одежда не пришла в окончательную негодность. Он, конечно, не мастер-портной, но разошедшийся шов зарастить сумеет, равно как и вдеть нитку в игольное ушко.

Через десять минут гном со скорбью убедился, что портной из него и правда никакой. Ему удалось зашить лопнувший шов и залатать все прорехи на одежде, но как это выгля-

дело... Неумелые крупные стежки шли вкривь и вкось. Усугубляла положение отчетливо выделяющаяся чернота ниток на белом холщовом фоне. Зато рубаха восстановила часть прочности, исчезли все позорные дыры. Да и полученное достижение не было лишним:

### **Достижение!**

**Вы получили достижение «Портной» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

### **Ваша награда за достижение:**

**+0,5 % к качеству создаваемой одежды,**

**+1 % к качеству ремонта одежды,**

**+1 % к успешному шансу создания одежды.**

Катушка с поубавившейся ниткой и иголками отправилась обратно в мешок, где уже хранилось немного хлеба, одно красное яблоко и целехонькая глиняная плошка. Вот и все имущество.

Похлопав по одежке руками и сбив серую пыль, гном спустился с холма и тут же согнулся в поясице, подбирая с земли кривую палку с остатками коры. Теперь со стороны Кроу выглядел как кланяющийся чуть ли не на каждом шагу паломник, идущий к святому храму. Но гном направлялся не к храму, а к навесу, под которым располагался каменный очаг

с подвешенным над ним внушительным медным котлом с потемневшими от копоти боками. Рядом примостился крепко сколоченный стол с грубо обстроганной столешницей.

По пути Кроу успел заглянуть в свой блокнот и воспользоваться подсказкой. Он и без того не жаловался на память, но лучше себя проверить. Теперь гном был уверен, что назначенного кашеварить стража зовут Дредин. Более того, Дредин являлся гномом с заплетенной в косички сивой бородой и изрезанным морщинами лицом. И, похоже, гном знатный кашевар, ибо просто так столь достойного воина не отрядят на кухню.

– Добрый Дредин, – молвил добравшийся до кухни игрок. – Я принес немного хвороста для очага. В благодарность за помощь в пути.

– О! – пророкотал Дредин, скептически оглядывая жидкую охапку тоненьких веток и сучьев. – Неплохо! Жаль, что дров маловато. Бросай у очага!

Выполнив указание, Кроу молча поклонился и, развернувшись, направился прочь.

– Погоди-ка! – остановил его окрик. – Есть у меня мысля...

– Слушаю! – радостно выпалил гном-игрок.

– Принеси еще парочку таких вот... щепоток. – Дредин пренебрежительно ткнул ногой принесенный хворост. – А в благодарность будет тебе миска наваристой похлебки да кусок хлеба. Что скажешь? Берешься?

– Берусь с благодарностью, добрый Дредин! – мгновенно ответил Кроу. – Выполню!

**Поздравляем! Вы получили свое первое задание!  
Достижение!**

**Вы получили достижение «Рука помощи» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение: +0,1 % к шансу идентификации предметов.**

**Текущий шанс успешной идентификации: 0,3 %.**

**Вы получили задание «Сбор хвороста»!**

**Доставить стражу Дредину с поста Серый Пик хворост для кухонного очага.**

**Минимальные условия выполнения задания: принести достаточное количество хвороста для приготовления обеда.**

**Награда: большая миска наваристой похлебки и кусок хлеба.**

Абсолютно довольный гном, радостно насвистывая, направился прочь от кухни, следуя напрямиком к условной границе «влияния» поста, к месту, где заканчивалась безопасность. По пути прошел мимо холма с девственно пустой ка-

менной площадкой – местная точка возрождения, сыгравшая немалую роль при выборе гномом локации. Границу Кроу предусмотрительно переступить не стал. И не обратил ни малейшего внимания на стригущего травку жирного кролика пятого уровня. Зато пристально посмотрел на прикишующую к земле огненную рыжую лисицу десятого уровня, охотящуюся за кроликом. Местная экосистема в действии. Этой невеликой лисице понадобится секунд пять, чтобы отправить хилого гнома напрямиком на возрождение.

Нагнувшись, Кроу ухватил толстую валежину, присовокупил к ней несколько тонких веточек, валяющихся поблизости, и вновь довольно фыркнул, мысленно представив большую миску наваристой похлебки. Было ради чего постараться! Главное задание: не просто выполнить, а перевыполнить!

К кухонному навесу гном едва добрался, буквально изнемогая под тяжестью набранного хвороста. К его глубокому сожалению, игровая система не ответила наградой за столь большие усилия. Повышения характеристик не случилось. Зато продолжающий кашеварить Дредин хрюкнул, выражая свое одобрение стараниям оборванца. С грохотом сбросив принесенные дрова, Кроу молча отправился в следующий рейс по сбору хвороста.

Когда он принес еще одну охапку веточек, Дредин открыл было рот, но не успел вымолвить и слова, потому как пришлый чужак уже испарился, отправившись за новой порцией древесины. При его третьем возвращении Дредин снова от-



крыл рот, на этот раз от удивления. Натужно пыхтя, напрягаясь всем телом, Кроу рывками подтаскивал к кухне короткий обломок гнилого и, как назло, сучковатого бревна. Последнее неимоверное усилие – обрубок бревна замер около очага, и перед взглядом игрока проявилось короткое сообщение:

**Ваша сила повышается на 1 ед.**

**Ваша выносливость повышается на 1 ед.**

– Я принес дров, – тяжело дыша, выдавил гном, обращаясь к изумленному кашевару.

– Ага. Ты постарался, – согласно кивнул Дредин. – Ужин заслужил сполна! Вижу, не за страх, а за совесть стараешься. Будет тебе и добавка. От пуза наешься!

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!**

– Спасибо, добрый Дредин, – кивнул оклемавшийся Кроу, отряхивая рубаху. – Приму с благодарностью. Если будет нужна какая помощь, с радостью пособлю.

– Дам знать, если что, – внешне безразлично проворчал гном, возвращаясь к источающей мясной запах похлебке.

Молча кивнув, Кроу отошел от кухни, чтобы не надоедать повару. Уселся на нагретый уже заходящим солнцем камень

и вновь открыл окно характеристик.

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 4,**

**интеллект – 1,**

**ловкость – 1,**

**выносливость – 3,**

**мудрость – 1.**

Прогресс в наличии. И уже «+2» к отношениям со стражей Серого Пика.

Легкий порыв теплого ветра взъерошил черные как смоль волосы Кроу, и он невольно улыбнулся, подставляя лицо потоку воздуха. Приятно чувствовать себя живым. И полным бодрости. И еще более приятно, когда в жизни вновь появился план. Нет... приятно, когда вновь появилась сама возможность строить планы. От дерзких и продуманных до детских и простых. От несущих выгоду до направленных на приятное времяпрепровождение. Это и есть жизнь. То, что наполняет человеческую жизнь смыслом.

Пылающий шар виртуального солнца почти коснулся огненным брюхом острой вершины Серого Пика, напоминая, что светлое время суток скоро закончится. Что ж, надо поторопиться с обустройством места для ночлега. Затем неспешный ужин. А затем еще немного тренировок...

До того момента, когда Дредин зычным голосом позвал

всех к столу, гном сумел сделать многое. Выбрав подходящее место у подножия облюбованного ранее холма, он принялся стаскивать туда небольшие обломки камней и длинные ветви, примеченные заранее и не взятые в качестве «корма» для прожорливого кухонного костра. Такой материал жалко сжигать в пепел. Из камней Кроу успел выложить простой очаг, внутрь положил мелкие древесные обломки и обрывки трухлявой коры. Но поджигать не стал, справедливо полагая, что солнечного света пока более чем достаточно и для обогрева, и для освещения.

К кухне гном подошел самым последним, когда каждый стражник уже получил миску похлебки, а некоторые и добавку потребовать успели. Негоже поперек стражей к еде рваться. Неразговорчивый Дредин не обманул. Глиняная миска до краев наполнилась густой похлебкой, рядом лег крупный кусок серого хлеба, поверх упала чистая деревянная ложка. Искренне поблагодарив, Кроу с аппетитом принялся за еду, нарочито громко стуча ложкой о дно миски. Не отказался он и от добавки, не забыв выразить восхищение мастерством повара. Дредин лишь хмыкнул в ответ на похвалу, но довольной усмешки скрыть не смог.

Опустошив миску, гном навестил имеющийся неподалеку ручей и тщательно вымыл посуду, после чего вернул ее на место. Прошелся взглядом по осоловелым после еды стражникам и, поняв, что никаких заданий в ближайшее время не светит, вернулся к ручью, в воде которого во время мытья

тарелки заметил кое-что интересное. Сам ручей вытекал из округлого и довольно глубокого бочага, на дне которого, судя по всему, бил сильный холодный ключ. Весело журчащая вода уходила в бесконечность по довольно узкому руслу с белым песчаным дном. И тут имелась живность. В воде просто сновали небольшие рыбешки с палец длиной, имелись и важно надувшиеся лягушки.

Опустив ладонь в прохладную воду, Кроу попытался схватить одну из рыбок, но, презрительно вильнув хвостом, та с легкостью ушла от неуклюжей попытки ее поймать. Гном не сдался, но раз за разом рыбки уходили от его чересчур медленных движений.

– Без ловкости тут никуда, – раздосадованно пробормотал Кроу. – Ладно, учтем.

И вновь на его лицо напозла счастливая улыбка непоседливого мальчишки, что слишком долго просидел в запертой комнате и только что вырвался на солнечный двор. Неважно, что он не сумел поймать юркую рыбку. Важно, что он сумел попытаться.

Неохотно оторвавшись от ручья, Кроу проверил свой статус. Приготовленная стражником похлебка давала двухчасовой бонус на «+2» к выносливости и «+1» к силе. И временное усиление следовало использовать с толком. Несколько десятков широких шагов, и гном оказался рядом с вросшим в землю невеликим камнем, довольно тяжелым на вид. В прошлый раз, до ужина, Кроу даже не смог пошевелить

булыжник, силенок не хватило. Теперь же он снова решил испытать свою силу. Сняв рубашку и оставшись полуголым, гном с кряхтением обхватил камень и с натугой потянул на себя, напрягая цифровые мускулы. Несколько томительных секунд ничего не происходило, затем вросший в землю валун неохотно шевельнулся и начал выползать из земли. Приложивший оставшиеся силы кряхтевший игрок напрягся до предела, выпрямил согнутые ноги и вывернул-таки камень! На победный клич силенок не хватило – уровень усталости «полыхнул» багровым – гном попросту свалился рядом, уткнувшись лицом в землю. Выждал пару секунд, подскочил, налег плечом на непокорный камень, обхватил руками и попытался приподнять. Камень остался равнодушен к жалким попыткам, зато сострадательная игровая система не выдержала мучений несчастного гнома и торопливо послала ему небольшую прибавку.

**Ваша сила повышается на 1 ед.**

Чего, собственно, Кроу и добивался. Воодушевленно на-свистывая, игрок закрыл приятное сообщение и вновь взялся за тяжеленный камень. На этот раз похожий на деформированную грушу булыжник поддался его усилиям чуть охотней, хотя все с той же безмолвной насмешкой...

По истечении двух часов Кроу сидел перед собственно-

ручно выложенным каменным очагом, глядя на потрескивающий огонь и понемногу скармливая ему мелкие хворостинки. Плавающий уголь для розжига собственного костра ему любезно дали стражники.

Перед глазами оборвыша висело окно базовых характеристик, наглядно показывающее его достижения за сегодняшний день.

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 6,**

**интеллект – 1,**

**ловкость – 1,**

**выносливость – 4,**

**мудрость – 1.**

Благодаря беспрестанным двухчасовым упражнениям с непокорным камнем Кроу поднял силу еще на единицу, равно как и выносливость на то же значение. К тому моменту закончился бонус от съеденного ужина, да и сумерки сгустились незаметно.

Порывшись в своем заплечном мешке, гном достал оттуда потрепанный журнал «Всемирный Вестник Вальдиры», полученный в подарок от стража Дредина, как раз тогда, когда Кроу клянчил горящий уголь. Журнал стоил копейки, выпуск вчерашний, но все же его можно было читать. И разглядывать картинки. Перелистнув первую страницу, Кроу по-

грузился в неторопливое чтение, смакуя каждое слово.

## **Таинственный Навигатор!**

**О любезнейшие наши читатели! Мир сотрясся, мир содрогнулся, мир приготовился к рывку! Появился Великий Навигатор! Древнее заклинание прочитано и изучено! И все это означает только одно – да здравствует путешествие к затерянному материку Зар’град! Наш журнал обязуется каждый день сообщать самые свежие новости на эту интереснейшую тему, не оставившую равнодушным ни одного игрока в волшебном мире Вальдиры. Большинство наших читателей, а также сотрудники нашей редакции задаются одним и тем же вопросом. Этот вопрос звучит в трактирах, на площадях, срывается с уст сильных мира сего и вообще эхом доносится из каждого уголка бескрайнего мира: кто он? Кто тот счастливчик, сумевший обнаружить древнее заклинание? Назовите имя! Мы хотим знать нашего героя!..**

Перелистывая страницу за страницей, гном так зачитался, что практически не обратил внимания на полученное достижение и еще один бонус к характеристикам:

**Ваш интеллект повышается на 1 ед.**

**Вы получили достижение «Чтец» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение: +0,5 % к скорости чтения.**

**Текущий бонус скорочтения: 0,5 %.**

Нависший над каменистой долиной величественный Серый Пик равнодушно взирал на крохотную фигурку, пристроившуюся у искорки потрескивающего костра. Вскоре за-тухла и эта одинокая искорка, источник света остался лишь у сторожевой башни, надежно охраняемой суровыми стра-жами.

Свернувшись калачиком у затухшего костра, Кроу мед-ленно прикрыл глаза.

**Системный запрос: Вы действительно желаете по-грузиться в сон?**

Да...

**Вальдира желает вам спокойной ночи и радостных снов. Отдохните хорошенько, прежде чем окунуться в дальнейшие приключения. Спите сладко.**

– Спасибо, – тихо прошептал игрок, проваливаясь в тем-ный омут сновидений.



## Глава вторая

Стоило Кроу лениво приоткрыть один глаз, и он невольно улыбнулся – в шаге от него весело прыгал воробей, деловито выискивая среди редкой травы что-нибудь съедобное. Воробей был на удивление обычным, совсем не игровым. Казалось, птичка залетела в Вальдиру совершенно случайно, перепутав мир реальный с цифровым. Серое оперение, озорно поблескивающие бусинки глаз и тонкие лапки. Десятки таких пичуг можно увидеть в каждом городе.

Потянувшись всем телом, гном уселся, обводя окружающее его пространство сонным взором. За прошедшую ночь ничего не изменилось. Башня так же стояла на месте, на ее вершине дежурила тройка стражей, внимательно оглядывающих окрестности. Еще пятеро воинов занимались тренировкой с мечами под бдительным присмотром Дредина, гнома-кашевара. Остальные отсутствовали – видимо, ни свет ни заря отправились на патрулирование.

«Проспал!» – мысленно вздохнул Кроу, бодро вскочил на ноги и поспешил к ручью, памятуя о «внешнем виде персонажа». Наскоро ополоснув лицо, он пригладил непослушные волосы, полюбовался отражением своей заспанной физиономии, после чего направил стопы к тренирующимся стражникам. Присоединиться к занятиям он и не надеялся, слаб еще, да и репутацией не вышел. Ему был нужен Дредин, внешне

суровый, но вроде как довольно добродушный стражник-ветеран.

– Доброе утро! – поприветствовал он «соседей».

– И тебе того же, – за всех ответил Дредин. – Вижу, не ушел еще.

– Не ушел, – подтвердил Кроу. – С вашего позволения хотел бы задержаться здесь.

– А нам-то что? – пожал плечами страж. – Хоть живи здесь. Королевское величество для того нас здесь и поставило – людей мирных оборонять да разбойничков гонять.

– Спасибо, – расплылся в улыбке гном. – И хотел спросить, не нужно ли еще хвороста для кухонного очага? Я могу несколько раз в день собирать! Мне не трудно!

– И долго еще здесь удержишься?

– Наверное, долго. Мне здесь нравится!

– Что ж... – Дредин поскреб подбородок. – Тогда вот тебе мое предложение, друг Кроу. До тех пор, пока ты здесь обретаешься, на тебе заготовка дров для кухонного очага. Чтобы и на завтрак, и на обед, и на ужин дровишек вдосталь было! А за твою работу будет тебе трехразовое питание из нашего котла. Ну как, справишься? Берешься ли?

– Справлюсь! Берусь! – не веря своей удаче, поспешил ответить игрок. – Благодарю!

**Вы получили ежедневное задание «Сбор хвороста»!  
Доставить стражу Дредину с поста Серый Пик хво-**

**рост для кухонного очага.**

**Минимальные условия выполнения задания: обеспечить достаточное количество хвороста для приготовления пищи на весь день.**

**Награда: трехразовое питание каждый день.**

Не став более мозолить глаза занятым стражам, Кроу поспешил удалиться восвояси, не забыв проверить заветный журнал заданий и убедиться, что там и правда появилось столь радостное и, по сути, бесконечное поручение. Если он сам не откажется или случайно не испортит дело, то вопрос с кормежкой решен надолго. Следовало поторопиться. Потому как в самом скором времени Дредин навестит кухню – повару потребуется довольно много хвороста, чтобы приготовить еду.

Перед тем как приступить к уже привычному сбору веток, гном не поленился вписать в девственно чистый лист встроенного дневника напоминание о ежедневной работе. Ему понадобилось не более получаса для сбора трех охапок имеющегося поблизости хвороста. Свалив последнюю порцию добычи у кухонного очага, Кроу забрался на вершину любимого холма и, усевшись в позе лотоса, принялся задумчиво чесать макушку.

Дело грозило обернуться плохой стороной. Сейчас ему пришлось поднапрячься, чтобы обеспечить горячим материалом очаг при кухне, ведь веток на территории сторожево-

го поста почти не осталось. Ну конечно, здесь не девственный лес с обилием валежника и сухостоя. Обычная, слегка холмистая равнина с каменистой почвой и редкими группками деревьев вдали. В том-то и проблема – деревья слишком далеко. На это и было рассчитано задание. Вальдира любит поощрять игроков расширять свой «ареал» обитания. Легко можно выйти за пределы условно безопасной территории, что кончается в пятидесяти шагах отсюда. Там-то уж точно найдется достаточно валяющегося на земле хвороста. Но там же найдутся и агрессивные монстры.

Еще вчера Кроу заметил бегущего поодаль шакала двадцатого уровня, опять же лисицы могут оказаться серьезными соперниками. Зубастой и когтистой живности здесь хватало. Умереть не проблема – локация возрождения расположена в нескольких метрах поодаль. Но в данный момент гном абсолютно не горел желанием побеждать врагов, получать единицы опыта и повышать уровни. Это успеется. Для начала он хотел максимально повысить необходимые ему для выбранного класса характеристики, причем повысить их благодаря изматывающей работе и тренировкам. Конечно, можно было бы просто повышать уровни, но не распределять полученные «пятерки баллов», но без повышения характеристик противника не одолеть. Сейчас он просто мешок с мясом. Безоружный мешок с вкусным мясом. Следовательно, вступать в схватки нельзя.

Сокрушенно вздохнув, он принялся за дело. С вершины

своего наблюдательного пункта Кроу высмотрел самые «богатые» точки за границей безопасности, после чего решительно встал и зашагал в выбранном направлении. Настало время первой вылазки.

Линия границы внешне не была обозначена никак, если не считать за таковое интерфейсное сообщение. Сторожевой пост был только-только основан и не мог похвастаться ничем, кроме расторопных и бдительных стражей да высокой башни. Покинув Серый Пик, Кроу не стал отходить слишком далеко. Обнаруженное им бревно лежало буквально в двух шагах. Как всегда, чрезмерно сучковатое, зато толщиной не больше запястья.

Пока все шло хорошо. Обрадованный гном ухватился за конец бревнышка, приподнял его, намереваясь оттащить добычу «к себе в норку», но не успел сделать и шага, когда послышалось крайне недовольное шипение, молниеносно мелькнуло длинное изящное тело. Мелькнуло и исчезло. Но этого хватило, чтобы вскрикнувший от неожиданности гном выронил приподнятое бревно и отпрыгнул назад, ошеломленно глядя на появившуюся перед глазами зловещую надпись:

## **Отравление!**

**Вы получили сильное отравление и нуждаетесь в немедленном принятии противоядия или наложении заклинания очищения!**

## **Причина отравления: ядовитый укус!**

– Ах ты ж... – выдавил Кроу, преодолев напавший ступор.

Круто развернулся и что есть духу помчался к сторожевой башне, глядя, как стремительно убывают пункты жизни – по десятку за раз. Добраться до стражей не удалось. Где-то на пятом шаге укушенный гном пал прямо на бегу, словно скаковая лошадь. Просто рухнул на землю, еще в полете превратившись в серебристый сгусток тумана. В глазах полыхнула серебристая вспышка, сменившаяся зеленым сумраком, пронизанным оранжевыми молниями. Едва сумрак развеялся, Кроу обнаружил себя сидящим на каменном диске, шагах в двадцати от места своей гибели. Сейчас в том месте переливался продолговатый сгусток серебристой дымки.

– Ничего себе здесь змеи! – восторженно брякнул гном, хлопая себя ладонью по груди. – Вот это цапнула!

## **Достижение!**

**Вы получили достижение «Воскресший» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+0,5 % к шансу сохранить один или несколько предметов экипировки после гибели,**

**+0,5 % к шансу не получить штраф на накопленные**

**баллы опыта.**

**Текущий размер бонуса: +1 %.**

**Дополнительная информация:**

**Смерть – это еще не конец! Помните, что в мире Вальдиры вы бессмертны! После каждой гибели игрок будет перемещен на ближайшую локацию возрождения. Существуют некоторые штрафные санкции, изменяющиеся в зависимости от локации, уровня игрока и типа противника...**

– Первый блин комом... – хмыкнул несчастный воскресший, убирая информацию с виртуального экрана. – Сходил по дрова...

Подобрать пожитки труда не составило. Еще через минуту воскресший гном стоял рядом с кухонным навесом.

– Уважаемый Дредин...

– Просто Дредин, – перебил страж. – Чего уж там...

– Дредин, – послушно повторил игрок, стараясь не показать радости. Стражники еще не приняли его за своего, но потепление намечалось. – Я спросить хотел.

– Так спрашивай.

– Змеи! Что здесь за змеи такие? Совсем небольшие, но очень ядовитые!

– Да где ж там «очень», – рассмеялся гном. – Ядовитые, конечно, не без этого. Гадюки обыкновенные. Много их тут.

– Я уже понял, что много. Обыкновенные, да? – печально понурил голову Кроу. – Гадюки значит... а противоядие?

– Нам без надобности, – развел руками Дредин. – Видишь колечко у меня на пальце?

– Ага, – кивнул Кроу, во все глаза разглядывая самое обычное железное колечко без малейших следов резьбы или иного украшения.

– Оно и защищает стражей от гадючьего и многих других ядов, – пояснил ветеран. – Мы ведь в разных местах оказываемся, всякая живность встречается. Магия! Потому противоядия нам без надобности. А вот тебе побережься бы надо! Если тебя цапнет, враз помрешь!

– Я тоже так думаю, – признался Кроу. – А гадюки везде? С каждой стороны ползают?

– Кто их знает? Но думается мне, что везде. Так что под ноги поглядывать не забывай!

– Ясно! Спасибо за науку, Дредин!

Несколько обескураженный сделанным открытием, черноволосый гном не оставил попыток собирать хворост. Терять ему нечего. Но и умирать просто так не хотелось, поэтому Кроу предпочел не возвращаться к бревну, облюбованному гадюкой ядовитой обыкновенной.

До обеда он собрал дневную норму хвороста, аккуратно разложил добычу около своего личного очага, расположенного у подножия облюбованного холма. Судя по доносящимся запахам, до того момента, как кашевар позовет всех на



заслуженную трапезу, оставалось не больше часа, и Кроу решил использовать это время с пользой, потратив его на пробежку.

Стоящие на смотровой площадке стражи удивленно вертели головами вслед за пыхтящим коротышкой, нарезающим большие круги вокруг дозорной башни. Гном то и дело падал, ненадолго замирал на земле, затем с завидным упорством поднимался и вновь принимался бежать. Вдруг полуголый оборванец радостно подпрыгнул, выдал несколько зажигательных танцевальных па, явно радуясь чему-то. Затем удивление доблестных стражей возросло – гном-бегун подобрал с земли каменюку, прижал ее к груди и вновь побежал, с натугой переставляя ноги. Преодолеl с пару десятков шагов и рухнул наземь, словно подрубленное дерево. Чуть полежал, заворочался, встал на карачки, одной рукой по-прежнему прижимая камень к груди, и медленно потащился к холму, возле которого прижившегося чужака так часто примечали. Стражи с вполне понятным состраданием следили за муками несчастного, не желающего расстаться с камнем. Самый молодой из дозорных открыл было рот для ободряющего клича, но не издал ни звука, потому как гном неожиданно бросил камень и вновь задрогал ногами в радостном танце.

Да... эта недельная смена обещала быть интересной...

Вовремя подоспевший к кухне Кроу сиял довольной улыбкой на тщательно отмытом в ручье лице. Волосы аккуратно приглажены, на руках ни пятнышка. Передавая ему до

краев наполненную миску с густой кашей, Дредин проворчал:

– Миска и ложка твои будут. Без посуды никуда, ты ж не собака приبلудная.

– Спасибо! – обрадовался Кроу, осторожно принимая перешедшую в его личное владение посудину.

– Да не забудь еще дров принести. Хотя и с избытком ты притащил, огонь прожорлив, меры не знает.

– Не забуду!

– С нами садись, Кроу! – позвал игрока Сцепий, хлопая ладонью по скамье. – Чего в одиночку хлебать?

– С радостью!

Обед прошел в дружной компании. «Местные» и незаметно влившийся в их ряды игрок слаженно орудовали ложками, зачерпывая наваристую кашу и не забывая расточать похвалы в адрес повара. Опустошив свою тарелку, Кроу поблагодарил стражей за доброту и поспешил к ручью. Надо отмыть тарелку и ложку. Он мог легко перемыть посуду остальных, но не стал предлагать свою помощь в этом простом деле. Кроу хотел, чтобы со временем в нем стали видеть равного, а не прислужника.

Вернувшись к своему холму, гном убедился, что все его имущество в целости и сохранности. Из имущества имелась все прибавляющаяся куча разнородных камней и куча хвороста, запасенная для ежедневного задания. К ним прибавились тарелка с ложкой, плюс изначально имелась глиняная

плошка, что вместе составляло настоящий обеденный набор. Приятно, что появляются пожитки.

За время предобеденной тренировки Кроу поднял целых две единицы выносливости. Плюс две! И мог с заслуженной гордостью смотреть на стату своего персонажа первого уровня.

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 6,**

**интеллект – 2,**

**ловкость – 1,**

**выносливость – 6,**

**мудрость – 1.**

В сумме ему удалось заработать одиннадцать пунктов основных характеристик, что позволяло сопоставить персонажа с любым другим уже достигшим третьего уровня и вложившим все полученные баллы, следуя пути воина. Это полностью отвечало замыслам Кроу. Он собирался стать воителем.

Высоко в небе раздался яростный клекот. Задрвав голову, гном нащупал взглядом стремительно рассекающую небеса черную точку. Большая птица. Наверняка хищник, вылетевший на охоту. И судя по всему, взлетел орел с вершины скалистого пика, над которым медленно ползли тяжелые серые облака. Где-то там, в самом поднебесье, в скальной расще-

лине, могло располагаться орлиное гнездо. И по старательно поддерживаемой привычке Кроу внес это предположение в свой блокнот, после чего с тревогой вновь взглянул на сгустившиеся облака...

– Черт! Только бы дождя не было! – пробормотал гном. – Крыши-то у меня нету. Вот! С этого и надо было начинать, да знать бы еще, насколько потеплели наши отношения... А! Попробую!

Тщательнейшим образом отряхнув многострадальную рубаху и штаны, Кроу пригладил волосы, глубоко вздохнул и направил стопы к башне, единственному капитальному строению локации. Капитальному настолько, что имелась даже тяжелая деревянная дверь, окованная железом. В нее-то игрок и постучал. Изнутри немедленно последовало зычное приглашение. Потянув на себя ручку, гном вошел и коротко поклонился сидящему за грубо сколоченным столом седоволосому десятнику с украшенным несколькими шрамами суровым лицом.

– Здравствуйте, уважаемый Маврикий!

– И тебе того же, Кроу, – едва заметно усмехнулся десятник. – Не ушел, значит?

– Не ушел, – улыбнулся игрок. – Мне здесь нравится.

– Места хорошие, – согласился Маврикий. – Хоть и безлюдные. Так с чем пожаловал, Кроу?

– Хотел узнать, можно ли застолбить небольшой участок земли, – как в омут прыгнул гном, разом выложив все кар-

ты. – Здесь, на сторожевом посту.

– Отчего же нельзя? Для того пост и поставлен. Дабы оживить сию местность, привлечь путников и охотников, – про-  
рокотал седой десятник, пододвигая к себе толстую контор-  
скую книгу и чернильницу. – Много ли земли надобно? Ку-  
пить аль в аренду? Да с какой целью?

– Земли немного, – обрадованно выпалил Кроу. – Участок  
обычный. Дом хочу поставить со временем да кузню неболь-  
шую. Купить не могу, мне бы в аренду. Но не знаю цены.

– Дом и кузню? Это дело хорошее. Можно и в аренду. Зем-  
ли здесь королевские, под охраной надежной, но безлюдные  
и потому дешевые. Цена зависит от количества населения и  
товарооборота. Чем место людней и чем больше торговли,  
тем выше цена. Понятно сие?

– Понятно.

– Населения нет, – пожал широкими плечами десятник,  
начиная нехитрый подсчет. – Торговли не имеется. Пото-  
му цена аренды одного участка составит одну серебрушку в  
неделю. Это если просто дом построишь да жить начнешь. А  
если кузню поставишь да начнешь работать в ней, с того дня  
надобно будет тебе лицензию в гильдии кузнечной покупать.  
Ну, что скажешь?

– Я согласен, уважаемый Маврикий! Очень справедливая  
цена! Есть лишь одна просьба.

– Говори.

– Можно ли выплатить серебряную монету через неделю?

Денег нет, а укрытие от дождя строить надо, да и участок я уже присмотрел. Могу и отработать!

– Хм... – задумчиво протянул десятник. – Отработаешь! Платить по справедливости будем, рабочих рук не хватает. Так, стало быть, решено? Остаешься жить?

– Остаюсь!

– А раз остаешься, надобно тебя записать, – вздохнул Маврикий, черкая пером на страницах конторской книги. – Во всем порядок нужон. Ну-ка, прижми сюда палец!

Медлить Кроу не стал. Вмиг прижал большой палец к почти пустой странице, где тотчас проявились замысловатые руны.

– Фуф, – с облегчением выдохнул десятник. – Не люблю я эту писанину! Ну, все, Кроу! Жить тебе, поживать да добра наживать! Теперича ты местный житель. Да еще и самый первый!

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Поселенец»!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Примечание: данное достижение не имеет рангов.**

**Ваша награда за достижение:**

**один из трех предложенных «Наборов поселенца» на выбор.**

**Набор можно получить у главного в локации, где вы**

**решили обосноваться в качестве поселенца.**

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Первый житель»!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Примечание: данное достижение не имеет рангов.**

**Ваша награда за достижение:**

**+50 % к размеру первого застолбленного участка земли без повышения цены.**

– Набор поселенца? – удивленно произнес Кроу, расширившимися глазами глядя на награду достижения «Первый житель». Плюс пятьдесят процентов к территории участка! Впрочем, все разумно. Неосвоенных территорий хватает, тут столько земляных квадратов нарезать можно...

– Только хотел напомнить, – хмыкнул десятник, вставая. – Пошли к складу, поселенец.

– Ага!

Увеличение земельного участка гнома не впечатлило. Потому как не собирался он становиться крупным землевладельцем. Одного квадрата было бы вполне достаточно, но и отказываться от дармовой земли он не собирался. Пока планов не было, но со временем все может измениться.

Оказавшись у входа в бревенчатый склад, десятник остановился и спросил:

– Так что брать-то будешь? Решил уже?

– А что есть? Я не знаю, – признался гном, лихорадочно вороша в голове все, что знал о поселенцах.

– А почти ничего и нет. Инструменты! Три набора. Два топора и пила – это для лесистых местностей подходит, коли в густом лесу вздумал обосноваться. Две лопаты и кирка. Две удочки с полной оснасткой и малая сеть. Это уже для тех, кто рядом с морем или озером остановился. Я тебе так скажу – удочки здесь ни к чему. Да и сеть некуда забрасывать. Топор с пилой всегда пригодятся, да и без лопаты с киркой никуда. Вот и решай.

– Лопаты и кирка! – после недолгого раздумья решил Кроу.

Сказано – дадено. Через минуту игрок оказался обладателем холщового мешка с инструментами первой необходимости.

– Ну и последнее, но самое главное. – В ладонь Кроу лег крупный сиреневый кристалл, испещренный белыми прожилками. – Знаешь, как пользоваться?

– Знаю, уважаемый Маврикий.

– Ну и славно. Как используешь «основатель», так у меня сразу запись в журнале и появится. И пометка на карте.

– Большое спасибо!

– Тебе спасибо, – хитро прищурился Маврикий. – За каждого нового поселенца нам премия положена. Маленькая, но все же премия! И будет у меня к тебе просьба, Кроу.



– Конечно! Слушаю!

– Озаботься забором вокруг своего участка. На следующей неделе сотник с проверкой приедет. Проверять будет, как служба идет, как строительство продвигается. Вот и хоч ему показать хозяйство первого нашего поселенца. Дом ты выстроить не успеешь, это дело небыстрое, а вот забор поставить сумеешь. Ну что? Сделаешь?

– Я бы с удовольствием, десятник Маврикий. Да только у меня инструментов нет! Ни пилы, ни топора.

– Хм... понял, куда ты клонишь, хитрец. Ладно! Погоди-ка!

Нырнув в склад, Маврикий тотчас показался обратно, держа в руках еще один мешок.

– Вот тебе два топора и пила. Коли забор поставишь до приезда сотника, инструменты твоими станут! Если нет – обратно заберу, да еще и здороваться с тобой перестану. Как тебе?

– Я согласен! Обязательно все сделаю!

**Вы получили задание «Забор вокруг участка»!**

**Построить вокруг своего земельного участка забор.**

**Минимальные условия выполнения задания: успеть построить забор до приезда проверяющего сотника.**

**Награда: временно выданные два топора и пила перейдут в вашу собственность.**

**Штраф за невыполнение:**

**возвращение инструментов десятнику Маврикию, падение уровня отношений со стражем Мавриkiem на пять единиц (-5).**

– Вот как сделаешь, тогда и поговорим, – кивнул десятник, направляясь обратно в башню. – Смотри не подведи! О! Чуть не забыл, однако! Завтра не забудь заглянуть ко мне. Дам тебе наряд на работу. Отрабатывать серебрушку будешь.

Кивнув, Кроу принялся заносить в дневник все услышанное, причем делал это на ходу, ибо он хотел поскорее воспользоваться «основателем». Взлетев на вершину своего холма, гном наклонился и положил сиреневый кристалл на землю. Кристалл засветился, перед глазами появилось сообщение:

**Внимание!**

**Вы действительно уверены, что хотите застолбить именно этот земельный участок?**

**Да/Нет.**

– Да!

Сиреневый кристалл нестерпимо ярко вспыхнул, взорвавшись миллионом искр, разлетевшихся во все стороны, но не слишком далеко, как раз до границ обычного земельного участка плюс бонусные пятьдесят процентов. Медленно за-

тухающие искры звездопадом опустились на землю и исчезли. А перед взором игрока, вступившего в права временно-го владения, показался едва заметно подсвеченный зеленый квадрат с холмом точно посередине. Это и был его участок.

**Поздравляем!**

**Вы вступили во временное владение стандартным земельным участком!**

**Местонахождение участка: королевство Альгора, сторожевой пост Серый Пик.**

**Текущая арендная плата: 1 серебряная монета в неделю.**

**Внимание!**

**Арендная плата является непостоянной!**

**Сумма зависит от оживленности данной территории и объема товарооборота!**

**Об увеличении или уменьшении арендной платы будет заблаговременно сообщено.**

**Полученный бонус от достижения «Первый житель»: + 50 % земли от стандарта.**

Несколько мгновений Кроу выжидал, когда на экране появится достижение «Землевладелец», но вспомнил, что подобное дается лишь тем, кто купил землю, и огорченно вздохнул. Судя по имеющейся у Кроу информации, «Землевладелец» помимо прочего автоматически давал плюс один

к отношениям с местной стражей. Мол, не гопота какая-нибудь, а местный добропорядочный землевладелец, достойный доверия.

Вот таким абсолютно рутинным и совсем не волшебным способом гном Кроу стал обладателем собственного кусочка Вальдиры.

Пусть он взял его только в аренду, но все же!

Это ЕГО земля!

И он волен делать на ней все, что ему заблагорассудится. Возводить и сносить, выкапывать и насыпать, растить и рубить...

Именно по этой причине гном не предпринимал каких-либо действий по обустройству временного жилища до того момента, пока не стал полновластным хозяином. Вся проблема в том, что мир Вальдиры медленно заращивает свои раны. Возвращает все в первозданный вид. Изрытое и истерзанное поле ожесточенной битвы через неделю вновь станет выглядеть милым зеленым лужком без единого отпечатка ноги. На месте срубленных или сожженных деревьев скоро вырастут другие. Та же самая беда была с ямами, постройками в неполюженном месте и прочим изменением первозданного ландшафта – Вальдира планомерно их уничтожала. Но как только игрок активировал «основатель» – тот самый сиреневый кристалл с белыми прожилками, – все законы восстановления ландшафта Вальдиры на застолбленном участке мгновенно замедлялись в десятки раз. Теперь

выкопанная яма не исчезнет бесследно за неделю. А если дать той же яме какое-либо имя – например, «погреб», яма будет оставаться без изменений очень долго. Но все же не вечно. Так что приглядывать придется. Но редкий присмотр куда лучше, чем каждый день заново собирать рассыпающийся сам собой шалаш.

Изменения коснулись не только природных законов мира. Много чего изменилось. Так, например, любой, кто сейчас возьмет какую-нибудь вещь с территории Кроу без его ведома, автоматически станет вором.

Стоящий на вершине холма гном не случайно выбрал участок на возвышенности. У него перед глазами уже стоял план будущего жилища, и холм в нем играл не последнюю роль. Руки так и чесались взяться за лопату и приступить к расчистке местности, но волевым усилием Кроу преодолел «приступ» и занялся сооружением шалаша, ибо за время беседы с десятником небо угрожающе посерело. Следовало поторопиться.

Построить хороший шалаш – дело непростое. Не каждый справится. Особенно если задался целью сделать его водонепроницаемым без использования каких-либо посторонних материалов наподобие полиэтилена или брезента. Правда, Вальдира ко многому относилась более снисходительно, чем реальный мир. Однако черноволосому гному снисходительность была ни к чему. Он прекрасно знал, как именно следует сооружать шалаш из практически любых подручных ма-

териалов. Опыт прошлой жизни сказывался.

Первым делом Кроу выбрал три самые ровные, в меру толстые и длинные ветви. Две из них, самые толстые и прочные, при помощи обуха топора он вбил в землю вертикально, выбрав место рядом с холмом, на небольшом бугорке. Горизонтально уложил поверх них третью и самую длинную жердь, закрепив ее в расщелах. Приходилось обходиться без веревки. Основа просторного шалаша была завершена. Грамотно разложив по бокам более тонкие ветки, гном создал подобие обрешетки. Теперь осталось найти материал, способный блокировать дождевую воду. Забросив топор за спину, где он и прилип волшебным образом, Кроу, весело насвистывая, зашагал к границе сторожевого поста Серый Пик, направляясь прямиком к своей будущей жертве.

Топор, кстати, оказался не ахти...

**Грубой выковки топор поселенца.**

**Одноручное оружие.**

**Урон: 4–7.**

**Тип урона: физический, рубящий.**

**Минимальный уровень: 1.**

**Прочность: 49/50.**

**Изготовлено игроком-подмастерьем.**

Но это вполне логично. Если каждому поселенцу вручать качественный дорогуший инструмент, то так и топоров не

напасешься. Потому и пихали в наборы дешевку, способную, впрочем, выполнять свое предназначение. Печалила только довольно низкая прочность инструмента. Копеечная штамповка массового изготовления. Даже имя подмастерья неизвестно.

Гном размахнулся и ударил по стволу. Громко треснуло. Обиженно застонав, тонкая ель, чей ствол не превышал в диаметре трех сантиметров, взмахнула еловыми лапами и, описав верхушкой кривую дугу, рухнула на землю.

**Вы получили новую профессию – «лесоруб»!  
Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 1.**

– Хе! – абсолютно довольный собой, изрек Кроу, забрасывая топор за спину.

Оглядевшись и убедившись, что вокруг не наблюдается подлых ядовитых гадюк и иных злобных обитателей Вальдиры, гном ухватился за верхушку и с натугой поволок тонкий стволик к своему любимому холму. По пути пришлось сделать две передышки для восстановления сил, но, в конце концов, срубленная елка оказалась у остова шалаша. Обрубить ветви было делом нескольких минут. Вскоре Кроу стал обладателем большого количества пышных еловых лап. Разместить их поверх шалашного остова оказалось легкой задачей, по завершении которой игровая система немедленно отреагировала.

**Вы пытаетесь создать жилище «Лесной шалаш»?  
Да/Нет.**

Гном ожидал запрос и незамедлительно ответил на него утвердительно. Шалаш, казалось, вздрогнул, еловые ветви немного изменили свое положение, конструкция немного раздвинулась, после чего все окончательно затихло.

К своему полному удовольствию, гном Кроу получил крышу над головой. Нет! Больше, чем просто крышу! У него появился собственный дом! Осталось только немного обустроить его.

Очищенный от веток еловый ствол был уложен ко всей древесине. Остатки еловых лап пошли на сооружение мягкой подстилки, в изголовье игрок разместил всю свою посуду, туда же положил красное яблоко. Вышло на удивление уютно. К сожалению, любоваться жилищем было некогда. Очередной день подходил к концу, встроенный ежедневник вывесил напоминание о ежедневном задании, и спохватившийся гном опрометью бросился к запасенным кучам хвороста. Дредин ждать не будет, миг засчитает задание проваленным. А лишаться трехразового питания, дающего временные бонусы, Кроу не собирался.

Бросив последний взгляд на свой дом, гном сгреб охапку веток и зашагал к кухонному очагу. У него будет еще время обжиться и насладиться уютом. Сейчас главное – не терять



заработанных трудом и потом позиций.

Ночью, когда гном Кроу спал в своем шалаше, разразился настоящий ливень. По земле забарабанили крупные капли, пелена дождя была настолько плотной, что на расстоянии вытянутой руки ничего не было видно, а протекающий ручеек едва не вышел из берегов, гоня мутные потоки воды в неизвестную даль. Сверкали молнии, слышались перекаты грозного грома. Но гном ничего не слышал и не видел. Он просто спал и видел радостные сны. А в шалаш, кстати, не просочилось ни капли...

## Глава третья

Заложив руки за спину, десятник Маврикий внимательно изучил открывшееся ему зрелище, довольно улыбнулся и пошел себе прочь, так и не вымолвив ни слова. Впрочем, одна только его улыбка стоила многого – сразу становилось ясно, что он вполне удовлетворен увиденным, но не спешил показать свою удовлетворенность, поэтому и навестил участок прижившегося гнома в его отсутствие. Но скрыть заинтересованность не удалось. Кроу обладал достаточно зорким взором, чтобы даже издали убедиться, что десятник всем доволен и по-прежнему к нему благосклонен.

Сам гном в это время шел к своему дому крайне медленным шагом, потому как на более быстрый у него попросту не хватало сил. Персонаж был перегружен до невозможности. Заплечный мешок забит мелкими ветками, в руках небольшой, но увесистый пень с обрубленными корневищами.

С момента постройки крытого еловыми лапами шалаша прошло три дня. И все это время Кроу не сидел без дела, хотя все так же оставался персонажем первого уровня. Курам на смех! Столько дней находиться в игре и не поднять даже одного уровня. Но это еще цветочки. Многие умерли бы со смеху, узнай они, что за прошедшие дни Кроу не убил ни одного монстра. Но, если взглянуть глубже, в характеристики персонажа, станет ясно, что гном не потратил время зря:

## **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 14,**

**интеллект – 2,**

**ловкость – 1,**

**выносливость – 11,**

**мудрость – 1.**

Три дня подряд Кроу провел за работой. Рубил редкие деревья, собирал валежник, подметал около сторожевой башни, за что получил достижение «Уборщик», пилил, вбивал в землю колья, а в свободное от работы время упорно тренировался, отжимаясь, бегая и просто шагая с диким перегрузом.

Гном не делал ничего экстраординарного. Любой игрок мог добиться таких же результатов, но ни один игрок в здравом уме не стал бы этого делать. Дни летят быстро, так зачем же их тратить на ерунду? И Кроу был вполне согласен с этим выводом. Просто в отличие от обычных игроков ему абсолютно некуда было торопиться.

Донеся пень до своего участка, гном с облегчением бросил его на землю и опорожнил мешок. Наземь посыпался дождь из мелких веточек и сучков. Сегодняшняя вылазка за границу сторожевого поста успешно завершена, и без добычи он не остался. Теперь, когда персонаж стал гораздо сильнее и выносливее, он мог переносить куда больше груза, чем

и пользовался, заслуженно пожиная плоды тренировок.

Рядом с черноволосым гномом из земли торчал один из предметов, заставивших десятника Маврикия довольно улыбаться. Кол. Грубо отесанный еловый кол, глубоко вбитый в каменистую землю. Их было несколько десятков, идущих на равном расстоянии друг от друга по периметру большого квадрата, показывающего границы земельного участка. Это только тень будущего забора, обещанного десятнику, но уже было ясно, что Кроу изо всех сил старается сдержать свое слово. Причем ценой своей жизни – за три дня несчастный гном погибал смертью храбрых целых двенадцать раз, то есть в среднем по четыре раза на дню. В большинстве случаев его кусали проклятые гадюки, таящиеся среди камней, веток и редкой травы. Один раз на Кроу рухнуло подрубленное им же дерево, причем ситуация была до нелепости смешной – он вовремя начал уходить в сторону от падающего ствола, но наткнулся на гадюку, вынужденно отпрыгнул назад и получил по голове сокрушительный удар бревном. Гадюка, вероятно, едва не померла со смеху при виде столь нелепой смерти. И один раз Кроу прикончили шакалы. Смерть была быстрой, но умные шакалы не отходили от сгустка серебристого тумана, радостно отыгрывая роль падальщиков, собравшихся у «вкусной туши». Пришлось звать на помощь стражников, быстро убивших гадких монстров и спасших «труп» горемычного игрока, беспомощно наблюдающего издали за расправой.

Частые смерти абсолютно не смущали Кроу, знающего, что он ничего не теряет. На первом уровне «улетать» не страшно. У него до сих пор не было ни одного заработанного очка опыта! Да и «мертвое тело» со всей экипировкой и мешком лежит недалеко, сходить за ним – дело пары минут. К тому же даже в смерти есть плюс – во всяком случае в волшебном мире Вальдиры. После десятой смерти гном получил второй ранг достижения «Воскресший».

### **Достижение!**

**Вы получили достижение «Воскресший» второго ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+1 % к шансу сохранить один или несколько предметов экипировки после гибели.**

**+1 % к шансу не получить штраф на накопленные баллы опыта.**

**Текущий размер бонуса: +1,5 %.**

Бонус мизерный, но Кроу это не смущало. Главное, чтобы польза была, остальное приложится постепенно.

Окликать ушедшего десятника Кроу не стал. Побоялся, что тот найдет для него работу, а оставшееся до обеда время гном собирался употребить с куда большей пользой, чем

махание метлой у входа в сторожевую башню. Отрабатывать повисший долг, конечно, надо, но лучше перенести эту «почетную» обязанность на более позднее время. Шесть медных монет Кроу уже отработал – десятник платил за уборку по две монетки. В серебряной монете ровно десять медяков. А в неделе семь дней. Так что игрок надеялся не только отработать серебрушку, но еще и заработать четыре медяка сверх того.

В быстром темпе набрав нужное количество хвороста, Кроу бегом отнес его к кухне, не забыв поздороваться с каждым встреченным стражником, называя их при этом по именам. Десяток минут поболтал с кашеваром Дредином, перекинулся с ним парой шуток. Не дожидаясь просьбы, подбросил часть хвороста в гудящий под котлом огонь и вернулся обратно к дому.

Несколькими энергичными движениями размял плечи, покосился на холм, перевел взгляд на округлый камень, лежащий у подножия бугра, и, широко улыбнувшись, произнес:

– От зависти Сизиф сейчас, может, и не содрогнется, но чесаться точно начнет! Приступим!

Сказано – сделано. Гном налег на камень всем телом, поднапрягся и рывком сдвинул его с места, катя вверх по склону холма. Гном кряхтел, камень надменно молчал, но мало-помалу дело двигалось. Кроу удалось втащить валун на целых три метра из шести. В этот момент шкала усталости яростно

замигала багровым. Руки сами собой разжались, гнома повело назад, и он упал навзничь. Больше ничем не поддерживаемый валун резво покатился вниз, по пути радостно «переехал» Кроу, за пару секунд преодолел весь склон и замер шагах в пяти от холма и от своей распластанной «жертвы», которая вскоре зашевелилась, поднялась на ноги и торопливо потащила к камню, чтобы начать все сначала.

Спустя два часа в буквальном смысле слова сизифова труда гном добился впечатляющих результатов. Во-первых, он умер еще шесть раз, погибая от «рук» упрямого валуна, никак не желающего покориться. Камень врезался ему в колени, сбивал с ног, однажды игрок и вовсе скатился с валуном в обнимку, померев на второй трети дороги. А во-вторых, Кроу сумел-таки взять прибавку к базовым статам:

**Ваша сила повышается на 1 ед.**

**Ваша выносливость повышается на 1 ед.**

Ну и в-третьих, на закуску, проходящий мимо стражник Сцепий не выдержал мук несчастного коротышки, подошел, шутя оторвал каменюку от земли, в два счета поднялся по склону и утвердил ее на самой вершине холма. После чего похлопал обалдевшего Кроу по плечу и ободряюще произнес:

– Ничё, ничё, потом и у тебя получится.

С этими словами Сцепий гордо удалился, оставив гнома

в глубокой задумчивости коситься на камень. Сам того не зная, стражник «порушил всю малину». Скатить валун с холма – дело легкое, но как к этому отнесется Сцепий? Вдруг обидится? Тут, понимаешь, помочь захотел слабаку, поднял камень, а странный гном взял да сбросил его обратно... прямо в душу плюнул.

Чуть подумав, гном таки нашел выход из положения. Камень с грохотом скатился с вершины, вновь рухнул у подножья, а вокруг него забегал коротышка Кроу с жалобными причитаниями и заламыванием рук:

– Ах я неловкий! Ах криворукий! Добрый Сцепий помог, а я не удержал, уронил... укатился камешек...

Изобразив драму в лицах, Кроу покосился на уже занявшего пост на смотровой площадке Сцепия и виновато развел руками. Стражник скорбно покачал головой, испустил тяжкий вздох и знаками показал, что, как только сменится с поста, поможет недотепе еще раз. Радостно покивав, Кроу налег на камень и по крутой дуге укатил его к противоположной стороне холма, не просматриваемой со стороны башни. Чтобы никто не видел его мучительных страданий и не возжелал помочь, тем самым портя всю задумку с тренировкой по методу Сизифа. Собрался с силами, осмотрелся по сторонам и вновь навалился на упрямый камень, начиная долгий путь вверх по склону.

Две характеристики, две основы, на которых будет прочно стоять его невысокий персонаж, – вот о чем думал Кроу,



с хрипом налегая на каменный бок. Два краеугольных камня: сила и выносливость. Именно их гном с яростной целеустремленностью пытался поднять на максимально возможный уровень, придумывая все новые и новые методы тренировок. Кроу не собирался становиться самым сильным персонажем, «физовиком», в мире Вальдиры. Об этом он вообще не думал. Все дело в выбранной им специализации.

Кузнец.

Кроу хотел стать кузнецом, и вот как раз в этой специальности он не собирался уступать никому! Да, многие игроки уже являются кузнецами-мастерами, но их можно и нужно догнать. А затем и вовсе перегнать. Само собой, сделать это быстро не получится при всем желании. Но черноволосый игрок абсолютно никуда не торопился. Если понадобятся месяцы и годы – что ж, почему бы и нет. Его полностью устраивали такие сроки.

Но до начала гонки надо хорошенько подготовиться. Для любого кузнеца есть только две основные характеристики, не развив которые он не добьется ничего. И это были сила, чтобы поднять молот, и выносливость, чтобы суметь проработать этим самым молотом долгое время. Чем больше сил и выносливости затратит кузнец при ковке, тем выше будут уровень и качество изготавливаемого предмета. Да и не каждым молотом выкуешь то, что требуется! А если и будет лежать подле наковальни наилучший молот, не каждому воину придется он по руке – требования под такой инструмент и

одновременно оружие просто немыслимые. Счет идет не на единицы, а на сотни пунктов силы!

Приминая траву, тяжеленный валун сантиметр за сантиметром поднимался вверх. Уровень усталости рос куда быстрее, скачками заполняя начавшую тревожно светиться шкалу. Ноги коротышки соскальзывали, камень то и дело тяжело подавался назад и бил в грудь, отнимая скудные хиты жизни. Но мысли гнома были далеко от непокорного камня...

Молот... Кроу очень хотел поскорее заполучить если не кузнечный молот, то хотя бы обычный плотницкий молоток. Ради того, чтобы начать развивать умение им пользоваться, что также крайне важно при работе в кузне. Если хочешь сотворить из куска раскаленного металла что-нибудь действительно стоящее, то должен уметь правильно обращаться с инструментом.

К тому же в первую очередь гному требовался молот для начала «военных» действий против имеющихся рядом монстров. В мире Вальдиры молот является грозным оружием, способным остановить почти любого врага.

Молот не рвет, не рубит, не колет и не режет. Но он дробит! Он плющит!

Способен раздробить в пыль все что угодно! Если не раздробит – расплющит в лепешку! Даже без изученных в гильдии воинов навыков подобное оружие обладало весьма и весьма впечатляющими добавочными плюсами для персонажа. Если не удастся раздобыть именно молот, придется

воспользоваться обычной толстой палкой, представив, что это палица или посох, – главное, чтобы оружие было именно «дробящего» типа. Никаких мечей, топоров, копий или стрел – основным оружием гнома Кроу будет увесистый молот в правой руке! А в левой – прочный щит! И развивать он будет именно дробящее оружие, пытаясь довести его до заоблачного максимума.

Усталость зашкалила, и все мысли о кувалдах и молотах вылетели из головы гнома вместе с остатками жизни, когда камень ринулся вниз, по пути небрежно прокатившись по распластанному телу гнома. А теперь еще один полет до локации возрождения... похоже, третий ранг достижения «Воскресший» уже не за горами.

Когда он в белоснежном подгузнике бодро шлепал обратно к холму, его окликнул хриплый бас Дредина:

– Малой! Кроу!

– Слушаю! – издали крикнул Кроу, не желая смущать взоры стражников «обнаженкой».

– Пару медяков заработать хочешь?

– Очень, очень хочу! – заверил кашевара гном.

– Тогда топай сюда... только портки надень для начала!

– Уже бегу! Извините за штаны!

Заданием на «миллион», а точнее, на «два медяка», оказалось поручение по доставке двадцати среднего размера камней для кухонного очага, ибо Дредин решил его подновить и немного расширить. Кроу таким инновациям был только

рад и управился с поручением за десять минут, нагрузив заплечный мешок вдвое большим количеством из своего собственного запаса, хранящегося в углу участка. Покосившись на аккуратно выложенные в несколько рядов у очага камни – именно выложенные, а не сброшенные в кучу – гном-кашевар одобрительно хмыкнул, покопался в не шибко пухлом пояском кошельке, и в ладонь Кроу упало три медных монетки.

– Не за страх, а за совесть работаешь, – проворчал Дредин. – Спасибо, малой. Одна монетка за старательность.

– Вам спасибо! – счастливо улыбнулся Кроу, впервые получив на руки настоящие деньги. Те шесть медяков, что он отработал в счет погашения долга за аренду земельного участка, он в глаза не видел. Они лишь списывались с его долга.

Впрочем, эти три монетки тоже не задержались в его руках. С пару минут Кроу являлся счастливым обладателем денежных средств – до тех пор, пока не навестил сидящего в башне десятника и не положил монеты на его стол.

– В счет погашения долга, – пояснил Кроу. – Еще одну монету должен!

– Хорошо, – кивнул Маврикий и вернулся к разложенным на столе бумагам. – Поступим так: одну монету забери обратно, затем возьми метлу и хорошенько подмети вокруг башни. И мы в расчете. Договорились?

– Конечно! Уже подметаю!

Одна медная монетка вернулась к гному, и он совершенно счастливый покинул башню, направившись к дверям склада, около которых хранились инструменты для уборки территории.

Только что свершилось великое дело. Долг, можно сказать, погашен, а в кармане появились первые деньги, которые он может тратить по своему усмотрению. Разве это не повод для радости? Еще какой!

Правда, через четыре дня он вновь будет должен одну серебряную монету за аренду участка, но к тому времени он уже планировал закончить тренировки персонажа и приступить к куда более производительному методу зарабатывания денег. При этом не отказываясь от мелких заданий стражи.

Эх, лишь бы раздобыть молот...

Усердно размахивая метлой, Кроу не сводил глаз с виднеющегося поодаль земляного бугра, олицетворяющего для него родной дом. До вечера и темноты есть время, так что он еще успеет хорошенько повозиться с упрямым валуном...

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 21,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 6,**

**выносливость – 17,**

**мудрость – 1.**

Персонаж все еще первого уровня.

Очень ранним утром эти радостные строчки парили над лицом лежащего на земляном склоне холма гнома Кроу. Сквозь строчки просвечивало быстро светлеющее и наливающееся синевой безоблачное небо. Денек обещал выдаться солнечным.

Таков был общий итог всех дней, проведенных в теле гнома. Без труда не вытащишь и рыбку из пруда. Значение древней поговорки за это время Кроу понял на все сто процентов или даже больше, вопреки всем максимальным математическим величинам.

Силу и выносливость эти дни Кроу неустанно повышал уже испытанными методами физических тренировок. Бег с грузом, поднятие тяжестей методом Сизифа и прочие доступные упражнения. Интеллект удалось поднять еще на три единицы благодаря доброте одного из стражников, который, как оказалось, обожал почитать между сменами приключенческие романы и имел с собой небольшую коллекцию донельзя потрепанных книг. Так что Кроу сумел получить не только пользу от чтения, но и удовольствие, ибо романы оказались довольно интересными.

Ловкость. Тут помогли быстрые и юркие рыбки в ручье, никак не желающие ловиться голой рукой и всегда ускользающие от неуклюжего рыболова.

Единственная основная характеристика, не повысившаяся даже на один пункт, – это мудрость. Впрочем, характери-

стика далеко не основная для выбранного класса персонажа, но в будущем гном собирался ее немного поднять, чтобы лучше пользоваться базовыми исцеляющими заклинаниями. А пока все упиралось в силу и выносливость, над которыми черноволосый улыбчивый гном потел несколько дней кряду.

И сейчас бонусное время истекло. Период инкубации закончен, пора приниматься за более серьезные дела. Во встроенных в интерфейс ежедневнике, блокноте и журнале (а их было именно столько) радостно зеленели жирными галочками прошедшие дни, свидетельствуя о достигнутом успехе. На следующих страницах уже имелись пространно описанные планы на ближайшее будущее. Сложиться идеально все не могло, но надо постараться выполнить все намеченное в сроки или даже перевыполнить.

Едва заметно кивнув, соглашаясь сам с собой, Кроу широко улыбнулся, изогнувшись, встал на мостик, а затем и на ноги, легко исполнив почти акробатический трюк. Оказавшись на ногах, придирчиво себя осмотрел. Латаная-перелатаная рубашка и штаны, готовые развалиться в любой момент просто от неловкого движения. Заплечный мешок. Вербочный пояс, дающий «+1» защиты – несмотря на название, это был просто обрывок веревки, найденный около склада и никому не надобный. За поясом обычный молоток с короткой и широкой ручкой. Тот самый желанный плотницкий молоток, неказистый, но увесистый, примитивный, но прочный. Оба бойка плоские и блестящие, чем-то молоток напоминал ми-

ниатюрную кувалду. Пользоваться данным орудием можно было прямо с первого уровня, никаких требований к силе или другим характеристикам. Урон и вовсе смешной, если верить описанию:

**Дешевый плотницкий молоток.**

**Одноручное оружие/инструмент.**

**Урон: 4–6.**

**Тип урона: дробящий.**

**Прочность: 39/40.**

Но фактический урон от удара молотком будет куда больше, если приплюсовать к нему показатель силы персонажа. В общем и целом Кроу был более чем доволен своим новым оружием. К тому же молоток в данный момент был скорее дополнительным, а не основным оружием – за плечами гнома крест-накрест висели два толстых еловых кола, остро заточенных с одной стороны.

**Небрежно вытесанный еловый кол.**

**Двуручное оружие.**

**Урон: 4–8/6–10.**

**Тип урона: дробящий.**

**Тип урона: колющий.**

**Прочность: 29/30.**

В общем, какой стороной ударишь, тот тип урона и срабо-



тает. Если острым концом – враг будет заколот. Если тупым – у врага будет большая шишка. Причем от воздействия колющего повреждения куда серьезней, но только в том случае, если враг не облачен в броню, надеваемую или природную.

Так что можно смело сказать, что Кроу был вооружен более чем достойно. Теоретически. Осталось только проверить все на практике.

Окинув пристальным взглядом свой родной дом, где за прошедшие дни практически ничего не изменилось, гном едва слышно хмыкнул и начал спускаться. Участок огражден, подновленный шалаш на месте, в нем же хранилище инструментов, кое-какие личные вещи, немного сухарей, пара яблок и одиннадцать медных монеток, большая часть которых уже сегодня будет отдана главе стражников в качестве уплаты за аренду земли. С собой еще два самых пожухлых яблока в качестве примитивной медицины, к тому же в первую боевую вылазку Кроу не собирался отходить далеко от ручья и текущей в нем ключевой воды.

На самой территории сторожевого поста так же все было в полном порядке. Некоторые стражники еще спали, другие исправно несли службу. Помахав виднеющимся на смотровой башне стражам, гном дождался ответных взмахов и зашагал к границе охраняемой территории. Наступило время первой битвы.

Битвы с кем именно?

А кто первый под руку попадет.

## Глава четвертая

Под холодную руку первой попалась крайне жирная птаха с неказистым серым оперением, компенсирующимся высокой скоростью бега. Кроу только и успел заметить припихшую под кустом птичку на тонюсеньких лапках да поднять зажатую в руке палку, как эта груша-переросток исчезла в мгновение ока, оставив после себя медленно оседающий пыльный след.

Изумленно поцокав языком, Кроу широко улыбнулся и зашагал дальше, двигаясь вдоль русла ручья и не забывая оглядываться по сторонам.

– Кроу! Малой! – Зычный окрик донесся сзади. Взглянув через плечо, черноволосый гном увидел машущего ему рукой стража. – Ежели случится что – кричи!

– Хорошо! – столь же громко отозвался Кроу. – Благодарю за заботу, добрый Сцепий!

Постоянное общение и несколько поднятых уровней в отношениях делали свое дело. Вот уже и стражи переживают за единственного «коренного» обитателя местных земель. И это приятно – по-человечески приятно, когда о тебе проявляют искреннюю заботу. Конечно, все здешние стражи всего лишь визуальные воплощения простеньких искусственных интеллектов, но все равно на душе сразу стало теплее. Жаль только, что вскоре эта смена стражей вернется в Альгору, а

их место займут другие. Но как бы то ни было, общий уровень доброжелательности со сторожевым постом Серый Пик уже поднят, и резкого похолодания в отношениях не случится.

Пока Кроу размышлял о недалеком будущем, ноги отсчитали пятьсот шагов, после чего он перепрыгнул узкий ручей и в том же темпе зашагал обратно. Торопиться не следует. Равно как и слишком отдаляться. Локация вокруг сторожевого поста далеко не нубская. Насколько Кроу помнил из добытой информации, здешние mobs были абсолютно обычны, без каких-либо уникальных алхимических составляющих, что делало местную локу крайне непопулярной среди игроков. Но была здесь небольшая изюминка – множество самых различных монстров с чрезвычайно большим разбросом в уровнях. Когда гном читал описание данного региона, ему почему-то представилась долина дикой Африки, посреди которой единственный водоем во время засухи. Там точно так же соседствовали друг с другом всевозможные животные, начиная от безобидных крошечных сурков и заканчивая львами. А здесь присутствовали относительно безобидные кролики, но, стоит отойти от сторожевого поста чуть дальше, тут же наткнешься на шакалью стаю. Или на черных волков – местную разновидность этого везде обитающего хищника. В общем, это идеальное место для медленного и продуманного роста.

Регулярно патрулирующие окрестности стражи безжа-

лостно истребляли агрессивных хищников, но не трогали прочую живность. Подлежащими уничтожению «агрессивными» считались все монстры, что нападали на «местных» или игроков первыми, не дожидаясь удара с их стороны. Те же шакалы и гадюки полностью соответствовали этому критерию. Их Кроу и опасался. Обитающих поблизости шакалов – за их кучность, в их стае всегда не меньше пяти особей, а гадюк – за их противный яд. Потому гном и не отходил слишком далеко, чтобы в случае чего суметь добежать до безопасной зоны.

Да, теперь он стремился убежать и не желал умирать. Раз уж пришло время роста в уровнях и мастерстве, смерть в игре для Кроу стала табу. Какой смысл тренироваться столько дней и читать информацию, чтобы потом глупо улететь на локацию возрождения? То-то же... никакого смысла.

Притаившийся среди травы упитанный кролик прижал уши и теперь наивно полагал, что надежно спрятался от чужих глаз. За что и поплатился. Палка коротко свистнула и ударила точно в шею зверька. Совокупный урон палки и силы, плюс «первый удар», плюс неожиданность сделали свое дело, и кролик мгновенно исчез в легкой вспышке. Кроу получил свои первые очки опыта, к тому же ему досталась целехонькая кроличья шкурка, кусок мяса и два кроличьих резца. Даже не раздумывая, гном убрал мясо и шкурку в мешок, а резцы оставил на земле, зная, что вскоре они распадутся, не оставив и следа. Бессмысленно таскать с собой

лишнюю тяжесть, учитывая, что в округе нет магазина, скупающего подобные предметы. Игрок еще не настолько спятил, чтобы пытаться втюхать суровым стражам слюнявые кроличьи зубы.

Уловив смутное движение и услышав тихий шелест, Кроу дернул головой и улыбнулся – неподалеку среди стеблей травы дергался еще один короткий хвостик, следующая жертва начинающего охотника. Приподняв палку, гном начал подкрадываться...

Первая охота завершилась через два часа с хвостиком. И время не прошло зря. Кроу поднял целых шесть уровней. Мог бы и больше, охотиться он на живность посерьезней, но он абсолютно никуда не торопился. Появившиеся свободные баллы характеристик до возвращения трогать не стал, не желая распределять их наспех.

Приветственно кивая встречающимся на пути стражникам, Кроу добрался до своего клочка земли, умудрившись вежливо отклонить целых три предложения о помощи. Дело в том, что за собой упрямый коротышка-гном тащил целое дерево – тоненькую елку высотой метра в четыре, с пышными еловыми лапами. Выносливость и сила позволяли проделать такую «физкультуру». Подтащив ель к ограде, игрок с облегчением вздохнул, косясь на выросший уровень усталости. Потянулся всем телом, ловя лицом солнечные лучи, и только после этого опустил на землю тяжелый заплечный

мешок. Утро прошло неплохо.

Больше всего черноволосый коротышка радовался, казалось бы, незначительному успеху в обращении с дробящим оружием. Оно достигло второго уровня. Первый шаг к идеальному владению инструментом и оружием подобного типа был сделан.

Из открытой горловины мешка посыпались многочисленные предметы. Чего там только не было, чего только гном не собирал за эти два часа.

Кроличьи шкурки и мясо. Толстые ветки и тонкие хвосты. Несколько десятков самых разных грибов. В общую кучу затесалось и два больших камня, встреченных по пути.

Почесав в затылке, Кроу принялся сортировать свою добычу. Будущее топливо для костра отправилось в уже давно определенное место у подножья холма впритык со строящейся оградой. Грибы и мясо легли отдельно, шкуры... тут гном ненадолго задумался, после чего отложил их в сторонку. Надо спросить стражей, но вряд ли кому-то понадобятся обычные кроличьи шкурки. Так что продать их он даже не рассчитывал, однако кое-какие планы все же имелись. Два булыжника легли рядом с уже приличной кучей камней, предназначенных для настоящего строительства. Но это уже далеко идущие планы, отмеченные в журнале как «далекое предстоящее».

Рассортировав добычу, Кроу уселся по-турецки на травянистом склоне собственного холма, вывел на экран ежеднев-

ник и в области «утро» с чувством удовлетворения поставил галочку напротив пункта «первая вылазка». После чего коротко описал добычу и перешел на распределение пунктов. В распоряжении имелось целых тридцать свободных пунктов.

Прикинув все за и против, гном вздохнул и распределил баллы по нескольким характеристикам в неравной пропорции. Итог получился следующий:

**Текущий уровень персонажа: 7.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 30,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 10,**

**выносливость – 34,**

**мудрость – 1.**

**Доступных для распределения баллов: 0.**

Но самым главным сейчас были достижения, к которым и стремился Кроу всей своей гномьей душой. Достижения, которые во многом определяли мощь танков и воинов «алмазного» ранга в Вальдире, в особенности на начальных уровнях, когда приходилось выживать не за счет хорошей экипировки, а лишь благодаря имеющимся навыкам и характеристикам.

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Здоровяк» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+5 к защите от атак физического типа,**

**+75 к количеству пунктов жизни.**

**Текущий бонус к защите: +5.**

**Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +75.**

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Силач» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+5 к физическому урону,**

**+20 к максимуму переносимого веса.**

**Текущий бонус к урону: +5.**

**Текущий бонус к максимуму переносимого веса: +20.**

Результат ожидаемый, но от этого не менее великолепный. Персонаж только благодаря двум полученным достижениям увеличил урон и живучесть, помимо крайне полезного и желанного бонуса на переносимый вес. И это еще если не вспоминать о добавленных в статьи свободных баллах, которые



сами по себе дают неплохое усиление.

Этим же утром Кроу уже успел получить еще два достижения, но не настолько важные, как эти. Достижение «Грибник» можно вообще назвать почти бесполезным, но не лишённым некой практичности на первых порах, другое, «Все выше и выше», проявит себя много позже, когда станет гораздо трудней набирать опыт до следующего уровня.

В первую очередь Кроу интересовали все достижения, направленные на повышение уровня жизни, на регенерацию, на устойчивость к повреждениям и на наносимый урон. Гномы, одна из доступных игрокам рас в мире Вальдиры, обладали своими недостатками и достоинствами. Только одна раса была в этом отношении нейтральна – люди. У них нет расовых бонусов и пенальти. У коротышек-гномов имелось и то и другое. Если взяться их перечислять, как мелкие, так и крупные, уйдет немало времени.

Игрок-отшельник выбрал расу гномов в первую очередь из-за их живучести и умения работать с металлами. Все официальные и неофициальные источники дружно сходились во мнении: полуорки и гномы – самые живучие расы. Причем доводы приводились разные, зачастую слишком фантастические. Корень расхождений в аргументах – в закрытости весомой части информации, которая касалась расовых «плюшек» и «ложек дегтя». Администрация не торопилась обнародовать полный перечень всех особенностей той или иной расы, заявив, что, если игроки сомневаются, пусть выбирают

людей – там все кристально ясно.

Помимо врожденных особенностей, у всех рас были собственные классы персонажей, недоступные другим обитателям Вальдиры. То же самое касалось и профессий. Конечно, некоторые классы и «профы» отличались только названиями, но были идентичны друг другу – например, класс паладина был доступен почти всем расам, равно как и профессия алхимика.

Если судить грубо, брать самую суть, эльфу никогда не превзойти гнома в кузнечном деле, тогда как тому не удастся переплюнуть ушастого в выращивании редких растений. Опять же, гном хоть треснет, но юрким ассасином ему не стать, тогда как эльфы – прирожденные лазутчики и бесшумные убийцы. Это единичные примеры, но они о многом говорят. И до того, как сделать выбор, следовало почитать многостраничные гайды, откуда, к примеру, было можно выяснить такую интересную подробность, как присущую расе гномов «громкую поступь», имеющуюся и у полуорков. Что это за «громкая поступь» такая? Это недостаток. И гномы и полуорки производят чуть-чуть больше шума при ходьбе по сравнению с другими расами. Вроде несущественная мелочь, но она очень сильно влияет на многие аспекты игры. Людская раса куда тише двигается, но опять же, если сравнить с эльфами, люди оказываются столь же громкими, как слон в посудной лавке. Мелочи – в них кроется очень многое, некоторые говорят, что в них кроется сам дьявол.

Именно по этим причинам расу персонажа выбирали весьма тщательно, сообразуясь с собственным стилем игры. Некоторые игроки умудрялись извратиться до невозможности, пытаясь объять необъятное. Некоторым это удавалось, чаще всего – нет. Но выбрать было из чего.

И за столь огромный выбор благодарить следовало администрацию игры, открыто заявившую, что в Вальдире не будет «золотого эталона», то бишь идеального персонажа того или иного класса, на который будут равняться все остальные. Чем больше рас, классов, профессий, видов оружия и магии – тем меньше возникнет одинаковых клонов, отличающихся друг от друга лишь игровыми никами и экипировкой.

Кроу мудрить не стал, равно как и увлекаться экзотикой. Выбранный им путь являлся золотой классикой, берущей свое начало даже не в компьютерных играх, а в очень старых книгах и древних легендах реального мира. Именно там рассказывалось о суровых бородатых гномах, что в подземной кузне выбивают молотом снопы искр из раскаленного металла. И за прошедшие многие годы эти сказочные образы ничуть не потускнели.

Сработал встроенный будильник, и Кроу поспешно вскочил. Особо торопиться не стоило – у него еще оставалось достаточно времени, чтобы отнести заранее подготовленные «обеденные» вязанки хвороста к кухонному очагу, но гном собирался побеседовать с бессменным кашеваром Дредином на кое-какие полезные темы.

Быстро собрав все необходимое для дела и беседы, Кроу заспешил к кухонному навесу, тихонечко напевая себе под нос популярную у гномов и нелюбимую остальными песенку-восхваление:

Мы гномы, гномы, гномы!  
Плевать нам на людей!  
Мы любим золото, золото!  
Всегда спасем мы брата  
И эльфов пнем под тощий зад!  
Врага завидев, не повернем назад!  
Зеленых полуорков нарежем, как салат!  
Но прежде нагребем денюжат,  
чтобы построить град!  
Вели-и-и-икий гномий гра-а-ад...

– Вижу, настрой боевой, – хмыкнул гном Дредин. – Спасибо за дровишки, малой.

– Ага, – расплылся в улыбке Кроу, сбрасывая хворост у очага. – День хороший и настроение хорошее. Можно ли поспросить тебя, дядька Дредин?

– Чего ж не спросить, – прогудел гном. – Спрашивай.

– Вот. – Первым делом Кроу выложил на кухонный стол все имеющиеся грибы, остающиеся для него самого полной загадкой с обилием вопросительных знаков вместо названия.

– Ох и насобирал же ты, – качнул головой Дредин. – Да, видать, все подряд греб. И что с ними?

– Не знаю я их, – признался игрок, беспомощно разведя руками. – Набрать набрал, а что за грибы, не знаю. Не отравиться бы невзначай.

– Это легко. Тут, почитай, треть в пищу не годится, да еще треть чистой воды отравя. А вот эти и эти я сам впервые вижу. Кто знает, что за грибы... Хорошо, что ты грибной супчик варить не взялся, а то враз к праотцам отправился бы. Я так понял: тебе разъяснить надо, какие съедобны, а какие лучше не трогать?

– Ага! – поспешно кивнул Кроу. – Именно так!

– Ну, чем могу, помогу. Слухай сюды, малой. Вот эти, что с почти ровной белой шляпкой, весьма вкусны и годятся хоть в сковороду на за жарку, хоть в суп для наваря. Имя им – беловик круглоголовый, но мы его просто беловиком кличем. Если пожарить хочешь, для самого смака без лука и сала не обойтись, а уж если острых восточных специй добавить, от сковороды тебя за шиворот не отодрать будет, ибо вкуснота необыкновенная получается. Запомнил?

– Запомнил! – ответил Кроу и чуть не добавил «еще и записал», ибо и правда внес слова Дредина и даже короткий рецепт в специально созданный раздел «Грибы Вальдиры». Такова уж его натура. Можно было и не записывать, потому как перед его глазами засветилась одинокая строчка:

**Теперь вы знаете, как выглядит гриб беловик круглоголовый.**

– А вот этот, с красной островерхой шляпкой и пятнистой ножкой, зовется... – оседлавший свою любимую кулинарную тему, Дредин заливался сладкоголосым соловьем, в подробностях расписывая каждый известный ему гриб и способы его приготовления. Кроу, прилежный ученик, внимал каждому слову с величайшим вниманием и вовсю строчил в виртуальном журнале.

Нет бесполезных записей, не существует ненужной информации, нет предела совершенствованию – Кроу руководствовался этими девизами всегда. В будущем, возможно, он попросит Дредина поподробней рассказать весь рецепт от начала до конца и описать сам процесс приготовления. И тогда его персонаж изучит рецепт официально. Но сейчас было не до кулинарного мастерства, дел столько, что не продохнуть. А вот знание грибов необходимо уже сейчас: съедобные пригодятся всегда, ядовитые и бесполезные надо игнорировать, чтобы они не занимали место в заплечном мешке.

Разговор на грибную тему длился не больше десяти минут, в течение которых гном-игрок получил знания о семи видах неизвестных ему ранее грибов. Из них три вида были вполне съедобны и полезны, остальные в пищу не годились, использовались только алхимиками для создания эликсиров или ядов. Еще два вида кашевар Дредин опознать не сумел, но Кроу все равно самостоятельно занес их описание и скриншоты в журнал, сделав себе заметку выяснить название и способы использования.

Едва Дредин описал и назвал последний гриб, Кроу поклонился, испытывая искреннее чувство благодарности к «местному».

– Спасибо, дядька Дредин! Науку твою не забуду!

– Чего уж там, – усмехнулся гном. – Дело нехитрое. Слушай, малой...

– Да?

– С мясом, мукой и крупами у нас нехватки нет, а вот с грибами беда. Нет времени их выискивать по буеракам здешним. Сам знаешь, сегодня наш последний день здесь, завтра с утра смена прибует, вот я и подумал – устроить бы сегодня вечером пир горой. Что скажешь?

– Хорошо придумано!

– Вот и я так думаю. Все есть, только с грибами незадача. Я тебе так скажу, малой: если к ужину соберешь грибов съедобных с пять десятков хотя бы, будет тебе за это моя благодарность и подарок. Возьмешься?

– Возьмусь, дядька Дредин! К ужину грибы будут! – клятвенно пообещал Кроу, для пущей выразительности ударив себя кулаком в грудь. – Обязательно будут!

**Вы получили задание «Грибы к ужину»!**

**Собрать по просьбе стража Дредина грибы к праздничному ужину на сторожевом посту Серый Пик.**

**Минимальные условия выполнения задания: принести стражу Дредину как минимум пятьдесят съе-**

**добных грибов.**

**Награда: подарок от стража Дредина (неизвестно).**

– Ну вот и сладили, – удовлетворенно кивнул кашевар. – А вот за эти грибочки, что ты сейчас принес, дам тебе две медные монетки.

– Не надо, – отказался Кроу. – Возьмите в знак моей благодарности, дядька Дредин, – за науку грибную. А к вечеру я еще грибочков наберу.

– Будь по-твоему.

– Это... а с мясом точно нехватки нет? – с надеждой осведомился игрок. – У меня тут кроличье мясо появилось после охоты. Вот и думаю, не пригодится ли.

– Тут уж извиняй, малой, – с сожалением развел ручищами Дредин. – Чего-чего, а мяса в избытке. Стражи наши, почитай, после каждого патруля с оленьей аль кабаньей тушей возвращаются. Да и птицу бьют исправно, с десятков куропа-ток каждый вечер в котле плавает для навару.

– Ясно, – не стал падать духом Кроу. – Ну, еще раз спасибо, дядька Дредин. До обеда время есть, пойду делом займусь.

– Главное, к обеду не опоздай, – добродушно усмехнулся кашевар. – Ох... заболтался с тобой, того гляди огонь затухнет и вместо еды один пшик выйдет.

Не забыв извиниться, Кроу коротко поклонился и поспешил назад к своему земельному участку, унося с собой так и



не пригодившееся кроличье мясо. Жаль. У него были большие надежды на крольчатину, но только в сказке все твои начинания обязательно оборачиваются успехом. Глупо ожидать, что умелые воины, стоящие здесь на страже, не смогут раздобыть для себя кусок мяса в этой богатой на зверей локации. Скорей всего, текущий запас мяса и шкурок придется выбросить. А с последующей добычей... от мяса надо отказаться, со шкурками так же пока все печально – Кроу не видел ни одного стражника, занимающегося выделкой шкур в свободное время, а самостоятельно постичь этот навык... Но он обязательно расспросит их еще раз, хотя и так уже обладал большой информацией по каждому стражу. Опять же, вскоре прибудет новая смена стражей, и, возможно, среди них окажется кто-либо с полезными навыками и готовый поделиться оными с приблудившимся и осевшим здесь гномом.

Вытащив из шалаша топор, Кроу направился к притащенному с собой еловому стволу. Обрубить ветви под корень, перерубить ствол на три неравные части. Те, что потолще, отправились на все растущий в объемах склад древесины – на просушку. Последнюю и самую тонкую часть игрок заострил при помощи топора, после чего взялся за другой инструмент. Над сторожевым постом Серый Пик пронесся мерный стук молотка.

Нанеся последний удар, гном отступил на шаг и полюбился на дело рук своих – еловый кол ушел глубоко в землю,

встав в один ряд со своими собратьями.

– Еще два кола, и основа готова, – тихо пробормотал игрок, хищно озираясь.

Заприметив вдали, на небольшом пригорке за чертой безопасности, несколько столь обыденных здесь елей и парочку сосен, Кроу прихватил топор, закинул за спину наиболее крепкую палку и мерным шагом направился к цели. До обеда еще есть время. А если и опоздает, то ничего страшного – Дредин не обидится...

Когда одно из солнц Вальдиры начало медленно опускаться, Кроу находился недалеко от подножья мрачного каменного пика, давшего название сторожевому посту. После четырех часов непрерывного истребления мелких монстров он решил сделать небольшую передышку у крохотного круглого озерца, покрытого зеленой ряской и листьями кувшинок. Остановка была несколько вынужденной.

Схоронившись за большим серым валуном, глубоко вросшим в землю, игрок пристально взгляделся в несколько далеких теней, медленно уходящих в сторону. Шакалы. На редкость большая стая – шесть крупных приземистых тварей с низко опущенными головами. Уровни колеблются от двадцатого до двадцать второго. Смертельная опасность для одинокого игрока пятнадцатого уровня, не обладающего магией исцеления или эликсирами, без хорошей экипировки и абсолютно без умений. Пока что шакалы не засекли его, но

ходили кругами, все так же опустив головы к земле. Плохо. Очень плохо – у этих падальщиков по умолчанию должен быть великолепный нюх, то бишь природное умение обнаруживать потенциальную добычу по оставленному запаху.

Погибнуть сейчас... с заплечным мешком, полным грибов и прочей добычи, да еще так далеко от сторожевого поста... нет, к такому повороту событий Кроу готов не был. Стражники, несомненно, помогут забрать «тело», но это займет время, квест на грибы почти наверняка будет провален, что абсолютно неприемлемо.

Один из шакалов – самый крупный, с пятнистой головой и всего одним ухом – дернул головой в сторону, повел носом, и до Кроу донеслось странное, почти собачье взлаивание. Подчиняясь вожаку, вся стая круто свернула и довольно резво направилась по оставленному гномом следу.

– Вот черт! – ругнулся игрок, живо сползая с валуна. – Так... так... так... работает ли? Блин, говорю так, будто у меня выбор есть. Действуй!

Пригнувшись, Кроу метнулся к ручью – тому самому, что бежал от столь далекого сейчас сторожевого поста, – и плюхнулся в воду, достигшую только щиколоток. Поднимая брызги, пробежал несколько шагов и, не сбавляя хода, влетел в озерцо, взбаламутив зеленую ряску. Плыть гном не стал, поэтому известного ему достижения «пловец» не получил, о чем совершенно не переживал. Водоем оказался неглубоким и достигал приземистому персонажу до груди только в самом

центре, где гном и остановился.

### **Маскировка +10.**

Игрок подгреб к себе как можно больше тины, ухватил комок водорослей, шлепнул его на макушку и, немного присев, ушел в воду по самые ноздри.

### **Маскировка +15.**

Вовремя. Едва только гном обреченно затих, послышалось глухое ворчание, через серый валун перелетел в прыжке одноухий вожак шакальей стаи, приземлился у самого ручья. С секундным опозданием за ним последовали остальные хищники и с тьяканьем закружились на одном месте, не отрывая черных носов от земли. Сквозь прилипшие к лицу водоросли перемазанный гном мрачно наблюдал за диким мельтешением хвостов и лап, стараясь не дышать и прикидываясь подводным камнем.

Покружившись на одном месте, шакалы разлетелись в разные стороны, продолжая вынюхивать, пытаясь напасть на внезапно исчезнувший след вкусной добычи. На месте остался только вожак стаи – одноухий шакал с пятнистой мордой. Зверь подступил к кромке воды и пристально взгляделся в мерцающую гладь озерца, испуская глухое, но крайне грозное рычание. С оскаленных клыков медленно стекала слюна,

два глаза сверлили воду с таким рвением, словно шакал точно знал, что гном скрывается именно там, осталось лишь его высмотреть и напасть. Кроу ошибся – уровень вожака был не в диапазоне между двадцатым и двадцать вторым. Тридцатый – вот правильный уровень одноухого зверя.

Находясь на прицеле, замерший гном осторожно прикрыл глаза, сквозь ресницы продолжая наблюдать за грозным врагом. По сторонам и даже сзади слышалось шакалье рычание и взлаивание, стоя продолжала искать. Поняв, что дело может затянуться и еще неизвестно, чем обернется, Кроу вывел на экран характеристики персонажа, благо для этого не требовалось шевелиться.

Со времени последней проверки он смог поднять еще восемь уровней. Его персонаж мог похвастаться недавно достигнутым пятнадцатым уровнем и сорока нераспределенными баллами. Он собирался сделать это в мирной зоне, но сейчас выбирать не приходилось. Требовалось срочно повысить живучесть.

**Текущий уровень персонажа: 15.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 30,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 10,**

**выносливость – 34,**

**мудрость – 1.**

## **Доступных для распределения баллов: 40.**

Честно говоря, до этого момента Кроу собирался вложить как можно больше баллов в характеристику силы, чтобы получить второй ранг «силача», необходимого для более качественного и быстрого выполнения намеченных сроков, но сейчас приходилось резко менять планы. Прощай, повышенная грузоподъемность, здравствуй, выносливость и ловкость!

Прямо перед носом злобного вожака шакальей стаи гном Кроу аккуратно распределил баллы, резко повышая живучесть персонажа практически вдвое. Оставшиеся крохи ушли в ловкость, для повышения скорости удара и уворачиваемости. Результаты оказались весьма неплохи, а если учесть, что персонаж всего пятнадцатого уровня, итог вышел очень впечатляющим.

## **Текущий уровень персонажа: 15.**

### **Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 30,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 20,**

**выносливость – 64,**

**мудрость – 1.**

## **Доступных для распределения баллов: 0.**

И самое ожидаемое:

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Здоровяк» второго ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+7 к защите от атак физического типа,**

**+125 к количеству пунктов жизни.**

**Текущий бонус к защите: +12.**

**Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +200.**

Теперь уже можно было смело утверждать, что Кроу стал настоящим танком для своего не столь великого уровня. Уже сейчас за его спиной мог спрятаться хилый здоровьем маг или лучник. При условии, что они воюют против равносильных им противников... и если бы у гнома была экипировка и, конечно же, настоящий щит.

Все, что мог, Кроу сделал, теперь осталось дожидаться подходящего момента и приготовиться к забегу не на жизнь, а на смерть. Помимо хитов жизни, выносливость увеличивала лимит на действия, к которым относился и бег.

К глубокому счастью поглядывающего на часы Кроу, шакалы не отличались терпением. Не обнаружив добычи, они, обиженно поскуливая, собрались в стаю и медленно поплелись прочь, двигаясь в сторону от сторожевого поста. По-

следним ушел одноухий вожак, бросив на неподвижное озеро подозрительный взгляд. Засевший в воде гном не стал топиться и продолжил выжидать, не шевеля ни единым мускулом. Шакалы очень быстры, пусть отойдут подальше от греха. Угораздило же нарваться! Весь день избегал встречи с этими монстрами, а в самый неподходящий момент вляпался по ноздри в неприятности.

Ждать пришлось долго – прошло целых пятнадцать минут, прежде чем Кроу рискнул пошевелиться, хотя шакалы пропали из поля его зрения минут десять назад. Встав, гном медленно добрался до берега, осторожно вполз на валун и с его верхушки посмотрел по сторонам. Злобных шакалов он увидел быстро – падальщики все так же кружили, уходя прочь по замысловатой спирали. То и дело один из них поднимал узкую морду вверх и нюхал воздух, выискивая запахи добычи. Дважды пересчитав шакалов и убедившись, что все они на месте и никто не сидит в засаде, Кроу, проверив статусы персонажа, удостоверился, что все в полном порядке. Обошел вросший в землю камень с противоположной от хищников стороны, глубоко вздохнул... и что есть силы рванул вперед, нацелившись на смутно виднеющуюся впереди смотровую башню сторожевого поста Серый Пик.

Ноги у гнома коротенькие, никак не спринтерские, но игрок выкладывался на полную, летя на максимальной для него скорости вперед. Встреченные на пути препятствия Кроу не обегал, а перелетал через них рыбкой, затем пере-



катывался вновь на ноги и продолжал бежать.

Уйти спокойно не удалось. Спустя несколько минут в стороне раздался громкий прерывистый вой, преисполненный голода и азарта погони. Оглядываться игрок не стал, продолжая двигаться вперед и не сводя глаз с дороги перед собой – чтобы не проморгать очередную яму или бревно и не рухнуть на землю. Такое решение оказалось не совсем правильным – уловив темное мелькание сбоку, гном скосил глаза и с криком дернулся в сторону. В нескольких сантиметрах от его колена громко клацнула оскаленная пасть шакала. Уже догнали!

Широко раскрыв рот, Кроу истошно завопил. Не от страха – ради привлечения к своей скромной погибающей персоне чужого внимания. Пронзительный крик преследуемого по пятам гнома пролетел над каменистой долиной, эхом отражаясь от камней. Не прекращая кричать, Кроу, прыгнув вперед, пронесся над длинной ямой, напоминающей могилу. Он приземлился на плечо и кувыркнулся вперед. Сзади слышалось обиженное тьяканье – шакал препятствие пройти не сумел и рухнул в яму. Остальные стремительными тенями обтекли яму по сторонам и продолжили преследование.

Р-р-р-а-ах!

Короткий взрык, удар в бедро, гном чудом удержался на ногах и продолжил бег, не обращая внимания на понизившийся уровень жизни и продолжая вопить во всю глотку. Бьют по ногам! Значит, у них есть умение наподобие волчье-

го, способное замедлить или обездвижить цель. Лишь бы не сработало!

С-с-с-санг! Шакала, почти доставшего бедолагу гнома, отшвырнуло назад, как от удара дубиной. Кроу успел заметить впившуюся в косматую шею стрелу. Стража! Его увидели! Еще в полете хищник исчез во вспышке смерти, но следующий зверь уже вытянулся в стремительном прыжке, нацелившись на аппетитную ляжку гнома. Сомкнуть клыки не успел – извернувшийся Кроу с криком опустил палку, врезав шакалу промеж ушей. Убить не убил, но зверь потерял скорость и упал на бок. Крутнув головой, спотыкающийся игрок увидел мчащегося к нему одноухого вожака стаи. Этот точно не промахнется...

Гном дернулся в сторону всем телом, но, еще даже не закончив движения, понял, что от удара уйти не удастся. Лишь бы не повалил...

Р-р-р-р-ах!

– А, черт! – завопил Кроу, потеряв контроль над правой ногой. Ноги заплелись, и он всем телом рухнул на землю. Перед глазами полыхнуло сообщение о применении врагом умения.

Коротко перекатившись, гном вскинул палку, отмахнувшись от насевшего шакала, но зверь легко увернулся и отскочил в сторону. Рывок! – кричащего игрока проволокло пару метров – другой шакал вцепился ему в левую ногу и рывками тянул за собой, при этом жизнь Кроу стремительно

уходила.

– Н-на! – С воплем гном бросил в шакала, схватившего его за ногу, молоток и попал в переднюю лапу. Взвизгнув, падальщик разжал челюсти и отпрыгнул назад, но вперед бросились сразу три шакала. Все... это конец...

С-с-с-санг! С-с-с-санг! С-с-с-санг! С-с-с-санг! С-с-с-санг!  
С-с-с-санг!

Прикрыв голову руками, гном прижался к земле и замер, пропуская над собой целый дождь из стрел, впивающихся в землю в сантиметрах от него. Но еще больше стрел достигало цели, поражая взвывших от такой «подставы» шакалов. Стрельба продолжалась недолго – минуты хватило, чтобы убить половину стаи, а другую часть рассеять и обратить в бегство.

Перевернувшийся на бок Кроу глядел на стремительное отступление уцелевших врагов, краем глаза косясь на тревожно мигающий индикатор жизни, окрасившийся в красный цвет. Стражники подоспели на подмогу в самый последний момент.

Убедившись, что стрельба затихла, гном осторожно привстал и ошарашенно раскрыл рот – оказалось, что он лежал на крохотном свободном пятачке, а вокруг из земли торчало несколько десятков стрел.

– Р-р-р-р-р! – Крайне злобное рычание было почти неслышно, доносилось издалека.

Повернув голову, чудом уцелевший Кроу увидел на вер-

шине далекого земляного бугра застывший силуэт зверя, над чьей головой торчало лишь одно ухо. Высказавшись, вожак почти выбитой шакальей стражи подарил гному последний многообещающий взгляд и, круто развернувшись, бросился прочь, воем созывая к себе уцелевших шакалов.

– Кажется, он на меня обиделся, – пробормотал гном, с хрустом впиваясь зубами в выуженное из заплечного мешка красное яблоко.

– Э-э-эй! Мало-о-ой! – От сторожевого поста бежало трое стражей, вооруженных луками. – Живо-ой?

– Живой! – закричал в ответ широко улыбающийся гном. – Спаси-и-ибо!

Посмотрев последний раз на оставшийся за спиной угрюмый каменный пик, гном проводил взглядом спикировавшего на его вершину орла, после чего в два укуса прикончил яблоко и принялся собирать торчащие повсюду стрелы. Надо же хоть как-то помочь спасшим его стражникам.

Что ж, первый «боевой» день завершен. Итоги достаточно удовлетворительны, но далеки от идеальных. А ведь в самом скором времени ему предстоит небольшое путешествие... ладно, об этом можно подумать и завтра.

А сегодня... сегодня у него посиделки на прощальном пире стражников, достойно отслуживших здесь целую неделю и завтра возвращающихся домой. Да и грибы жареные намечаются, после которых совсем не грех будет подкатить к одному из стражников и попросить взять с собой кроличьи

шкурки, среди которых затесалась и пара лисьих. Вдруг выгорит дельце...

Благодаря отважным стражам Кроу не только уцелел сам, но и сохранил все имущество, что позволило ему вовремя явиться к кухонному навесу и сдать не только грибы, но и дрова для ежедневного задания.

Если за принесенные в мешке ветви гном получит чуть позже место за столом и свою порцию ужина, то за доставленные грибы – чуть больше шестидесяти разных съедобных грибов – игрок получил щедрый подарок от кашевара Дредина. Едва только тот увидел рассыпанные по столешнице грибы, удовлетворенно кивнул, поднял руку и снял с потолка висящую там крепкую и грубо сплетенную корзину из толстых красноватых прутьев. Повертев корзину в руках, Дредин стряхнул с нее несуществующую пыль, обтер рукавом и вручил Кроу, не забыв пояснить:

– Приметил я, что без полного мешка домой ты не возвращаешься. То похвально. Мужчина, а в особенности гном, должен быть рачительным. Вот только мешок твой сплеховал, больно уж захудалый он, того гляди порвется. Так что держи, малой. Корзина хоть и выглядит простой, но сплетена хорошо, да и чары на нее особые наложены для облегчения ноши. И ляжки имеются, так что за спиной ее не хуже мешка носить можно. Понял?

– Понял, дядька Дредин! – с искренним восторгом заки-

вал Кроу, дрожащими руками принимая щедрый дар. – Спасибо! Благодарю тебя за доброту от всего сердца! Лучше подарка и не сыскать...

**Поздравляем!**

**Задание «Грибы к ужину» выполнено!**

**Награда: корзина пилигрима.**

– Вот и ладно, – довольно прогудел кашевар, радуясь не меньше, чем прибудившийся к ним гном. – А через час жду тебя на ужин. Посидим в последний раз перед отбытием.

– Обязательно приду! – заверил Кроу и, коротко поклонившись, чуть ли не бегом помчался к своему дому, прижимая подаренную корзину к груди.

Добравшись до места и едва только пройдя незаконченную ограду, Кроу тут же плюхнулся на землю и внимательно взгляделся в свое новое имущество.

**Название: корзина пилигрима.**

**Тип: заплочный мешок.**

**Описание: большая вместительная корзина, сплетенная из побегов Алого Вьюна. В нее поместится много вещей, необходимых для долгих путешествий.**

**Класс предмета: обычный.**

**Ограничения по минимальному уровню: нет.**

**Эффекты:**

**+2 выносливость,**

**+3 защита,**

**– 7 % от веса переносимых предметов,**

**+5 % к неудаче при попытке вора залезть в корзину.**

**Постоянные эффекты предметов подобного типа:**

**украсть невозможно.**

**Прочность: 300/300 (десятикратно повышенная прочность).**

– Вот оно, счастье! – счастливо пробубнил Кроу. – Самое настоящее счастье.

Для него, старающегося выжать с каждой ходки и охоты максимум возможного, подобная корзина в текущий момент являлась верхом мечтаний. Предмет абсолютно обычный в Альгоре, почти в каждой лавке можно было купить точно такой же предмет за невеликую цену. Были там образчики и покрупнее, и попрочнее. Многократно повышенная прочность являлась одной из особенностей предметов экипировки класса «заплечный мешок». Если во время приключений вляпаешься в кислотное болото и тебе разеет штаны и сапоги, дошлапаешь до города босиком и в одном подгузнике, ничего страшного. А вот если в клочья разлетится полнехонький заплечный мешок... высыпавшиеся на землю предметы в руках не унесешь, а на высоких уровнях предметов в мешке бывает до нескольких сотен. Отсюда и повышенная прочность. К примеру, прочность «нубского» мешка, выда-

ваемого при рождении персонажа, составляла двадцать тысяч – гигантское число, позволяющее вовсе не обращать внимания на этот предмет экипировки долгое время. Но у него не было ни малейших бонусов, что заставляло игроков менять неприглядный мешок «нуба» как можно скорей на что-либо более достойное, пусть и не столь прочное.

Благодаря грибному заданию Кроу заполучил в свои руки вещь, с помощью которой сможет таскать на своей спине почти на семь процентов больше. Это весомое дополнение. Эх... скорей бы получить второй ранг «силача»...

Очнувшись от размышлений, Кроу подскочил и метнулся к башне, где с разрешения одолжил на пару минут торчащий в держателе и уже зажженный факел. С помощью оно-го быстро разжег огонь в собственном очаге около шалаша и вернул факел на место. При свете разгоревшегося костра игрок занялся сортировкой и распределением. Груз абсолютно обычный – среди рядовых предметов выделялись упорно собираемые гномом большие камни – каждый примерно с голову взрослого человека. На этот раз камней имелось шесть штук, и все они легли во все увеличивающуюся каменную кучу. Еще один плюс собственного земельного участка, где мировые законы Вальдиры действовали во много раз медленнее. Оставь он камень снаружи ограды, и вскоре тот исчезнет, словно растворившись.

Убрав опустошенный «нубский» мешок в шалаш к личным вещам, Кроу вддел руки в лямки корзины и довольно



улыбнулся. Класс! Просто классно!

Впрочем, вскоре улыбка бесследно исчезла, сменившись нахмуренностью, – игрок не забыл о самом главном и еще не выполненном задании на текущий момент, словно дамоклов меч висящий в его журнале:

### **Задание «Забор вокруг участка»!**

**Построить вокруг своего земельного участка забор.**

**Минимальные условия выполнения задания: успеть построить забор до приезда проверяющего сотника.**

**Награда: временно выданные два топора и пила перейдут в вашу собственность.**

**Штраф за невыполнение: возвращение инструментов десятнику Маврикию, падение уровня отношений со стражем Маврикием на пять единиц (-5).**

А сотник приезжает уже завтра, вместе с новой сменой стражей. Проверять едет служивых, а обещанный забор еще толком не закончен. Правда, древесина в наличии имеется, равно как и необходимые инструменты. Также в наличии достаточно времени, чтобы постараться управиться до завтрашнего полудня – думается, именно тогда прибудет смена и грозная комиссия.

Взглянув на часы, Кроу подбросил хвоста в костер и решительно зашагал к складу древесины, где чего только не лежало: от тоненьких прутиков до разлапистых пней и тонких бревнышек. Часик он поработает сейчас, затем плотно поужинает в веселой компании, а потом снова вернется к работе. Если придется – будет работать до самого утра...

## Глава пятая

И вот первые лучи солнца высветили небольшую каменистую долину и одинокую смотровую башню с недремлющей стражей. Где-то вдалеке хриплым и одновременно гнусавым соловьем заливалась неизвестная пичуга, праздная наступление нового дня. Всем, кто слышал сие безобразное пение, хотелось не праздновать, а как можно скорей придушить певуна, оборвав его песню навсегда. Всем, кроме несчастного гнома Кроу, что сидел у своего шалаша рядом с едва тлеющим костром и смотрел на мир широко раскрытыми покрасневшими глазами. Его всколоченные черные волосы хаотично торчали в разные стороны. Рядом с гномом лежали скрещенные молоток и пила, тут же валялись остатки толстой веревки и довольно много щепы и мелкой стружки. А еще, помимо инструментов и остатков строительного материала, земляной участок гнома-игрока мог похвастаться обновкой – только что законченной прочной оградой из толстых жердей, намертво привязанных к глубоко вбитым еловым колам. Кроу строил на совесть, не пытаясь облегчить себе жизнь и «пропустить» пару мест либо сделать забор поуже. Нет, забор был классическим и опрятным. Стоял ровно по всей протяженности, надежно окружая участок по периметру, за исключением оставленного проема под будущую калитку.

– Да-а-а, – уважительно протянул незаметно подошедший десятник Маврикий, являющий собой образец свежего и хорошо выпавшегося человека. – Ну-у... ну, малой, дал ты жару. Успел-таки.

– Успел, – едва заметно кивнул Кроу, после чего закричал и медленно поднялся на ноги. – Уф... Утро доброе, десятник Маврикий.

– И тебе того же, малой, и тебе.

Внимательно оглядев ограду, десятник уперся рукой в верхнюю жердь и поднажал. Забор даже не шелохнулся, издав лишь презрительный скрип. Хмыкнув, десятник помолчал несколько секунд, после чего решительно припечатал:

– Забор на загляденье! Хвалю! А веревку где взял?

– Большую связку выменял на двадцать кроличьих шкур, – ответил Кроу. – У стража Диса. Вчера за ужином и договорились.

– Хозяйственный, работающий, и язык подвешен, – удовлетворенно добавил Маврикий. – Что сказать! Хвалю! Всем бы такими быть! Работу принимаю, благодарю за усердие. Не подвел ты меня, есть что сотнику показать! А за усердие вознаграждать по чести положено! Так что будет тебе от меня подарок дополнительный! Инструменты, само собой, твои теперь. Помимо оных выберешь себе на складе еще два любых набора поселенца. Ну и главное – за следующую неделю арендную плату за твой участок я сам внесу. Очень уж порадовал ты меня, малой.

**Поздравляем!**

**+2 доброжелательности к отношениям с Мавриkiem, главой пятого десятка стражи Серый Пик!**

**Поздравляем!**

**Задание «Забор вокруг участка» выполнено!**

**Награда:**

**ранее выданные десятником Мавриkiem инструменты переходят в полную вашу собственность.**

**На складе сторожевого поста Серый Пик можете получить два любых набора поселенца из доступных.**

**Оплачена арендная плата за следующую неделю!**

– У-у... – протянул Кроу, разом забыв про сонливость. – Я... я не знаю, что и сказать, уважаемый Маврикий, не знаю, как и благодарить.

– А ты уже отблагодарил, – отмахнулся десятник. – Когда обещание свое выполнил. Я-то видел, как ты всю ночь возился. За достойное старание – достойная награда. Ну, а на склад как надумаешь заглянуть, любого стража позови, он тебя отведет. И еще, малой, сюда глянь да скажи, все ли верно я написал.

Подойдя к десятнику, Кроу взгляделся в небольшой кусок пергамента с парой коротких строчек.

«Альгора, сторожевой пост Серый Пик, первый участок,

достопочтенному господину Кроу (Crow Eater)».

– Это...

– Адрес это твой, – улыбнулся Маврикий. – Раз уж землей владеешь, стало быть, и адрес у тебя есть. Теперь, если кто вздумает тебе письмецо отписать аль посылку послать, по этому адресу и направит. Так что? Правильно ли написал?

– Почти, – после секундной заминки ответил игрок. – «Первый участок»... как-то не звучит.

– Не звучит, – согласился седой десятник. – Но другого названия нет. Аль есть?

– Кроу-холл, – произнес Кроу. – Вот как я его назвал.

**Внимание!**

**Хотите переименовать арендуемый земельный надел, по умолчанию названный «первый участок», на «Кроу-холл»?**

**Да/Нет.**

Да!

– Звучит! Стало быть, так и запишем – Кроу-холл. Мною одобрено и мною же заверено. По приезде в Альгору загляну в почтовую гильдию, пусть внесут в реестр. Ну-ка, взгляни в последний раз, теперь все верно?

«Альгора, сторожевой пост Серый Пик, Кроу-холл, достопочтенному господину Кроу (Crow Eater)».

– Теперь все верно! – ответил черноволосый гном, чув-

ствуя, как на лицо наползает широченная улыбка. – Это мой адрес. Адрес моего дома.

– Ну и славно. Калитку сладить не забудь, – уже разворачиваясь, посоветовал Маврикий. – Чтобы все как положено было. Увидимся через неделю, малой. Неприятностей избегай, хороших людей привечай.

– Постараюсь, – пообещал Кроу.

Посмотрел в спину удаляющегося десятника, взглянул на часы, после чего с могучим зевком заполз в свой шалаш, где и отрубился, едва сумев утвердительно ответить на запрос системы и уже не обратив внимания на ее добрые пожелания:

**Вальдира желает вам спокойной ночи и радостных снов. Отдохните хорошенько, прежде чем окунуться в дальнейшие приключения. Спите сладко.**

Спать... благо утреннюю порцию дров он успел оттащить к кухне еще засветло, аккуратно положив у очага.

Привольно вытянувшись, Кроу сладко спал и не ведал, что рядом с шалашом стоит прекрасный ангел с золотым нимбом над головой и, заложив руки за спину, с задумчивым выражением наблюдает за гномом-игроком. Не слышал он и слов невидимого ни для кого Беса, почти всемогущего игрового ангела:

– Прижился, кажется... что ж, вот и хорошо. – С этими словами ангел взмахнул выросшими у него из спины белоснежными крыльями и воспарил в начавшее наливаться яр-

кой синевой небо...

Припав на колени, Кроу подобрал очередную кроличью шкурку, легко поднялся и двинулся дальше, зорко осматривая окрестности в поисках следующей жертвы, отвечающей его требованиям. В этой богатой локации живность попадалась на каждом шагу и несла в себе крупницы драгоценного опыта и трофеи. Но восемьдесят процентов встречающихся зверей гном игнорировал, не собираясь превращаться в бездумного уничтожителя всего живого в зоне досягаемости. Нет смысла. Большая часть выпадающих трофеев никак не сможет пригодиться и лишь послужит лишним грузом в заплечном мешке. Были звери с хорошими «инграми», но они же имели другие недостатки – например, были слишком быстрыми и юркими, либо летающими, либо же обладающими противными умениями. Как те же противные гадюки, отравляющие врага долгодействующим сильным ядом. Мало удовольствия видеть, как твоя жизнь утекает в никуда, а у тебя нет ни противоядия, ни запаса целительных эликсиров. Поэтому Кроу вполне обходился уже проверенными мелкими монстрами. Опыт капает не столь быстро, но все же капает. Большого никуда не торопящийся приключенец и желать не мог.

Гном-игрок проснулся несколько часов назад, аккуратно за час до отъезда ставших родными стражей. Попрощавшись и пообнимавшись с ними, Кроу поздоровался с новопри-



бывшими воинами, после чего скромно отошел в сторонку и присоединился к разгрузке телеги с припасами. Неделю назад он, пыхтя и обливаясь виртуальным потом, судорожно пытался не уронить крохотный бочонок с малосольными огурцами, теперь же с легкостью снял с телеги огромный мешок муки и отнес на склад, уложив на самую дальнюю полку. При этом уровень усталости хоть и поднялся, но совсем немного. Так что в разгрузке Кроу помог очень сильно, заработав благодарность от новеньких стражей.

В то время когда Кроу таскал мешки и катал бочки, прибывший с проверкой грозный сотник вместе с десятником Маврикием обошли всю территорию сторожевого поста Серый Пик, после чего надолго задержались перед первым и пока единственным частным земельным участком с несколько хвастливым названием Кроу-холл. Их разговора таскающий припасы гном не слышал, зато увидел довольную улыбку десятника Маврикия – видать, похвалили его за вклад в развитие местной жизни. И значит, Кроу не зря корячился всю неделю и особенно прошлую ночь, стараясь как можно скорее выполнить свое обещание.

Вскоре отстоявшие неделю на страже воины двинулись в обратный путь, осмотревший все сотник отправился вместе с ними. Тогда же Кроу получил завершение своего ежедневного задания, успешно выполняемого всю неделю без единого сбоя.

**Ежедневное задание «Сбор хвороста» успешно выполнено!**

**Награда: трехразовое питание в день (уже получена).**

К глубокому сожалению коротышки-гнома, с завершением задания прекращалось и трехразовое питание. Что ж, все хорошее когда-нибудь обязательно заканчивается.

Правда, никто не запрещает попытку восстановить «вкусное» и не особо обременительное задание. Но это чуть позже. А пока что игрок ненадолго вернулся к своему земельному участку, забрал оттуда все необходимое для охоты и почапал себе потихоньку на охоту. Навязываться на обед он не стал – успеется. Но порцию «обеденных» дров отнести к кухне не позабыл, ничего не потребовав взамен и лишь вежливо поклонившись. Авось новый кашевар уже знает о его недавней ежедневной обязанности от Дредина и решит не менять устоявшуюся традицию. На это вся надежда.

К слову, сменивший бессменного Дредина новый кашевар был личностью весьма примечательной на внешний вид. Единственный среди стражей полуорк, громадный, невероятно мускулистый, его руки напоминали обтянутые зеленой кожей бугристые бревна. На голове красовался высокий ежик черных как смоль волос, лицо испещрено десятком шрамов, глаза смотрят свирепо, а к кухонному столу приставлен столь большой топор, что он казался не оружием, а

монументальным памятником всем топорам мира. С собой новый повар привез личный половник, которым, без сомнения, можно было проломить череп даже пещерному медведю – настолько увесистым было сие кухонное приспособление. В общем, новый кашевар был просто идеалом для подражания – именно таким сильным и хотел стать со временем Кроу. Завистливо покосившись на полуорка, игрок покинул наполненную вкусными запахами кухню, а вскоре покинул и пределы сторожевого поста, сопровождаемый продолжительными взглядами заступивших на службу стражей.

И вот уже второй час Кроу охотился, избирательно направляя свое оружие – приготовленные прошлой ночью толстенные еловые дубины. Да, именно дубины – теперь, когда он уже обладал значительным запасом сил, гном решил использовать в качестве оружия нечто более внушительное, чем обычная палка. Он хорошенько обтесал два бревна и отрубил для своих нужд их комлевые части. После чего в его руках оказались первобытные дубины, жуткие на вид и с несравнимо лучшими убойными качествами. Более короткие, чем предыдущие колья, но и более увесистые.

**Хорошо обтесанная еловая дубина.**

**Класс предмета: одноручное оружие.**

**Урон: 10–15**

**Тип урона: дробящий.**

**Класс предмета: обычный.**

**Прочность: 47/65.**

**Доступно к использованию при:**

**минимальный уровень: 7,**

**сила: 25.**

**Дополнительный эффект:**

**+5 % к шансу оглушить жертву при нанесении точного удара,**

**+2 к отбрасыванию.**

**(Эффективность умений зависит от типа противника, особенностей его тела или же умений.)**

Да-да, у его нового оружия появились минимальные требования. Если упоминание о минимальном уровне можно было считать особенностью игровой системы, старающейся соблюсти баланс, то вот про силу говорилось вполне закономерно – такую толстенную дубину без силенок и от земли не оторвать. Кроу еле уложился в лимит.

Ограничения появившегося шанса на оглушение и отброс понятны – попробуй оглушить водяного элемента или же отбросить каменного голема либо вросший в землю пень-пожиратель. Но здесь таковых не наблюдалось, так что Кроу мог смело оглушать всех подряд, особенно кроликов и чертовых шакалов. Из последних черноволосый гном убил уже двоих – попалась ему на пути мини-стая, и на этот раз он решил не отступать. Битва закончилась его полной победой, в награду достался опыт, шакалье мясо, клыки и две облез-

лые шкуры. Дубина проявила себя отлично, оглушая врага и отбрасывая его назад. На горизонте виднелись уродливые силуэты других шакалов, но к ним игрок не спешил – слишком уж их много. Все-таки противные это создания... вцепляются, швыряют на землю, блокируют передвижение... пока рановато пытаться дать достойный отпор многочисленной стае. Иначе при любой ошибке сразу пойдешь на шакалий корм и бесславно улетишь на локацию возрождения.

Вовремя уловив тихое шипение, Кроу резко отскочил назад, и в то место, где он только что стоял, ударила распрямленная живая пружина – притаившаяся за камнем гадюка чуть-чуть опоздала с броском. В следующую секунду на ее узкую хитрую голову опустилась тяжелая дубина, расплющив ядовитую пасть. На выпавшие после гибели змеи предметы Кроу даже не взглянул. Змеиная шкура, клыки и белесое мясо – далеко не те предметы, которые можно обменять или продать вне города. Тут они абсолютно никчемны. А вот виднеющийся в траве рыжий лисий хвост определенно стоит изучить пристальней...

Ближе к вечеру новехонький заплечный мешок типа «корзина плетеная» был заполнен по максимуму, и гном-игрок направил свои усталые стопы к дому, благоразумно решив зайти в безопасную зону до наступления ужина. Как всегда, львиную часть придавливающего к земле веса составляли древесина и камни. Эти ресурсы крайне важны для будущих

планов, и надо накопить их как можно больше, чтобы под рукой всегда был необходимый хотя бы на первое время запас. К тому же именно эти предметы пригодятся со стопроцентной вероятностью, тогда как остальные трофеи имеют все шансы отправиться в мусор и небытие.

Без приключений добравшись до родного дома, Кроу, вежливо здороваясь со всеми, дошел до своего участка и, как каждый день, занялся рутинными делами. Но в этот раз первым делом он принялся за пополнение арсенала, старательно вытесывая для себя парочку новых дубин. Завтра с утра ему предстоит довольно длинное и опасное путешествие, как утверждали записанные в журнал тщательно прописанные планы. И нарушать планы гном не собирался. Как только на землю упадут первые лучи утреннего солнца, он тронется в путь, хотя еще не добрал минимально необходимого количества уровней. Придется исправлять это на ходу, то есть заниматься тем, что Кроу ненавидел, – делать что-то наспех. Эх...

Едва только окончательно стемнело, гном уже спал в своем слегка обновленном шалаше, свернувшись в калачик и прикрывшись пушистой еловой ветвью. Позади доставка дров, короткие знакомства с новыми стражами и записывание в журнал их имен и внешних примет. Быстрая болтовня, и ничего более. Сейчас главное – установить хотя бы шапочное знакомство, а налаживанием более тесных связей он займется по возвращении... тем более что у некоторых сво-

бодных от службы стражей гном увидел в руках свежие выпуски газет и журналов. Читать он любил. Поэтому надо будет выпросить у стражей газетку для ознакомления с мировыми новостями Вальдиры. И полезное что узнает, и досуг появится, и, может даже, интеллект повысится волшебным образом. Для танка главное – броня, а не ум, но «халявные» бонусы характеристик никогда не помешают...

## Глава шестая

Взобравшись на небольшой пригорок, Кроу хорошенько осмотрелся.

Серый Пик – по левую руку от него, за спиной – сторожевой пост, справа – все та же каменистая долина, а вот впереди – невеликая скала с достаточно пологим склоном с его стороны. Настолько пологим, что подняться по склону можно просто пешком и без помощи рук. Что ж, кажись, он у нужного места и успел вовремя – до полудня оставался почти час. Этого времени как раз хватит, чтобы добраться до вершины скалы и прыгнуть вниз с ее вершины. Да, именно прыгнуть. Нет, кончать жизнь самоубийством Кроу не собирался. Но если не рассчитает времени, прыгнет слишком рано или чересчур поздно, то смерть не заставит себя ждать.

Чуть пригнувшись, гном двинулся к скале, всячески стараясь не привлекать к своей персоне лишнего внимания. Благо рельеф вполне отвечал всем требованиям – тут и там понатыканы колючие кусты высотой в человеческий рост, много каменных бугров и почти никакой живности помимо мелких птичек и юрких ящериц, не обладающих «громкостью крика». Оказавшись почти у самой вершины, гном распластался на камне и медленно пополз, двигаясь к виднеющемуся впереди выступу, нависающему над тридцатиметровым провалом. В считанных сантиметрах от края игрок замер



в полной умиротворенности.

До его ушей доносились приглушенные возгласы на неизвестном языке, прижатую к камню щеку иногда сотрясала легкая вибрация. Но до самого главного звука, того сигнала, который он терпеливо ожидал, еще было далеко. Ровно тридцать семь минут и восемнадцать секунд, если верить абсолютно точным часам интерфейса. Скоро полдень. Выждав пять минут и убедившись, что его появление на вершине скалы никем не замечено, Кроу облегченно выдохнул и вывел на виртуальный экран настройки персонажа, занявшись распределением последних полученных за повышение уровней баллов. Своей цели он добился, заработав-таки необходимый минимум пунктов, требуемых для получения очередного и главного на данный момент достижения. На текущий момент у персонажа был двадцать третий уровень. На два уровня меньше, чем он планировал, но отставание не критично.

Уверенно проведя несколько операций, Кроу распределил богатство баллов и удовлетворенно улыбнулся, глядя на полученный результат.

**Текущий уровень персонажа: 23.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 70,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 20,**

**выносливость – 64,**

**мудрость – 1.**

**Доступных для распределения баллов: 0.**

Все сорок имеющихся пунктов он вложил в силу, увеличив ее до семидесяти. Выросли урон и, что самое главное, грузоподъемность. Особенно с учетом получения нового ранга в достижении «Силач».

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Силач» второго ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+7 к физическому урону,**

**+30 к максимуму переносимого веса.**

**Текущий бонус к урону: +12.**

**Текущий бонус к максимуму переносимого веса: +50.**

Вот оно, счастье, для любого честолюбивого гнома с большими планами на будущее – возможность переносить большой вес полезного груза. Когда сила достигнет планки в сто баллов, он получит еще один ранг «силача», после чего можно будет сконцентрироваться на выносливости и ловкости.

Убедившись, что ничего не забыл, гном свернул экран на-

строек и вновь замер в неподвижности, уставившись на пожелтевшую былинку, по которой упорно взбирался зеленый кузнечик, поблескивая красными глазками. Насекомое то и дело срывалось с травинки и падало вниз, после чего делало небольшую передышку и снова бросалось в атаку. Похвальное упорство, весьма неплохой объект для подражания. К тому времени, когда кузнечик таки дополз до самого верха качающейся травинки и торжествуя вздел передние лапки вверх в победном жесте, снизу, от подножия скалы, донеслось три отрывистых звонких звука: бам-м, бам-м, бам-м...

– Ты просто молодец, – шепнул Кроу зеленому кузнечику, решительно поднимаясь на ноги и делая широкий шаг вперед.

Учитывая, что гном лежал на самом краю обрыва, его шаг пришелся в пустоту, и Кроу полетел вниз с вершины скалы, стремительно падая с тридцатиметровой высоты головой вниз.

Прищурившись от бьющего в лицо ветра, падающий гном взглянул вниз и радостно улыбнулся – прямо под ним быстро расползлась во все стороны клубящаяся сероватая магическая пелена, накрывая собой небольшую каменную площадку. Перед взглядом буквально пикирующего игрока смазанно мелькнули очертания каменных стен и деревянных наблюдательных вышек, он еще успел услышать чей-то пронзительный крик и в этот же момент на полном ходу влетел в

яростно засветившееся магическое облако.

Пара мгновений парения в радужном мареве, бьющая по глазам вспышка, и Кроу вновь падает вниз, на этот раз уже с высоты в пару десятков метров, несясь к широкой черной дыре, внизу похожей на гигантскую воронку. А чуть ниже игрока в воздухе крутились грязные камни и камешки, направляясь туда же – к странной воронке, окруженной облаками пыли. Прямо в полете Кроу вытащил из заплечного мешка-корзины длинную двухметровую толстую палку с привязанной посередине веревкой. В секунду заученным загодя движением обмотал веревку вокруг одной руки, другой рукой поднял палку и развернул ее горизонтально. В эту секунду полет подошел к концу, и гном вместе с грузом камней упал в воронку, угодив точно в отверстие посреди нее, удачно пропустив перед собой все камни и щебень. С коротким треском длинная палка ударилась о края дыры и спружинила. От толчка Кроу швырнуло ниже, прямо в черную пасть изрыгающей пыль ямы, но обмотанная вокруг руки веревка удержала его на весу. Практически ничего не видя из-за густой пыли, игрок в два движения подтянулся по веревке, ухватился за палку и еще в пару движений добрался до одной из ее сторон, упертых в края приемного отверстия. Ухватился за шероховатый камень, перебросил свое тело на крутой склон и облегченно выдохнул – эта часть плана успешно завершилась.

Слега с веревкой вновь отправилась в заплечный мешок,

за спиной появились две перекрещенные дубины, и, цепляясь за любую попавшуюся трещину или шероховатость, гном пополз вверх по крутому склону каменной воронки. Клубящиеся вокруг него облака серой пыли играли роль великолепной маскировки, надежно прикрывая его от любого взгляда. Спустя пять минут осторожного продвижения и получения достижения «Скалолаз» гном добрался до верхнего края воронки и быстро вымахнул наружу, одновременно беря одну из дубин на изготовку.

Здесь пыли было куда как меньше, но все же она была. А в шаге от Кроу оказались три закутанные в тряпки фигуры, что в крайнем удивлении уставились на него сквозь стекла широких очков, плотно прилегающих к лицу.

– Здравствуйтесь, – широко улыбнулся Кроу. – А я к вам в гости! Прошу прощения, конечно, это далеко не Спарта, но все же... н-на!

От сокрушительного пинка в грудь первый из незнакомцев перелетел край воронки и с запоздалым воплем рухнул вниз. Двое других протяжно заорали, схватились за торчащее за поясом оружие, больше всего напоминающее короткое и скверно выкованное мачете. Вторгшийся к ним гном тоже не зевал, опустив толстенную еловую дубину на макушку одного из врагов и почти ополовинив его уровень жизни, да еще и оглушив и отбросив назад на шаг. Третий и последний враг наконец-то бросился в атаку, но не преуспел. Через двадцать секунд бой был закончен, в победителях ока-

зался гном Кроу, получивший лишь один скользящий удар по плечу. Перед глазами промелькнули строчки о получении опыта, а у его ног лежали две бесформенные кучи серого и черного тряпья. Враг, «упорхнувший» в пыльную воронку, также погиб, о чем Кроу оповестила система, выдав ему заслуженные очки опыта. А вот трофеев от него не осталось. Но это дело наживное. Оглядевшись и поняв, что, во-первых, в окрестностях, кажется, больше никого нет, а во-вторых, слишком много пыли, Кроу решил перевести дух и оглядеть добычу.

Место, куда угодил черноволосый гном, было где-то в сорока километрах от сторожевого поста Серый Пик. И попал он сюда путем магии. А если уж говорить конкретно, там, под той скалой, с которой он совершил свой отважный прыжок, находилась площадка, откуда каждый день трижды и в строго определенное время с помощью артефакта массового переноса забирался груз железосодержащей руды и переносился сюда, прямиком попадая в жерло приемной воронки, оканчивающейся в дробилке, наполненной жуткими каменными колесами и движущимися плитами, дробящими все в мелкую пыль. Ненужная каменная пыль магическим способом отбрасывалась и убиралась в отвал, остальное шло в плавильную печь.

Кроу преодолел только часть маршрута, предпочтя остановиться у самой воронки, не проходя через дробилку, что было бы весьма чревато для здоровья.

Всю информацию Кроу прочел загодя, еще до «рождения», а потом самые важные моменты занес в журнал. Данная локация являлась чем-то вроде гигантской кузницы, расположенной в глубокой чаше меж трех высоких гор, соединенных скалистыми перевалами. Здесь выковывали свою победу над людьми и гномами злобные горные карлики, ростом чуть ниже гномов, с отвратными бородавчатыми лицами и острыми зубами. Официальное название расы – гихлы. Победу гихлы ковали уже очень долго и безуспешно, ибо выковываемые ими оружие и доспехи были крайне скверными и неказистыми. В связи с чем каждый год, когда гихлы отправлялись в победоносное нашествие на ненавистных врагов, они неизменно терпели позорное поражение. Но не сдавались, вновь возвращаясь в свои лагеря, и заново начинали выковывать арсенал и обучать подрастающих воинов. До следующего нашествия карликов было еще далеко, никак не менее полугода. Учитывая их уровень, скачущий от двадцать пятого до пятидесятого в зависимости от местонахождения и занимаемого поста, можно сказать, что Кроу нашел свою идеальную «кормовую» базу, как он и планировал с самого начала.

В районе дробилки и плавильной печи враги представляли собой угрозу только в группе, но на скопления больше пяти карликов гном постарается не нарываться.

А сейчас – трофеи, трофеи... там должны быть очень нужные штуковины...

Первая куча тряпья подарила гному несколько трофеев: нечто вроде ременной сбруи с нашитыми металлическими бляшками, уже упомянутое выше мачете, грязные рубашка, штаны, сапоги, плащ с капюшоном. И шесть медных монет. Вот и первые деньги, заработанные боем.

При виде металла Кроу счастливо заулыбался. Именно такое вот скверное и ничем не примечательное железо он и искал – ибо его можно было обрабатывать даже кузнецам-новичкам, что ему и требовалось.

Последний предмет, вызвавший еще одну довольную улыбку, – очки, формой напоминающие очки летчиков старых времен. Их он сразу же нацепил на переносицу и снова радостно заушмылялся, потому как стал видеть все абсолютно четко, в поле зрения не осталось ни малейшего намека на витающие здесь облака густой пыли. Это было единственное свойство очков, не дающих больше никаких эффектов и доступных для ношения с пятого уровня. Они «отсекали» пыль, даря возможность видеть столь же далеко и четко, как и в обычных локациях.

Благодаря этим очкам он не проморгает врагов и уж точно не проглядит самое главное, за чем сюда и явился, – металл и инструменты! Да-да... трудно совершенствоваться в кузнечном деле без самого необходимого инструмента и сырья, особенно если ты живешь у черта на куличках в окружении шакалов.

Согласно имеющейся в прочитанных источниках инфор-



магии, у гихлов имелось несколько типов наковален: малая, средняя и большая. Наковальни столь же ужасные, как и все остальное, но это наковальни! Благодаря полученному второму рангу достижения «Силач» Кроу сумеет упереть малую наковальню и вместе с ней пробиться сквозь ряды врагов к месту, где установлен тщательно охраняемый артефакт массового переноса, чтобы с его помощью вернуться к точке, откуда пришел. А если чуть задержаться и получить еще шесть уровней, после чего добить силу до отметки в сто пунктов... тогда перед хитрым гномом откроются еще куда более радужные перспективы.

Такие вот у Кроу имелись планы на сегодняшний день. Припав на колени, он принялся тщательно осматривать предметы одежды, первым делом накинув на плечи грязный серый плащ с большим капюшоном и практически нулевыми бонусами.

**Серый плащ гихла.**

**Тип: экипировка.**

**Минимальный уровень: 20.**

**Описание:** сшитое из цельного куска серой мешковины подобие плаща, худо-бедно защищающее от слабого ветра, но абсолютно негодное в случае дождя. Покрой настолько ужасный и грубый, что в подобном одеянии стыдно показаться даже в самой захудалой деревушке. Плащ сделан руками гихлов – типичное одеяние этих злобных карликов, и посему один толь-

**ко вид этого плаща вызовет ненависть у любой разумной расы.**

**Класс предмета: обычный!**

**Эффекты:**

**+2 выносливость,**

**+3 защита.**

**Дополнительно:**

**– 3 к отношениям с любой разумной расой, не находящейся в союзе с карликами-гихлами.**

Да уж, учитывая злобность карликов, отношения у них крайне плохие почти со всеми расами Вальдиры, пострадавшими в той или иной мере от их нападков.

Но в текущей локации можно было не бояться наткнуться на мирных жителей, и потому Кроу абсолютно не переживал, облачаясь в трофейную одежду. Собственные латаные-перелатаные штаны и рубаху он убрал в мешок. Надел рубашку и штаны гихлов, подошедшие благодаря низкому росту. Человек, эльф или полуорк подобную маломерную одежду использовать по назначению не сумел бы. Вдел ноги в сапоги, на пояс повесил мачете, шесть медных монет убрал в мешок. И шагнул к следующей куче тряпья. Оттуда выудил еще четыре монеты, остальное тряпье трогать не стал – оно ничем не отличалось от надетых на нем вещей. Но забрал ременную сбрую с металлическими бляшками и еще одно мачете. Готово. Благодаря новому костюму Кроу в сумме получил

восемь к защите от физических атак, два к ловкости и три к выносливости. Экипировка просто ужасная, учитывая ее минимальный уровень. Хлам хламом.

Сейчас, со стороны, закутанный в грязные тряпки, с надетым на голову капюшоном и скрывающими лицо большими очками, Кроу практически не отличался от карлика-гихла, особенно среди этих густых пылевых облаков. Не обращая внимания на тяжело содрогающуюся под ним землю, гном зашагал по направлению к виднеющимся поодаль приземистым строениям. Сейчас он находился над примитивным плавильным заводом гихлов. Под его ногами, за пятиметровым слоем камня и земли, скрывались дымящиеся печи. Они, несмотря на свою неказистость, усердно глотали сырье и выплевывали струи раскаленного металла. Но вход к ним находился далеко отсюда и довольно хорошо охранялся. Респаун монстров находился в рубеже между пятнадцатью и двадцатью минутами, что позволяло гному не бояться атаки сзади, если сначала все хорошенько зачистить.

От удара ногой хлипкая дверь, представляющая собой жердевую раму, обшитую тряпкой, даже не распахнулась, а буквально влетела внутрь постройки. Ворвавшись внутрь, гном с хеканьем опустил дубину на голову лежащего на узком топчане карлика. Тот даже не успел проснуться, поэтому эффект неожиданности сложился с критическим ударом, и повторять удар не понадобилось – гихл двадцать пятого уровня отправился к праотцам, не успев издать ни звука.

Зато сидящая за столом парочка его сотоварищей выронила из грязных лап игральные карты и, схватившись за оружие, дружно метнула его в агрессора... который моментально пригнулся, пропуская два мачете над головой. Метатели мачете! Цирк, да и только!

Гихлы, оставшиеся безоружными, переглянулись и схватились за стол. Увлекаемый дружными усилиями стол превратился в подобие тарана, коим голосящие карлики попытались прижать гнома к стене и обездвижить. Но в азарте боя совсем позабыли, что стол по прочности мог сравниться с хлипкой дверью. Шагнув вперед, Кроу мощным ударом, направленным вниз, врезал дубиной по столу, превратив его в груды щепок. Не снижая темпа, развернулся и «обрадовал» одного из гихлов ударом ноги в пах, отчего карлик заблеял и попытался изобразить что-то вроде национального ирландского танца, кособоко ускакав в угол. Уже оттуда он наблюдал, как вторгшийся на их территорию гном методично забивает визжащего гихла дубиной, а тот безуспешно пытается отмахнуться обломком стола. Покончив со вторым врагом, Кроу развернулся и взглянул на последнего выжившего карлика. Тот вцепился в рукоять мачете и пытался вырвать оружие из щели между камнями, где оно на редкость плотно застряло.

Когда на него упала грозная тень, гихл развернулся и жалобно прочирикал:

– Кито ти такой?

Ответ дала дубина, опустившись на голову карлика. Тому сразу стало ясно – перед ним безжалостный убийца. Осознав ответ и получив еще несколько ударов, гихл упал, превратившись в бесформенную кучу тряпья. Оглядевшись, гном убедился, что в данном помещении больше никого нет, и приступил к сбору трофеев, а чуть позже занялся осмотром помещения. Мебели для хранения вещей тут не было, лишь у стены стоял деревянный ящик, на треть наполненный барахлом. Но там все же нашлось пять медных монеток и маленький метательный топорик с безнадежно испорченным лезвием. За сим Кроу покинул первое строение, не забыв прихватить упавшие на пол три простые восковые свечи. Про хозяйственные мелочи забывать никак нельзя, особенно тому, у кого вместо жилища обычный шалаш, крытый еловыми лапами.

Не успел Кроу «постучаться» в следующую дверь, как она приотворилась, и на свою беду на порог выполз гихл. Карлик еще успел изумленно выпучить скрытые грязными стеклами очков глаза, после чего получил сокрушительный пинок в грудь и влетел в хибару вместе с дверью, грузно рухнув на замусоренный пол. Следом ворвался гном, с ходу поприветствовав еще одного гихла и заехав ему верной дубиной прямо по харе. Стеклянными брызгами разлетелись очки, гихл от удара отлетел назад и врезался в поддерживающий потолок столб. Не снижая темпа, гном нанес боковой удар, призванный «сильно ушибить» вражескую голову, но

гихл оказался не дурак и быстренько присел, одновременно подаваясь вперед и делая взмах мачете. Дальше случилось сразу два события. Сначала гном получил свое первое ранение с начала заварушки, но удар оказался не особо опасным, отняв сорок хитов жизни, вскользь пройдя по ноге игрока. А вот затем случилось нечто куда более неожиданное – дубина на полном ходу врезалась в тонкую подпорку и шутя сломала ее, после чего на Кроу и двух еще живых гихлов рухнул затрещавший потолок. Все, что успел сделать гном, – поднять руки вверх, прикрывая голову, после чего на него посыпалась мелкая деревянная щепка и обломки покрупнее, включая непонятно откуда взявшиеся камни. Выстояв под «дождем» до конца, Кроу потерял четверть жизни, но карликам досталось куда сильнее – они резко «пожелтели». В несколько ударов гном добил гихлов, выдохнул и лишь затем покачал головой, поражаясь хлипкости местных строений.

Кстати, всего их было две штуки здесь да еще одна раза в три крупнее на расстоянии в полста шагов. Там, судя по имеющимся сведениям, имелся дополнительный вход в подземную кузню. И у входа была охрана. Ну, легких путей Кроу и не искал, тем более что срочно требовалось повышать уровни.

Слегка отдохнув, выпив полфляги воды и перекусив хрустким сухарем и желтым яблоком, Кроу немного восстановил здоровье, оставив остальные надежды по восстановлению на регенерацию, после чего немного пошарил в облом-

ках, собрав мелкие трофеи и немного денег. Прихватил и карты – хоть и старые, но с картинками разных важных персон из числа карликов-гихлов, к тому же они были пригодны для игры, ну или для раскладывания пасьянса. К сожалению, колода собралась не вся – либо гихлы играли неполной колодой, либо часть карт так и осталась под мусором.

Напропалую лезть к большой постройке гном не стал. Подошел к все еще теплящемуся огню в неказистом камине и расшвырял горячие угли по сторонам, стараясь угодить ими на деревянные обломки и ткань. Пламя не заставило себя ждать и показалось почти мгновенно, с жадностью пожирая угощение.

### **Достижение!**

**Вы получили достижение «Поджигатель» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+0,5 % к физическому и магическому урону огнем,**

**+1 % к шансу успешного поджога,**

**+1 % к скорости и силе горения.**

Устроив пожар, Кроу бросил мимолетный взгляд на густой столб дыма и, по-прежнему оставаясь внутри разрушенного и подожженного дома, встал рядом с дверным косяком,

вжавшись спиной в стену. Ждать пришлось минуты три, после чего в дверь влетел первый «гость», несущий на вытянутых руках глиняный горшок, полный воды. Получив удар дубиной по затылку, гихл-пожарник словил крит и «оглушение», по инерции пробежал еще пару шагов и рухнул прямо в огонь, заодно расплескав всю воду и разбив горшок. Подскочив к жертве, Кроу милосердно добил ее, не дав погибнуть от огня, быстрым движением схватил самые необходимые трофеи и вновь отскочил к стене. Вовремя – внутри уже рвался очередной герой, несущий воду в кожаном бурдюке. Следом за ним спешил еще один карлик. Пришлось импровизировать. Первый уже по заученному сценарию схлопотал увесистой дубиной, а второго Кроу схватил за шиворот и, благодаря своей более чем недюжинной силе, буквально закинул внутрь горящего помещения. Короткое добивание, сбор добычи и занятие облюбованной позиции.

Этаким макаром, «ловлей на пожар», гном-игрок сумел расправиться с еще двумя карликами, после чего пожарные появляться перестали, а огонь грозил подобраться к самым пяткам Кроу. Чуть подавшись в сторону, гном выглянул наружу и без всякого удивления увидел стоящих чуть поодаль пятерых карликов, вооруженных средствами пожаротушения. Ведра, полное деревянное корыто, пара бутылей из мутного стекла. Гихлы оказались не настолько тупоумными и быстро поняли, что происходит что-то неладное, раз предыдущие пожарники так больше и не вышли из горящего дома.



И поэтому входить они не спешили, оживленно переговариваясь на своем языке и подталкивая друг дружку.

Смерив взглядом разделяющее их расстояние, Кроу задумчиво почесал бровь, покосился на подползший к самым носкам сапог огонь и пожал плечами, принимая неизбежное решение.

Спустя минуту гихлы встрепенулись и оторопело усталились на вырвавшуюся из горящего дома и бегущую к ним полным ходом... пылающую дверь...

Пока карлики пораженно пялились на оживший предмет, дверь быстро добежала до них. И в этот момент у гихлов сработал «прописанный» инстинкт, и они дружно схватились за емкости с водой, опорожнив их на огонь. Дверь зашипела, исторгла облако пара и потухла, явив взорам свою почерневшую поверхность. Карлики обрадованно забубнили, торжествуя победу над огнем, но в этот момент дверь рухнула, придавив одного из гихлов, а за ней обнаружился вооруженный здоровенной дубиной незнакомец, мокрый с головы до ног. Похоже, незнакомец сильно рассердился за намоченную одежду, потому как, не обмолвившись ни словом, принялся раздавать всем люлей, с треском опуская дубину на головы гихлов.

Побоище длилось недолго, и вскоре так и не пришедшие в себя от изумления гихлы полегли один за другим, практически не оказав никакого сопротивления. Утерев грязное лицо, Кроу пальцами протер помутневшие стекла очков, закрыл

сообщение о получении двадцать четвертого уровня и взялся за грабеж. Первым делом он спрятал в рюкзак на удивление ладное деревянное ведро – сделанное явно не корявыми ручонками неумелых карликов. Ведро всегда пригодится в хозяйстве. Собрав монеты и металл, Кроу осмотрел еловую дубину и, убедившись, что ее прочность не на критическом уровне, деловито зашагал к большой постройке, намереваясь очистить ее от хозяев. А затем можно подступить и к входу в подземную кузню.

Два стража у входа, если верить изученной информации. Уровнем не меньше тридцатого. Вооружение: два арбалета, два мачете и два копья. А дальше до желанной наковальни и вовсе рукой подать...

К неудовольствию гнома, врагов оказалось маловато. Большая часть гихлов погибла при «тушении пожара», внутри большого дома присутствовало только четыре карлика, в чем Кроу убедился, подсмотрев в небольшое окошко с крайне грязным и мутным стеклом. Два гихла сидели за столом и резались в карты, один спал на узкой лавке, последний же деловито принюхивался к вытащенному из котла половнику, наполненному чем-то отдаленно смахивающим на чай. Не существовало ни одного логичного объяснения, почему эти четыре прохиндея не сподобились помочь в тушении пылающего дома. Оценив силу противника, гном обрадованно ухмыльнулся – ничего страшного в уровнях и экипировке. И значит, не требуется продумывать слишком хитроумную

стратегию.

И посему Кроу отступил на шаг в сторону, вытянул руку и мирно постучал в дощатую дверь толстым концом дубины. Как и ожидалось, внутри тут же послышался шум мелких шагов. Один из гихлов, что-то ворча себе под нос, спешил открыть дверь...

Видимо, по вьезшейся «норной» привычке гихл открыл дверь своеобразно – приоткрыл створку и в образовавшуюся щель высунул голову, тут же схлопотав по лбу дубиной. Уровень жизни просел наполовину, ноги карлика подкосились, и он начал оседать, сползая по косяку вниз. Два коротких добивающих удара, нанесенных с максимальной быстротой, и Кроу отошел в сторону, встав сбоку от двери. Внутри раздались крики, лязг железа и грохот опрокинутой мебели. Первого из оставшихся трех противников подкосила банальная подножка, и гихл рухнул на землю. Об него запнулся второй карлик и также покатился по земле, выронив мачете. Отлипший от стены Кроу успел нанести удар по спине упавшего гихла, развернулся и вошел в постройку, резко захлопнув за собой дверь и не забыв опустить в паз толстую щеколду, тем самым запирая внутри себя и самого медлительного карлика.

– У-у... – сипло протянул гихл, медленно пятясь от ворвавшегося незнакомца.

Отвечать гном не стал и, шагнув вперед, занес над головой дубину. Из помещения донеслись истошные вопли, зву-

ки ударов, дребезжание бьющейся глиняной посуды. Дверь трещала и содрогалась от ударов «вылетевших» гихлов, теперь пытающихся вернуться в дом. Их первая атака на закрытую дверь обернулась неудачей, а к началу второй шум внутри постройки окончательно затих. Что-то пронзительно выкрикивая, один из карликов подскочил к окну и ударом мачете выбил стекло. Возмездие вандалу последовало незамедлительно – из разбитого окна показалась рука, ухватила гихла-разрушителя за ворот плаща и одним сильным рывком втащила упирающегося карлика внутрь. Вновь послышались удары, крики и непонятный хруст. Спустя минуту потрескавшаяся дверь тихо заскрипела и отворилась, впуская внутрь последнего противника, злобно заверещавшего и ринувшегося в атаку. Несколько звуков ударов, последний вскрик, и в дверном проеме показалась коренастая фигура черноволосого гнома, взглянувшего сквозь стекла очков на небо и вздохнувшего:

– А облака-то какие... красотища...

Выразив восхищение красотами природы, Кроу вернулся обратно и принялся выборочно грабить, собирая в свой мешок трофеи. Прибавив к полезному грузу вес металлического оружия и пластинок тонкой брони, гном не забыл прибрать к рукам полезные и почти ничего не весящие хозяйственные мелочи. На этом ограбление закончилось, и впереди осталось лишь одно препятствие, мешающее пройти в подземную кузню гихлов.

С наблюдательной позиции, выбранной гномом, парочка стражей выглядела внушительно. Но не статью своей «богатырской» производили они впечатление, а напяленными прямо поверх капюшонов плащей шлемами, чем-то отдаленно смахивающими на железные миски с приклепанной вертикальной пластиной, прикрывающей переносицу. Ну и похожими на длинные дротики копьями, что были прислонены к каменному косяку по обе стороны широких дверей. Честно говоря, лежащий на крыше пристройки гном больше опасался не копий, а коротких арбалетов, висящих на поясах стражей гихлов тридцатого уровня. Опять же, опасение было не шибко сильным, потому как это не луки, обладающие меньшей убойностью, но куда быстрее выпускающие стрелы. А арбалет пока взведешь... Но Кроу абсолютно не горел желанием получить арбалетный болт в неприкрытую броней грудь. В мешке у него имелась используемая гихлами ременная сбруя с кое-где нашитыми пластинками брони, закрывающими самые уязвимые места. Но надевать это жалкое подобие доспехов игрок не собирался. Ибо у сбруи имелся еще и негативный бонус, снижающий скорость ударов на десять процентов, – настолько ужасно было сделано сие средство защиты, что буквально сковывало своего носителя. Больше вреда, чем пользы... хотя...

Немного повозившись, Кроу облачился-таки в броню гихлов и снова затих, поглядывая на часы. Самые первые из убитых им карликов уже возродились – те, что погибли

у самой воронки дробилки. Вскоре и остальные подтянутся. Но гном продолжал выжидать. И через пять минут он таки дождался своего, когда один из стражей, вопреки всем инструкциям для охранников, отошел шагов на пятнадцать к висящему на столбе кожаному бурдюку с водой, не прихватив с собой копьё. Горло у него пересохло...

Кроу свой шанс не упустил и начал двигаться, когда мучимый жаждой гихл еще даже не добрался до бурдюка с животельной влагой. Не пытаясь скрыться, Кроу встал в полный рост и совершил прыжок с невысокой крыши, приземлившись в шаге от продолжающего стоять на посту стража, с ревом бросился вперед и долбанул дубиной по потянувшейся к арбалету грязной руке. Так и не дотянувшись до оружия, лапа отдернулась, а хлипкий арбалет разлетелся на части. Следующий удар пришелся карлику пыром в живот, отбросив его на шаг назад. Игрок успел еще нанести короткий тычок ногой в полусогнутую ногу гихла, заставив того упасть на колени, и в этот момент безнаказанность кончилась – с коротким свистом ему в спину вонзился арбалетный болт. Это второй страж очухался и включился в бой. Бросаться к нему Кроу не стал, предпочтя добить первого карлика, чем и занялся, обрушив на противника несколько сильных ударов, три из которых со звоном пришлись по железному шлему. Третий удар достиг желаемого, и страж «поплыл», его движения резко замедлились, лезвие выхваченного им мачете неверно ходило из стороны в сторону. Услышав корот-

кий щелчок взведенного арбалета, гном выждал секунду и на мгновение присел. Второй арбалетный болт пролетел над его головой и вонзился в горло оглушенного гихла, резко сократив уровень его здоровья. Два коротких удара довершили дело. Страж рухнул ничком, еще в полете превращаясь в грудку грязного тряпья. Что и немудрено – несмотря на разницу в уровнях, Кроу превосходил его по своим основным характеристикам.

Метнувшись в сторону, гном избежал еще одного болта и бросился к последнему противнику, более не собираясь играть в кошки-мышки и предпочитая вступить в прямой бой. Вскоре, как и ожидалось, схватка закончилась безоговорочной победой игрока.

Трофеи оказались значительно богаче, чем у рядовых гихлов. С каждого стража Кроу получил по десять медных монет. Еще взял более серьезную и качественную броню с такой же защитой, но без негативного эффекта на скорость ударов, плюс железные шлемы, один из которых гном тут же нацепил себе на макушку, чем повысил физическую защиту на шесть единиц и обрел еще больше уверенности в благоприятном исходе дела. К его неудовольствию, на привратниках не оказалось поясов. Может, гихлы просто на дух не переносят этот предмет одежды?

Ненадолго задержавшись у входа, Кроу улегся прямо на землю, дабы подстегнуть регенерацию жизни, перед этим вдоволь напившись из подвешенного к столбу кожаного бур-

дюка, к счастью, содержащего в себе именно воду, причем довольно чистую. Пока хиты жизни медленно восполнялись, гном вывел на экран перед глазами по памяти нарисованную в журнале карту, довольно точно, как он надеялся, отображающую внутренние подземные помещения. Сразу за дверью начинался длинный и широкий коридор, идущий под небольшим уклоном вниз. Первый отходящий от коридора вход надлежало пропустить, ибо он вел в казарму, где было полно гихлов. Второй ход, также расположенный в левой стороне, вел к подземному колодцу, а вот третий, также по левую руку, направлялся именно туда, куда и требовалось, – в огромную кузницу, выводя к месту, где трудились подмастерья. Сама кузница представляла собой жаркое и душное громадное помещение с почерневшими от сажи стенами, там ревели печи и глухо сипели кузнечные меха, отовсюду раздавался звон молотов и молоточков – гихлы неустанно выковывали свой арсенал.

Проблема заключалась не в многочисленных подмастерьях, а в кузнецах – это особый класс карликов-гихлов, крайне сильных физически, но неповоротливых. Их уровни не опускались ниже сорокового, вооружение – кузнечные клещи, молоты или же раскаленные добела прутья железа. Экипировки почти никакой, если не считать тряпичных повязок на головах, кожаных перчаток, плотных штанов и крепкого длинного кожаного фартука. В общем, встречаться с этими записными маньяками гном ни в коем случае не собирал-



ся. Пока он будет возиться с оравой подмастерьев, кузнецы медленно приблизятся и окончат дело молодецким ударом. А это плохо и совершенно не по плану. Там же, по центру закопченной подземной кузни, с низкого потолка свешивается на веревке единственный начищенный до ослепительного блеска предмет – выпуклый медный диск. А рядом с ним постоянно сидит парочка гихлов, старательно полируя блестящую штуку тряпочками. Рядышком лежит било... в случае тревоги это било с размаху бьет по медному диску, и тогда по всем гулким коридорам разносится звонкое эхо. И едва раздастся звон тревоги, все коридоры будут заблокированы стражами, что смерти подобно – они отрежут все пути к отступлению. И уж точно заблокируют проход к кухне, куда Кроу очень хотел попасть сразу же после кузни. Нет, если брать в целом, рачительный гном отнюдь не отказался бы от пристального изучения всех внутренних помещений и выборочного присваивания движимого имущества... но не в текущий момент, когда он еще не набрал силы.

Положенные на отдых пять минут истекли, и гном бодро вскочил, решительно направившись прямо к двери. Протяжно закрипели давно не смазываемые петли, тяжелая створка неохотно отошла в сторону, образовав достаточную щель, чтобы Кроу сумел в нее просочиться. Короткий взгляд в освещенный факелами коридор, наполненный плавающими клубами дыма. Движение не наблюдается... и Кроу перешел на резвый бег, в один миг проскочив два прохода и круто

свернув в третий, откуда пахнуло жаром и в чьей глубине виднелось красноватое свечение. Короткая остановка, прижавшийся к стене игрок пристально взгляделся в открывшееся его взору громадное помещение, радуясь, что о производимом его шагами шуме отныне можно не волноваться – здесь стоял такой грохот, что стены тряслись. Динозавр пройдет – и его никто не услышит.

Искомая «прелесть» нашлась в десятке шагов от него, окруженная пятеркой обычных подмастерьев-гихлов, всюду стучащих молотками по раскаленной заготовке, сильно смахивающей на будущее мачете. На крайне корявое мачете. Двое стучали молотками, остальные, судя по всему, просто наблюдали за процессом, никак в него не вмешиваясь, но подбадривая потеющих собратьев булькающими выкриками.

Сама наковальня, из почерневшего железа, размером с бычью голову, была установлена поверх каменного возвышения, ничем к нему не прикрепляясь. Информация из гайдов еще раз доказала свою правдивость. Да, наковальня самого низшего класса, плохонькая, но у нее есть рог, широкие лапы и отверстия где надо пробиты.

Решив выждать еще немного, гном осторожно прокрался вдоль стены, пачкая одежду сажей. Остановился у большего деревянного ларя, покрытого черной пылью, и заглянул внутрь, благо крышка была откинута. Больше чем наполовину длинный и широкий ларь был заполнен бурыми кам-

нями. Вытянув руку, гном схватил один из камешков и тут же присел, сжавшись в комок. Рыская глазами по сторонам, на мгновение всмотрелся в предмет и тут же разочарованно скривился.

**Бурый (торфяной) уголь.**

**Тип: ископаемое топливо/алхимический ингредиент.**

**Качество: ужасное.**

**Описание: крайне некачественное ископаемое топливо, тем не менее оно охотно горит, великолепно дымит, сильно пахнет и даже дает немного тепла.**

**Класс предмета: обычный.**

– Да уж, – сокрушенно прошептал Кроу. – Это точно не антрацит родимый... блин...

Воровато оглянувшись, гном привстал и в обе руки принялся грести бурый уголь, забрасывая его в мешок. Собрав килограммов сорок, Кроу неохотно остановился, хорошо понимая, чем чреват перегруз персонажа.

К этому времени трое гихлов отошли от наковальни, решив послоняться по кузнице. Оставалось еще двое, но гнома поджимало время – до часа дня оставалось пять минут и тридцать две секунды ровно. Еще три минуты он может подождать. Но не в надежде, что его будущую наковальню оставят в одиночестве, а чтобы обеспечить себе запланиро-

ванный уход из гостей. Лишь бы его нарисованная карта не соврала... лишь бы не подвела. Ровно через три минуты гном выпрямился.

Момент истины настал. Пора.

В несколько шагов Кроу преодолел расстояние до наковальни, опустил дубину на голову одного из ковалей и тут же впечатал пятку в живот другого. Один рухнул, другой скрючился, но гному уже было не до них. Игрок шагнул к наковальне, обхватил ее руками и выпрямился, косясь на состояние персонажа. Он выдержал. Наковальня весила очень прилично, не относилась к классу походных, и ее нельзя было спрятать в мешок, но он сумел удержать предмет в руках и даже сохранил подвижность. Круто развернувшись, гном рванул обратно тем же путем, каким пришел, а за его спиной раздались дикие заполошные крики ограбленных гихлов. Спустя пару секунд криков стало гораздо больше. А когда Кроу выбежал в основной коридор, по подземелью пролетел тонкий мелодичный звон, тут же повторившийся и набравший громкость. Гихлы забили тревогу.

А Кроу считал боковые проходы, проносясь мимо них с пыхтеньем разгоняющегося паровоза. За его спиной звенел набат, слышались крики, грохотали чьи-то тяжелые шаги, раздавались приказы на непонятном языке.

– Шестой справа! – выдохнул гном, сворачивая на полном ходу и врезаясь в стену. – Ходу!

Еще десять секунд бега, и он врывается в следующее испо-

линское помещение, мчась мимо гихлов в немыслимо грязных тряпичных фартуках. Его глаза не отрываются от виднеющегося впереди невысокого каменного возвышения, уставленного десятками простых глиняных блюд с едой, с большей железной кастрюлей по центру. Вся еда уже начала подергиваться столь знакомой радужной дымкой...

Быстрее!

Вложив все силы в последний рывок, Кроу преодолел последние несколько метров и бухнул наковальню на стол, тут же забрался следом и выхватил из-за плеча дубину. К нему бросилось сразу не меньше трех десятков карликов, вооруженных разнообразными предметами – от обычного ножа до мясницкого тесака или здоровенного половника. Резкий удар ногой, и самый прыткий карлик с воплем отлетает назад, спиной натывается на нечто большое и темное, и его тут же отшвыривает в сторону огромная волосатая лапища непомерно высокого здоровенного гихла в поварском колпаке, вооруженного длинным зазубренным тесаком. Это местный шеф-повар. Пятидесятого уровня...

Гигант раскрывает рот, издает злобный рев, вздымая над головой страшное оружие... и в этот момент все кушанья, наковальня и сам Кроу бесследно исчезают во вспышке массового телепорта. Гном успевает нагнуться и обхватить свою самую главную добычу...

Трижды в день из небольшой железной шахты к подземной кузне доставляли руду путем массового волшебного пе-

реноса. И трижды в день тем же способом к шахте доставляли завтрак, обед и ужин. Кроу оказался довеском к обеду, а наковальня играла роль десерта...

Собравшиеся вокруг каменного стола неподалеку от своих тряпичных палаток гихлы-шахтеры с предвкушением облизывались, загодя вооружившись большими ложками. Еда, как всегда, была подана к столу с похвальной точностью, и, завидев мерцание, десяток двадцатиуровневых гихлов радостно заулыбались. А вот и обед...

Но карлики никак не могли ожидать, что помимо еды они узрят плотно сбитого гнома, стоящего в двух суповых мисках, словно надетых на ноги. Над головой пришелец держал большую наковальню.

– Приятного аппетита! – не забыл о вежливости незнакомец, роняя наковальню на первого попавшегося карлика.

Схлопотавший наковальней по макушке гихл помер в мгновение ока. А неизвестный гном выхватил здоровенную дубину и с молодецким криком широко ею взмахнул, одновременно пиная кастрюлю, и ее крайне горячее содержимое выплеснулось сразу на четверых карликов, дико взывших от столь пламенного приветствия. А горняцкие кирки в двадцати шагах поодаль, из оружия – только ложки и пара тупых столовых ножей...

Нельзя сказать, что послеобеденное возвращение гнома вызвало на сторожевом посту ажиотаж. Суровые стражи из-

далека увидели подходящего Кроу, но их лица отнюдь не расцвели радостными улыбками. Но и настороженность не проявилась, потому как дальновидный игрок не забыл снять с себя тряпки гихлов, чтобы его случайно не приняли за злобного карлика и не пристрелили на месте.

Только перейдя невидимую границу и попав на охраняемую территорию поста, Кроу вздохнул с облегчением и радостью. Удалось. Хорошо продуманная, но все же довольно авантюрная вылазка удалась и с успехом завершилась. Все награбленные трофеи он сумел доставить в свою «норку», в карманах бренчали медные монетки, в руках наковальня – в общем, сейчас Кроу чувствовал себя как Карлсон, который живет на крыше и у которого карманы набиты пятиэровыми монетками, а на полках в доме тысяча паровых машин. Не хватало только банки с вареньем.

Кстати говоря, наковальня таки вызвала интерес стражей. Ответив на приветствие игрока, один из воинов не замедлил зайти внутрь башни, где обретался десятник. Вскоре тот сам вышел наружу и, кивнув гному, проводил его внимательным и задумчивым взглядом. Зрелище на самом деле удивительное. Не каждый день ушедший «погулять» единственный местный жилец возвращается с полей, неся с собой самую настоящую наковальню.

Оказавшись дома, гном опустил драгоценный груз у шалаша. Осмотревшись, убедился, что за время его отсутствия ничего не изменилось и ничего не пропало. И принялся раз-

грузить мешок. На землю посыпался металлический град: пластины брони, мачете, два копья, шлемы – в общем, все награбленное. Рядышком легло несколько горняцких кирок. Кроу набрал бы и больше, но его грузоподъемность не позволила жадности разгуляться слишком сильно. Рядом с металлом вскоре образовалась кучка поменьше – тряпки гихлов. Штаны, рубахи и плащи. Там же лежало несколько пар очков. В шалаш Кроу сложил прихваченные хозяйственные мелочи – свечи, суповые миски, ложки, половник, большую кастрюлю и железное блюдо.

И наконец, закончив разбор трофеев, Кроу принялся за самое главное дело – установку наковальни. Место было выбрано заранее, в стороне от шалаша, рядом с кучами камней и древесины на ровном пятчке у самой ограды. Пыхтя, гном подтащил сюда невысокий, но широкий пень с обрубленными корневищами. И уже поверх пня утвердил наковальню, после чего отошел назад и любовался результатом.

Зрелище было многообещающим. Наковальня, конечно, не сияла в солнечных лучах, и от нее не исходило божественное свечение, но гному хватало и самого наличия вот этого куска металла, установленного на прочной опоре. Перед Кроу стоял ЗАДЕЛ. Большой задел на будущее. Осталось лишь приложить максимум сил и упорства, чтобы в буквальном смысле выковать свой успех.

– Ты кузнец? – Вопрос задал неслышно подошедший десятник Литагрий, что сменил на посту Маврикия. Столь же



широкоплечий, сильный и бывалый воин, смотрящий на мир предельно трезво и рационально.

– Добрый день, десятник Литагрий, – улыбнулся Кроу и тут же чистосердечно признался: – Я даже не подмастерье. И еще ни разу не ударял молотом по раскаленной заготовке металла.

– Жаль, – столь же скупко обронил десятник. – Кузнец бы здесь пригодился. Особенно умелый.

– И я сделаю все, чтобы им стать, – глядя в глаза десятнику, ответил гном. – Обучаться начну с сегодняшнего дня.

– Хм... что ж, посмотрим, на что ты годен. Через неделю и узнаем, – хмыкнул Литагрий и, кивнув на прощание, зашагал обратно к башне.

«Через неделю».

А если точнее – через десять дней. Спустя данный промежуток времени через сторожевой пост Серый Пик потянутся многочисленные грузовые обозы. Иногда будут проходить и торговые караваны. И поселенческие.

Дело в том, что несколько недель назад в мир явился Великий Навигатор. И по всей Вальдире ожили спящие ранее особые гигантские верфи, где начали строиться корабли дальнего плавания, что вскоре соберутся в армады и сквозь бушующие шторма, тайфуны и прочие «радости» природы начнут прорываться к затерянному материку, некогда запечатанному самими Великими – древней и ныне исчезнувшей расой.

Главное заключалось именно в проснувшихся верфях. Кое-где верфи находились вплотную к городам, и в подобных местах проблем не возникало. Но чаще всего гигантские судостроительные сооружения возвышались в глухом захолустье, в каком-нибудь пустынном уголке побережья.

И само собой, рядом с подобными верфями образовались стихийные палаточные города. Там селились нанятые рабочие, корабельные мастера и охранники. Там появлялись торговые лавки, быстро строились огромные склады, сквозь леса прокладывались дороги. Много, очень много доставлялось при помощи магии массового переноса, но стоило это баснословно дорого, и проще было наладить бесперебойные поставки самого нужного при помощи старого доброго и крайне традиционного способа доставки – на телегах и спинах животных.

В этом отношении Серому Пику повезло вдвойне – если прочертить от него прямую черту к далекой береговой линии, она упрется сразу в два проснувшихся сооружения. Сначала в первую верфь, а затем, через сорок километров, во вторую. И около второй, дальней, верфи его королевское величество повелело обустроить город, дабы оживить и заселить пустующую часть материка, благо сейчас это сделать гораздо проще, потому как с начала строительства кораблей на побережье появилось много умелых воинов, уничтожающих опасных хищников, и много рабочих рук.

Официально о новом королевском указе объявили две

недели назад. Еще через неделю к будущему городу отправятся первые обозы. И сторожевой пост Серый Пик окажется одним из звеньев будущей цепи, тянущейся от нескольких городов к далекому океану и верфям. Во время ночных стоянок местная стража будет бдительно следить за покоем отдыхающих путешественников, а также прореживать ряды местного хищного зверья.

Совсем скоро это место станет куда более оживленным и многолюдным. Как и следует ожидать, от тягот путешествия животные будут терять подковы, будут ломаться стальные оси грузовых телег, от неизбежных боев затупится оружие и появятся дыры в доспехах.

И кто поможет в такой беде?

Кто на скорую руку выкует новую подкову?

Кто подточит меч и отремонтирует пробитый шлем?

Кто пополнит запасы наконечников для стрел и копий?

Верно. В этой беде может помочь только умелый, разносторонний и работающий кузнец.

В городах их тьма-тьмущая, да и в любой деревне найдется кузня. Новичкам там не рады, заказы отдавать никто не любит.

Появится такой кузнец и на сторожевом посту Серый Пик – обязательно появится, ведь без подковы лошадям нельзя, как и воинам без залатанной брони. Отдаст глава Кузнечной гильдии распоряжение, и направят сюда кузнеца в тот же день. Или не направят – в том случае, если на стоящем

у перепутья сторожевом посту уже имеется кузнец со всем необходимым инвентарем.

Это и была самая главная цель Кроу. Он намеревался занять будущее вакантное место собственной персоной. И был готов потратить все имеющиеся силы для достижения цели.

Ведь именно ради этого он сюда и явился. Потому здесь и обосновался.

Наглядевшись на свое новое приобретение, Кроу решительно отвернулся, подхватил с земли дрова и зашагал к кухонному навесу. Как бы он ни хотел немедленно приступить к опробованию наковальни, забывать про налаживание и поддержание отношений со стражниками ни в коем случае нельзя. К тому же, к глубокому сожалению гнома, он и не мог начать ковку без такого важнейшего инструмента, как кузнечные клещи.

И посему гном-игрок следующие два часа провел среди воинов, беседуя на различные темы, споря о пустяках и смеясь над простенькими шутками. Также помог с наведением порядка на складе, заодно забрав давно причитающиеся ему наборы поселенца и умудрившись тут же обменять их на два молотка, столь нужных ему для работы. Под конец отведенного для общения времени заметил на столе пару газет и несколько бумажных листов, выклянчил их у владельца и получил в свою полную собственность. Газета оказалась давним, но еще не прочитанным «Вестником Вальдиры», а на бумажных листах красовались угрюмые рожи разыскива-

емых преступников с указанием имен и суммой вознаграждения за поимку.

Пока Кроу шагал обратно к своему дому, взглянул на один из плакатов и без всякого интереса прочел информацию об одном из разыскиваемых, заодно полюбовался на лицо злодея.

Злодей не впечатлял. Обычное человеческое лицо без признаков усов или бороды. Расположенные под портретом поясняющие надписи были чуть более интересны:

**Шмыговик.**

**Обвиняется в воровстве и дерзком побеге из-под стражи!**

**Сумма вознаграждения за поимку или указание местоположения: 5 золотых монет.**

**Последнее место, где был замечен: город Альгора, Привратный район, 314 сток.**

Остальные плакаты в том же ключе и духе. Обычные бандиты, сумевшие уйти от правосудия. Со временем всех поймают и отправят за решетку. Да и неинтересно это. А вот бумажные листы пригодятся – на их обратной стороне вполне можно писать или чертить.

Потратив еще около получаса на распределение трофеев и наведение порядка, Кроу развернулся и бодрым шагом потопал к границе безопасной зоны, нацелившись на виднеющийся вдали Каменный Пик. За его плечами покачива-

ласть плетеная корзина, рядышком волшебным образом висела дубина. Гном вновь шел убивать, к тому же он хотел кое-что проверить. И если информация подтвердится – попытаться достичь еще одной небольшой, но очень интересной цели.

Путь к каменному пику ознаменовался полной и решительной победой над всеми встреченными по пути лисами, кроликами и шакалами. Обитающие поблизости звери больше не представляли опасности для заматеревшего гнома. Он мог испугаться, только если на его пути вновь попадется шакаля стая в шесть голов, ведомая одноухим шакалом. Но на этот раз их встреча не состоялась. Либо одноухий шлялся в другом месте, наводя страх на кроликов, либо же погиб смертью храбрых, встретившись с патрульным отрядом стражей. Кроу достиг самого подножия Каменного Пика без малейших трудностей, заодно преодолев планку двадцать седьмого уровня.

У памятного крохотного озера гном ненадолго задержался, вволю напившись чистой воды и сжевав несколько сырых грибов из «белого» списка, которые он автоматически собирал по пути. Все время краткой передышки его глаза не отрывались от далекой скальной вершины. Наконец он увидел то, что хотел, – хлопая широкими крыльями, на скалу опустился орел, несущий в когтистых лапах какой-то предмет. Этого зрелища оказалось достаточно, чтобы Кроу принялся действовать – коснулся изрезанного трещинами камня, за-

цепился пальцами и подался всем телом вверх, начиная восхождение.

Благодаря то и дело попадающимся ямкам и выступам продвижение шло в бодром темпе, к тому же автоматически сработал расовый бонус гномов, относящийся к передвижению по камню, в связи с чем Кроу не испытывал ни малейших трудностей, легко покоряя отвесный подъем. Едва игрок преодолел две трети пути, оказавшись на головокружительной высоте, с вершины пика сорвался орел и стремительно умчался ввысь, быстро набрав высоту. Коротко взглянув ему вслед, гном максимально ускорился, стремясь обстрять дело до возвращения грозного пернатого хищника шестидесятого уровня, способного без всяких затруднений избавиться от незваного гостя. Лишь бы теперь вторая птичка не прилетела...

Обошлось. Гном успешно добрался до финиша, в полном восторге замерев рядом со сложной конструкцией из хаотично переплетенных ветвей, расположенной чуть ниже вершины и зажатой между двумя каменными выступами. Гном добрался до орлиного гнезда и сейчас радостно смотрел на двух пушистых птенцов, рвущих на части кусок кроличьего мяса. Повсюду были разбросаны побелевшие мелкие косточки, трепещущие на ветру клочки шерсти и птичий пух, добавляющие мрачного антуража и ясно говорящие, что в этом доме живут отнюдь не травоядные. Да и червяками здесь явно не питаются.

Один из орлят прервал трапезу и, косо взглянув на неизвестного пришельца, попытался издать грозный клекот. У него почти получилось – лишь в конце он не вытянул несколько нот и смущенно щелкнул клювом, признавая свой провал. Но не забыл при этом взмахнуть еще толком не оперившимися крыльями, показывая свою крутизну и стараясь казаться больше.

– Бойкий, – улыбнулся Кроу, глядя на «поприветствовавшего» его орленка. – Скажи, хочешь быть моим другом?

Наклонив голову, орленок смерил гнома презрительным взглядом, еще раз щелкнул клювом и застыл в неподвижности. Кажется, на самом деле задумался, стоит ли становиться другом этому непонятному двуногому, прилипшему к скале. К сожалению, у Кроу не было времени, чтобы дождаться ответа, – злобная мамаша-орлиха могла вернуться в любой момент, и тогда игроку придется срочно учиться летать. А может и папаша вернуться – в таком случае у птенцов появится мно-о-ого еды.

Подавшись вперед, Кроу осторожно протянул выбранному птенцу кусочек сырого мяса и замер в ожидании. Орленок задумчиво переступил с лапы на лапу, почесал клювом крыло и, вытянув голову, небрежно цапнул мясо, вырвав его из пальцев гнома.

**Общая связь установлена!**

**Серый орел привязывается к вам!**



**Серый орел становится вашим питомцем!**

**Для окончательной привязки дайте питомцу имя.**

**Пожалуйста, выберите имя для своего питомца!**

**Внимание!**

**Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить!**

– Ну и молодчина, – улыбнулся гном, бережно поднимая и пряча птенца за пазуху.

После чего кивнул на прощание оставшемуся в гордом одиночестве последнему орленку, ставшему единоличным владельцем куска мяса, и начал сползать обратно к земле, стараясь передвигаться как можно быстрее. Птенца он не украл, все было добровольно, но Кроу глубоко сомневался, что разъяренные родители будут выслушивать его жалкие объяснения.

Задержался гном только метрах в десяти ниже гнезда, где на полминуты утвердился на широком каменном карнизе, прошелся взглядом по представшей как на ладони местности и сделал несколько скриншотов, а потом записал коротенькое видео, запечатлев панораму. Пригодится при следующем планировании действий. Но какая же красотища открывается с такой высоты! И в этой красоте он живет...

На землю гном спустился без каких-либо проблем. Вовремя. Едва только он засел в кустах, на вершину скалы спланировала здоровенная птица, и послышалось яростное клекло-

тание, впрочем, быстро утихшее. Сработала игровая система, и хищная птица «забыла» о пропаже птенца, потому как он был не украден, а приручен. Да и гнездо не опустело.

Облегченно выдохнув, гном вытащил из-под рубашки притихшего птенца, заглянул ему в полуприкрытые глаза и произнес:

**– Ясно... ты у нас не просто орел, ты у нас самый настоящий беркут. Золотой орел, если по-иностранному. Или же Королевский орел – по другому иностранному. Aquila chrysaetos, если по-научному. Значит, назовем тебя Крис.**

**Желаете назвать своего питомца именем Крис?  
Да/Нет.**

**Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить...**

– Желая, – улыбнулся Кроу и добавил: – Крис и Кроу. Разве не звучит? Еще как звучит!

Полностью покрытый густым белоснежным пухом птенец щелкнул клювом и, спрятав голову под крыло, погрузился в сон. Имя принято. И что? Не танцевать ведь теперь. Лучше поспать!

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Дрессировщик» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение: +0,2 % к скорости роста вашего питомца.**

**Текущий бонус: 0,2 %.**

Закрыв информацию о получении еще одного достижения, игрок покосился на прикорнувшего Криса и хмыкнул:

– Придется строить тебе высоко-о-окий насест, да? Делать нечего, раз надо, значит, надо. Построим.

Спящий и видящий орлиные сны Крис не ответил, а гном продолжал думать вслух:

– Если станешь таким же большим, как папа, – а ты станешь, – на плече мне тебя не уместить. Будешь ездить на крышке корзины. И сегодня же начнем тебя растить, помощник ты мой будущий. С меня вкусняшки и уважение, с тебя только уважение. Так и договоримся, лады?

Птенец снова не ответил, но гном радостно покивал и мягко погладил орленка по пушистой голове:

– Настоящий мужик! Орел! Когда тихо – буду спать! Когда надо – воевать! Петушиться без причины будут только дурачины! Да, Крис?

Тихо рассмеявшись, Кроу усадил птенца на левое плечо и зашагал обратно к сторожевому посту, по пути намереваясь еще немного поохотиться. Над головой гнома, высоко в лазурном небе, медленно кружил громадный орел, бросая

грозную тень на далекую землю. Король небес знал себе цену, презрительным взглядом рассматривая ползающих внизу букашек и неспешно выбирая следующую цель для удара.

– И я очень надеюсь, что ты сумеешь туда забраться! – Кроу чесал в затылке, рассматривая вбитый в землю трехметровый толстый кол с большой рогулькой на самом верху.

Рядом с гномом сидел толстый белый птенец и чесал крылом в затылке, глядя на столь высокий рубеж, который ему предстояло покорить.

– Ну, со временем, конечно, – пошел на попятную гном. – Как подрастешь и сможешь оторваться от земли.

Согласно щелкнув клювом, трехуровневый птенец беркута вновь сосредоточился на поедании змеиного мяса, прижав его лапой к земле и ожесточенно теребя загнутым клювом.

Последний час гном посвятил новому другу и спутнику, старательно науськивая неуклюжего птенца на всякую живую мелочь. Дотянул Криса до третьего уровня, после чего ненадолго заскочил домой и приготовил для беркута «сиденье», где птица сможет спокойно сидеть на привычной для себя высоте и поглядывать на всех свысока. Только закончил, перекинулся парой слов с орленком и вернулся к работе, связывая из жердочек и остатка веревки небольшую, но крепкую площадку, которую надежно примотал к ограде в горизонтальном положении, аккуратно рядом с будущим местом для калитки. Отложив молоток, направил на площадку

сосредоточенный взгляд, дожидаясь системного сообщения, что, как всегда, не заставило себя ждать.

**Вы пытаетесь создать примитивный почтовый ящик?**

**Да/Нет.**

Гном незамедлительно согласился и мгновенно стал обладателем почтового ящика, приписанного к его дому Кроухолл. Теперь почтальоны Вальдиры без малейших проблем смогут доставлять ему почту, опуская письма и посылки на специальную площадку. Учитывая местоположение сторожевого поста, почту сюда смогут доставить только пеликаны.

Больше всего радовало даже не наличие собственного ящика, а появившееся в нем волшебство! Если положить на эту миниатюрную «посадочную» площадку послание с адресом получателя и несколько медных монеток, вскоре на нее плюхнется курчавый пеликан, который деловито склюет монетки, сцапает послание и снова взмоет в воздух, чтобы доставить письмо по назначению. Такой вот полезный и волшебный почтовый ящик. Вместо монеток можно наклеивать почтовые марки, но их у коротышки гнома в наличии не имелось. А вот монетки были! Но к его печали, их все же имелось недостаточно. И потому завтрашним днем игрок собирался вновь навестить столь «щедрых и дружелюбных» карликов-гихлов, дабы «выпросить» у них еще немного день-

жат. А так же «одолжить» кузнечные клещи.

А сейчас, покончив с домашними делами, Кроу усадил закончившего трапезу Криса на плечо и отправился на охоту. Забот полон рот. Повышать уровни себе самому, повышать уровни беркуту, повышать репутацию со стражами и, наконец, пора бы уже начать повышать кузнечное мастерство...

– Эх... – вздохнул Кроу. – Дел невпроворот. Пожалуй, до самого заката домой не вернемся, Крис. Ты уж держись...

## Глава седьмая

Получив сокрушительный удар дубиной прямо в серединку покатога морщинистого лба, гихл сипло крякнул и умер. Небрежно переступив через рухнувшую на пол кучу грязного тряпья, гном нанес еще один удар, практически прикончив забившегося в угол карлика, выставившего перед собой жалкий обломок мачете. Взглянув на критично просевшую шкалу жизни гихла, Кроу резко взмахнул рукой, отправляя питомца в полет, и скомандовал:

– Крис, добей.

Сорвавшаяся с его руки живая молния врезалась в гихла. Пронзительный клекочущий крик беркута и вопль карлика смешались воедино. Гихл отправился в мир иной, а приземлившийся на пол двенадцатиуровневый беркут заковылял по грязному полу к хозяину, помогая себе взмахами крыльев и таща в клюве трофейные очки.

– Молодчина, – гном с улыбкой шагнул навстречу, подхватил потерявшего свой белый пух и заметно подросшего орленка, вновь усадил его к себе на плечо.

Вчерашние изматывающие схватки до самого наступления темноты не прошли даром. Кроу достиг тридцать второго уровня, Крис добрался до девятого. А уже здесь, после прибытия вместе с грузом железосодержащей руды, они взяли еще несколько уровней, безжалостной косой-смертью

пройдясь по местным обитателям.

Когда Крис перевалил за пятый уровень, его белый пух начал сереть, когда он преодолел планку десятого, на выросшем птичьем теле начали появляться серые и бурые перья, а взгляд сузившихся глаз стал пронзительно-жестким. Беркут матерел на глазах, превращаясь в грозную машину смерти. Правда, летать он еще не научился. Где-то уровню к пятнадцатому начнет совершать короткие прыжки и перелеты, а вот после двадцатого птица наконец-то взлетит. И приобретет свое первое умение.

Учитывая уровни гихлов, при определенной сноровке можно быстро подкачать питомца, если не до двадцатого, то уж до пятнадцатого уровня точно.

Сегодня, выбравшись из дробильной воронки и уничтожив нескольких карликов, Кроу свернул в другую сторону, намереваясь задержаться здесь до самого ужина и немного «порезвиться». Короче говоря – гном принял решение пройтись по локации частой гребенкой. И поэтому в подземную кузницу лезть пока не стал, предпочтя покрутиться по округе.

Там и сям были натыканы страшненькие постройки различного назначения, отстоящие друг от друга на довольно значительном расстоянии. Имелись и патрулирующие окрестности двойки стражей в смешных железных шлемах. Попадались куда-то спешащие карлики-одиночки. Ну и само собой, они имелись внутри уже упомянутых построек.



Собрав с тряпичных куч урожай металла, Кроу коротко осмотрел небольшой дощатый сарайчик с хлипкой дверью. Две пустые рассохшиеся бочки и пяток деревянных ящиков, чем-то напоминающих ящики с патронами. Вскрыв первый из них, гном озадаченно уставился на его содержимое. Металлические бруски. Железные слитки – вот что скрывала в себе невзрачная тара. То самое железо, из которого гихлы ковали свое оружие и доспехи. Каким образом груз металла оказался вне кузницы, да еще и в слитках? Кто знает! Причины наверняка есть, и их много. От завязки или окончания задания до чего угодно.

Посмотрев еще раз на увесистые слитки, гном аккуратно закрыл крышку ящика и покинул сарай, так ничем и не поживившись. Ищущий металл гном уходил от источника металла, не присвоив ни единого слитка. Ушел решительно, но все же позволил себе пару тяжелых вздохов. Если что – заглянет сюда позже. Пока что металлические слитки никак не могут ему пригодиться, а заплечный мешок отнюдь не бездонный.

Заприметив вдали небольшую хибару с почерневшими от времени и грязи каменными стенами, гном заторопился туда, намереваясь как можно быстрее почтить хозяев своим присутствием. Благо сегодня рано утром он сделал целых пять толстых еловых дубин, не забыв прихватить их с собой. На всех хватит...

Отбрасывая измочаленную дубину, Кроу устало улыбался, глядя на темнеющий небосклон. Почти закат. Еще один день подходит к завершению. Едва коснувшись земли, еловая дубина рассыпалась в мелкую щепу, полностью исчерпав свою прочность. Переступив через лежащую у его ног невзрачную кучку тряпья, гном обошел каменный стол с расставленной едой, что уже никому не пригодится, по пути прихватив с тарелки хрусткое зеленое яблоко. Вокруг обеденного стола лежали останки гихлов-шахтеров, что вновь познали шок и трепет, когда вместе с ужином к их столу пожаловал агрессор с сидящим на плече остроглазым орлом. Либо вскоре гихлы вовсе откажутся от горячей еды, предпочтя питаться шахтной плесенью, либо попытаются смириться с приходящим на их ужин гномом, топчущим суповые тарелки и опрокидывающим кастрюлю с похлебкой, как с неизбежностью бытия.

Беркут за прошедшее время достиг шестнадцатого уровня, окончательно сбросил детский пух, сменив его на серо-бурые перья, светлеющие у шеи и образующие что-то вроде широкого воротника. На плече хозяина питомец помещался уже с трудом, но пока еще держался, то и дело задевая гнома крылом по уху.

Сам Кроу добрался до тридцать седьмого уровня, после чего, сделав небольшую передышку, разместил пункты характеристик в нужном ему порядке. И получил неплохой итог – сугубо по своему личному мнению и своим потреб-

НОСТЯМ.

**Текущий уровень персонажа: 37.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 100,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 24,**

**выносливость – 100,**

**мудрость – 1.**

**Доступных для распределения баллов: 0.**

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Силач» третьего ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+13 к физическому урону,**

**+50 к максимуму переносимого веса.**

**Текущий бонус к урону: +25.**

**Текущий бонус к максимуму переносимого веса: +100.**

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Здоровяк» третьего ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в**

**настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+13 к защите от атак физического типа,**

**+150 к количеству пунктов жизни.**

**Текущий бонус к защите: +25.**

**Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +350.**

Вот теперь он настоящий воин. Крепкий, сильный, выносливый. И бегать может почти без остановки, чем гном и занялся, перейдя на быстрый бег и нацелившись на далекий сторожевой пост Серый Пик. Заплечный мешок был набит настолько сильно, что гном находился на грани перегрузки, даже невзирая на третий ранг достижения «Силач» и поднятую характеристику силы. Но он нес столько всего, что мог соперничать с вьючной лошадью!

Помимо основных характеристик игрок добрался до девятого уровня во владении дробящим оружием, чему был несказанно рад. Уже сейчас он может посетить гильдию воинов и приобрести несколько полезных боевых умений. Вот только гильдия далеко – в Альгоре, да и денег пока не собрано достаточно, хотя бедным себя назвать язык уже не поворачивается. Кроу насобирал с карликов-гихлов триста с лишним медных монеток, на много недель вперед обеспечив арендную плату, даже в том случае, если она повысится.

Несущий в своем заплечном мешке уйму всякой всячины гном бодро топал по равнине, игнорируя всю встречаю-

щуюся живность. Он уже думал, что доберется до сторожевого поста без проблем, когда из-за небольшого бугра, засаженного мелкими елочками, ему навстречу неспешно вышла шакалья стая, ведомая крайне знакомым одноухим вожаком.

– А ты откуда взялся? – вслух изумился Кроу, застывая с неловко поднятой ногой. – Да еще и друзей привел...

Шакалов имелось шесть штук ровно, вместе с одноухим. Уровни от двадцать пятого до тридцатого, все как один высокие в холке, с внушительным набором клыков и почему-то поджатыми хвостами.

Похоже, вожак не забыл недавнего унижения и надолго затаил злобу. Теперь ему представилась хорошая возможность расквитаться с гномом. Злобный взгляд шакала не предвещал для Кроу в ближайшем будущем ничего хорошего. Вот только одноухий, по своей шакальей глупости, не учел нескольких весьма важных деталей. Все прошедшее с их последней встречи время Кроу не сидел без дела и усиленно прогрессировал, он рос не по дням, а по часам. Гном обзавелся походной экипировкой карликов-гихлов, дающей пусть небольшой, но бонус. У него на плече сидел проворный орел Крис, для которого шакалы – естественный продукт питания, пусть не сейчас, но в очень скором времени. А в довершение всего гном поднял правую руку к заплечной корзине и вытащил из нее огромный двуручный молот – несколько корявый, с почерневшей рукоятью, но увесистый.

Одноухий осмотрел заматеревшего противника, внима-

тельно оглядел здоровенный молот и нервно облизнул нос. Дважды. Облизнуться в третий раз у него не получилось – коренастый гном молча бросился в атаку. Первым ему попался молодой шакал, на свою беду сунувшийся поперед всех. Первым и схлопотал чудовищной силы удар в переднюю лапу, заставивший его прокрутиться вокруг своей оси и рухнуть на землю метрах в трех поодаль. Даже не думая обращать внимание на визжащего подранка, Кроу ринулся на следующего противника, ворвавшись в самую гущу шакалей стаи и нанеся размашистый горизонтальный удар, прошедший над самой землей. Оказавшийся на линии удара Одноухий неловко подпрыгнул, пропуская молот под собой, трем другим не повезло – пусть по касательной, но удар их зацепил по передним лапам. Еще один шакал кинулся вперед и с рычанием вцепился в ногу гнома чуть ниже колена, сомкнув челюсти и застыв в этой позе, пытаясь обездвигить Кроу. Вот только для воина ближнего боя нет ничего лучше, когда противник находится на расстоянии прямого удара. Молот взлетел вверх и резко опустился вертикально вниз, завершив свой путь на черепе шакала, угодив зверю точно промеж ушей.

Падальщик выжил, но лишился огромного количества очков жизни. Шатаясь, он разжал челюсти и брякнулся на землю, жалобным скулением выражая свою печаль по поводу сплюсшившегося черепа. Не успел несчастный прийти в себя, как на него с пронзительным клекотом спикировал беркут,

принявшийся терзать его клювом и когтистыми лапами. А гном Кроу резко крутанулся на месте и встретил бросившегося в атаку одноухого мощным приветственным пинком в середину мохнатой груди. Клацнули острые клыки, и гном резко отдернул ногу, боясь, что шакалы вновь применят свое пакостное умение и заставят его упасть. Воину с молотом падать нельзя, он всегда должен твердо стоять на ногах.

Вожак вновь отпрянул назад и по крутой дуге начал заходить с другого бока, выжидая удобного момента для атаки. К беркуту бросилось сразу четыре очухавшихся шакала. Кроу ринулся на защиту, широкими взмахами молота разогнав трусливых тварей, а одному приложив прямо по хребту, отчего прогнувшийся шакал стал походить на раскорячившуюся гиену. В этот момент Крис закончил разборку с противником и радостно заклекотал, торжествуя победу, что не прибавило энтузиазма оставшимся пока на лапах падальщикам, и они проводили павшего товарища глухим коротким воем.

Мелькание смутной тени, рычание и клацанье клыков. Одноухий повторил свою фирменную атаку, резанув клыками по ноге гнома. Кроу пошатнулся, но устоял и не упустил шанса, встретив вожака прямым ударом молота прямо в морду. Хруст и треск возвестили о радикальном изменении в морде одноухого, шакал ткнулся носом в землю и заскреб лапами, пытаясь очухаться от оглушения. С хеканьем нанесся два быстрых удара по голове поверженного противника,

гном скомандовал питомцу, и на вожака налетел неловко пробежавший по земле беркут. Орленок впился вожаку загнутым клювом в загривок, а когтистой лапой обхватил морду. Поняв, что Крис может не справиться, гном чуть помог ему, нанеся еще один удар по приподнятой шакальей заднице, сняв с несчастного одноухого целую пачку хитов жизни. После чего удивленно обернулся, поражаясь, что его никто не атакует. Огляделся и удивился еще сильнее, узрев далеко в стороне несколько спешно удаляющихся шакалов с поджатыми меж задних лап хвостами.

Испутив последний истошный визг, Одноухий растворился в короткой вспышке, оставив после себя одно ухо, кусок мяса и ободранный хвост. В мясо тут же вцепился беркут, заработав еще один уровень и достигнув семнадцатого. Поглядев на останки незадачливого мстителя, Кроу почесал в затылке и, убрав молот обратно в корзину, подцепил с земли шакальи ухо и хвост. На память о мстительном шакале.

Подозвал закончившего трапезу беркута и, усадив на плечо, продолжил свой путь к родному дому, четко нацелившись на смутно виднеющуюся впереди наблюдательную башню сторожевого поста Серый Пик.

Последнюю часть пути гном прошел благополучно, не сделав ни одной остановки. Разве что изредка нагибался и на ходу подхватывал с земли замеченный гриб, благо весили они почти ничего. У самой границы наткнулся на невесть откуда появившееся короткое гнилое бревно. Со вздохом, не



сумев перебороть чувство хозяйственности, оторвал его от земли и дальше пошел еле-еле, закрыв информацию о перегруженности персонажа. Так он и заявился на пост, переступив невидимую границу безопасности и улыбаясь во все зубы изумленным стражам, глядящим на тяжело нагруженного гнома.

Да, можно смело заявить, что с каждым днем гном поражал много повидавших стражей все сильнее и сильнее. Даже с учетом того, что это новая смена из Альгоры. Но пары дней, проведенных ими здесь, хватило, чтобы убедиться в неистовой кипучей деятельности прибывшегося к посту гнома, не способного ни единого часа усидеть на месте.

Улыбчиво поздоровавшись с воинами и не забыв помахать рукой тем, кто засел на вершине башни, игрок добрался наконец-то до родного дома, с шумом уронил гнилое бревно и спустил с плеч тяжелую корзину. Все. Теперь небольшая передышка между вылазками к гихлам – денек гном собирался отдохнуть, конечно, если воспринимать как отдых работу на своем участке и регулярное воспитание беркута Криса. Так что лучше сказать – пусть не гном, а карлики-гихлы переведут дыхание, а заодно и восстановят разрушенные и сгоревшие здания рядом с воронкой дробилки.

Кроу настолько снесдало нетерпение, что он принялся за осуществление своей мечты немедленно – сделал первый шаг к ее исполнению. Первым делом легким толчком отправил питомца на высокий насест, где тот немедленно уселся,

вцепившись когтями в древесину, и заворочал верткой головой по сторонам, пристальным немигающим взглядом сверля все движущиеся предметы в пределах видимости. А на зрение Крис не жаловался... Можно было уверенно заявить, что он прекрасно видит прыгающих в кустах кроликов и охотящихся за ними лисиц, находящихся от поста на расстоянии нескольких полетов стрелы.

На скорую руку раскидав трофеи, гном выбрал из накопившихся вещей самые необходимые предметы и перенес их в противоположный от склада древесины угол двора, аккуратно разместил у выложенных кругом камней. Горка бурого угля, охапка ветвей и сухой коры, небольшой одноручный молоток, закопченные толстые кузнечные клещи, несколько мачете и броневых пластинок из того же скверного железа.

Наблюдая за неторопливой деятельностью гнома, стражи заинтересованно подошли поближе, из каменной башни показался десятник, прислонившийся спиной к дверному косяку и скрестивший руки на груди. Весь сторожевой пост Серый Пик сейчас внимательно наблюдал за гномом Кроу, собирающимся заняться делом своей мечты.

Если первый шаг пройдет успешно, уже сегодня гном сделает еще несколько заделов на будущее, воспользовавшись своим новым почтовым ящиком. Лишь бы только выпросить у десятника чистый лист бумаги и перо с чернильницей...

Для успешнойковки у Кроу было практически все необходимое, кроме кузнечных мехов. У гихлов меха имелись

– гном видел их издали, не рискнув приблизиться к толпящимся там кузнецам и подмастерьям. Но меха просто огромные – примитивная конструкция из шкуры и дерева, приводимая в действие большим рычагом – длиной метра в три и представляющим собой плохо ошкуренное бревно. Рычаг был постоянно в движении, качаясь вверх и вниз при помощи пяти «гихловых» сил, с натугой его ворочавших. Спереть такую конструкцию было просто нереально. И посему сейчас гном рассчитывал только на относительную мягкость игровых физических законов и на простоту планируемой работы.

Подпалив сложенные дрова в новом «кузнечном» очаге с высокими каменными стенками, гном дождался, пока огонь не разгорится хорошенько, а затем высыпал туда несколько пригоршней бурого угля. Исходящий от костра дым тут же стал куда более плотным, к небу поднялся слегка покачивающийся дымный столб. Когда уголь занялся и затлел, а внутренности очага заиграли алыми отсветами, Кроу поместил в самую серединку цельнометаллическое мачете и, затаив дыхание, принялся ждать, опершись локтем о поставленную на пень наковальню. В шаге от нее стояло деревянное ведро, заполненное водой из ручья. Через томительно долгих три минуты мачете сдалось перед напором огня и засветилось раскаленным красным цветом – очень тусклым, показывая, насколько созданные условия не идеальны.

Вооружившись кузнечными клещами, гном вытащил раскаленный металл из огня, положил на наковальню и, продол-

жая удерживать при помощи клещей, нанес короткий сильный удар, выбив небольшой сноп искр.

Ба-а-ам... Звонкий звук разнесся далеко в стороны, стражи придвинулись ближе, неотрывно смотря на замершего на месте Кроу.

Гном изучал появившееся перед ним сообщение игровой системы.

**Вы пытаетесь овладеть кузнечным ремеслом?**

Да/Нет.

Да!

«Предупреждение!

**При текущем уровне умений, отсутствии изученных рецептов и при данных условиях доступны лишь самые примитивные действия в сфере кузнечного ремесла».**

**Вы пытаетесь перековать предмет в железный слиток?**

Да/Нет.

Да!

Раскаленное мачете едва заметно мигнуло. Так игровая система отреагировала и ответила на запрос игрока. Вновь подняв молот, Кроу принялся наносить удары по медленно меняющему форму предмету, стараясь не делать пауз и не дожидаясь, пока металл остынет. Все одно не успел, и при-

шлось возвращать деформированный кусок металла в огонь. Но после повторнойковки на звенящей наковальне бывшее мачете снова подернулось радужной дымкой, и в клещах оказался небольшой прямоугольный металлический предмет, в который Кроу с жадностью вгляделся.

### **Малый слиток скверного железа.**

**Тип:** ремесленный материал.

**Качество:** ужасное.

**Описание:** малый слиток скверного металла (железо), непригодный для создания качественных вещей. Возможна его перековка либо выковка чего-либо неприятельского.

**Класс предмета:** обычный!

Бинго!

Клещи разжались, и первый слиток, выкованный Кроу, с шипением утонул в наполненном ведре, в воздух поднялось легкое облачко пара.

– Да уж, – пробормотал Кроу, не в силах стереть с лица широченную улыбку. – Я, конечно, не Гефест, но первый слиток есть!

На виртуальном экране мелькнула куца строчка об успешном создании металлического слитка. Кроу точно знал, что как только он выкует второй слиток, то сразу получит первый уровень в выбранном ремесле. А если уж быть совсем точным, он поднимется на первую ступеньку из де-

сяти. На самой верхней ступеньке, десятой, он достигнет звания «Ученик Кузнеца», и перед ним откроется лестница уже из пятнадцати ступенек, ведущих к званию «Начинающий Подмастерье Кузнеца», затем следующая лестница в двадцать ступенек, ведущая к «Просто Подмастерье Кузнеца». Когда же он преодолет еще тридцать ступенек, станет «Начинающим Кузнецом», но впереди еще будет очень и очень много ступенек к подлинному мастерству. Это лишь база, начальные уровни.

Чтобы добиться впечатляющих результатов, приходится тратить на кузнечное дело много игрового времени, жертвуя приключениями, исследованием мира и прочими главными радостями игроков. И не каждый захочет торчать в дымной кузнице, не видя божьего света, тогда как другие игроки вселятся вовсю. В общем – одна из самых неблагодарных профессий. Ты выковал классный меч, но не ты, а другой игрок воспользовался им, чтобы поразить дракона. Ему все почести, а про тебя никакого упоминания, хотя, если бы не твой меч, дракон давно бы прихлопнул наглеца, как муху.

Не переставая размышлять, гном засунул в угли следующее мачете, достал из ведра остывший слиток и со звоном бросил его на наковальню – просто чтобы полюбоваться им еще раз. Также он обратил внимание, что десятник, задумчиво почесав подбородок, неспешно удалился обратно в башню, остальные стражники, тихо улыбаясь, разошлись по своим делам. Все они стали свидетелями первой успешной вы-

ковки. На их глазах родился будущий кузнец.

Через несколько минут над Серым Пиком вновь разнесся звон металла – Кроу-кузнец работал не покладая рук, выковывая дорогу к своему мастерству.

Ковка закончилась только с наступлением позднего вечера. И темно, и люди спят. Не хотелось бы потерять репутацию из-за непрерывного звона ударов. За прошедшее время черноволосый гном истратил больше половины припасенного металла, перековав его в компактные и готовые к употреблению слитки. Бруски металла в виде небольшой пирамидки лежали чуть поодаль, грея душу Кроу только одним своим многообещающим видом. Бережно убрав хорошо послужившие сегодня инструменты, гном спрятал слитки в шалаш и забрался туда же, едва-едва поместившись среди своего хозяйства. А что делать? Не дай боже, дождь ливанет – железо в Вальдире ржавеет не хуже, чем в мире настоящем. И бумага размокает. Пора уже делать жилище получше, попросторней и поосновательней. С дверью и окнами, с кладовкой, где будут храниться разные вкусности: подвешенные к потолку окорока и копченые колбасы, круглые головки сыра на полках, несколько бочонков с капустой, огурчиками и помидорками, пара десятков бутылок с хорошим вином. С просторной спальней на втором этаже. И даже с чердаком, где непременно будут водиться пауки... Эх, мечты, мечты. Но мечты приятные.

После завершения рабочего дня Кроу достиг четвертой

ступеньки в кузнечном мастерстве первого ранга. До первого звания «Ученик Кузнеца» осталось еще шесть ступенек, и за завтрашний день он постарается их преодолеть. Пора создавать собственные предметы, тогда дело пойдет быстрее – на перековке старого утиля в металлические слитки много уровней в ремесле не поднимешь.

А сейчас пора спать... завтра новый день.

Через четыре минуты гном уже спал, не обращая внимания на медленно затухающую надпись на виртуальном экране:

**Вальдира желает вам спокойной ночи и радостных снов...**



## Глава восьмая

Очень и очень ранним утром неугомонный гном радостно улыбался куда как более мрачному и еще толком не проснувшемуся десятнику Литагрию.

– Так... – Десятник задумчиво цыкнул зубом. – Просьба твоя невелика, Кроу. Держи, пользуйся.

Его широкая ладонь пододвинула к гному стопку чистых желтоватых листов и чернильницу с пером.

– Другу письмоцо отписать хочешь? – с вялым любопытством осведомился Литагрий.

– Не, – мотнул черноволосой головой игрок. – В Гильдию Кузнецов! Хочу купить у них несколько простых рецептов кузнечного дела. С доставкой по почте.

– А вот это дело очень хорошее! – Теперь десятник ожил куда сильнее, сонные глаза заблестели. – Не отступился, значит, от мысли стать кузнецом?

– Не отступился.

– Если что выйдет из этой затеи, всем на пользу пойдет! К тебе я присмотреться успел, парень ты старательный, опять же местный, да и гномы с железом хорошо управляются. Тебе приработок, а с моей шеи пара забот спадет, не буду переживать, что путешественникам и торговцам не у кого лошадям подковы перековать. Хорошая затея! Пиши!

– Угу! – кивнул Кроу и вернулся к составлению короткого,

но вежливого и уважительного письма.

Начиналось оно так:

«Глубокоуважаемые мастера Гильдии кузнецов. Пишет вам ничем не примечательный гном Кроу, всем сердцем желающий приобщиться к древнему и славному кузнечному ремеслу...»

Быстро исписав страницу, гном с облегчением поставил последнюю точку и откинулся назад, еще раз пробегая глазами текст. Все четко и ясно. Суть сводится к покупке пяти самых дешевых кузнечных рецептов, каждый из которых стоит серебряную монету. А под конец приводится просьба переслать рецепты с помощью почты, на адрес Кроу-холла, что на сторожевом посту Серый Пик.

– Вот и конверт. – На стол лег обычный конверт из толстой бумаги. Десятник так сильно хотел заполучить сюда кузнеца, что всячески содействовал сему начинанию.

Еще раз поблагодарив, Кроу написал короткий адрес: «Альгора, Гильдия кузнецов», после чего засунул сложенный лист бумаги в конверт, но запечатывать его пока не стал, ибо еще не решил последнюю проблему.

– Уважаемый десятник, – начал он свою хитрую речь. – Деньги на рецепты у меня есть, слава светлым богам, но все медной мелочью. Мне бы их разменять, пусть даже и с убытком, на серебро. Вот...

Слегка выпучивший глаза десятник Литагрий смотрел, как с легким звоном на стол сыплются десятки медных мо-

неток, в скором времени образовавших небольшую горку.

– Гихлы? – наконец изрек он.

– Гихлы, гихлы, – закивал игрок.

– Этих карликов бить надо и бить! Много от них бед! Молодец! Многих ли убил?

– Много десятков, – ответил Кроу, не пытаясь рисоваться.

– Молодец! – повторил Литагрий, с одобрением взглянув на коренастого черноволосого гнома в заштопанной белой рубахе.

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям с десятником Литагрием...**

– И буду бить, – добавил Кроу, после чего с намеком взглянул на никуда не исчезнувшую кучку меди.

– Кхм...

Запустив руку в карман висящей на спинке стула кожаной куртки, десятник порылся в одном из карманов и выудил оттуда семь серебряных монет и горстку меди.

– Семь монет! – объявил он. – Обменяю тебе без убытка, чай я не меняла. Давай семьдесят медных монет.

Торопливо отсчитав требуемое число монет, Кроу спрятал полученные серебрушки в карман, после чего поскреб затылок и, пряча глаза от десятника, произнес:

– А остальные монеты того...

– Того? Чего того?

– В счет аренды за земельный участок. Оплата вперед, насколько хватит.

– Погоди-ка, малой, погоди! Это что же получается? Мне теперь все это считать? Самому?

– Ну... это... спасибо вам, добрый десятник ЛитагриЙ! Побегу письмо отправлять!

Бочком, бочком Кроу отодвинулся от стола и скромно направился к двери. Сидящий позади десятник оторопело разглядывал кучу медных монет, требующих пересчета.

– Малой! Кроу! Погоди! Заплати только за неделю! Остальное забирай!

– Никак не могу! – отбрехался гном и перешел на бег, стараясь удалиться от наблюдательной башни как можно скорее. Бедный, бедный десятник... теперь будет пересчитывать одну монетку за другой. Ну а что делать? Гихлы только медью богаты, а другого доступного гному источника денежного прирбытка пока не имелось.

Вернувшись к себе, Кроу вложил пять серебряных монеток в конверт, тщательно запечатал его, положил на деревянную площадку, являющуюся почтовым ящиком, сверху высыпал пятнадцать медных монеток из своего запаса. Едва только деньги упали на конверт, по нему пробежали радужные волны, монетки сверкнули, и все успокоилось, над почтовым ящиком появился тикающий на убывание таймер, показывающий, что до прибытия почтальона осталось сорок

минут ровно. Если монетки забрать – таймер остановится и пропадет, а почтальон так и не прибудет.

Еще одна задача выполнена, осталось дождаться ее результатов. Не желая сидеть сиднем в ожидании прибытия пернатого, Кроу вытащил из шалаша инструменты, отнес их к импровизированной кузнице, где на пне стояла тяжелая наковальня, на ночь накрытая шакальей шкурой. А вдруг дождь? Намочит наковаленку родимую... пятнами пойдет ржавыми...

На складе собрал пару охапок толстых валежин и оттащил к пока еще не горящему очагу. Там же высыпал остаток бурого угля. На сегодня его, может, еще хватит, а вот затем придется навестить «поставщиков»-гихлов. Не забыв про свои рутинные обязанности, в быстром темпе отнес две порции дров к кухне, куда уже явился полуорк повар, благосклонно кивнувший трудолюбивому местному жителю. Он же молча выдал толстенный ломоть черного хлеба из своих закровов, небрежно отмахнувшись от благодарностей.

Прихватив со своего участка ведро, Кроу порысил к ручью, набрал чистой воды, но возвращаться назад не стал. Он подошел к умывающемуся стражнику и дождался, пока тот отфыркается и утрет лицо переброшенным через плечо полотенцем, после чего указал рукой на прозрачную воду и спросил:

– Тилий, друг, несколько рыбок поймать сможешь, а? Хоть несколько...

– Этих-то? – удивился страж. – Мелочь! Куда тебе их? Если только на уху?

– Для почтальона, – улыбнувшись, пояснил Кроу. – Они же всегда голодные.

– Это да! Почтальона рыбкой уважить надо! – тут же согласился стражник, опускаясь у воды на одно колено и впиваясь взором в ручей. – Щас наловим! Где тут рыбка покрупнее?

Быстрое, почти неуловимое взглядом движение руки, и на траве засверкала чешуей прыгающая рыбешка. Обрадованный гном мгновенно подхватил ее и бросил в полное ведро, где она и заплавала кругами. Отмахнувшись от запроса игровой системы с вопросом: «Не пытаетесь ли вы создать аквариум?» – игрок бросился к следующей вылетевшей на сушу рыбке. Через пять минут в ведре плескался десяток рыбешек. От души поблагодарив отзывчивого стража Тилия, гном заспешил к своему участку. С возвышающегося над землей высокого насеста за своим хозяином неотрывно наблюдал еще сонный Крис, только-только вытащивший голову из-под крыла. Поняв, что в ведре нет ничего кроме рыбы, а рыба – это не еда, беркут издал презрительное клекотание. Пришлось бросить ему жирный кусок кроличьего мяса, и питомец удовлетворенно принялся завтракать.

– Ох уж эти домашние хлопоты! – вздохнул Кроу, ставя ведро в тени.

Когда на сторожевой пост Серый Пик, хлопая крыльями,

приземлился большой хохлатый пеликан, гном был уже всю занят делом, со звоном обрушивая молоток на раскаленный металл. Ненадолго прервавшись, он подошел к почтовому ящику, где восседала птица, по пути шикнув на оживившегося Крису, с завистью смотрящего на умеющего летать пеликана. Ведро он прихватил с собой. Немного слил воду, после чего легко поймал юрких рыбок и одну за другой скормил их разинувшему клюв пеликану. Благодарно проскрипев, тот подцепил лапой конверт, подбросил его в воздух, ловко поймал клювом и захлопал крыльями, предупреждая о скором взлете авиапочты.

Помахав вслед почтальону, гном вернулся к работе, намереваясь многое успеть сделать до того, как из Гильдии кузнецов придет ответ.

Прервался он только на завтрак, а затем на ранний обед, все свободное время упорно перековывая оружие и доспехи гихлов в металлические слитки. К моменту, когда он удовлетворенно зачерпывал ложкой обеденную мясную похлебку, Кроу достиг седьмой ступеньки. До первого ранга осталось еще только три. Но металл закончился подчистую, ничего не осталось. А вместо угля имелась лишь бурая пыль. И это означало только одно – все послеобеденное время гном потратит на «вежливый визит» к карлика-гихлам, всегда «щедро делящимся» своим добром. Именно поэтому он и упросил стража-повара накормить его на целый час пораньше, чтобы успеть к вспышке портала, ведущей к кузне кар-

ликов. Да и то едва-едва успевал, придется почти весь путь до вершины скалы преодолеть бегом.

И на этот раз несколько обидевшийся Кроу собирался поговорить по душам с главным поваром, который в последний его визит успел-таки метнуть здоровенный нож в исчезающего во вспышке телепорта гнома, едва не прирезав бедного орла Криса – нож прошел в пальце от его пернатой шеи. Просто возмутительное обращение с животными! Придется побеседовать и попенять!

Гном задумчиво потеревил мочку уха и сам у себя спросил:

– А может, на затопленное кладбище? Там повкуснее добыча... пожирнее... нет, уголь в любом случае нужен.

Застыв на несколько секунд, Кроу напряженно поразмыслял и, вздохнув, решил сделать и так и эдак. Сначала к гихлам за углем и металлом. А затем, если получится задумка с самостоятельной активацией телепорта, он направится к затопленному кладбищу.

Вот и хорошо. Планы на день составлены, утро тоже прошло не зря.

Тщательно выскребя миску, гном со вкусом облизал ложку, собрал незаметно опустевшую посуду и почапал к ручью ее отмывать. Дела хозяйственные окончены, пора подумать о делах ратных.

– Чертовы дела ратные... – прохрипел абсолютно белый



гном, чей основной цвет резко контрастировал с несколькими красными разводами на лице. Упираясь спиной в дико вздрагивающую дверь из толстых досок, Кроу чихнул, в воздух поднялось белое мучное облачко. Сидящий у его ног полностью белый орел также чихнул, вздымая очередное облако белой пыли.

Д-дах! В нескольких сантиметрах над головой приземистого гнома показалось лезвие огромного мясницкого тесака, насквозь пробившее доску двери. От удара в голову или шею игрока спас невысокий рост. Противник промахнулся. Продолжая удерживать дверь и упираясь ногами в каменный пол, Кроу с криком ударил молотом по ножу, в надежде сломать это орудие смерти. Но противник, словно почувствовав угрозу, с яростным рыком вырвал нож из двери, и молот ударил впустую. В следующий миг гном коротко перекатился вперед, кувыркаясь по засыпанному мукой полу. За ним бежал девятнадцатилетний беркут, непрерывно чихая и скользя лапами. Орел не бегун, орел летун. Но жить хотелось, и беркут проворно семенил лапами, следуя за улепетывающим хозяином, чья жизнь просела на две трети и тревожно светилась желтым.

Спустя секунду в двери появилась еще одна дыра, на этот раз нож ударил в место, где еще миг назад была шея гнома. Вновь раздался рев, от сокрушительного удара дверь распахнулась, ударилась о стену коридора и, слетев с петель, рухнула на пол. В дверном проеме показалась громадная бычья

фигура в белом поварском колпаке на уродливой голове. В одной лапе зажат топор, в другой – мясницкий тесак, а за спиной повара теснится в узком коридоре не меньше двух десятков карликов-гихлов, от подмастерьев и поварят до кузнецов и стражей. Из-под насупленных бровей главный повар Джаза-гихл, пятидесятого уровня, внимательно осмотрел совершенно пустой коридор, взглянул на усыпанный мукой пол, затем его взгляд скользнул дальше и остановился на четких белых отпечатках, цепочкой уходящих в глубины темного коридора. Издав неразборчивое бурчание, Джаза решительно шагнул вперед, из-под лезвия топора, скользнувшего по каменной стене, посыпались яркие искры. Повар шел убивать.

Переполох в гихлятнике Кроу устроил знатный, хотя ничуть и не желал подобного.

Ни один из его источников информации не указывал, что данный монстр – повар Джаза-гихл – является мобом особой категории. Помимо усиленных характеристик, такие мобы отличаются своей четкой досмертной памятью. То бишь, если игрок вступил с данным монстром в бой, но не убил его, а убежал или погиб сам, этот монстр данного игрока не забудет до самой своей смерти. Гном Кроу вступал в непрямой бой с главным поваром дважды, оба раза исчезая во вспышке телепорта над столом и улетаая к далекому входу в шахту гихлов. Шеф-повара это сильно обидело, и он затаил нешуточную злобу. А тут вдруг скрипнула дверь, и на его люби-

мую грязную кухню заявился ненавистный враг собственной персоной... Тут-то все и пошло наперекосяк.

Но лучше начать по порядку...

Успешно преодолев дробилку и наземную территорию, Кроу очутился под землей, у облюбованного громадного угольного ларя. Один из кузнечных гихлов-подмастерьев шибко удивился, когда по делу подошел к запасам угля и заметил там незнакомца, что-то мурлыкающего себе под нос и гребущего уголек в большущую корзину. Секунда понадобилась гихлу на осознание факта вторжения, но не успел он открыть рот, как получил по голове тяжеленный удар огромного молота, практически вбивший его в пол. Карлик еще трепыхался, но второй удар с ним покончил, а гном вернулся к сгребанию драгоценного топлива.

Набрав вдоволь угля, забив им почти весь грузовой лимит, гном направился к кухне, намереваясь в темпе проскочить ее насквозь и проскользнуть в небольшую дверку, за которой скрывалась ведущая наверх короткая лестница, заканчивающаяся в узком коридорчике, добегающем до двух очередных дверей. Если верить изученной карте из информационного источника, ему была нужна левая, ибо там была небольшая комнатка с пятью стражами и пятью рычагами в стене. Если верить той же карте, Кроу был нужен центральный, третий рубильник, с какой стороны ни считай. Если его опустить вниз до предела, ровно через пять минут сработает телепорт над столом в кухне, который переносит еду шах-

терам. Первый рычаг переносил руду в дробилку, второй – неизвестно куда, третий – это сообщение кухня – шахта, четвертый отправлял готовые доспехи и оружие в крепостной арсенал гихлов, пятый активировал затопление кузни, и поэтому его никто никогда не дергал, ибо на фиг такие противопожарные методы.

Действие рычагов было протестировано в прошлом многократно, когда сюда забредали один за другим игроки в славные давние времена исследования Вальдиры, когда каждый второй приключенец являлся первопроходцем, действуя на свой страх и риск, не имея под рукой ни карты, ни описания, ни разъяснения. И когда один из них с задумчивым выражением лица дергал пятый рычаг, внизу, в кузне и вообще на нижнем этаже его друзья начинали активно материться, стремясь спастись от бурных потоков воды, хлещущих через зарешеченные дыры под потолком. Со временем накопленная информация была систематизирована, выложена на форуме и многократно подтверждена другими приключенцами. Нелепые смерти прекратились, хотя из-за назначения пятого рычага нет-нет вновь вспыхивали вялые споры. Кто-то утверждал – это против пожара, если полыхнет уголь или развалится печь. Другие с пеной у рта кричали: это против вторжения. Враг захватит кузню и не успеет обрадоваться, как один из стражей дернет за рычаг и одним махом избавится от засевшего внизу противника.

Гному Кроу было плевать на споры и на истинное пред-

назначение пятого рычага.

Также его мало интересовал второй рычаг, за который в свое время дергали тысячи раз, но не добились никакого вменяемого результата. Может, где-то что-то и происходило, но никто ничего не заметил.

Проблема черноволосого гнома заключалась не в рычагах, а в том, что его план рухнул, едва только Кроу зашел в большую подземную кухню карликов-гихлов. Главный повар Джаза-гихл его моментально увидел и одним громким невнятным воплем натравил на бедного гнома всю рать поварят, принявшихся метать в Кроу все, что под руку попадет, включая в перечень кастрюли с крутым кипятком и раскаленные сковороды. Джаза не забыл врага, дважды ускользнувшего из его лап. И сейчас, присовокупив к зазубренному мясницкому тесаку еще и топор, всю команду командовал, радостно поблескивая глазками.

После второго рева трое непонятно откуда взявшихся гихлов в некогда белых капюшонах налегли плечами на здоровенный каменный шкаф, стоящий у входа, и, резво сдвинув его с места, закрыли им дверь, через которую гном вошел. Кроу оказался в ловушке, но в тот момент ему было не до этого – он прятался за перевернутым столом, проводя взглядом пролетающий над его головой поварской инвентарь. Очень уж не хотелось схлопотать в рыло горячей сковородой. Да и ножи нет-нет да пролетали со свистом. Сидящий рядом с Кроу беркут ошарашенно крутил клювастой

головой, тихим клекотанием выражая свое неудовольствие столь ужасным обращением с едой. Впрочем, когда рядом с Крисом шлепнулась сырая куриная ножка, он прекратил ворчать и, подтащив мясо к себе, принялся за трапезу, игнорируя ругающегося на чем свет стоит хозяина.

Через тридцать секунд, когда у поварят закончились метательные снаряды, они начали импровизировать. Летящие ножи сменила бурая морковь и картошка, вместо тяжелых кастрюль по укрытию гнома застучали бросаемые пригоршнями фасоль и бобы. Выждав еще две секунды, Кроу резко привстал, цепким взглядом оценивая диспозицию. Свистнуло. В лицо черноволосого гнома впечаталась глубокая миска с красным киселем. Гном снова присел, злобно ругаясь и стирая с лица красную тягучую жижу. Главный повар Джаза-гихл утробно захохотал, остальные визгливо подхватили, и кухню заполнил дикий злорадный смех.

Заляпанный киселем гном шипел сквозь зубы ругательства, одновременно пялясь в карту и сравнивая расположение дверей с позициями замеченных во время «вылазки» противников. И получалось, что прорваться в нужную ему дверь никак не получалось, – она находилась аккурат за спиной Джазы-гихла. Всего на кухне засело около двадцати – двадцати пяти врагов, а буквально через минуту сюда могут нагрянуть стражи. И тогда все... с таким количеством противников на открытом пространстве ему не справиться. Сомят массой. А вот если в узком коридоре, то еще можно

побарахтаться.

Оставался один вариант – выйти через неприметную двустворчатую дверь, ведущую в сквозную кладовку. За кладовкой – широкий темный коридор, но если пройти по нему дальше, будут боковые отходы, всего в пару шагов шириной. В меру узко, и все же есть пространство для замаха молотом. И вот там он посчитается с гадами.

Сказано – выполнено. Медлить было нельзя, потому как, полностью исчерпав снаряды, поварята во главе с поваром перейдут в ближний бой.

Выждав момент, когда продуктовый град немного поутих, и заодно спрятав в корзину несколько спелых яблок и связку лука, гном схватил в охапку беркута и стремительно рванулся вперед. Широким взмахом молота отбросил пару гихлов в белых капюшонах со своего пути и врезался в дверь, что и не подумала распахиваться. Заперто. А ключи от кладовой наверняка у главного повара...

Потеряв от столкновения пару хитов жизни, Кроу отскочил на полшага, усадил Крису на плечо и нанес по двери несколько сильных ударов верным молотом, в щепу разбивая толстые доски. Затрещав, дверь рухнула. Сопровождаемый злобным визгом, получив по спине пару хлестких ударов продуктами и тарелками, гном ввалился в кладовую. И тут счастье отвернулось от него – ему в спину ударил чудовищный топор, брошенный Джазгой-гихлом. Крит! Урон страшный! Кроу, которого все-таки спасла его непрочная броня,

едва удержался на ногах.

Не останавливаясь, он в два прыжка пересек кладовку, оказавшись у еще одной двери. Куда более прочной преграды, окованной металлом, но запертой на внутренний засов, который Кроу незамедлительно откинул, и проблема исчезла. В этот же миг в гнома ударил огромный снаряд, сбивший его с ног, забравший часть жизни и взорвавшийся объемным белым облаком. Чихающий игрок вылетел в коридор, как пробка из бутылки. Извернувшись, захлопнул дверь, успев увидеть тяжело ворочавшегося в кладовке самого повара Джазу-гихла, заткнувшего мясницкий тесак за пояс и схватившего очередной многопудовый мешок с мукой, поднимая его, словно пушинку. Рядом с ним приплясывала пара поварят, не рискующих соваться «поперек батьки». Остальные остались за жирной спиной повара, не в силах протиснуться в щель между дверным косяком и тушей Джазы.

Следующий снаряд с шумом ударил в уже закрытую дверь, она затряслась, но устояла, исторгнув сквозь щели между досками струйки белой мучной пыли. А дальше... Как только Джаза-гихл попытался насадить Кроу на свой тесак, ударив им прямо сквозь дверь, игрок поторопился оставить столь невыгодную позицию и передислоцироваться в темные закоулки обширной подземной кузни карликов-гихлов, оставляя за собой четкие белые отпечатки, великолепно различимые на темном каменном полу...

Глухо бормоча что-то угрожающее, Джаза-гихл шагал по



белому следу, буравя темноту яростным взглядом. А по коридорам разносился звук громкого набата. Гихлы объявили всеобщую тревогу. Из казарм один за другим выбегали карлики-гихлы, на ходу расхватывая мачете из пристенных оружейных стеллажей.

Один из поднятых по тревоге стражей подбежал к металлическим решетчатым дверям и, дернув за расположенный рядом рычаг, поднял их. В темноте засветилось множество узких красных глаз, появилась шипастая узкая лапа, заскрежетав по камню. На освещенное пространство коридора выползло приземистое существо, сплошь, от узкой морды до короткого хвоста, закованное в пластинчатый панцирь.

– Гирра! Гирра! Морха гирра! – пролаял страж, указывая рукой в коридор. – Гирра!

Одно за другим существа выползали из своих рукотворных нор, выдвигаясь в указанном стражем направлении. По камню стучало множество лап, каждая из насекомоподобных тварей обладала семью парами лап, из которых особенно выделялись передние – нечто вроде ужасного зазубренного инструмента, при помощи коего можно было выполнять множество функций – от рытья проходов в почве до кромсания врагов на мелкие кусочки. Рисефины – так назывались существа, чьи уровни разнились от сорокового до пятидесятого. Исконные обитатели подземелий, не особо любящие солнечный свет, обожающие темноту и влажность.

Когда по узкому коридору прополз почти весь отряд, заку-

таннй в грязные тряпки карлик-гихл пролаял еще одну короткую команду, и две последние рисефины послушно остановились, встав бок о бок. Услышав воющий приказ, они одновременно издали глубокий всхлип, перешедший в прерывистое фырканье. Закованные в костяной панцирь тела принялись на глазах раздуваться от накачиваемого воздуха. Броневые пластинки быстро сдвигались вперед, напозая на переднюю и заднюю часть тела, тогда как середина туловища оставалась без защиты, показывая серую безволосую кожу с многочисленными складками. Еще пара минут, и рисефины разительно изменились, превратившись в нечто единое, полностью перекрыв каменный коридор живым броневым барьером. Осмотрев закупорившую проход живую пробку, страж-гихл удовлетворенно хрюкнул и поспешил за удаляющимся отрядом рисефин. Вскоре подобные живые барьеры перекроют все коридоры и отнорки, надежно заблокировав беглецов там, где не имеется дверей. Мало кто может пробиться через подобную преграду, ошетилившуюся длинными многосуставными лапами с острыми шипами и надежно защищенную толстой броней. Скоро, очень скоро проникший в их дом враг будет загнан в угол и уничтожен.

За спиной торопящегося стража превратившиеся в живую стену рисефины с хрустом распределяли по всей своей внешней поверхности последние пластинки брони, закрывая все уязвимые места. Именно так эти подземные создания на воле защищают кладки отложенных яиц, дабы ни один враг не

смог добраться до незащищенных новорожденных. А карлики-гихлы научились использовать столь полезную трансформацию в своих целях – от блокирования коридоров до создания живых дверей в подземных тюрьмах. Даже если противник окажется настолько силен, что сумеет прорвать блокаду рисефин, эти создания издадут пронзительный, режущий уши вопль. Едва рисефины завершили трансформацию, мерцающие над их головами числа «43» исчезли и заменились всего одним, будто создания навеки соединились в единое целое. Новый уровень гласил: «86».

Лихо залетевший за поворот коридора гихл никак не мог ожидать, что его горло обхватит вынырнувшая из темноты мускулистая рука. Карлик беззвучно задрогал ногами, затрепыхался, как пойманная в силки птица, выпучил глаза, силясь рассмотреть нападавшего, но увидел лишь быстро опустившийся на его лоб здоровенный кузнечный молот. Тихий шлепок удара остался никем не замеченным, равно как и еще один, довершающий начатое дело.

Деловито подобрав упавшее на пол тряпье, Кроу огляделся, на полную катушку используя бонусы своей расы. Где-то вдали мелькали приглушенные огни, в другой стороне коридора царил темнота, но туда гном не собирался, ибо знал, что петляющий проход выведет его к скрытому под землей основанию огромной камнедробилки. Да, там можно выбраться наверх, но это не даст ровным счетом ничего, по-

тому как пешком топать до сторожевого поста Серый Пик совсем и совсем не улыбалось. Это лиги и лиги пути, причем часть оного проходит через локацию, населенную высокоуровневыми монстрами.

Поэтому план остался неизменным. Надо добраться до рычагов, включающих механизм запуска массового телепорта. А потом успеть запрыгнуть на каменный стол. А для начала требуется как-то разобраться с наиболее настырными противниками, после чего есть шанс, что гихлы немного успокоятся.

Что-то странное донеслось до обострившегося под землей слуха гнома. Игрок настороженно прислушался, уловив потрескивающий хруст и тихий скрежет по камню. Либо по подземным коридорам что-то тащили, либо там что-то передвигалось само. Но это точно не гихлы. Их топоток Кроу изучил великолепно. Это что-то другое. Но что?

Выведя на экран карту и блокнот с записями, игрок открыл раздел, посвященный местным обитателям, и почти тотчас наткнулся на описание существ, еще им не виденных.

Рисефины. Производное от насекомого, медведки и морского ежа. Неплохие бойцы, но главной их особенностью является умение создавать надежные барьеры, не только перекрывающие путь, но и великолепно отбивающиеся от всех нападков. Громкоголосые, относительно медлительные, отлично видят в темноте. Не боятся огня, ибо их броня представляет собой нечто среднее между костью и камнем, по-

что не поддающееся горению. Что самое ужасное, плохой информации было много. Они очень быстро машут своими ужасными лапами, их уровень увеличивается, если в одну преграду превращается сразу несколько особей, да еще и плюются зеленой слизью, разъедающей кожу сильнее, чем кислота. Просто супер!.. И вот сейчас гихлы вывели своих ужасных питомцев «на прогулку»!

Ниже имелась заметка, что некоторые группы игроков, во время одной из массовых атак цитадели гихлов, использовали толстый заостренный таран, с одного удара вынося не ожидавших такой подлости раздувшихся рисефин. Но тут надо учитывать силу этих игроков, плюс за таран не один из них хватался, а сразу несколько, к тому же бревна в наличии не имелось.

– Да и не надо, – очень тихо фыркнул Кроу, любовно погладив рукоять молота. – С этой мелочью и без бревна совладаем.

Выждав еще несколько минут, в один из периодов относительного затишья гном заспешил обратно, оставляя за спиной широкое белое пятно, образовавшееся после того, как он тщательно отряхнул себя и питомца от муки. Больше он за собой следов не оставлял.

Первое препятствие встретилось шагах в сорока дальше по коридору. Похоже, именно поэтому гихлы и ушли отсюда, оставив после себя надежную перегородку. Медлить Кроу не стал. Одним прыжком оказавшись рядом со страшновато вы-

глядящей бугристой стеной, он с размаха врезал молотом, целясь в узкий красный глаз в щели между двумя броневыми пластинками. От поразительнейшего вопля гном невольно отшатнулся, с трудом удержавшись, чтобы не закрыть уши руками. Перед глазами замелькали строчки о временной потере слуха и о «неверности» движений сроком на три секунды.

Абсолютно ничего не слышащий кроме звона в ушах, Кроу нанес еще один удар, но молниеносно мелькнувшие лапы быстро показали ему, что рисефины – а их тут было две – тоже не лыком шиты. Одна лапа отбила в сторону молот, еще шесть разом стегнули Кроу по груди, ногам, лицу и рукам. Повторился дикий вопль, и хотя обалдевший гном его не услышал, зато прочел сообщение, что все негативные эффекты, уже наложенные на него, продолжены еще на несколько секунд, причем на этот раз эффект будет длиться вдвое больше, то есть сразу шесть секунд. В броневой стене на долю мгновения открылись узкие щели, из них тонким спреем вылетела зеленая жидкость, окутавшая коридор перед живой стеной смертоносным разъедающим туманом.

Гном всегда умел принимать молниеносные решения. Потерявший двадцатую часть жизни, он круто развернулся и поспешно заковылял прочь от давшей ему сдачи стенки, шатаясь при этом, как пьяный. Ноги заплетались и подгибались. Впервые в жизни ему врезала стена. Прямо как в смешной русской присказке: «А потом на меня асфальт кидаться

начал».

Восстановление слуха и уверенности в движении пришло как нельзя вовремя – из бокового узкого коридорчика на гнома вылетело сразу три стража-гихла, примчавшихся на шум. Обрадованно рычащий, обозленный недавним позором гном учинил небольшую локальную бойню, шмякая молотом как оглашенный. Визжащие карлики попытались было смыться тем же путем, что и пришли, но у них ничего не вышло, и все доблестные защитники подземной кузни полегли один на другого, чтобы больше никогда не подняться. Все, кроме одного.

Последнего недобитка гном схватил за шиворот и, пользуясь своей силой, метнул верещащего оглушенного карлика в живую стену, надеясь хоть так нанести проклятой преграде какой-нибудь урон. Из спонтанной затеи ничего не вышло. Верещащий карлик пушечным ядром пролетел по коридору, но в закупоривших проход рисефин не врезался – его мягко подхватило сразу несколько лап, остановив его полет. Облегченно всхлипывающего гихла осторожно опустили на пол, одна из лап подобрала выпавшее мачете и вложила карлику в руку. Другая лапа нежно погладила бедолагу по капюшону, а затем дала ему мягкий шлепок ниже пояса, направляя в атаку на гнома.

Окончательно обидевшийся Кроу подхватил с пола мачете и со злым рыком метнул его. Прوماхнуться было почти невозможно – с такого ничтожного-то расстояния. Схлопо-

тавший удар в грудь гихл отлетел назад и помер, разом лишившись остатка своей жизни. Бросив последний многообещающий взгляд на живую стену, гном вбежал в узкий коридорчик, благо он вел примерно в нужном направлении, отклоняясь совсем на чуть-чуть.

Бегущий по коридору Кроу на ходу качал головой, поражаясь суровости рисефин. Они не такой уж слабый противник! Во всяком случае, после трансформации.

А ведь где-то внизу, на третьем этаже подземной кузни, сидит начальник сего оружейного предприятия. Гихл-мастер Делякур. У Кроу были его скриншоты, где на троне из спаянных воедино рисефин восседает жирная туша в железных доспехах. Всего двадцать рисефин. Но теперь они уже не казались гному лишь придатком к боссу. Тут, скорее, все в точности до наоборот.

Да и в своих военных походах гихлы широко используют этих гадин, во время стоянки сооружая из них ограждающий лагерь живой барьер и даже мелкие укрытия.

И с каждой новой подробностью, припоминаемой затравленным гномом, он начинал бежать еще быстрее. Ему просто необходимо вырваться из быстро захлопывающейся ловушки. Нельзя попадать в узкое кольцо из раздувшихся и ошестинившихся рисефин. Это смерть.

Гном едва успел – услышав гортанные выкрики, он поднажал и вылетел к еще не готовой баррикаде в самый последний момент, едва-едва проскочив между двумя начав-



шими раздуваться рисефинами. Удар молотом пришелся в хлипкую грудь карлика, впечатав того в каменную стену. Нанеся еще несколько ударов, Кроу помчался дальше, следуя единственной доступной дорогой. Перед глазами висела полупрозрачная карта – обычная, нарисованная им самим, не обновляющаяся, – но коридоры были указаны точно, и он быстро сориентировался на местности, поняв, в какой из боковых ходов надо свернуть.

На вынырнувших навстречу гихлов, свалившихся словно снег на голову, Кроу не обратил внимания, буквально расшвыряв их в стороны, словно кегли. Вслед улепетывающему от беды черноволосому гному неслись злобные крики, в плечо ему ударил арбалетный болт, сняв часть жизни и подпортив плащ. Набравший скорость коротышка и не подумал останавливаться. Его куда больше беспокоило утекающее время – жизненно необходимо вырваться из круговой блокады.

Через несколько ступенек гном перелетел, словно на крыльях, всем телом ударив в дощатую дверь, снеся ее с петель и оказавшись в крохотном закутке, больше напоминающем расширение коридора. Две узкие кровати, лавки, стол, железный тройной подсвечник с горящими свечами и три карлика-гихла, на свою беду оказавшиеся не в том месте и не в то время. Конец их был скор и незавиден. За время короткой потасовки стол превратился в щепки, мгновенно загоревшиеся от упавших свечей. Следом занялись висящие на стенах

рванные шкуры и кровати. Выбежавший через другой выход гном оставил за собой ревущую стену огня. Случилось это на удивление вовремя – мало кто сможет прорваться сквозь огонь, если только не обладает асбестовой шкурой.

Гном бежал так быстро, что редкие настенные факелы слились в единую световую линию, мчащуюся мимо, словно несущийся на всех парах поезд. Нужный поворот был больше похож на узкую крысиную нору, зато вел куда надо – в небольшой коридорчик совсем рядом с недавно оставленной кухней. Гном совершил этакий круговой марафон и финишировал там же, где был старт. Миновав узкую и едва скрипнувшую дверку, Кроу, осторожно заглянув в кухню, с радостью убедился, что обширное помещение изрядно опустело, – из карликов было только четыре поваренка, что-то ожесточенно шинкующих большущими ножами. Присмотревшись, гном понял, что гихлы шинкуют здоровенные клубни моркови, если только у оранжевых корнеплодов бывают бешено дергающиеся ножки. Видать, какой-нибудь деликатес по особому поводу. Чуть помедлив, игрок решил поторопиться, дабы не оказаться тем самым поводом – кто знает, вдруг у гихлов такую странную морковку подают только в качестве гарнира к главному блюду, представляющему собой запеченного гнома.

Удача впервые широко улыбнулась, и Кроу удалось прокрасться к необходимой для него двери, так и оставшись незамеченным. Впрочем, под drobный звук стучащих ножей

мимо карликов мог бы и слон прокрасться.

Молнией взлетев по длинной и крутой лестнице, игрок уперся в прочную и надежно запертую изнутри дверь и, ничуть не смутившись этим, выудил из рюкзака топор на длинной рукояти. Уродливое и некачественное оружие, но против двери – самое милое дело. Десятка быстрых ударов хватило, чтобы серьезно «погромсать» дверное полотнище, а затем гном вновь взялся за свой любимый молот и приступил к веселой игре «разбей дверь на кусочки и удиви ее хозяев». Стоявшие в полной готовности стражи-гихлы не казались особо удивленными, когда разбитая дверь обрушилась к их ногам. Тут скорее можно было говорить о нешуточной злости, кою стражи тут же продемонстрировали, дружно выпалив из пяти арбалетов. Стрелки оказались меткими, и никто из них не промахнулся... мимо пустого дверного проема. Вовремя прижавшийся к стене Кроу влетел в комнату с бешеным воплем, замахиваясь молотом. Первый из словивших удар своей хлипкой грудной клеткой страж издал сдавленное блеяние, после чего в крохотной комнатухе завертелась круговерть из мельтешащих тел, искаженных лиц, мелькающего оружия. Среди злых криков и воплей раздавалось не менее злобное клекотание орла, принимающего активное участие в драке.

По сравнению с карликами гном был настоящим Гераклом благодаря своей дикой силе. Ограниченное пространство также сыграло ему на руку, ибо от его ударов гихлы

отлетали в стороны, впечатываясь в твердые стены, а от одного из взмахов молота, проведенного снизу вверх, стража высоко подбросило, и он влип в потолок, не сразу упав обратно. Через несколько минут все затихло. Пол комнатушки усеяли тряпки и оружие, посреди этого хаоса стоял тяжело отдувающийся Кроу, а у его ног злобно крутил головой Крис. Четверть жизни – вот и все, что осталось от запасов жизненных хитов. Немного, но жить можно – если больше не ввязываться в тяжелые схватки. Не обращая внимания на трофеи, гном шагнул к противоположной от двери стене и решительно дернул за центральный рубильник. Раздался звонкий щелчок, где-то вдалеке послышался грохот невидимой цепи. Было непонятно, как звон цепей может быть связан с магическим телепортом, это ведь не замковые ворота и не подъемный мост, но заморачиваться этим игрок не стал, принявшись собирать лут, благо отсчет пошел и запас времени имелся.

Через минуту он уже спускался в кухню. Задержался на секунду на верхней ступеньке и бросил короткий взгляд на последний, пятый по счету, рычаг. Дернуть бы за него и затопить тут все к чертям... усмехнувшись, Кроу продолжил шагать по ступенькам, так и не притронувшись к смертельно опасному рычагу. Потому что кухня тоже внизу, и еще вопрос, не с нее ли начнется затопление, благо встроенных в стену решеток там хватало. Не хотелось бы барахтаться в подземном аквариуме меж плавающих кастрюль и сковоро-

док, да еще и в крошечной темноте.

Четыре минуты с хвостиком в запасе...

У двери, разделяющей лестницу и кухню, гном приостановился, осторожно выглянул и приглушенно выругался – кухня сильно оживилась с момента его отсутствия.

Рядом с разделочным столом возвышался главный повар Джаза-гихл собственной персоной, а через приоткрытые двери медленно возвращались остальные повара. Охота на вторгнувшегося лазутчика гнома не удалась, и карлики вернулись к работе, чем сильно осложнили жизнь притаившегося в коридоре Кроу. И тем самым все вернулось к тому, с чего началось.

Повторив на этот раз совершенно беззвучное ругательство, гном сполз по стене и затих, напряженным взором пялясь на тикающий таймер, выставленный минуту назад, и на показатель своей жизни, медленно, но уверенно увеличивающейся. Так же потрепанный Крис сидел рядышком, не нарушая напряженной тишины.

Быстро придуманный и столь же молниеносно утвержденный план оказался настолько прост, что его и планом назвать было нельзя. Годный, но неказистый.

Через три минуты Кроу мягко поднялся и напряжился, сверля взглядом, казалось бы, застывший таймер. Последняя минута подходила к концу. Дабы исключить все возможные неприятности, он подхватил питомца, прижав его левой рукой к груди. А то вдруг Крис не успеет добежать вовремя и

после срабатывания телепорта останется на ужасной кухне... тогда у карликов-гихлов будет жареная орлятина к ужину. А после ужина к ним явится крайне злой гном и заставит их пожалеть о каждом съеденном кусочке... поэтому лучше не доводить до такого кошмара.

Кроу рванулся вперед, едва только над пустующим столом замерцали первые искорки, предвещающие начало перехода. С треском распахнувшаяся дверь ударилась о стену. Пролетев через кухню, гном вскочил на стол и не удержался от радостной улыбки, адресованной самому Джазе-гихлу. Улыбка продержалась долю секунды и жалобно потухла, когда игрок увидел несущегося шеф-повара с мясницким тесаком наперевес.

– Да чтоб тебя! – взвыл Кроу, шарахаясь в сторону.

Промахнувшийся Джаза плашмя рухнул на стол, не сумев скинуть гнома с площадки телепорта. Ударом ноги Кроу откинул самого шустрого поваренка, попотчевав его сапогом в хлебало, после чего ударил молотом по жирной спине Джазы-гихла. И в этот момент сработал телепорт, унося две значимые фигурки очень далеко, прямо к плохонькой железной шахте. Подземная кухня лишилась своего повара...

Зато шахта его приобрела.

И прямо сейчас Джаза-гихл просто горел желанием поскорей взяться за стряпню, и начать он собирался с разделывания мяса.

Чудом избежав попадания тесака, Кроу спиной вперед

спрыгнул со стола, разрывая дистанцию между собой и врагом. Откинутый в сторону Крис плюхнулся на землю и побежал кругом, благоразумно не приближаясь к слишком сильному для себя противнику.

Гном проверил на прочность кузнечный молот, оглянулся по сторонам. Никого. Шахтеры, как и положено, трудились под землей. Где-то вверху, у начала единственной узенькой тропы, спускающейся вниз, стояла парочка стражей-гихлов, но они были слишком далеко. И таким образом Кроу остался один на один со своим первым по-настоящему серьезным врагом.

С утробным взрыкиванием главный повар Джаза-гихл поднял свою жирную тушу на ноги-тумбы, взмахнул зазубренным мясницким тесаком и, уставившись заплывшими глазками на Кроу, взревел, разбрызгивая слюну.

Поведя плечами, Кроу остался на месте, не обращая внимания на приглашение. Пусть злобный карлик спустится со стола. Бросив взгляд вниз, он заметил треснутую глиняную тарелку с чем-то белесым и комковатым, отдаленно смахивающим на кашу. Присев на мгновение, подцепил чуть-чуть сомнительного кушанья на палец, попробовал на язык и тут же, демонстративно сплюнув, скривился и сказал чистую правду:

– Готовишь ты отвратно, друг!

– Р-р-р-а-а-а! – взбешенным ревом отозвался Джаза-гихл на критику своих кулинарных шедевров, и Кроу приготовил-

ся защитить свое мнение не словами, а делом.

Мощно оттолкнувшись, Джаза-гихл одним прыжком оказался рядом, обрушившись на то место, где еще секунду назад стоял насмехающийся гном. Единственной жертвой врезавшегося в землю тесака оказалась злосчастная тарелка с кашей, разлетевшаяся сотней осколков. Собственноручное уничтожение собственноручно приготовленной еды еще больше вывело главного повара из себя, хотя куда уже больше – налившаяся багровой кровью губастая морда, казалось, вот-вот лопнет от распирающего напряжения.

– Х-ха!

Точный удар молота пришелся по шее и нижней части набрякшего складчатого затылка. Еще не восстановивший равновесия Джаза с оханьем подался вниз, уперся свободной рукой в землю, одновременно отмахиваясь тесаком. Отпрянув, Кроу избежал удара и тут же прыгнул вперед, врезав молотом еще раз, целясь в то же самое место. Тут же к повару подскочил Крис, нанеся клювом два drobных удара по жирной руке. Урона немного, но это отвлекло грузного врага, и гном тут же воспользовался этим шансом, обрушив страшный удар по шее. И добился своего, с третьей попытки вызвав двухсекундное оглушение. Замычавший Джаза рухнул всем телом на утоптаный песок, на него обрушился град ударов сразу с двух сторон.

Больше знаменитый хозяин подземной кухни, главный повар Джаза-гихл, так и не поднялся. Потребовалось не



меньше тридцати ударов молотом, несколько раз проскакивали криты, беркут Крис также не отставал, но живучий монстр все еще жил, пока финальный удар не выбил из него остатки духа.

Тяжело дышащий Кроу оперся о молот, глядя, как поверженный противник постепенно исчезает во вспышке.

– Мы молодцы, – заключил он, улыбнувшись настороженно крутящему головой Крису, только что получившему еще один уровень.

Щелкнув клювом, орел показал, что похвала услышана и принята как должное – и не такое, мол, сделать можем.

Опустившись на колено, гном подобрал несколько законно заработанных трофеев. Довольно-таки необычных – можно сказать, обладающих почти уникальным видом.

Поварской колпак.

Мясницкий тесак.

Пять серебряных монет.

Две тоненькие трубки скрученных свитков.

Поварской халат завершал коллекцию собранных трофеев.

Переводя дух, гном принялся рассматривать добычу.

Мясницкий тесак... очень и очень серьезное оружие для текущего уровня, но не подходящее по типу. Жаль, но на продажу.

Серебряные монетки без вопросов ушли в мешок, деньги – это деньги.

Поварской халат и поварской же колпак, в свою очередь, были весьма неплохи по защите от физических ударов и по защите от огня, но надевать подобные вещи Кроу не собирался, ибо плохо представлял себя в виде бегающего по округе приземистого повара в полном облачении. Смех, да и только!

Свитки его заинтересовали куда больше. Они оказались кулинарными рецептами. Простенькими, абсолютно рядовыми. Рецепт на обычную кашу из странных злаков... а последний свиток был куда более длинным: несколько ингредиентов, сложенные вместе, давали итог в виде блюда с довольно удивительным для гихлов названием. Не удержавшись, Кроу внимательно рассмотрел написанное.

**Свиток с записанным рецептом блюда «Каша-Гизони».**

**Тип: кулинарный рецепт.**

**Описание:** на свитке записан рядовой рецепт одного из исконно гихловых национальных блюд. Как и большинство кушаний карликов-гихлов, это весьма просто в приготовлении.

**Класс предмета: обычный!**

**Перечень продуктов:**

затхлая вода из дубового бочонка,  
проросшие зерна гизы прошлогоднего урожая,  
соль и остальные специи по вкусу.

**Способ приготовления:**

**Проросшие зерна гизы, не промывая и не перебирая, выложить в посуду с затхлой водой, накрыть крышкой и оставить на неделю. Спустя указанный срок перелить ингредиенты в котел, добавить несколько щепоток соли, после чего поставить на умеренный огонь и варить под крышкой в течение трех часов.**

**Блюдо готово к употреблению!**

**Приятного аппетита!**

– Ых! – эмоционально выдохнул гном, представив себе вкус подобного блюда.

А что дальше?

**Свиток с записанным рецептом блюда «Праздничный пирог».**

**Тип: кулинарный рецепт.**

**Дополнение: личный рецепт главного повара Джазы-гихла.**

**Описание: на свитке записан рецепт праздничного блюда, придуманного лично главным поваром Джазой-гихлом. Блюдо подается только по случаю какого-либо большого торжества.**

**Класс предмета: редкий!**

**Перечень продуктов:**

**подтухшее мясо молодой рисефины,  
проросшие зерна гизы прошлогоднего урожая,  
листья терпкого гигантского лопуха,  
забродивший сок зеленого фурса.**

**Способ приготовления:**

**Проросшие зерна гизы, не промывая и не перебирая, выложить в посуду с затхлой водой, накрыть крышкой и оставить на неделю. Подтухшее мясо молодой рисефины смешать с забродившим соком зеленого фурса в пропорции 1:1 и оставить в посуде под плотно прижатой крышкой на неделю. Листья терпкого гигантского лопуха обильно смазать забродившим соком зеленого фурса и подвесить для просушки на два дня...**

– Ыгх... – судорожно сглотнул Кроу, всячески пытаюсь заглушить богатое воображение, он уже представил себе такой вот «праздничный пирог».

Кулинаром игрок становиться не собирался, но свитки не выкинул, убрав их в мешок. Было у него на примете целых два сменяющихся посменно повара, которым такие вещи могут пригодиться. И предлагать им для ознакомления подобную «гнилую рецептуру» он собирался с крайней осторожностью, дабы не вывести честного и правильного повара из чувства душевного равновесия. Одно только словосочетание «подтухшее мясо» чего стоит.

Также благоразумный игрок ни в коем случае не намеревался пытаться приготовить подобные блюда самостоятельно. С ингредиентами проблем нет, все прямо под рукой, за исключением рисефин. Гихлы не ходят далеко, предпочитая пользоваться тем, что есть...

Домой Кроу вернулся рано, без остановки пробежав все расстояние между шахтой и сторожевым постом. Тихой сапой проскользнув к своему участку, гном в быстром темпе выложил награбленную добычу, после чего столь же тихо и быстро вновь бодро потрусил прочь. Толком ничего не понявшие стражи лишь подивились подобной бодрости и неумности, не забыв ответить на улыбки и приветствия единственного местного жителя. Какой-то чересчур жизнерадостный гном, с чьего лица никогда не пропадает широкая улыбка.

И чему он постоянно радуется?

Может, гном где-то припрятал бочонок с крепким вином и нет-нет прикладывается к его содержимому?

А ежели так, то насколько велик бочонок и как можно присоединиться к его распитию?..

Снова покинув дом, Кроу не переставал довольно улыбаться – было сразу несколько поводов радоваться жизни. Как-никак он набрал запас угля и немножко железа. А его питомец Крис достиг двадцатого уровня, что означало сразу несколько вещей.

Во-первых, его беркут научился летать! И вот прямо сей-

час над головой бегущего гнома парила тень с широко распахнутыми крыльями. Крис с легкостью держал темп, ничуть не выдыхаясь и не отставая. Мягкое хлопанье крыльев было почти неслышно, вытянутая голова с пронзительными желтыми глазами пристально обозревала окрестности с высоты.

А во-вторых, питомец приобрел свое первое умение!

Умение было напрямую связано с полетом и называлось «Пикирующий удар». Мгновенно выставив все настройки, Кроу нащупал взглядом мирно жующего травку кролика и скомандовал атаку.

Спецэффекты поражали.

С коротким злобным клекотанием на несчастного кролика упала быстрая тень, ударив его одновременно клювом и когтями. Бедная жертва погибла мгновенно, так и не поняв, что именно его убило. Взмахнув крыльями, беркут вновь взмыл вверх, а перед гномом упало несколько рядовых трофеев.

– Просто великолепененько, – еще шире улыбнулся Кроу, легко перепрыгивая через камень. Что особенно хорошо – до последнего момента пикирующего беркута не замечали, что значительно повышало шанс нанесения критического удара.

Мимоходом игрок взглянул на виднеющуюся вддали шакалю стаю и вновь сосредоточился на достижении цели.

Впереди лежало затопленное кладбище.

И если все будет хорошо, он достигнет цели как раз к за-

кату. Темное время просто идеально для местных обитателей, обожающих выбираться наружу и бесцельно бродить. А Кроу как раз требовалась веселая компания. Есть с кем пообщаться, есть кому показать новые способности беркута и похвалиться убойностью своего уже потрепанного кузнечного молота.

Так сказать, можно и себя показать, и других покрутить...

## Глава девятая

Затопленное кладбище...

По неперменной игровой легенде, некогда здесь располагался небольшой городок. А затем, по воле судьбы или богов, пробегающая рядом река внезапно резко сменила свое русло, затопив и сам городок, и его кладбище, насчитывающее несколько веков. Сам городок существовал на самом деле, невидимый с поверхности, метрах в пятнадцати под толщей воды. Кладбище во времена до катастрофы было расположено на склоне высокого холма, широко раскинувшись в стороны. Поэтому его затопило лишь отчасти, а сползшая земля еще больше усилила хаос, порушила могилы и склепы, но образовала нечто вроде запруды, отделив речное течение толстой земляной перемычкой. Образовалась глубокая лужа, изредка получавшая порцию чистой и свежей речной воды, – почти болото.

Давно спящие вечным сном обитатели сильно обиделись из-за разрушения могил и выбрались наружу, дабы выразить свое возмущение. Вот только обращаться со своим недовольством было не к кому – уцелевшие после разгула стихии жители предпочли покинуть ставшую столь негостеприимной родину и, уйдя, обосновавшись в других городах и селениях. Это обидело мертвых еще больше – мало того, что могилы разрушены и гробы плавают в жидкой грязи, так



еще и потомки наплевали на почтение к усопшим и покинули их, не удосужившись даже попрощаться.

Именно сюда, в это гиблое место, и явился целеустремленный гном Кроу.

Открывшееся ему с высоты длинного пологого земляного бугра зрелище заслуживало самых больших похвал – ура дизайнерам! – и дарило незабываемые впечатления. Мрачность зашкаливала. Особенно на фоне багрового заката.

Внизу лежала широкая река, прямо из воды выступала потемневшая стена, взбирающаяся вверх почти до самой вершины холма, а затем круто сворачивающая в сторону, очерчивая половину прямоугольника. За стеной и располагалось кладбище, погрязшее в мутной грязевой жиже и тине. Из грязи выступали каменные надгробия, потемневшие бревна, попадались и странные каменные статуи со зловещими мордами. Изредка по речной глади проходило несколько особенно высоких волн, и через отделяющий кладбище от реки земляной вал перехлестывали потоки воды, быстро теряющие свой напор и ниспадающие у стен единственной высокой постройки. Это Светлый храм, где некогда провожали в последний путь умерших жителей. Стены глубоко погружены в грязь, но крыша сохранилась, хотя изрядно обветшала.

– Не было печали, – с грустью пробормотал Кроу, глядя на локальную вспышку зомби-апокалипсиса.

Прямо у стен храма кучковалась целая толпа самой разнообразной нежити, не смеющей переступить невидимую чер-

ту, но и не собирающейся уходить. Стояли скелеты с остатками одежды и доспехов на мокрых костях. Слонялись непонятно откуда взявшиеся зомби с позеленевшей набухшей плотью. По надгробиям сами по себе прыгали оскаленные черепа, похожие на страшные капканы, и то и дело щелкали челюстями.

За спинами сплотившейся нежити, прямо в воде между двумя склепами, виднелся едва светящийся серебристый сгусток тумана. Из попавшего в осаду храма доносились голоса, что-то бурно обсуждавшие. Слышались и странные гулкие удары, будто кто-то лупил по стенам чем-то тяжелым. Возможно, головой. Возможно, из-за отчаяния и безысходности...

И вся картина в целом указывала на попавших в беду игроков. Несмотря на удаленность от популярных среди игроков мест, затопленное кладбище не пустовало в этот поздний час, радостно принимая в гости незадачливых приключенцев.

Постояв в задумчивости еще пару минут, гном тяжело вздохнул и достал из-за плеча двуручный кузнечный молот. Хорошенько присмотревшись к имеющимся в поле зрения врагам, выбрал двух самых отдаленных от общей массы противника и принялся спускаться по склону, уверенно ставя короткие ноги.

Скелет сорок девятого уровня и зомби пятьдесят шестого. Оба монстра были настолько заняты, что не заметили при-

ближения Кроу и уж тем более не видели летящего высоко в небе золотого орла Криса, только и ждущего команды хозяина. Что-то урчащий зомби пытался просунуть лезвие ржавого меча под каменную плиту могилы, из которой доносились скребущие звуки. Зомби помогал как мог, используя единственную руку. Костлявую спину скелета прикрывал ржавый прямоугольный щит, поэтому Кроу ударил по затылку черепа, причем ударил с двух рук, оставаясь до последнего момента незамеченным. И результат оказался вполне ожидаемым – схлопотавшего критическое попадание скелета унесло вперед, он буквально рухнул на каменную плиту, потеряв треть жизни. Будущий кузнец обрадованно нанес молотом еще три удара по шее и черепу, после чего сверкнула быстрая тень и сверху рухнул беркут, исполнивший «пикирующий удар». Череп оторвался и, словно ужасная погремушка, с костяным стуком покатился по камню.

Обезглавленный скелет не погиб, он начал довольно резво подниматься. Оставив его беркуту, Кроу легко увернулся от медленного удара одорукого зомби, походя нанося скользящий удар по гнилым коленным чашечкам. Получив тычок в колено, зомби так взревел, что сразу стало понятно – у него проснулся застарелый ревматизм. И посему гном выписал ему болеутоляющее, нанеся двойной удар молотом по макушке. К этому моменту в воду обрушились кости рассыпавшегося скелета, громыхнул по надгробию могилы щит, булькнул в воду меч. Врезав ногой по впалой груди зомби,

Кроу отбросил его назад и шагнул к щиту, подхватил его и сразу же взял на изготовку, мимоходом поморщившись, – щит был ростовой, слишком большой, таким в схватке не поорудуешь. Но на дареном щите дыры не считают. «Бамкающий» звук тут же подтвердил древнюю истину, когда пошаривший в воде мертвяк выудил большой камень и очень даже метко швырнул его в ненавистного врага. Щит принял на себя удар и легко выдержал его ценой потери нескольких единиц прочности. Обиженно поцокав языком, гном двинулся на зомби, и щит защитил его от еще двух метательных атак, прежде чем Кроу приблизился. С небес упал пикирующий беркут, резанул врага по тыльной части шеи и снова унесся вверх. Отвлечшийся мертвяк потерял секунду, которой хватило Кроу для нанесения прицельного удара в гнилой лоб. Сработал «оглух», отлетевшая нежить упала в воду, и через минуту все было кончено, а гном с беркутом торжествовали победу. Так черноволосый гном достиг тридцать восьмого уровня.

Пока Крис, сидя на каменном обелиске, деловито чистил перья, Кроу быстро собрал трофеи, беря только металл. Меч и три наконечника для стрел. И попробуй догадаться, откуда здесь могли взяться позеленевшие от древности медные наконечники. Возможно, зомби в свое время пал от руки меткого стрелка, да так и был похоронен, пока не переродился и не выбрался из могилы...

Получив желаемое – железный щит, – Кроу вновь вернул-

ся мыслями к храму, ситуация вокруг коего не изменилась ни на йоту. Осада нежити продолжалась. К виднеющемуся отсюда главному входу с плотно закрытыми деревянными дверными створками не пробраться – вмиг сожрут гады, – поэтому гном вскочил на одну из могил и, перепрыгивая по камням, словно по болотным кочкам, направился к тыльной стене храма.

Прыг-скок. С резной каменной плиты на земляной холмик, усыпанный грибами.

Прыг-скок. С холмика на пьедестал с каменными ногами, оставшимися от какой-то статуи.

Прыг-ско... из воды высунулась костлявая рука и ухватила гнома за ногу.

Охнувший гном плашмя рухнул в воду, головой ударившись об угол пьедестала и едва не уткнувшись лицом в булькающий злорадный череп. По пьедесталу прошла змеящаяся трещина. На автомате игрок активировал команду, и спустя долю секунды в грязь с всплеском ухнул спикировавший беркут.

Встали они одновременно. Очередной скелет пятьдесят второго уровня, вооруженный двумя кривыми саблями. Кроу, ставший похожим на зомби из-за густого слоя грязи. И беркут Крис, сейчас больше всего смахивающий на жалкую мокрую курицу. В том числе из-за временной неспособности летать – перья намокли, как услужливо сообщила игровая система. И само собой, беркут просто плюхнулся в грязь, но

цель не поразил.

– Я баклан, и ты баклан! – пропыхтел Кроу, прикрываясь щитом от выпада скелета.

Хлопающий крыльями орел согласно проклекотал, выбираваясь на земляной холмик с грибами и хлопая намокшими крыльями. Гном не стал отдавать питомцу никаких команд, он сошелся с врагом один на один, нанося удары молотом и пытаясь закрываться щитом от слишком уж юркого скелета. Несколько ударов саблями прошло, Кроу потерял часть жизни, но в долгу не остался, десятком ударов превратив противника в костяную кашу. Усадил мокрого орла на плечо, где тот едва-едва поместился, выхватил из воды две кривые сабли и широкий железный воротник, после чего, уже не пытаясь изображать могильного зайца-прыгуна, утопая по пояс в гнилой воде, поспешил дальше, чертыхаясь себе под нос. Вот так всегда, когда в четкие планы вмешиваются посторонние. Кладбище должно быть пустым, монстры должны быть рассредоточенными по всей его площади. А теперь пожалуйста... приходится спешить, менять все на ходу...

Без помех добравшись до стены храма, с плеском пробежал вдоль нее, не обращая внимания на растущую усталость, и круто свернул, едва не столкнувшись с облаченным в полный доспех зомби. Из-под поднятого забрала на него злобно зыркнули выкаченные глаза, свистнул двуручный меч, с хрустом врезаясь в стену. Чудом увернувшийся гном обежал зомби-рыцаря, ударом молота откинул скелета-щитоносца

и, мгновенно оценив ситуацию, бросился к одному из трех каменных столбов, раньше, несомненно, поддерживающих давно уж исчезнувший навес заднего храмового двора. Закинул оружие и щит за спину и, цепляясь за неровности и трещины, влез вверх, за пять секунд оказавшись на вершине трехметрового столба. Вновь взял оружие на изготовку, мельком оценил расстояние и без промедления прыгнул вперед. Над столбом просвистело несколько кривых стрел с зубренными наконечниками, но гнома там уже не было. Преодолев несколько метров по воздуху, Кроу с размаху влетел в остатки цветного витража, угодив точно в центр большого круглого окна. Стекло со звоном разлетелось сотней осколков, и перед взглядом Кроу смутно мелькнул интерьер заброшенного храма, после чего он рухнул вниз, успев с облегчением заметить блестящую гладь воды. Все не на камни...

Кроу упал щитом вниз, под небольшим углом, да так и заскользил на нем по воде, сопровождаемый цветным стеклянным дождем.

## **Достижение!**

**Вы получили достижение «Серфингист» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+1 % к скорости скольжения по жидкой среде,**

## **+1 % к удержанию равновесия на доске.**

Скольжение длилось несколько секунд. Щит с грохотом врезался в торчащую из воды каменную скамейку и остановился, а гном вместе с беркутом кувырком улетел дальше, пролетев еще над пятью рядами скамеек и шмякнувшись на шестую, где каким-то чудом и остался в сидячем положении, словно так и задумывалось. Будь это в реальном мире, переломал бы себе все кости, а тут обошлось, даже пятую точку не ушиб, хотя часть жизни выбило.

Разлившаяся внутри храма вода медленно успокаивалась. Стекланный дождь закончился так же быстро, как и начался. Сквозь окончательно опустевший оконный проем доносились гнусные завывания нежити и шелест ветра. Благополучно приземлившись и слегка очухавшийся гном с любопытством огляделся и остановил взгляд на сидящей на обросшем мхом алтаре эльфийке с большой гитарой в руках. Распущенные по плечам длинные золотые кудри, длинное и некогда светлое платье с глубоким вырезом, почти не скрывающим грудь, поверх волос зеленая круглая шапочка. Пятьдесят третий уровень, ник Амугла Прекси. На плече девушки птица – крохотная пичуга, обычный серый соловей.

У ее скрещенных над водой лодыжек расположился еще один игрок – человек. Столь же длинные, как у эльфийки, темные волосы, смуглая кожа и ярко-синие глаза. В руках мощный арбалет, облачен в кожаную одежду. Сорок седьмой



уровень, игровой ник Серый Мифрил. Рядом со стрелком в воде сидел пес неизвестной породы с коротко обрубленным хвостом и сиреневыми глазами – что-то вроде длинношерстного далматинца.

Оба игрока, крайне разные во всем, оказались похожи в одном: их глаза были выпучены от шока.

– Добрый вечер, – вежливо поздоровался Кроу, усаживая беркута на лавку рядом с собой. – Как ваши дела?

– Ни хрена себе... – эмоционально выдохнул Серый Мифрил, вскакивая на ноги.

– Арбалет от меня отведи, – не вставая, попросил Кроу, цепким взглядом продолжая оглядывать встреченных игроков, отмечая мелкие детали и делая первые предположения.

Девушка... тут не надо быть докой, чтобы определить очень редко используемый класс персонажа. Она бард. Это однозначно. Музыкальный инструмент прямо кричит об этом, а сидящий на ее плече соловей дополняет картину. Осталось только понять, какой именно у нее подкласс – бард вдохновенный, мудрый или же одаренный.

Парень... тут все несколько сложнее. Арбалет говорит о стрелке, но это еще не факт. Если у оружия нет жесточайших требований к умениям или характеристикам, его может использовать любой персонаж. Меткость будет страдать, но выстрелить он сумеет. К тому же на пальцах стрелка виднелось несколько простеньких колец с зелеными и синими камешками. Это либо мана, либо ее же регенерация. Но пят-

нистая собака опять же чем-то напоминает об охоте. Подобный персонаж нужен тем, кто забывает живность с большого расстояния. Он бьет, а пес приносит добычу и помогает ее загонять или сдерживать.

И третий игрок «мистер инкогнито», чьи бранные останки лежат в затхлой воде промеж двух склепов, шагах в тридцати отсюда.

В общем, Кроу не был впечатлен увиденным. Даже взгрустнулось, ибо умелой боевой группой здесь не пахло, зато отчетливо доносился запах любовательства.

– Вы... – осторожно произнесла девушка-бард. – Вы зашли... очень красиво.

– Это да! – заулыбался стрелок, вновь плюхаясь в воду и вытягивая ноги. – Красиво ты влетел! Я уж думал, зомби атакуют, а это гном с орлом. В общем – ты настоящий орел!

– Спасибо, – поблагодарил Кроу и сразу взял быка за рога. – Вы здесь застряли, да?

– Точно! Встряли по самое не хочу! Уже собирались выходить в офф до следующего дня, – призналась эльфийка. – Я – Аму, мудрый бард. А это Миф, он немножко стрелок, а вообще мастер карт.

– У-у, – протянул гном, невольно поморщившись и посмотрев на попавших в заварушку ребят прямо-таки с сочувствием. – Вы пошли... трудным путем.

– Люблю геморрой! – осклабился Миф. – А ты?

– Кроу. Воин, танк, молот, – коротко отозвался Кроу. –

Вы оба зашкалены на мудрости. Два мудреца.

– Ага... вот только вся наша мудрость не помогла, – вздохнула Аму, проведя пальцами по серебристым струнам. Гитара отозвалась мелодичным звоном.

– Третий, что лежит на кладбище, – гном ткнул оттопыренным большим пальцем в искомом направлении. – Ваш?

– Наш, – подтвердил Мифрил. – Фафнир Пятый. Полуорк. Воин с двумя топорами. Мы с ним несколько часов назад познакомились и решили вместе выполнить квест по уничтожению местной нежити. И он улетел на пятом зомби, а затем отписался весь из себя разобиженный, что виноваты во всем мы, что полуорк – самая стремная раса, что топорщик – это фуффло и что он начнет все заново и будет ахилотом Фафниром Шестым. Такие вот дела... а из всех нас троих запас ХП был только у него. Я ведь ему говорил – надо зачищать потихоньку, с краешка, а он с криком ломанулся прямо в середку кладбища! Вся нежить и повылазила! А мы едва-едва успели нырнуть в храм.

– Здесь защищенное время до самой полуночи, – пояснила Аму их выбор. – Нежити сюда хода нет. Правда, до полуночи осталось всего ничего... выходить в офф жутко неохота, но мы уже было смирились. И тут сквозь витраж к нам явился ты... поможешь выбраться, а? Нам хотя бы до кладбищенской ограды добраться, а там мы уж ломанемся так, что скаковая лошадь не догонит.

– За этим сюда и пришел, – не стал набивать себе цену и

пыжиться Кроу. – Вы здесь всех перебаламутили. Пока не уйдете, монстры не успокоятся. Так что я вас выведу, а затем вернусь и займусь делами.

– Погоди... так ты здесь не случайно? – искренне поразился Миф. – И пришел сюда один? Без группы? Я-то думал, ты нечаянно сюда залетел. Такой же товарищ по несчастью...

– Нет, – качнул головой гном и, не желая вдаваться в подробности, начал расспросы. – Кристаллов или свитков переноса у вас нет, как я понял.

– Не-а, – смущенно улыбнулась эльфийка. – Мы все деньги в новую гитару вбухали. Пятиструнная, зачарованная на громкость, зона слышимости увеличена на тридцать процентов. Я пока могу только четыре струны использовать, до пятой еще расти и расти. Эх...

– Выбираться придется пешком, – подытожил Кроу, дождавшись кивка стрелка. – Надо подумать... дадите минутку на выработку плана?

– Ого... – широко улыбнулся Миф. – А ты кажешься серьезным человеком. Конечно! Хоть пять минут! До полуночи все обещает быть тихим и спокойным.

Ничего не ответив, гном принялся обдумывать ситуацию. Он не ожидал увидеть здесь столь слабых классом персонажей. И барды, и мастера карт являются очень серьезными классами, но это проявляется потом, после того как они перевалят за сотый уровень, прокачают умения и подберут сбалансированную экипировку. А до того момента они про-

сто мясо.

Мастер карт, или же, как его называют на иностранный манер, «кардмастер», живет за счет плененных монстров, заключенных в игральные карты, составляющие колоду. Монстры – главное оружие подобного персонажа. Но уже упомянутый геморрой просто зашкаливает – существует куча ограничений, к тому же любого могут вывести из равновесия долгие ритуалы по заключению монстра в карту. Поэтому мало кто из игроков выбирает для себя данный класс, а если уж выбрал по незнанию и нубству, чаще всего идет на перерождение, предпочтя начать все сначала, но не развивать столь тяжелый класс.

Проблема и в диких расходах. Однажды активированный монстр из карты назад больше не возвращается. Либо он слугит кардмастеру до самой смерти, либо же до момента, когда игрок выходит из игры. То есть карта после активации попросту сжигается. Чистый расход. И посему редких «карточных» монстров стараются использовать лишь в крайних случаях, в особо тяжелой ситуации, а в остальном пытаются обойтись рядовыми «заключенными».

Опять же, мастер карт не может пленить и заключить в карту монстра выше своего уровня. Жесткое игровое ограничение, действующее до сотого уровня и лишь затем начинающее ослабевать по экспоненте. То же самое касается доступного в день количества ритуалов по пленению – на начальных уровнях подобные ритуалы можно проводить очень

редко, не больше пяти-шести раз в сутки, а если монстр редкий, то число пленений снижается до двух или даже одного раза. А ведь битвы идут постоянно, карты сжигаются влет, колода становится тоньше прямо на глазах. И к вечеру кардмастера сидят и курят бамбук либо же тратят деньги и покупают подходящие им карты у более удачливых коллег. Ну или испытывают свою удачу, участвуя в особых карточных играх, пытаясь выиграть запас обычных карт, не говоря уже о более крутых разновидностях рангом повыше, наподобие сапфировых, золотых, рубиновых или еще каких-нибудь карт.

И получается, что в начале своего пути кардмастер должен вертеться как рак в кастрюле с крутым кипятком, чтобы суметь завалить, к примеру, волка десятого уровня при помощи парочки семиуровневых зайцев.

Не зря подобный класс персонажа называли классом богатеев – слишком уж много расходников, слишком дороги особо сильные карты, которые зачастую можно только купить с рук или на аукционе, а не создать самому. Ну или купить у звероловов монстров в клетке, дабы самому провести ритуал, что далеко не всегда заканчивается успешно. И снова все упирается в пухлую мошну с золотом.

Но если преодолеть все невзгоды, добраться до высокого уровня и собрать редкую колоду... такой персонаж на поле боя иногда стоит десятка бойцов, а то и больше. И это очень круто, когда одним небрежным взмахом руки игрок призы-

вает парочку черных драконов...

Ну а сейчас, посреди затопленного кладбища, все упиралось в сохранившиеся у Мифа в колоде монстрокарты. Одна надежда, что, помимо десятка карт с двухуровневыми крысами и прочей ерундой, у него найдется что-нибудь более сильное.

– В колоде осталось что? – прервав на секунду размышления, осведомился Кроу у мастера карт.

– Одна чепуха, – открыто признался тот. – Две двадцатиуровневые рыжие рыси, одна черная рысь, сорокауровневый кабан, штук двадцать карт с черными десятиуровневыми крысами и семь карт с тридцатиуровневыми полосатыми белками.

– Странный набор, – сокрушенно буркнул гном.

– Это он так в карточные игры повеселился, – с осуждением заметила эльфийка Аму. – Выиграл кучу крыс и белок, зато проиграл двух волков и одного кабана. Его развели.

– Меня развели, – с грустью кивнул Мифрил.

– Тебя развели, – признал свершившийся факт и Кроу. – Но кабан и белки могут пригодиться. Карты с зеленой рубашкой и виноградными лозами по краю? Природные?

– Угу.

– Ясно... погодите еще минутку. Что-то начинает вырисовываться. А ты, значит, мудрый бард? И что есть из песен?

Бард столь же несчастен в начале. Но он изначально – класс поддержки. При правильном использовании может за-

менить и баффера, и хилера, и много кого еще. И снова все зависит от песенника – особой книжки, имеющейся у каждого барда. Там записаны найденные им, купленные или придуманные самостоятельно мелодии и песни, с помощью коих он и выполняет свою роль.

– С названиями перечислить? – спросила эльфийка.

– Только суть, – качнул головой гном.

– Всего шесть песен. Четыре мирные. Две боевые.

Мирные песни или музыка исполнялись во время передышек. Пока все залечивали раны и сменяли экипировку, бард вовсю работал, и вся его группа получала определенные бонусы, зависящие от выбранной песни. Боевые песни соответственно исполнялись во время схватки. Таким образом, бард подбодрял соратников, даря им бодрость духа, ярость или что-либо еще.

– Мирные на регенерацию жизни и маны, работающие, пока звучит музыка. Еще на исцеление от яда природного и яда темного. Из боевых – только на быстроту удара и снижение роста усталости. Песенки слабые, до крутых я пока не доросла.

– Неплохо, – ответил Кроу. – Ладно, в целом все ясно. Думаю, шансы прорваться у нас есть. Теперь о «добрых друзьях», ждущих нас снаружи. У главного входа тусуется примерно тридцать скелетонов и зомбаков. У задней стены, прямо под разбитым окном, торчит штук пять-шесть врагов, среди которых имеется зомби-рыцарь со здоровенным дву-



ручным мечом. Один, максимум два удара, и любой из вас радостно полетит на возрождение. Или вы пожертвовали интеллектом и мудростью ради выносливости?

– Не, – дружно замотала головами парочка.

– Даже на максимуме ХП можно сказать, что мы на ладан дышим, – поведал страшную правду Миф. – Без танка не выживем. Так что давай без зомби-рыцарей, а?

– Не получится, – развел руками Кроу. – Через главные двери нам не пройти. Бравая тридцатка нежити нас сомнет за минуту, я даже десятой части ударов не смогу блокировать, хотя со щитом обращаюсь неплохо. Поэтому выходить будем через окно. К тому же от него ближе к кладбищенской ограде. Я предлагаю сделать следующее...

– Я могу устроить микронашествие крыс и прочей мелочи! – перебил его Миф. – Они отвлекут зомбаков на себя! Могу потратить почти весь запас карт – там все равно одна ерунда осталась, не особо и жалко.

– В этом нет смысла, – поморщился Кроу. – Любой нуб может зачистить это кладбище, применив всего пару свитков боевой массовой магии. Потратит кучу золотых монет только ради того, чтобы упокоить три десятка мелкоуровневых врагов. Глупо. Так же глупо, как и трата двух десятков карт ради той же цели, если можно обойтись мелкой кровью. Вам всего-то надо добраться до кладбищенской ограды. И это не так уж и тяжело. Итак, мы поступим следующим образом...

Бродящая у задней стены храма нежить со собствен-

ным ей терпением поджидала своих врагов и поэтому, услышав раздавшийся голос, только обрадовалась. Правда, вместо двуногих врагов на них свалились четвероногие.

– Акт! Акт! – послышался молодой и задорный голос. В окне, где некогда был витраж, полыхнула зеленоватая вспышка, и сверху плюхнулся злобно визжащий кабан. Следом приземлилась совсем маленькая, но тоже не пышущая добротой белка с очень длинным пушистым хвостом.

А затем послышалась ритмичная струнная мелодия, затем из окна выпрыгнул коренастый черноволосый коротышка, рухнувший прямо на голову зомби-рыцаря. Отшатнувшийся от удара пяткой в бронированный лоб зомби попытался отмахнуться, но его удар пришелся в вовремя подставленный щит. В следующий миг гном присел, ребром чересчур большого щита подсек врага под гнилые колени, и зомби рухнул в воду. Шелестящий взмах, и в незащищенную шею врезался молот. Не чувствующий боли противник начал подниматься, но уже безоружный. Отскочивший гном времени даром не терял и молотом выбил из руки рыцаря меч, который бесследно пропал в грязной жиже. Верещащий кабан все это время сдерживал сразу троих скелетов, живым тараном проводя бесконечные подсечки, звонко стуча копытами по их доспехам, принимая на себя вражеские удары. Белка занялась двумя медлительными зомби, но глубокая вода «съела» ее проворство, и прямо на глазах Кроу белка погибла смертью героя, попав под удар шипастой дубины и кривой

стрелы.

– Акт! – Помня их уговор, Миф тут же послал в бой еще одну белку. На землю полетели клочки бумаги от самой по себе разорвавшейся и навсегда исчезнувшей карты. В воду упала очередная белка.

Наградив поднявшегося рыцаря-зомби еще одним тяжелым ударом, гном бросился к скелетам и пронесся мимо них в одном шаге, успев за этот промежуток времени добить одного из них – самого потрепанного и серьезно погрызенного кабаном. Крутнувшись, Кроу попытался достать еще одного врага, но из-за слишком большого щита он не сумел выполнить маневр и, запнувшись, рухнул в воду рядом с рассыпавшимся в прах первым скелетом. С плеском вынырнув, успел заметить опускавшийся на его голову ржавый меч и перекатился, но уткнулся плечом в каменное надгробие. Изрыгнувший глухой смешок скелет завершил удар, сняв с гнома немало жизни.

– Вот ур-род! – взревел Кроу, прикрываясь загудевшим от ударов щитом. На мгновение выпустив молот, гном вытянул руку и, ухватившись за костлявую ногу, рванул ее на себя. Враг завалился на спину, но к этому моменту подоспел еще один, а от кабана не осталось ничего – вызванный из карты, он служил до конца, доблестно выполнив свой долг. А вот беркут был жив и умирать не собирался – слишком уж разошедшегося скелета атаковали сверху, по металлу шлема заскрежетали орлиные когти и клюв.

– Акт! – Крик Серого Мифрила вызвал из куска бумаги еще одну белку.

Ударом ноги откинув нависшего над ним скелета, из воды поднялся промокший и крайне злой гном. Мимо пронесся взъерошенный пес, с рыком он вцепился в руку замахнувшегося скелета и повис на ней. Кроу не упустил свой шанс, со злобной радостью наградив сдерживаемого собакой скелета ударом молота прямо в лоб. Отскочил назад, в нескольких сантиметрах просвистел огромный двуручный меч – рыцарь-зомби таки нашел свое оружие. Но помогло ему это мало – оправившийся и немного освоившийся с непривычным щитом гном больше не пропустил ни одного удара, смело вступив в прямую схватку. Несколько секунд обмена ударами, и с тоскливым потусторонним воем рыцарь полыхнул посмертной вспышкой, в воду посыпались части доспехов.

– Спускайтесь! – крикнул гном, припадая на колени и хватывая из воды доспехи.

Невольные товарищи медлить не стали и решительно нырнули из окна вниз. Первым прыгнул мастер карт, за ним вывалилась девушка, последним спланировал соловей.

– Ходу! – велел Кроу, отшвырнув с их пути скелета-стрелка и ворчащего зомби.

В освободившуюся лазейку они и нырнули. Убедившись, что впереди нет видимой опасности, гном пропустил слабых сопартийцев перед собой – а они были именно в группе, чтобы действовала магия барда, – и побежал за ними следом,

вспенивая грязную воду. Самый опасный и быстрый противник ликвидирован, остальные изранены и отброшены назад. В повешенный за спину щит со звонким щелчком ударило несколько стрел, но Кроу не стал останавливаться, всячески подгоняя спутников. Из-за дальнего угла храма вывалилась целая толпа нежити, воем, хрипами, рычанием и прочими доступными им способами выражая свое неудовольствие подобным исходом дела. Чуть в стороне из воды начал подниматься сгорбленный зомби, рядышком высунулась сжимающая потемневший арбалет рука скелета.

Поздно!

Троица героев перепрыгнула через последнее надгробие и рывком взяла финальное препятствие – осклизлую каменную стену кладбища, служащую и оградой, и плотиной. За ней, правда, была большущая лужа, в которую вся троица и плюхнулась. Но тут же подхватила на ноги и побежала дальше, оставляя за собой глубокие следы в грязи.

Едва они добрались до вершины холма, как снизу донесся донельзя злобный многоголосый вой. Толпящаяся у стены нежить начала медленно разбредаться в стороны, вновь занимая свои позиции. Кто-то прикинул к корявым стволам деревьев, кто-то прятался за коряги, несколько зомби предпочли вернуться в свои могилы, другие зашли в склепы и с лязгом закрыли за собой дверь. Несколько минут, и кладбище вернулось к своему изначальному состоянию – абсолютно пустое на вид, двигаются лишь зеленые огоньки болотных

светлячков, и шелестит ветер, играя подвешенными на ветви гирляндами черепов.

– У-ху-ху-у-у! – зловеще протянула девушка-бард, передразнивая обиженных на весь свет скелетов и зомби. – И не погрызть вам наши косточки! Ха-ха-ха!

– Молодцы, все правильно сделали, – похвалил обоих Кроу и принялся спускаться обратно по крутому склону.

– Э?! – поразился Миф. – Погоди, а ты обратно? На кладбище?

– У меня там дела, – на ходу ответил Кроу.

– В одиночку?!

– Угу.

– Ну, ты прямо «Т-34»! Раз не боишься на врагов в одиночку кидаться!

– А нас с собой не возьмешь? – пискнула Аму. – Мы бы с тобой вернулись! На кладбище!

– У вас квест до сих пор висит?

– Да. До утра. А затем автоматически будет провален, если мы не предоставим доказательства своих героических деяний под покровом ночи. А квест выполнить надо! За него Аму получит еще одну мелодию в песенник. А я немного серебра огребу...

– Ребят, я не против компании, но не хочу брать на себя ответственность, – открыто признался Кроу. – Не хочу постоянно дергаться на вашу защиту и бояться, что не успежу. Местность здесь тяжелая, мертвяки могут и позади вылезти.

Сами же видели. С вашими запасами жизни любая неожиданность может стать последней.

– Постараемся избегать неожиданностей, – улыбнулась девушка. – Выполнить задание очень надо! Оно только начальное. Там целая цепочка берется, и квест на «Уничтожение нежити» самый первый из шестнадцати. Если завалим его, снова его взять будет можно только через несколько дней.

– Кто же на цепочку идет с малознакомым игроком? – поразился Кроу. – Это я не про себя, а про полуорка Фафнира Пятого.

– Да он не Фафнир Пятый, блин, а Фуфнир Последний! – буркнул Миф. – Слышал бы ты, как он хвалился! Я и то могу, и се могу, и так сумею, и сяк сделаю! А в итоге... Возьми нас с собой, Кроу! Улетим – значит, карма у нас такая. Не улетим – вот и славно. Кстати, а ты сам зачем сюда пришел, если не секрет?

– Металл, – ответил гном. – Мне нужен металл с монстров. Лады, пошли вместе, но с одним условием, ребят, – все металлическое я забираю себе. Деньги делим поровну, тут я ничего против не имею. Но металл – только мне. Пойдет?

– Пойдет!

– Согласны!

– Хорошо. Мастер карт скоро станет бесполезным. Особенно с таким набором карт. Поэтому трать колоду, когда я

скажу, а не когда тебе захочется. Своего пета поставь на защиту себя и Аму. В атаку или мне на помощь не посылать! Аму, ты играй всего две мелодии во время боя. На ускорение ударов и на реген жизни. Реген начинай брэнчать, когда я просяду на половину шкалы жизни или если появится крутой противник и станет меня теснить. Если из воды или из-за могилы выскочит зомбяк или еще кто – сразу прыгайте ко мне. Именно ко мне, а не куда-нибудь в сторону и уж тем более не начинайте ломиться куда попало с криком: «Помогите, спасите, убивают!» Я могу не заметить, поэтому прыгаете с криком: «Атас!» И я пойму, что на вас напали. Так... это по нашим действиям в целом. А теперь по действиям на территории. Когда подойдем к кладбищу, через ограду перелезаю только я один. Аму остается за оградой, а ты, Миф, идешь по каменному забору, крутишь головой по сторонам и держишь карты наготове. Обходим по периметру, затем небольшая передышка и возвращаемся обратно тем же путем. Респ мобов здесь быстрый, так что слишком долго скучать не придется. Возражения есть?

– Не-е, – замотал головой Миф. – Я вообще первый раз в жизни такой подробный план слышу! Обычно ведь просто топают все группой, а когда видят монстра, налетают все разом...

– И улетают тоже разом! – с тихим смешком добавила Аму. – Нам все понятно, о добрый герой, летающий на щите, выбивающий церковные витражи и сносящий головы нежи-



ти! Я готова пойти за тобой, а затем сочинить балладу и воспеть твои подвиги в душещипательном исполнении!

– Теперь понятно, почему ты решила стать бардом, – хмыкнул Кроу.

Гном размял плечи, повел шеей, проверил состояние оружия и прочей экипировки, после чего внимательно оглядел выглядящее безжизненным кладбище и решительно скомандовал:

– Пошли!

И вновь по мокрому склону холма заскользили ноги бравых приключенцев, направляющихся сразиться с легионами мертвых! Во всяком случае, именно так бы выразилась бард Аму...

– А можно потом, в самом конце, попытаться заарканить одного из скелетов лучников? Чтобы я ритуал провел и в карту его запихнул... – послышался из темноты просящий голос кардмастера Мифа. – У меня все нужное с собой! Даже баночка с морозной ванилью!

– Посмотрим, – ворчливо отозвался гном. – Посмотрим...

Домой, на сторожевой пост Серый Пик, гном Кроу вернулся только с рассветом.

Шагал тяжело, уверенно – так шагает достойно поработавший мужчина, не боящийся чужих взглядов. И если и горбился он немного, то отнюдь не из-за стыда, а от придавившей плечи тяжелой добычи, от веса металла, от веса своего

будущего развития как кузнец.

Давешняя ночь не прошла зря. Долгие часы он и его новые знакомые игроки уничтожали нежить на полузатопленном кладбище. Части скелетов, сами скелеты самых разных классов, зомби, рыцари-зомби и зомби-волшебники со своим пакостным могильным огнем – все они полегли от мощных ударов Кроу, от зубов и когтей «карточных» монстров и благодаря неустанной поддержке барда Аму, которая до изнеможения перебирала струны и подпевала хрипловатым проникновенным голосом. Она играла до тех пор, пока на гитаре не лопнули струны.

Единственный монстр, которого они не решились тронуть – Хозяин Могильной Топи. Бывший бургомистр и волшебник, после смерти переродившийся в лича. Вот к нему трое героев сунуться побоялись, не стали даже заглядывать к нему в гости, в шикарный склеп с гостеприимно открытой дверью и ведущими вниз ступенями. Лич владел массовой магией, умел поднимать себе на помощь скелетов и зомби... В общем, гиблое это дело – такими силами пытаться одолеть столь могущественного врага.

Расстались герои незадолго до рассвета. Миф с Аму добрались до ближайшей вершины безлюдного и безопасного холма, после чего по очереди вышли из игры, а Кроу, как и обещал, дождался, пока их виртуальные воплощения не растают в воздухе. После чего зашагал домой и он сам – в отличие от своих новых знакомых, у него не было возможности

вжать кнопку «Выход». Приходилось топтать ножками и про себя злиться на администрацию и гейм-мастеров, что еще не ввели в игру кристаллы возврата для сторожевого поста Серый Пик. А как бы это пригодилось! Но локация появилась недавно, и гейм-мастера немного запаздывали. Однако причин для волнения в данном случае не было – в скором времени кристаллы обязательно появятся.

– Кроу! – довольно радостно окликнули гнома с вершины наблюдательной башни, когда он пересек границу сторожевого поста.

– Хей-хей! – радостно замахал рукой гном, в свою очередь приветствуя доблестных стражей, обеспечивающих покой и порядок на вверенной им территории. – Я вернулся!

– С возвращением!!! Мы уж думали, ты пропал!

– Спасибо, что беспокоились, друзья, – широко и искренне улыбнулся Кроу. – Я в порядке.

– Вот и славно! Кстати – тебе письмецо доставили! Важный такой пеликан с гильдейским знаком на пернатой шее. Кажись, от Гильдии кузнецов! Давненько уж доставили – еще вчера!

– Благодарю за столь радостную весть! – кивнув, гном бодро зарысил к своему участку. Куда только и делась усталость!

Неимоверно тяжелый мешок упал на землю, опустился тяжелый молот и звякнул круглый щит с зубастыми краями – трофеей от какого-то явно не славянского скелета, вооруженного саблей, круглым щитом и синей чалмой на макушке.

Быстрый был гаденыш... но недостаточно быстр. А вот щит просто загляденье – именно такие и предпочитал Кроу. Относительно небольшие, с острыми или зазубренными ребрами, служащие не только защитой, но и оружием.

Сейчас самое время распределить вновь накопившиеся баллы характеристик, но черноволосый крепыш-гном уже не сводил блестящих глаз с посадочной пеликаньей площадки, исполняющей роль почтового ящика.

А вот и пухлый желтоватый конверт с темно-багровой жирной печатью. И размашисто написанный адрес...

Вот оно, настоящее счастье, – ответ из Гильдии кузнецов. А внутри наверняка искомые рецепты...

Кроу потянулся к заветному письму, но дотянуться не успел – прямо перед его дрожащей от нетерпения рукой задрожал воздух, из пустоты сооткался силуэт широкоплечего золотоволосого мужчины в белоснежном одеянии.

– Доброе утро, – едва заметно улыбнулся ангел цифрового мира.

– Доброе, – удивленно протянул Кроу. – Ой! Вы из-за...

– Мы из-за, – строго ответил Бес. – Сутки не спать, да? Разве мы не договаривались о разумном поведении, особенно в первые дни и недели?

– Моя ошибка, – признал гном. – Увлёкся. Но я уже все осознал. Прочитаю письмо, и сразу спать!

– Нет, – жесткие нотки в голосе ангела стали куда заметней. – Спокойной вам ночи, господин Кроу. И приятных

СНОВ.

– Пого...

Короткая вспышка, и перед глазами стремительно сгустилась тьма, в которой быстро таяли буквы:

**Вальдира желает вам спокойной ночи и радостных снов. Отдохните хорошенько, прежде чем окунуться в дальнейшие приключения. Спите сладко.**

Никто не заметил, как стоящий и разговаривающий с пустотой черноволосый гном уронил голову и рухнул на землю, словно марионетка с обрезанными нитями.

## Глава десятая

Проснулся игрок в шалаше. Причем во вполне естественной позе.

Из финала ничего не забылось, и он четко помнил сгустившуюся тьму и пожелание игровой системы. Вот блин... и ведь никого ни в чем обвинить нельзя. Он сам нарушил один из пунктов подписанного договора, так что во всем случившемся виноват только Кроу, решивший поиграть «до упора». Вот и расплата.

Закряхтев, гном выбрался из шалаша и первым делом взглянул на часы. Два часа пополудни. Неплохо он поспал, никак не меньше девяти часов.

Оглядевшись, убедился, что на его участке все по-прежнему. Ничего не пропало, ничего не изменилось. За корзину с награбленными трофеями он ничуть не волновался – раз его «вырубил» один из игровых ангелов, значит, они и в ответе за вещи, оставшиеся без присмотра. Может, мимо и проходил один из игроков Вальдиры, но в таком случае он либо не смог поживиться чужим добром, либо вовсе не заметил земляной холм с деревянной оградой. Или увидел на его месте большущий обломок скалы, не представляющий собой никакого интереса.

Перед глазами что-то настойчиво мигало мирным зеленым цветом.

Три входящих сообщения. Одно от недавних знакомых – от Мифа и Аму.

«Просто хотели еще раз сказать спасибо, Кроу! Первое звено цепочки выполнили на отлично! Получили мелодию для Аму и немного серебра. Самое главное – открылся доступ ко второму звену задания. Так что, как только вернемся в Вальдиру, немного прокачаемся, а затем надо идти к тлеющим мертвякам! Как пойдем – отпишемся тебе! Вдруг ты соблазнишься?!»

– Хм... – Черноволосый гном широко улыбнулся и, не удалив сообщение, перешел к чтению следующего. Это, судя по внешнему виду, от администрации Вальдиры. Ангелы послали весточку...

«С пробуждением, достопочтимый гном Кроу! Приносим свои искреннейшие извинения за вмешательство в Вашу жизнь! К сожалению, вмешательство было вынужденным и необходимым. С глубочайшим уважением и наилучшими пожеланиями! Представительство Вальдиры.

PS: Все Ваши рутинные задания выполнены, равно как и соблюдены отношения. Один из представителей Администрации под Вашей «личиною» отнес дневной запас хвороста на кухню, вежливо пообщался со стражами и позавтракал с ними же, не забыв похвалить и поблагодарить повара.

PPS: Примите от Администрации небольшой подарок в качестве дополнительных извинений – кузнечный рецепт вложен в письмо от Гильдии кузнецов. Восстановлена вся

прочность большого кузнечного молота. В шалаше оставлена фляга вина, свиной окорок и каравай деревенского хлеба. Приятного аппетита!

PPPS: В Багдаде все спокойно – живите ярко!»

– М-да... – хмыкнул Кроу. – Вмешательство в вашу жизнь... живите ярко. Спасибо!

Снова ничего не ответив, гном перешел к изучению последнего сообщения.

«Превосходная новость для всех приключенцев, любящих путешествовать вблизи от сторожевого поста Серый Пик либо живущих там!

С этого дня, с момента получения письма, из монстров-шакалов в локации Серый Пик можно выбить особые кристаллы, служащие для телепортации прямо на одноименный сторожевой пост!

С искренним уважением, Администрация Вальдиры!

PS: Бодрящих вас приключений, герои!»

– Что бы вам на денек пораньше меня так обрадовать, – вздохнул Кроу, закрывая меню.

Особенно радовало последнее сообщение. Ведь на данный момент в этой крайне непопулярной для игроков локации находился только гном Кроу. И получается, что Администрация во многом только ради одного него столь быстро решила проблему с кристаллами возврата. А может, только ради него – будь у него с собой кристалл после битвы на полузатоленном кладбище, ему бы не пришлось преодолевать



пешком столь большое расстояние. Но лучше бы они додумались до этого пораньше. На недельку пораньше. Но кое за что Кроу все же был очень благодарен – за выполнение рутинных, но важных для него заданий, за еду и за восстановленный кузнечный молот. Можно смело ковать!

Потянувшись всем телом, гном прокрутил в голове все предстоящие на сегодня дела, при этом его взгляд не отрывался от все так же лежащего в «почтовом ящике» письма от Гильдии кузнецов.

Поняв, что, пока не прочтет письмо, ему в голову не придет ничего рационального и умного, Кроу цапнул толстый желтый конверт и решительно сломал сургучную печать. Внутри конверта оказалось несколько отдельных листов. Гном начал с листа тонкой белой бумаги с водяными знаками, изображающими кузнечный молот и наковальню. Сухой текст извещал, что Гильдия кузнецов рада принять в свои ряды гнома Кроу и надеется на его быстрый рост в мастерстве. В конце имелось примечание, что его просьбы удовлетворены и затребованные рецепты приложены к письму. Была и приписка, сообщающая, что рецепты рецептами, а вот некоторые кузнечные умения по почте не получить, в связи с чем потребуется посетить гильдию и изучить доступные навыки.

– Кто бы спорил, – беззлобно проворчал гном, занося в ежедневник пометку о необходимости отослать в Гильдию кузнецов еще одно письмо с благодарностями и заверениями

в своем скором появлении.

А теперь...

Едва заметно дрогнувшей рукой Кроу достал из конверта шесть рецептов... шесть прямоугольных кусков пергамента, заключающих в себе большой задел на будущее.

Что там у нас первое?

**Простая железная лошадиная подкова.**

**Кусок толстого пергамента с записанным рецептом.**

**Тип: кузнечный рецепт.**

**Описание:** под детальным изображением лошадиной подковы приводится текст, описывающий выковку столь рядового, но важного предмета.

**Класс предмета: обычный!**

**Перечень необходимого сырья:**

**половина малого железного слитка.**

**Перечень необходимых инструментов:**

**обычная железная малая наковальня,**

**обычный железный кузнечный молот.**

**Надобность в помощнике (-ах): нет.**

– Класс! – прошептал гном. – Просто класс!

Быстро перелистав тоненькую пачку рецептов, он убедился, что все заказанное доставлено в полной мере.

Простая железная подкова.

Голова простого железного молота.

Простой железный наконечник для стрелы. Листовидный, охотничий.

Простая железная ось для обычной торговой повозки.

Простая железная цепь с большими звеньями.

И шестой рецепт – подарочный, от Бесов – шипастая простая железная подкова. «Зимние шины» для лошадей. Или же для гористых или иных труднопроходимых местностей. Подарок не шибко дорогой, но действительно нужный.

Не удержавшись, Кроу довольно притопнул ногой, выражая обуревавшие его эмоции.

Кристаллизованная радость в чистом виде...

Уже через двадцать минут рабочий очаг ярко запылал, переваривая щедрую угольную подачку. Еще через пять минут по небольшой гихловой наковальне звонко ударил кузнечный молот, безжалостно плюща неказистые железные наплечники скелета воина. Работая без передышки, черноволосый гном пытался наверстать упущенное время, превращая груды награбленной дешевой экипировки в запас железного сырья.

Можно было бы распределить накопившиеся баллы характеристик, но сейчас Кроу в этом не нуждался – для настолько простой работы не требовалось слишком много выносливости или силы. Знай себе раскаляй металл докрасна и бей его тяжелым молотом. Малые слитки копились

один за другим, готового сырья становилось все больше, куча грязной экипировки уменьшалась на глазах, медленно росли проценты умения. Гном был настолько поглощен работой, что не замечал оценивающих взглядов десятника и одобрительных улыбок стражников. «Местные» в Вальдире подмечают многое. И прямо сейчас нынешний десятник сторожевого поста Серый Пик с удовлетворением смотрел, как черноволосый гном-приблудыш старательно выполнял свое обещание, раз за разом обрушивая тяжелый молот на звенящую наковальню...

Кроу позволил себе небольшую передышку, только когда полностью перековал металлический хлам в малые слитки. Выпил воды, покормил скучающего беркута Криса, после чего принялся за мелкую хозяйственную рутину. Перетаскал к зарождающейся кузнице запас древесины, проверил оставшийся запас бурого угля, прогулялся до ручья и налил в ведро свежей воды, случайно зачерпнув крохотную рыбку, поблескивающую золотой чешуей. Не загадывая желание, выпустил рыбешку обратно в ручей и деловито почапал к дому, глядя, как медленно восстанавливается уровень его здоровья. Кузнечное дело опасно. Тут и огонь, и брызги раскаленного металла, и кусачие искры, и тяжелый инструмент. Но благодаря своей живучести и малому масштабу работы Кроу не беспокоился о жизни.

Утвердив полное ведро рядом с наковальней, гном поз-

волил себе полюбоваться внушительной пирамидкой железных слитков, после чего подхватил самый верхний кусок металла и решительно засунул его в горячее пламя. Пора начинать производство!

Перед тем как собственно «начать», Кроу вывел на экран меню ремесел и, задумчиво теребя нижнюю губу, внимательно просмотрел свои достижения на этом поприще. Недавно он преодолел десятую ступеньку первого лестничного «пролета» и стал полноправным учеником кузнеца. За что получил от игровой системы приятный бонус в виде игрового достижения:

### **Достижение!**

**Вы получили достижение «Кузнец» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**– 10 % к скорости износа кузнечного молота во время ковки,**

**– 3 % к скорости износа кузнечного молота при любых действиях,**

**– 5 % к скорости нарастания усталости при ковке металла,**

**+2 % защиты от огня,**

**+2 % к успешности перековки или выковки.**

Мал золотник, да ценен.

Кроу прекрасно осознавал важность полученного достижения и вовсю радовался. Все и всегда упирается в цифры с плюсами или минусами. Первый ранг «Кузнеца» на первый взгляд дает немного, но это обманчивое впечатление – та же снизившаяся на десять процентов скорость износа молота при работе весьма приятна, особенно если машешь не рядовым инструментом, а чем-то особенным. Если отныне заниматься только перековкой хлама в железные слитки, то можно больше не ожидать прогресса – мастер рождается при создании, а не при уничтожении.

Пока гном радовался своим успехам, частично зарытый в угли малый слиток начал медленно наливать красным, сигнализируя, что еще немного, и можно приниматься за работу.

Выбрав один из полученных по почте кузнечных рецептов, Кроу согласился на предложение игровой системы «изучить». Крохотный миг – и толстый пергамент рассыпался искрами, а игрок навсегда изучил свой первый кузнечный рецепт «простая железная лошадиная подкова». Улыбнувшись, гном перестал растягивать удовольствие и за минуту изучил оставшиеся пять свитков.

Кладнув, кузнечные клещи уцепились за побелевшие от жара бока слитка и перенесли его на поблескивающую поверхность наковальни. Едва только раскаленный брусок металла коснулся наковальни, перед глазами начинающего куз-

неца автоматически выскочил перечень, содержащий в себе шесть строчек. Гном выбрал «простую подкову», интерфейс мигнул зеленым, на наковальню рухнул большой молот, безжалостно плюща слиток.

Там-там! Там-там-там!

Радостный звон разносился по всему Серому Пику. Прислушивались кролики и шакалы, поворачивали головы стражи. Шурша чешуйчатыми телами по песку, уползали гадюки, в недоумении хлопали крыльями птицы.

Они уже привыкли к частому металлическому лязгу и звону. Но эти звуки чем-то отличались. Ведь сейчас кузнец Кроу не уничтожал. Он создавал! Свое первое творение, простенькое и заурядное. Но это было именно его творение. Простая лошадиная подкова, что сейчас рождалась из раскаленного железа, не смогла бы появиться, если бы не упорство черноволосого гнома-игрока, добывшего все необходимое своим собственным трудом.

Там-там! Там!

Последний удар, и над сторожевым постом повисла тишина. Столько же звонкая, как и недавний шум.

Взоры всех стражей скрестились на коренастой фигуре Кроу, опустившего молот и замершего над наковальней. Лицо его бесстрастно, полуприкрытые глаза смотрят вниз.

Неудача?

Но ведь первый блин всегда комом! Не стоит так печалиться...

И в этот миг, когда десятник уже хотел было пробурчать что-то успокаивающее, Кроу с торжеством вздел над головой руку с клещами, в которых была зажата сверкающая железная подкова!

– Ну и слава светлым богам, – успокоенно хмыкнул десятник, решительно разворачиваясь и скрываясь за дверью наблюдательной башни.

Кроу сиял настолько яркой улыбкой, что от ее блеска чуть не зажглась трава. С трудом удержав себя в руках и не пустившись в восторженный танец, гном опустил горячую подкову в ведро, выждал, пока не затихло шипение, и жадно схватил свое первое творение руками.

Подкова.

Простая железная подкова. Абсолютно рядовой предмет без каких-либо бонусов. Умеренная прочность в двести единиц, ровная поблескивающая поверхность.

– Хе-хе... – выдал гном и потрусил к своему шалашу. Выбрал подходящее место и при помощи сучка закрепил подкову над самым входом. Лошадиная обувь повисла несколько кривовато, но исправно отражала цвет солнца, радостно поблескивая под его лучами.

Нет, это не талисман, подкова над входом больше символ, крайне приятный душе мастеровитого хозяина. Свое самое первое изделие гном не собирался ни продавать, ни менять. Подкова навсегда останется вместе с ним. Сначала над входом в шалаш, а затем над входом будущего, еще не постро-



енного дома.

Бросив на поблескивающую подковку последний взгляд, игрок вернулся к наковальне, на которой осталась лежать половинка малого слитка. Пора продолжать работу!

И вновь зазвучал молот, выстукивая незатейливую радостную мелодию, райской музыкой звучащую в ушах начинающего кузнеца. Пока есть металл, пока есть уголь, пока цел молот и остается сила в руках – до тех пор эта музыка не затихнет.

Хотя прерываться будет – ненадолго. Хозяйственные заботы никуда не исчезли. Равно как и налаживание добрососедских отношений со стражами.

Игрок остановился только к вечеру. С горестным унынием. Уголь опять заканчивался... чтоб его, этот столь быстро заканчивающийся ресурс! Бурый уголь горел, словно порох. А КПД стремился к нулю!

Впрочем, стоило Кроу взглянуть левее, как на его грязном от копоти лице вновь появилась улыбка.

Двадцать две железные подковы!

Четыре железные оси!

Четыре шипастые подковы!

Восемь наконечников для стрел!

Две головки для кузнечного молота!

Разве это плохой результат для одного дня работы?

– Хорошо поработал, малой! – одобрительно прогудели у ограды.

– Спасибо, десятник! – поблагодарил гном неслышно подошедшего начальника поста.

– Вещи простые, но дельные, такие многим обозам и караванам понравятся, – задумчиво изрек десятник, глядя на аккуратно разложенные предметы. – Завтра ты собирался куда-нибудь, малой?

– За углем, – не стал скрывать Кроу.

– Как по мне, погодил бы ты с этим. Завтра не уходи далеко от поста.

– А что такое? – с живейшим интересом осведомился игрок.

– Пришла мне весточка, что в нашу сторону движутся два малых каравана и один обоз. По нетореному толком пути идут. Где дорога есть, а где и нет. Подковы слетают, оси гнутся и ломаются. Смекаешь, к чему я клоню, малой?

– Смекаю!

– Вот и славно. Потому и уголек оставшийся до завтрашнего дня не трать. Вдруг, скажем, им не четыре железные оси понадобятся, а пять? Аль восемь? Если завтра все как надо сложится, то сумеешь продать свой товар. С людьми познакомишься. Может, купишь у них что-нибудь аль выменяешь.

– Я понял, десятник! Спасибо за новость! Завтра я буду здесь! – твердо пообещал Кроу. – А как поздно подойдут караваны?

– Кто с утра. А кто к обеду. Может, припозднятся. Дорога длинная, на ней всякое случается. И еще, малой... нам, ко-

ролевским стражам, торговля с людьми проезжими воспрещается. Да и не надобно нам того. Жалованья хватает!

– Рад за вас, – брякнул гном, лихорадочно пытаюсь сообразить, к чему клонит мудрый десятник.

– А вот тебе в самый раз! Проходящий обоз ничего не продаст, а вот купить может – мяса свежего, к примеру. Аль грибов. А может, у них повозки поломались, значит, от досок не откажутся крепких! Обоз идет с Великой Равнины. Кто там живет, без свежих яиц жизнь свою помыслить не может. А стражи мои говорят, что гнезд куропачьих поблизости хватает. Если они яиц прикупят, то сразу захотят их приготовить. Люди устали по буеракам бегать и хворост собирать не захотят. Тут ты снова подоспеешь и по доброй невеликой цене предложишь несколько вязанок хвороста. Главное, желание иметь. А остальное приложится.

– Я понял вас прекрасно, уважаемый десятник, – с глубоким уважением склонил голову Кроу, одновременно открывая ежедневник. – К завтрашнему дню у меня будет чем порадовать гостей.

– И они обрадуются! – веско заверил воин. – Дорожные люди непритязательны. Выбору свежих продуктов и каким-никаким материалам для ремонта обрадуются. И заплатят. Пусть немного, но заплатят. Аль на обмен возьмут. Я советы давать не горазд, но, как по мне, чем гихлов по темным углам гонять, один денек выкрой для честной торговли.

– Совет услышан и принят. С раннего утра я буду готов

встретить проезжих людей и порадовать их всем, чем найдется!

– Хорошо. Только учти, малой, чем больше распродашь-ся, тем сильнее вырастет плата за аренду, – усмехнулся десятник. Махнув на прощание рукой, старый воин зашагал к кухне, откуда уже доносился аромат густого вечернего супа.

– А почему так рано-то? – задал Кроу запоздалый вопрос. – Я думал, они позже придут.

– Торговые дела не ждут. Как и обозные. Значит, потребовалось перевезти груз аль срочно доставить товар.

– Спасибо!

Посмотрев на удаляющегося десятника, гном бодро направился к ручью – на омовение. Вернее, на «отдиранье» грязи. Пока он плескался, щедро зачерпывая горсти песка и оттирая грязные ладони, его мозг работал в ускоренном режиме.

Разговор с десятником серьезно расширил его планы.

Раньше он собирался представить взорам прибывших обозников простой набор железак.

Вот вам подковы.

Не хотите?

А вот вам оси железные!

Тоже не хотите?

А наконечники для стрел? Тоже нет? Ну... ладно тогда...

Товар у него ходовой, рано или поздно распродался бы. Но зачем себя ограничивать?

Что может ему помешать завтра частой гребенкой про-  
швырнуться по ближайшим окрестностям и набрать раз-  
ной свежей вкуснятины? Никто. А раз так, пора на время  
затушить кузнечный очаг. После чего поужинать с друзья-  
ми-стражниками. Поболтать о пустяках и житейских исто-  
риях. А затем отправиться в короткий ночной рейд за пред-  
метами, не относящимися к продуктам. Принести пару бре-  
вен. Нагрести хвороста. С его огромной для текущего уров-  
ня грузоподъемностью за пару часов он сможет нагрести до-  
вольно много ресурсов.

Вдоволь нафыркавшись в воде, Кроу заспешил на кухню.  
И там его ждал очередной сюрприз – от того же десятника,  
задумчиво чешущего огромной ладонью в затылке.

– Малой! – Вопрос десятник задал, когда черноволосый  
гном уже со всеми поздоровался, получил от повара миску  
и приступил к трапезе.

– Мм? – с готовностью отозвался Кроу, поспешно жуя.

– Ты копать умеешь?

– Умею! Я и копать умею, и носить умею, и рубить умею! –  
поспешно заверил гном. – А что?

– Лошадей придет много. Пить захотят. А наш ручеек  
узок, на всех может и не хватить. Да и по королевскому указу  
на каждом посту обязана быть поилка для животных. Дело  
простое – всего-то надо яму поглубже да пошире вырыть,  
да ручей запрудить, чтобы ту яму доверху наполнить. Яму  
надобно с высокими краями сделать – из камней и глины.

От запруды отвод сделать и пустить воду по желобу до главной поилки, подальше от построек. Не дело, когда животные разные у навесов крутятся. Надо их подальше поить, там, где караваны останавливаться будут. Смекаешь?

– Смекаю! Яму вырою! А вот запруда, желоба...

– Этим мы сами займемся, – заверил приунывшего гнома десятник. – С тебя яма. С нас остальное. Заплачу по совести. Хочешь – деньгами. Хочешь – нашей помощью с постройкой аль еще с чем. Берешься, значит? Твердо решил? Начать уже сегодня надо!

– Я берусь! Сейчас поем, пробегу кружок вокруг поста и немного соберу дров, а затем сразу начну копать! Но лопата с вас!

– Будет тебе лопата. Договорились. Поручение твое, малой. Поужинаем, и я тебе укажу, откуда и докуда копать.

**Вы получили задание «Яма для запруды»!**

**По поручению десятника выкопать яму для будущего пруда по указанным границам.**

**Минимальные условия выполнения задания: выкопать яму!**

**Награда: семь серебряных монет или помощь двух стражей в каком-либо хозяйственном деле.**

**(Помощь стражей в хозяйственном деле доступна только на территории поста Серый Пик!)**

**Штраф за невыполнение:**

## **Падение уровня отношений со стражами и десятником Серого Пика на три единицы (-3).**

Не задумываясь, Кроу принял задание. И это вновь внесло существенные коррективы в его планы.

Вот спрашивается: когда тут спать?

Весь день прокачивал профессию и ковал изделия. Уже вечер. Копать в темноте тяжело, но возможно. Вот только попробуй это объяснить ангелам Вальдиры.

В бешеном ритме застучав ложкой по дну миски, гном за пару минут подчистил ужин, запихнул в рот кусок лепешки и помчался к ручью мыть посуду.

Еще через пять минут его невысокая плотно сбитая фигура мелькнула на границе сторожевого поста, стремительно уходя в «дикую зону» локации. Четкая направленность к цели.

Быстрый круговой рейд по периметру сторожевого поста занял чуть больше часа. И на этот раз Кроу проявлял неслыханную милость ко всем местным обитателям, кроме шакалов. Их постигла печальная участь из-за нововведения – из-за порталных кристаллов, начавших выпадать из серых падальщиков. Беспощадность гнома проявилась к деревьям и хворосту. Сначала на большой протяженности исчезло невероятное количество хвороста, отправившегося в заплечную корзину. Под финал рухнули две стройные сосны, быстро лишились сучьев и веток, а бревна оказались на пле-

чах мощного гнома и были перенесены внутрь сторожевого поста. Там вся добыча прямым ходом отправилась на склад древесины, существенно пополнив его. Рядышком упала пара десятков разнокалиберных камней – это уже для себя. Для личного использования в будущем.

– Маловато будет! – сокрушенно покрутил головой игрок. – Эх, еще бы пару кружков пробежаться! Но время...

Да, время не ждало. И освободившийся от груза гном поспешил к задумчиво стоящему посреди сторожевого поста десятнику, явно пытающемуся выбрать самое подходящее место для будущего пруда. Пока Кроу носился как угорелый в поисках дровишек вокруг поста, ему в голову пришла идея насчет места под мини-водохранилище. И теперь он поспешил им поделиться с самым главным боссом.

– Десятник Литагрий! Позволь задумку свою высказать! О пруде! – выпалил гном, с облегчением заметив, что никаких намеченных очертаний пруда на земле пока не имеется.

– Говори, – доброжелательно кивнул тот.

– Лучшее место для пруда у моего холма! – открыл игрок свой коварный замысел.

– Почему? – последовал вполне ожидаемый вопрос.

– Я смогу за прудом приглядывать, – начал отчитываться гном. – Смогу его чистить или чинить запруду. Открывать и закрывать ток воды. И делать это буду безо всякой платы!

– Почему? – не отставал десятник Литагрий.

– Мне для кузни воды много надо, – открыто признал



Кроу. – К ручью ходить далеко. А тут все под рукой окажется. Опять же, поилку можно всего шагах в двадцати-тридцати от моего участка поставить. Торговцы сначала лошадок или еще кого напоят, а затем ко мне, за подковами. Ну или лошадей у поилки распрягут, а затем повозку, сломавшуюся, ко мне – на починку. Меньше ходьбы для них, меньше ходьбы для меня, меньше пригляда для вас. Опять же, ручей все равно примерно в эту сторону течет, а у холма есть большая впадина, словно специально для пруда приготовленная!

– Мудро говоришь, – согласился десятник. – Но одно тебе сразу скажу, малой, – выкупить участок с прудом не позволю! Он относится и будет относиться к собственности сторожевого поста Серый Пик. А водой пользоваться – это пожалуйста! Пей, бери для своих нужд. Но купаться в пруду с питьевой водой не дозволено! И ручей досюда сам подведешь, новое русло для него выкопав! Как тебе?

– Справедливо!

– Ну, раз так, пошли отмечать пруд наш. А то разговоров много, а дела пока мало! Вон две лопаты на земле лежат. Бери. Для тебя приготовлено... землекоп. Обе – если одна сломается.

– Хорошо! – радостно заулыбался гном, подхватывая с земли две завернутые в мешковину обычные лопаты и устремляясь за тяжело шагающим Литагрием. Ему не терпелось приступить к работе. Чем быстрее начнешь – тем быстрее закончишь. Если, конечно, добрый десятник Литагриий

не вздумал себе открыть водоем, схожий по размеру с озером Найкал. Тогда работа затянется на годы...

Опасения гнома-приблудыша частично оправдались – десятник скупиться не стал. Разметил так разметил – почитай с весь участок гнома очертил территорию. После чего зловредно хекнул и удалился восвояси, оставив игрока с оторопело разинутым ртом.

Правда, слишком долго Кроу столбняком не страдал – с хрустом вонзил лопату в податливую почву и вывернул большой ком земли. Сбросил землю чуть в стороне и снова воткнул лопату. Работа пошла...

Четыре с половиной часа игрок упорно махал лопатой, уподобившись бездушному механизму. Снимал почву пласт за пластом, равномерно углубляя участок, предназначенный под пруд. Докопал до глубины себе по грудь, после чего пробила полночь, и перепачканный землей гном остановил работу. Быстро привел себя в порядок, строевым шагом добрался до шалаша, нырнул внутрь, съел кусок хлеба и, приняв удобную позу, вырубился, не забыв поставить будильник на пять утра.

Да, пять часов для полноценного сна маловато. Но это хоть что-то. Мозг успеет отдохнуть. И не случится очередное явление ангелов народу с последующим принудительным усыплением. И хоть они и правы, Кроу не любил чувствовать себя подобием игрушки на батарейках и большой кнопкой выключения.

Спать!

## Глава одиннадцатая

Проснувшись в пять утра, Кроу развил бешеную деятельность. Два часа остервенело махал лопатой до тех пор, пока она не исчерпала запас прочности и не развалилась. Пруд закончен не был, но Кроу рискнул и снова рванул за добычей относительно «неживого» характера. Потратил час, но вернулся к восьми утра с дополнительным запасом дров и камней. К тому времени у оставленных работающим гномом наметок «исходящего» из будущего пруда нового русла ручья уже работали стражники, сменившие копья и арбалеты на топоры и пилы. Ставили бревенчатую запруду. Поздоровавшись, гном оттащил к кухне дневной запас хвороста, схватил вторую целехонькую лопату и, примчавшись к звенящему ручью, начал прокапывать для него новый путь. Благо копать глубоко не требовалось, всего-то сантиметров на двадцать, но канава получилась довольно длинная. На это ушел еще один час безостановочной работы, причем пришлось пожертвовать завтраком, хотя повар издали показал, что специально для Кроу отложил сухой паек. Пускать воду по новому пути гном не стал, вернувшись к работе над прудом. Работая на пределе скорости, углубил водоем еще на локоть, выровнял стены, порадовался, что на этой территории преобладает глина, не позволяющая уйти воде под землю. Последний раз осмотрел пустую здоровенную яму, примыкаю-

щую к боковой стороне его личного холма. Убедился, что огрехов нет, дождался одобрителного кивка от подошедшего десятника и в быстром темпе прокопал остаток русла, выведя его к краю пруда. И снова пустился бежать к ручью. В несколько взмахов лопаты пробил земляную перемышку, и прозрачная вода послушно устремилась в указанном направлении. А когда гном полностью перекрыл двумя большими камнями и грудой глины старое русло, напор воды резко увеличился.

Позволив себе полюбоваться бурлящей водой и удивленными внезапной сменой курса рыбками, игрок вернулся к холму, застав момент, когда в яму полилась первая вода. Наблюдал за началом наполнения не только гном, но и несколько стражей во главе с десятником Литагрием.

Внимательнейшим образом осмотрев весь пруд, изучив каждый край и ровные глиняные стены, десятник удовлетворенно крикнул и принял объект по высшему классу:

– Очень ладно сработано, малой! Молодец! Как есть молодчина! Ты его, кажись, даже глубже, чем я просил, сделал...

– Чтобы воды побольше набиралось, – улыбнулся Кроу, едва копытами не стуча, так ему не терпелось бежать дальше по делам. Но приходилось сдерживаться.

– Помог, помог нам! Выручил! За одну ночь такую дырищу прокопал! Не зря гномов так хвалят за работу с камнем и землей. Принято! Поручение ты выполнил на совесть, ма-

лой. Какую награду выбираешь? Деньгу? Аль помощь?

– Помощь! – мгновенно ответил Кроу. – Но не сейчас. А когда дом строить начну! Или еще какую-либо постройку. Много помощи не попрошу. В меру.

– Меру всегда знать надо, – согласно кивнул Литагрий. – Хорошо. Быть по сему. Ну, желоба мои молодцы сами выстругают, а поилка привозная, она давно уж доставлена с припасами. Спасибо, малой! А теперь беги дальше. Вижу, как торопишься...

**Поздравляем!**

**Задание «Яма для запруды» выполнено!**

**Награда: помощь стражей!**

**(Только на территории сторожевого поста Серый Пик!)**

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!**

**+1 доброжелательности к отношениям с десятником Литагрием.**

– Спасибо! Большое! – уже на бегу отозвался гном, спеша за пределы родного сторожевого поста.

– Вот ведь неугомонный, – благодушно прогудел десятник и зашагал к складу, где хранилась поилка.

Дела не ждут!..

– Две вязанки хвороста! С вас одна серебришка за все!

– Держи! – Широкая мозолистая ладонь передала гному серебряную монету, после чего дюжий мужик вернулся к своим друзьям, обозникам.

– Эй! Кроу! А наши дрова где?

– Уже несу, уважаемые! – поспешно крикнул Кроу, устремляясь к следующим заказчикам.

Случилось то, чего никто не ожидал. Один малый караван и того же размера грузовой обоз вошли на территорию сторожевого поста Серый Пик к двенадцати часам. Вошли почти одновременно. После чего для пытавшегося немножко разбогатеть гнома началась дикая суматоха. Для начала он разнес двенадцать вязанок хвороста. Убедился, что настала короткая передышка, и бегом помчался к себе на участок, где осталось еще одно дело. Нет! Целая куча дел! Но одно дело надо начать как можно быстрее. Запустить бизнес-проект...

Подтаскивая к внутренней стороне ограды своего участка два высоких пня, Кроу мимоходом взглянул на поблескивающую гладь довольно большого и глубокого водоема. Прозрачная водица... настоящий запас. Почти наполнился за четыре часа. Ручей хоть и мелкий, но быстрый. И что самое интересное – вся рыба из ручья радостно перекочевала в пруд. Надо будет подкормить рыбешек... вдруг до ухи дорастут?

Установив пни недалеко друг от друга, поверх них гном уложил три широкие доски, выпрошенные у десятника. Вы-

прошенные на время – на один сегодняшней день. Но гном надеялся, что в скором времени он добудет собственные доски.

Получившийся примитивный стол – настолько примитивный, что даже система ничего не спросила, – черноволосый гном споро накрыл чистой мешковиной. От подаренного и разрезанного мешка. Поверх самодельной скатерти игрок выложил всю свою утреннюю добычу. Критично осмотрел, поправил в паре мест, пригладил волосы, глубоко вздохнул и зычно закричал:

– А кому продуктов свежих? Яйца куропачы! Мясо куропачы! Мясо кроличье! Грибы на выбор! Все свежее, этим утром добытое! Налетай, покупай, честной народ!

«Честной народ» себя ждать не заставил.

Тот самый дюжий обозник мигом отложил связку вяленого мяса и широким шагом направился к огороженному забором холму. За ним поспешал приземистый гном-торговец. А там и другие оживились, ибо свежие продукты – это дело важное.

– Мясо почему? Кроличье? – с ходу перешел к делу обозник, придирчиво осматривая куски кроличьего мяса. – Грибы и яйца почему?

– Дешево! Три куса – одна серебрушка! Десяток яиц – серебрушка! Дюжина грибов – серебрушка! Дичь – то бишь куропачы мясо – по серебрушке за четыре куса! Куропатки жирные, для супа хорошо подойдут!



– За дюжину яиц дам серебряную монету! – категорично заявил торговец-гном, и Кроу согласно кивнул.

– Вам сколько, уважаемый покупатель?

– Пять дюжин яиц! Еще возьму грибов с три дюжины и десять кусков мяса.

– И мне столько же! – поспешно вмешался обозник, начавший подозревать, что на него и его друзей продуктов может и не хватить. – Вот деньги!

– Пожалуйста! Пожалуйста! А еще есть дикий лук! Острый! Свежий! – вспомнил Кроу, ныряя под прилавок и доставая большущую связку лука. – Лук по две медные монеты за пучок!

– Продавец, я тут пару змей видал по дороге сюда, – откладывая себе несколько пучков лука, заметил мужик-обозник. – Их мяса нет случаем?

– Змеиное? Гадючье? – удивился Кроу. – Есть. Немного. По той же цене отдам. А его едят?

– Еще как едят! – заверил обозник, протягивая ручищу. – Давай сюда! С десяток кусков возьму!

– Вот, пожалуйста!

– И мне! – встрял гном. – Гадючьего! Для жаркого в самый раз!

– Пожалуйста!

Быстро выдавая товар и принимая деньги, Кроу изо всех сил старался скрыть радостную улыбку.

Пошло дело! Пошло, родимое! Не зря последние несколь-

ко часов гном вырезал подряд все живое в окрестностях, набивая и набивая котомку добычей. Грибы, растения, мясо, яйца из многочисленных гнезд – он собирал все! Про растущий в округе дикий лук Кроу узнал случайно, от подошедшего к пруду повара. От него же получил заказ на десять пучков лука для кухни. Поручение выполнил быстро, не взяв за него награды. А для себя набрал целую охапку растущего повсюду острого растения.

Едва только его рук коснулись первые монеты первого покупателя, гном-игрок получил новое достижение.

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Торговец» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+1 % к шансу совершить продажу без торгового спора (торговли) (только для «местных»!),**

**+1 % к шансу привлечь покупателя к своим товарам (только для «местных»!).**

**Соблюдено главное условие для вступления в Торговую гильдию!**

**Достигнут ранг «Малый торговец» (не подтвержден!).**

**Для подтверждения и заверения ранга требуется пройти аттестацию в Торговой гильдии.**

## Получено достижение!

– А еще я кузнец! – добавил игрок уже в спины довольных покупателей. – Начинаящий! Есть подковы железные, оси железные для повозок, наконечники для стрел. Есть подковы шипастые, тоже железные! Цены приемлемые, торговля возможна!

– А яйца еще остались? – издали завопил припоздавший охранник каравана, наперевес держащий здоровенную черную сковороду. – Давно яишенкой мы не лакомились!

– Есть! – поторопился заверить гном. – Еще несколько десятков! Свежие! Просто наисвежайшие, о доблестный воин!

Спустя десять минут лавку пришлось закрыть. Горячий товар кончился. Продуктовые товары смели подчистую, не осталось ни одной былинки дикого лука. Кроличьи шкуры, змеиная кожа и прочие «хвосты, копыта и рога» никому не понадобились. Кроу надеялся, что, может быть, перья куропаток понадобятся стрелкам для оснащения оперения для стрел, но номер не прошел. Зато у гнома-игрока появился опыт, что именно требуется для проходящих в сторожевой пост обозов. В том числе и благодаря тем запросам, что он не сумел удовлетворить. Спрашивали мясо вяленое, соленое, копченое. Интересовались рыбой. Очень хотели хлеба. Нужны были всевозможные специи. И много чего еще. Ничего этого у гнома не было. Но каждый подобный запрос он в обязательном порядке записывал в свой блокнот, не забывая

вписывать дополнения, кто именно это спрашивал – люди с торгового каравана или обозники.

С уже имеющимся выкованным кузнечным ассортиментом вышел полный облом – данные обозы и караваны были оснащены если не по высшему классу, то вполне на добротном уровне. Оси повозок – из стали и других прочных металлов. Подковы стальные, с утроенной прочностью. Гном записал и эту информацию. После чего позволил себе передышку в двадцать минут – убрал не пригодившийся товар обратно под торговый стол, а затем поболтал с крайне довольными стражниками и десятником.

Служивые люди были весьма рады, что проходящие через их сторожевой пост караваны получили хоть какие-то услуги. Свежие продукты – пожалуйста. Дрова для костра – найдутся!

Как только гости Серого Пика пообедали и начали собираться, гном вновь ринулся к ним, на этот раз с деньгами, а не товаром. У обозников ему по божеской цене в две серебрушки нужно купить мешок соли весом в двадцать килограммов. Соль в городе крайне дешева, но на отдаленном сторожевом посту у черта на куличках цены взлетают. У тех же обозников сумел купить смену запасной «выходной» одежды – просторные синие штаны и белую рубаху. Нашлись и плетенные из кожи тапочки.

Поблагодарив обозников, Кроу бросил последний взгляд на два десятка мощных повозок, загруженных толстенны-

ми бревнами и какими-то громадными мешками, после чего направил свои неутомимые стопы к торговому каравану. Здесь за пять серебряных монет игрок купил небольшую связку с десятком крохотных красных перчиков. Что-то очень жгучее.

Самое смешное, что буквально минут тридцать назад обозники с интересом спрашивали у новоявленного торговца, нет ли у него случайно какой-нибудь острой приправы.

Еще гном приобрел у одного из торговых помощников за небольшие деньги толстую амбарную книгу с чистыми страницами, полную чернильницу, кипу сероватой бумаги, десяток конвертов и бутылку с запасными чернилами. Покупки обошлись в одну золотую монету – грабеж среди бела дня. Но выбора не было.

Распрощавшись с гостями, гном едва не вприпрыжку вернулся домой, разгрузил припасы и помчался к десятнику, явно знающему о будущем куда больше, чем гном.

– Еще караваны? – наморщил лоб десятник Литагрый. – Хм... к вечеру еще один небольшой обоз прибыть должен. С грузом ксафийского мрамора для новой загородной резиденции посла одного из Островных государств. Если не наткнутся на разбойников аль нечисть какую – придут обязательно еще до темноты. Здесь на ночь и останутся. Что завтра будет, еще не ведаю. Но как только сообщат – расскажу тебе.

– Спасибо!

– Тебе спасибо, малой. И за продукты, и за пруд. Не ударили лицом в грязь перед гостями. Ты хоть передохни немного. Не надорвись.

– Постараюсь, – улыбнулся Кроу и, кивнув на прощание, вернулся домой.

Разложил на недавно собранном прилавке письменные принадлежности и принялся строчить еще одно письмо в Гильдию кузнецов. Выразил благодарность за своевременный ответ и смелой рукой вписал остальные свои пожелания касательно кузнечных рецептов.

Гвозди малые, средние и большие.

Рецепт на маленький молоток с железной рукоятью.

Лопату с железной рукоятью. Кирку с железной рукоятью.

Рецепт на подкову стальную простую. Рецепт на зубило и стамеску с железной рукоятью.

Заказал бы и больше, но денежные средства надо было тратить с умом. Запас имелся, и запас солидный, но гном надеялся, что у него и без рецептов будет куда потратить денежки.

Запечатав конверт, надписал адрес и положил письмо в почтовый ящик. Еще одно дело сделано. Осталось дожидаться почтальона – не забыть бы его рыбой угостить.

Прихватив лопату, гном забрался на вершину холма, воткнул инструмент в землю и пошел себе неспешно к ручью. Тщательно отмывшись, переделся в новую одежду и в таком виде явился на кухню, встреченный одобрительным го-

моном стражей. А как же! Работящий гном, далеко не бездельник, трудится аки пчелка с утра до вечера. Теперь еще и приоделся красиво, в подобающем виде явился на общую трапезу. И ведь все заработано собственным трудом, не от богатых родичей получено, о чем знал каждый из местных стражей.

Жилец на Сером Пике хоть и единственный, но далеко не трутень!

Неторопливо и со вкусом откушав, Кроу привычно вымыл посуду, поблагодарил повара-мастера, но, вопреки обычаю, немного задержался и вполголоса коротко пообщался с кулинаром. Итогом беседы стал небольшой сверток, переданный поваром гному, после чего радостно засиявший Кроу бодрым козликом поскакал домой.

Планы гнома не изменились, но резко расширились. И теперь ему предстояло вдвое больше работы, но он не унывал. Ведь и результатов должно быть в два раза больше!

Снова поднявшись на вершину холма, гном критически осмотрел свой личный участок, уже сейчас разделившийся на несколько зон. Квадратный надел земли в центре украшен холмом. На холме появится дом – в скором будущем. Остальная территория будет использована для работы.

Перед холмом имелось пространство, занятое пока что небольшой кустарной кузней. Рядышком, шагах в семи, неподалеку от входа у самой ограды приткнулся примитивный торговый прилавок. Еще дальше, в противоположном

углу, находились склады древесины и камней. На переднем же склоне холма приткнулся изрядно обветшавший за прошедшие дни шалаш. А вот территория «за холмом» была девственно пуста, причем примыкала к недавно появившемуся пруду. Выделив взглядом отдельный участок, Кроу несколько минут пристально изучал его, потом удовлетворенно кивнул и взялся за лопату.

Через час усердной работы вершина холма стала гораздо плосче, чем была, – появилась небольшая ровная площадка, но пока что слишком маленькая. Прерывался игрок только один раз – когда прилетел почтовый пеликан. Пришлось бежать за стражами и просить их поймать рыбок для угощения. Может, Кроу и сам бы справился, но стражи куда как более ловкие на текущий момент и все делают быстрее. Получивший «взятку» пеликан забрал письмо и улетел в столицу, а гном продолжил работать. Всю скрытую землю гном сбрасывал вниз, на заранее отмеченный участок «заднего двора». Попадавшие камни метал на склад собранных ранее булыжников.

Спустившись вниз, игрок, не делая паузы, начал разравнивать сброшенную землю. Учитывая мощностъ гнома, дело шло крайне быстро, и получаса хватило, чтобы пространство в заднем углу ограды превратилось в огород с шестью небольшими грядками, а игровая система вывесила радостный вопрос:



**Вы пытаетесь создать огород малый?**

**Да/Нет.**

– О да! – выдохнул Кроу, отвечая утвердительно на запрос.

Система приняла ответ, но ничего не изменилось. Это была, можно сказать, формальность. Выудив из корзины полученный от повара сверточек, гном опустился на колени и принялся высаживать семена. Горох, щавель, лук, чеснок, мяту и корень сируа. На каждое растение пришлось по одной грядке.

Едва только гном посадил первое семя, перед его глазами появилась информация о новом полученном им достижении:

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Фермер» первого ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+2 % к росту посаженных вами растений,**

**+5 % к шансу успешного прорастания посаженных вами растений,**

**+1 % к увеличению урожая посаженных вами растений.**

Еще через десять минут крошечный огородик был обильно полит водой из пруда, а Кроу занес в свой ежедневник напоминание о сборе урожая, о присмотре и регулярном поливе. А также упоминание о том, что часть взошедшего урожая надо отдать доброму повару, поделившемуся из своих запасов семенами и объяснившему, что это за растения. Он же подсказал, что новичкам в сем деле сажать надо растения неприхотливые, быстро всходящие и не требующие ежечасного присмотра. И такие, чтобы пришлись по вкусу любому из обозников или торговцев. Правда, особого выбора семян не было, поэтому Кроу взял, что имелось в наличии. От свежего чеснока поди не откажутся! И от щавеля!

Полюбовавшись на свое новое «приобретение» или, вернее сказать, «творение», игрок снова ненадолго взялся за работу и прошелся вокруг пруда, старательно подчищая, подправляя и укрепляя его края. Пруд не его, но он обещал следить за ним. Обещания надо выполнять. Запруда исправно держала воду, через приставленный желоб отправляя избыток воды в здоровенную колоду для питья. Еще через один сток в колоде вода уходила в старое русло ручья. И польза есть, и природе урон не нанесен. Приятно!

Поглядев на снующих в воде рыбок, гном сбегал к шалашу, отломил кусок уже зачерствевшего хлеба и обильно покормил обитателей «аквариума». На вырост! Вдруг среди этих мальков есть будущий гигантский зеркальный карп...

Завершив дела мирные и приятные, игрок машинально

размял плечи, заранее готовясь к приключениям. Покосился на лежащие у шалаша и прикрытые старыми тряпками вещи и со вздохом вывел на экран характеристики персонажа. Ему всегда не нравилось тратить характеристики, не нравилось вкладывать их без остатка – ведь тогда не остается запаса свободных баллов.

**Текущий уровень персонажа: 51.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 100,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 24,**

**выносливость – 100,**

**мудрость – 1.**

**Доступных для распределения баллов: 70.**

Но сейчас раскидать баллы уже пора. Тем более что под тряпками хранятся доспехи зомби-рыцаря, имеющие ряд условий для их использования – от характеристик до минимального уровня, равняющегося пятидесяти.

Прикинув все свои предстоящие дела, Кроу пожертвовал проворностью в угоду силе, грузоподъемности и выносливости. Ему тут не от огненных плевков уворачиваться, а хозяйство поднимать. Тридцать пять пунктов ушло в силу, еще тридцать пять в выносливость. Просто и весомо. Итог впечатлял – если судить по увеличившейся грузоподъемности и

уровню жизни.

**Текущий уровень персонажа: 51.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**сила – 135,**

**интеллект – 4,**

**ловкость – 24,**

**выносливость – 135,**

**мудрость – 1.**

**Доступных для распределения баллов: 0.**

Тупой и сильный... А почему бы и нет?

Похмыкав сам над собой, гном покосился на прикрытые тряпкой доспехи зомби-рыцаря, наклонился, подобрал толстую еловую дубину, прихватил топор и пошел прочь как был – в простой тряпичной старой одежде, в которую он успел переодеться пару минут назад. В местных землях доспехи ему не требовались. Опасность могла исходить не от монстров, а от игроков-агров. Тяжелые доспехи существенно снижали грузоподъемность, поэтому лучше уж небольшой риск – все равно с собой нет ни одной медной монеты, а из снаряжения обычная дубина, топор и плохо заштопанная одежда, стоящая гроши. При «улете» от рук агров можно было бы сожалеть только о корзине.

Три последующих часа гном занимался собирательством в промышленных масштабах. Вблизи от сторожевого поста

не осталось ни единого деревца. Те, что потолще, Кроу срубал несколькими ударами. Совсем уж тоненькие молодые деревца просто вырывал с корнем, что впечатляло не только его самого, но и выглядывающих из-за камней шакалов, больше не пытающихся напасть на изрядно выросшего и заматеревшего гнома. Но их это все равно не спасало – тех падальщиков, что попадались на его пути и вовремя не смывались, игрок тут же уничтожал, охотясь за кристаллами переноса.

Забив разнородной древесиной весь склад, Кроу переключился на камни. Быстро поняв выгоду, он перестал собирать мелочь, начав прикатывать на пост огромные валуны. Но они не пролезали в калитку, а перебросить каменюки через ограду удавалось далеко не каждый раз. Вскоре рядом с участком деловитого гнома скопилось с пару десятков действительно больших камней. И десятник Литагрий сделал замечание, ведь это уже не земля гнома, а государственная территория, и нечего ее захламлять, превращая в каменоломню. Кроу предостережению внял и приступил к разбиванию валунов, быстро усеяв землю каменными обломками. Очистив чужую собственность от камней, получил одобрительный кивок от десятника и вновь ринулся прочь, на этот раз с куда более кровожадной целью.

Вернулся он только через два часа, притащив с собой кучу всего съедобного. Яйца, различное мясо, грибы, шкуры, прочие «части» монстров. Часть продуктов он мгновенно от-

нес на кухню, безвозмездно вручив в дар обрадовавшемуся повару. А затем, не давая себе передышки, заглянул в гости к десятнику Литагрию.

– Что на этот раз? – поднял бровь десятник, завидев гнома.

– Мне бы помочь немного, – грустно улыбнулся гном. – Я бы и сам, но не умею...

– Что не умеешь?

– Навес бы мне построить. Для торговли. Прилавок я соорудил, а вот с навесом... столбы вкопать сумею, а вот другую работу еще выполнять не приходилось, могу и не суметь. Вот и пришел помощи просить...

– Навес... дело нехитрое, – пожал широкими плечами Литагрий. – Мы такие уже ставили. Все, что на посту есть, все стражи своими руками построили. Ладно. Помочь я тебе обещал, а слово свое я всегда держу. Выбирай – могу дать тебе одного стража на два часа или двух стражей на час.

– Двух на час! Я ведь и сам помогать буду! Быстро управимся!

– Так вперед, – усмехнулся десятник. – Время пошло. Сейчас отошлю к тебе пару ребятишек, и, пока вы навес сооружаете, займусь подсчетом суммы на арендную плату. Если так дело пойдет и дальше, малой... пора бы тебе подумать о выкупе участка в свою собственность.

– Уже думал об этом, – улыбнулся Кроу. – Сегодня вечером, как с привечанием гостей закончим, заскочу к вам,

и все обсудим, если можно. Я бы выкупил участок... и еще один арендовал бы.

– О как...

– Угу.

– Ну-ну... но об этом опосля. Ты пока с навесом разберись.

– Уже бегу! Спасибо, десятник!

Вставая из-за стола, десятник Литагрий лишь головой качнул, едва заметно улыбнувшись:

– Вот ведь неугомонный...

Похоже, эта присказка надолго прилипла к поистине неугомонному гному Кроу.

Небольшой прямоугольный навес соорудить успели чуть меньше чем за час. А что там сооружать?

Четыре толстых бревна как опоры, бревенчатый же каркас, толстые жерди на крышу и много еловых веток поверху. Заодно стражники придали аляповатому прилавку более пристойный вид. И по просьбе Кроу помогли ему прибить широкую доску вверху, у самой крыши. Это будет вывеска – в будущем. В конце работы гному сделали неожиданный подарок – один крепкий деревянный ящик и небольшой бочонок. Оба предмета как раз влезли под прилавок. Осталось только заполнить их товарами.

По сути, соорудить простой примитивный навес Кроу сумел бы и самостоятельно. Но со стражами все было куда

быстрее, к тому же они принесли с собой инструменты. А с какой скоростью стражи простой пилой перепиливали довольно толстое бревно... прямо как электрическая пила-рама. Только опилки во все стороны летели...

В тот момент, когда донельзя запыхавшийся гном убирал мусор рядом с обновленной торговой площадкой, на сторожевой пост медленно вошел очередной обоз. Мощные широкоосные повозки остановились, тянущие их волю-тяжеловесы с облегчением замычали, повернув рогатые головы к поилке, наполненной свежей проточной водой. Все двадцать повозок. По два обозника на каждую повозку. Плюс небольшой охранный отряд наемников с зеленой птицей на плащах – все «местные». Около тридцати пяти усталых и жутко голодных мужиков.

– Дрова для костра! Яйца свежие! Мясо! Другие продукты и приправы! Низкие цены! – вновь завел свою песенку гном, выждавший, пока обозники немного придут в себя и разомнутся, но еще не успеют отправиться на поиски хвороста. – Все наисвежайшее!

Все как один обозники дружно повернули головы на звук столь заманчивого призыва.

– Это... любезный, – хрипло начал особо бородатый мужик. – А готового ничего нет? Горячего... а?

– Чего нет, того нет, – с сожалением развел руками Кроу. – Все надо готовить.

– Придется, – согласился мужик, снимая с пояса коше-



лек. – С устатку да с дороги... но не ложиться же на голодное брюхо. Почему продаешь, торговец? И нет ли корма для волов и лошадок? Овса да сена бы нам. Свои запасы к концу подходят.

– И этого нет, – совсем поник несчастный гном. – Мясо ведь они не едят... а еще у меня есть подковы железные, оси тележные железные.

– А стальных нет? – оживился другой обозник, заглядывая под одну из повозок.

– Нету... все только из железа.

– Давай тогда яйца и мясо. А молока нету?

– Нету!

– А кислых ягодок в маринаде?

– Нету...

– А пивка?

– Нету...

– Нам и вино сойдет!

– Нету... у меня только яйца, мясо, приправы, грибы...

– Это-то мы все возьмем. А свининка тоже есть? Из мяса-то?

– Нету... дичь и крольчатина... ну и гадючье мясо найдется.

– Гадючье мясо? Ты што! Кто ж его ест-то? Гадость! Давай крольчатину. И дичь. Нам с братом Махом десяток яиц отложи. Ой, а какие яйца-то мелкие... давай два десятка.

– Вот, пожалуйста. С вас ровно...

– А укуса делианского не найдется? Мясо с ним куда вкуснее получается...

– Нету...

– Рыба! Рыба есть?!

– Нету...

– Ну а хлебушка? Свежего, хрусткого, пахучего...

– Нету...

– А сальца? Аль окорок копченый?

– Не... есть! Окорок есть! Свиной! Но только один!

– Беру! Весь!

– Что значит «беру»? – влез другой обозник. – Что значит «весь»?! С тебя и десятой части хватит! Торговец! Если окорок только один – дели на всех! Все хотят! Сначала копченую свининку нарезать, на сковородочке обжарить, в вытопленный жир крольчатинки добавить, прожарить да затем лучка добавить и под крышкой немного потомить... Дели окорок на всех!

– Вас же целых тридцать пять мужиков... – взвыл Кроу. – Как я поделю один окорок на тридцать пять голодных воинов?

– А зачем тогда заикался про него? Как хочешь, так и дели! На всех!

– Да что там делить? – взвился бородач, первым спросивший про окорок. – Не хватит на всех нас! Я и возьму весь! И конец спору!

– Ох... ребят... мужики... у меня только один окорок. Я

ведь не могу...

**– 1 доброжелательности к отношениям с десятником Литагрием.**

– Что ж ты творишь? Так нельзя, малой! Четыре окорока тебе дам из наших запасов, – тихо пробормотал бесшумно подошедший десятник. – Потом заплатишь за них. С твоим окороком будет пять. На всех хватит, если по чуть-чуть. И запомни этот урок, малой, – из еды предлагай лишь то, чего хватит на всех! Или хочешь, чтобы воины и обозники из-за куска свинины друг другу рожи набили и кровь пустили? Это в городе, если в трактире аль в лавке нехватка, можно приказчика или помощника на рынок послать! А здесь глушь!

– Простите! Простите! Я запомню! Уже запомнил! И спасибо! – выдавил несчастный гном, с трудом выдерживая взгляды собравшихся перед его прилавком тридцати пяти голодных мужиков.

– Сейчас принесут окорока, – столь тихо молвил десятник Литагриий и ушел.

– Завезли свежий товар! – обрадованно заорал Кроу. – Окорока! Если понемногу, то на всех хватит! Так что не надо ссориться! На всех хватит!

И вовремя – два обозника, те, что раньше кричали громче всех, уже набычились напротив друг друга, явно готовясь перейти от слов к действию.

– Так вы яйца брать будете? Или не будете?

– Будем, будем, торговец, – загомонили все, протягивая руки с зажатыми деньгами.

– Нам десяток яиц!

– Крольчатину! Кусков восемь! Пожирнее!

– А нам грибы! Большую корзину! На жарку!

– Лук! Лучка добавь, торговец! Пучка три!

– А где свинина?! Когда нарезать и продавать начнешь?!

– Сколько за два десятка грибов и дюжину кусков мяса куропатки?

– Яйца! Три десятка яиц, торговец!

– Свинину!

– Окорок тащи! Точно на всех хватит?

– Хватит! Точно хватит, – надрывался Кроу. – Обязательно хватит! Только не ссорьтесь! Вот ваши яйца! С вас серебряная монета! Вот ваши пучки лука! Нет, чеснока нет! Не вырос еще! Да, вот грибы. И мясо. Три серебряные монеты, пожалуйста. Кто просил дичь? Поднимите руку! Не налегайте так на прилавок! Всем хватит продуктов! Грибы корзинами не продаю! Десятками! Десятками и дюжинами продаю! Что значит «ядовитый»? Ничего он не ядовитый! Слово даю! Нет, на мясо скидок нет! Нет, оно свежее – час назад еще бегало, ушами шевелило и траву ело! Спасибо за покупку! Да несут свинину, несут уже... Дрова?! Вот прямо сейчас дрова продать не могу – как я от прилавка отойду?! Вы купите продукты, а дрова я потом сам к вашей повозке принесу! Да

нету у меня овса для лошадей, уважаемые! Восемь десятков яиц?! Да куда вам столько! Могу продать только три десятка! А то на других не хватит! Да, да, вот ваш лук. И вот грибы. Мясо?! Мяса много! Берите сколько хотите!

Глубокой ночью, когда обозники уже наконец-то спали, в дверь наблюдательной башни едва слышно заскребли.

– Войди! – громогласно велел десятник Литагрий.

Дверь, скрипнув, отворилась, и в башню вполз гном с взъерошенными черными волосами и диким взглядом.

– Ну, как дела, торговец?

– Мо... мо... могло быть и хуже...

– Деньги зарабатывать нелегко, малой, – усмехнулся десятник, глядя на гнома, который буквально рухнул на лавку и замер в скособоченной позе. – Тебе бы поспать.

– Поспать надо, – согласился замученный гном, плюхаясь на лавку. – Но сначала с финансами бы разобраться...

– Хороший подход к делу. Давай с финансами. Я дал тебе четыре свиных окорока из запасов стражи. Сам понимаешь – дал не бесплатно. С тебя четыре золотые монеты.

– Четыре? – охнул Кроу. – По одной золотой монете за свиную ногу?

– А ты как думал? Здесь тебе не мясной рынок, малой. А удаленный от торговых мест сторожевой пост. И мясом стражу снабжать вообще не принято – сами кормимся. От государства только крупы, муку да еще некоторые припасы

получаем. А окорока... их мы уже сами для себя покупаем, на собственные деньги. Да сами доставляем. Тебе все посчитать?

– Нет! Что вы! – опомнился гном и замахал руками. – Не надо ничего считать! Я вам верю, десятник Литагрий. Вот, отдам серебром, ровно четыре золотые монеты. И глубокая вам моя благодарность – если бы не спасли, была бы ссора.

– Или драка. Со смертоубийством, – кивнул десятник, сгребая серебро. – Люди с дороги усталые, голодные, сонные. Достаточно одной искры, чтобы начался пожар. А ты свиной окорок одному предложил, а другому, получается, кукиш показал от всей души.

– Ничего я не показывал! Но да... прошу прощения. Урок я усвоил, и подобного больше не повторится.

– Вот и славно. Парень ты сметливый, на одни и те же грабли стараешься не наступать. Чем еще могу тебе помочь?

– Хочу выкупить участок в свою собственность, – страхи-вая сонливость, ответил игрок. – Иначе потом вовек не расплачусь, если дело так дальше пойдет.

– Мудро. Что ж... раньше аренда была в одну серебряную монету. А стоимость выкупа земли составляла пять золотых монет. Но тогда там была просто голая земля. И сторожевой пост был пуст. И товарооборота не было. Теперь все изменилось. Так что с тебя двадцать четыре золотые монеты, малой. Также сделал скидку тебе как новому и самому первому поселенцу. И еще чуток скинул как первому жителю, ре-

шившему здесь обосноваться и сделавшему большой вклад в оживление местности. И за удовлетворение нужд проходящих караванов в дровах и продуктах. Не будь тебя – жевали бы сегодня они вяленое мясо. Кузню я в товарооборот включать не стал, ибо продать ты ничего не продал из своих изделий...

– Не продал, – вздохнул игрок. – Им сталь подавай. Двадцать четыре золотые монеты...

– Есть столько?

– Сейчас посмотрим, – покопавшись в заплечной корзине, Кроу выудил большущий мешок и со звоном плюхнул его на стол десятника. – Все мои накопления! И начнем мы считать с меди!

– С меди? – охнул Литагрий. – Побойся богов, малой! Давай начнем счет с серебра! А еще лучше – с золота!

– Нет уж! – не согласился гном. – С меди!

– А может, завтра с утра?

– А если завтра товарооборот еще сильнее подскочит? – осведомился гном. – Завтра ведь есть караваны?

– И много! Не меньше шести обозов придет. А может, и больше, но узнаю об этом только завтра, – десятник похлопал себя по груди, где на простой медной цепи висел медальон с гербом Альгоры.

– Поэтому давайте считать сейчас, – вздохнул Кроу, открывая мешок и доставая первую пригоршню медных монеток.

– Шут с тобой... давай считать.

Считать пришлось не особо долго, но занятие оказалось нудным.

На столе одна за другой выстраивались стопки медных монет, группировались по десятку, сливались в сотни. Двадцать четыре золотые монеты набрались быстро. И Литагрий небрежно смел их в выдвинутый ящик стола, довольно усмехнувшись:

– Первый раз деньги в казну повезем, как сменимся. Не ограбили бы!

– Вас? – улыбнулся Кроу.

– Нас нелегко, – вернул улыбку десятник. – Но всякое случается. Что ж, а теперь впишем твое имя на бумагу.

Перед воином лег толстый лист сероватой бумаги, уже испещренный казенными словами. Десятник вписал имя гнома, указал, какой именно надел земли принадлежит новому землевладельцу, бахнул сразу две печати, а затем приложил внизу страницы свой медальон, заверяя и одновременно выступая свидетелем сделки.

– Вот и готово!

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Землевладелец»!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Примечание: данное достижение не имеет рангов.**



**Ваша награда за достижение: вырезанная из белого мрамора с золотыми прожилками статуэтка, изображающая запертый амбарный замок со вставленным ключом.**

**Класс предмета: обычный.**

**Статус предмета: коллекционный предмет.**

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!**

**Поздравляем!**

**Вы вступили в постоянное владение стандартным земельным участком!**

**Местонахождение участка: королевство Альгора, сторожевой пост Серый Пик.**

**С этого момента местные стражи будут более пристально приглядывать за вашей собственностью.**

**В случае пожара, потопа, землетрясения, нападения врагов или иного бедствия вы можете рассчитывать на помощь местных стражей.**

**В случае пожара, потопа, землетрясения, нападения врагов или иного бедствия местные стражи рассчитывают на вашу помощь!**

**– Благодарю от всей души! – радостно выпалил Кроу, принимая серый бумажный лист с большим количеством печатных знаков.**

тей.

– Теперь ты владеешь землей, малой, – дружелюбно улыбнулся Литагриий. – А пришел сюда с пустыми руками и в рваных штанах. Не меня тебе благодарить надо, а себя. Что-нибудь еще, почтенный землевладелец Кроу?

– Называйте меня просто Кроу или «малой», пожалуйста, – замахал руками гном. – Очень прошу.

– Будь по-твоему.

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям с десятником Литагрием.**

– Держи, – десятник поставил на стол два простых деревянных бокала и живо разлил по ним вино из глиняного кувшина. – Выпьем за твой успех!

– С удовольствием! – поддержал гном, поднимая бокал. – Спасибо!

Со стуком ударив бокалами, оба выпили вино до дна.

– Хорошо! – крикнул десятник, утирая губы ладонью.

– Хорошо! – поддержал его Кроу, утирая губы рукавом рубахи.

– Ну, пора бы и поспать, малой.

– Ага! Пора! А можно арендовать еще один участок земли? Рядом с моей землей?

– Ох...

– Да просто камни и дерево складывать уже некуда, – огорченно развел руками гном.

– Аренда... так выкупи сразу! В твоей мошне еще двадцать четыре монеты наберется, поди.

– Наскребу... но потом денег почти не останется, – признался Кроу, чей капитал, по его прикидкам, составлял до начала покупки земли около пятидесяти шести золотых монет.

– Поохотишься, продашь.

– Ладно! – решил гном. – Покупаю! Давайте снова считать деньги...

– Будь оно все неладно... но посчитаем, куда ж деваться. И это... малой, а с лицензией как дела обстоят?

– На кузню, – кивнул Кроу. – Пока не купил лицензию. Но я ведь и не продал пока ничего из того, что выковал!

– Кузня. Да. А торговая лавка? Лицензия не нужна только лотошникам, что на площадях в городах сидят и товары предлагают. А ты сегодня и навес с прилавком торговым воздвиг, и для вывески уже доску повесил. Как по мне – самая что ни на есть всамделишная торговая лавка. Значит, и лицензию нужно покупать, и каждый месяц ее продлевать. Так как окромя тебя торговых лавок здесь никто не держит, для тебя будет послабление в налогах. Каждый месяц по двадцать золотых монет ты должен уплачивать!

– У-у-у...

– А ты как думал? Если никто налогов платить не станет,

с чего государственная казна пополняться будет? Так и мы без жалованья останемся. Приобретай лицензию!

– Пока денег нет...

– Даю тебе срок – неделю, – понимающе кивнул десятник. – Потом принесешь деньги. А я сам все оформлю. И про кузню не забывай – если что продашь, значит, не для себя куешь, а для продажи. Тоже лицензия нужна будет.

– Да, – согласился игрок, давно знающий про необходимость лицензий. Но торговая лавка раньше в его планах не стояла. – Как только что продам из своих выкованных изделий, сразу приобрету лицензию.

– Хорошо. И еще, малой. Ты охотишься, собираешь хворост, рубишь деревья, ищешь грибы, вскопал огород, продаешь товар, куешь металл... не надорвешься? Если за все самому браться...

– Я уже думал об этом, – улыбнулся гном. – Сам все не успею. Постараюсь решить эту проблему.

– Вот и славно. Ну... давай оформим на тебя куплю еще одного надела земли...

Кроу покидал наблюдательную башню уже будучи почтенным землевладельцем. Да, земля дешевая, где-то у черта на куличках, а вокруг бегают стаи голодных шакалов, но все же это его собственная земля.

Его земля!

Впереди громадьё дел. Десятки планов.

Но сначала надо попытаться немного разгрузиться. Найти кого-нибудь из «местных» шанса нет, он тут как-никак в одиночку живет. Но ведь есть и другие способы найти временного помощника...

Уже забираясь в свой шалаш, гном вжал кнопку отправки, и к выбранным адресатам унеслось короткое письмецо. В игре их пока не было, но, возможно, завтра Миф и Аму откликнутся. Вдруг им нечем заняться часика на четыре? Так он найдет им занятие. Или даже не занятие, а временную работу...

А сейчас побыстрее надо засыпать. Пока не явились крайне злобные ангелы...

**Вальдира желает вам спокойной ночи и радостных снов. Отдохните хорошенько, прежде чем окунуться в дальнейшие приключения. Спите сладко.**

## Глава двенадцатая

– Я же мечтал драконами повелевать! Драконами! Так почему же я огород поливаю?! – возмущенно пыхтел хилый мастер карт, наклонившись над грядкой с проросшим чесноком.

– Молчи! Не смейши покупателей! – столь же возмущенно отозвалась Аму, даря заросшему бородой до самых бровей обознику лучезарную улыбку. – Ваше мясо, грибы, лук и яйца, уважаемый покупатель. С вас три серебряные монеты и четыре медные монеты. Для постоянных покупателей у нас скидки! Накопительные!

– Какие еще накопительные скидки? – поинтересовался подоспевший к этому разговору Кроу, вываливая на прилавок свежую добычу.

На вершину высокого столба приземлился огромный беркут Крис, оглядывая всех презрительным взглядом. Птица стала расти медленнее, достигнув двадцать четвертого уровня.

– Разные! Надо же покупателей привлекать! Следующий, пожалуйста!

К прилавку шагнул пузатый торговец в запыленном кафтане и басовито проревел:

– Красавица, мне бы пару десятков яичек, крольчатинки четыре куса, ну и грибов десяток.

– Конечно!

– Я притащил оленину, – тихо прошептал Кроу на ухо де-вушке. – Двадцать больших кусков мяса. Еще рога и оленье шкуры. Вдруг надо кому.

– Угу, – понятиливо кивнула Аму и тут же оповестила всех толпящихся перед прилавком покупателей. – В лавке появи-лась свежая оленина! – И тоже шепотом спросила: – А почем ее продавать?

– По серебрушке за один кусок мяса. Рога по пять сереб-рушек. Шкуры по три, – ответил гном. – Как торговля?

– Почти все распродала! Много еще обозов придет?

– До позднего вечера никого, – мотнул головой запыхав-шийся гном. – Пойдем по вашему заданию?

– Пойдем! Миф! Поливай быстрее чеснок! Нам скоро на задание!

– Как могу, так и поливаю!

– Оленину! Три куска беру!

– Оленину и грибов два десятка!

Отходя от вернувшейся к работе Аму, гном Кроу лишь головой удивленно покачал.

Грибы... они ему уже снились! Даже система настолько впечатлилась успехами Кроу на поприще собирания грибов, что вручила ему очередную награду.

**Достижение!**

**Вы получили достижение «Грибник» четвертого**

**ранга!**

**Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.**

**Ваша награда за достижение:**

**+4 % к шансу обнаружения грибов,**

**+1 % к шансу обнаружения особо редких грибов,**

**+1 % к шансу обнаружения скрытых на местности грибниц.**

**Текущий бонус: +10 % (к шансу обнаружения грибов).**

Сначала был «грибник» второго ранга, затем третьего, а теперь вот и четвертый ранг подоспел. Но сколько бы грибов ни собирал черноволосый гном, их все равно оказывалось мало. Покупатели сметали все! Хоть бы дождик грибной пошел, что ли, да такой хороший, чтоб грибы прямо на каждом шагу попадались!

Сегодня утром, незадолго до полудня, когда он справился с первым наплывом покупателей и помахал вслед отбывающим караванам рукой, на сторожевой пост Серый Пик явились гости. Миф и Аму. Договориться удалось быстро, ребята согласились помочь с хозяйством, заменив гнома на пару часов.

За это время Кроу сумел добраться до еще неизведанной территории, в места, где стражи добывали мясо для общей кухни, и прибил три десятка пятидесятиуровневых оленей.



Там же собрал грибы, в том числе ранее невиданные. Там же нарвал дикого лука, убил пару белок, отбился от двух шестидесятиуровневых волков, на остаток грузоподъемности набрал дров, после чего использовал кристалл возврата и в мгновение ока вернулся домой. Как ни прикидывай, а это весьма удобно – в плане экономии места. И добытые продукты остаются свежими.

Ребята, получившие временный доступ к личной территории Кроу, возложенные на них надежды оправдали. Трудились честно. Теперь настало время выполнить данное им обещание и помочь с выполнением задания.

В прошлый раз веселая парочка собиралась к тлеющим мертвецам. Они подкачались, запаслись алхимией, подступились к нужному месту. Наученные прошлым горьким опытом, не стали соваться в середину, осмотрелись, «вызвали» на бой одинокого мертвяка... и быстренько оттуда ушли. Потому как добыча оказалась им не по зубам. Уже собирались отписаться доброму гному Кроу, когда тот сам предложил свои услуги в обмен на небольшую помощь с огородом и торговлей.

Гном-игрок сбегал до повара, потолковал с ним о новых грибах, изучив два грибных наименования, оказавшихся съедобными для всех рас, кроме людей. Остальные могли хоть тонну подобных грибов скушать с чавканьем и причмокиванием, а вот люди... откусив один кусочек, получали кучу проблем с дико сильным отравлением. Намотав новую

науку на ус, гном поделился с поваром частью своей добычи, отдал хворост сразу на весь день, сообщил, что на обеде появиться не сумеет, и засим попрощался.

Еще через двадцать минут мимо сидящих у костров караванщиков, варящих похлебку из купленной свежатины, прошли три игрока. Впереди шел закованный в доспехи рыцаря-зомби гном, за чьей бронированной спиной висел большой кузнечный молот и две толстые дубины. Высоко в небе парил расправивший крылья орел, зорко осматривая окрестности, будучи готов покарать любого, кто покусится на его хозяина. Черноволосый гном не ставил перед собой цель выглядеть круче и серьезней своих товарищей, но невольно этого добился. Слишком уж большой выглядела разница между легко одетыми бардом и мастером карт по сравнению с шагающей железной машиной, чьи доспехи были испещрены не только пятнами ржавчины и грязи, но и изображениями рогатых черепов и чьих-то костлявых рук, сжимающих рукояти сабель и вил. Похоже, некогда на доспехах было изображено куда больше, но рисунки скрыла грязь и ржа. Можно бы отчистить да поглядеть... но как-то не до этого сейчас.

В полукилометре от сторожевого поста на группу вылетел чересчур много возомнивший о себе шакал, но не успел он показать злой оскал барду Аму, как сверху рухнул пернатый хищник, а затем во взвывшего шакала врезалась бронированная нога, и несчастный падальщик отлетел за вершину

пригорка. Бдительно проследивший за научившимся парить в воздухе шакалом, Крис мгновенно спикировал следом. Из-за пригорка донесся шакалий визг.

Спустя секунду визг прервался, а золотой орел вновь взмыл в небеса, унося в лапах кусок мяса. Внезапная стычка не задержала крохотный отряд, взявший курс на синеющие вдаль горы. Гном торопился – надо успеть завершить все дела и вернуться домой как минимум за час до прибытия очередных караванов и обозов.

Сегодня впервые на сторожевой пост придут караваны, ведомые не только «местными», но и обычными игроками, сопровождающими клановые обозы. Вечер выдастся тяжелым... но он хотя бы знает о предстоящих трудностях, благодаря хорошей репутации у десятника Серого Пика. Будь репутация ниже – фигушки бы кто ему рассказал о приходе следующих отрядов, караванов и обозов. И требуется поднять репутацию еще выше. Где бы еще найти время на все это... и опять все упирается во время...

Тлеющие мертвяки оказались пылающими мертвяками. И обитали в городе-призраке. Это заброшенный шахтерский городишко, расположенный у подножия особо ничем не примечательной горы с земляными склонами. Внутри горы некогда была угольная шахта. И уголек добывали здесь знатный – антрацит. Жили шахтеры себе припеваючи, пока однажды угольная шахта не полыхнула веселым огнем. То

ли один из шахтеров лампу масляную разбил, либо искра от удара киркой отскочила да на сухую ветошь попала, либо кто намеренно поджог устроил из зависти или мести. Но шахта загорелась. Причем огонь пошел с самого низа, с двенадцатого уровня, направляясь вверх и в стороны.

Сам городишко стоял над угольными залежами, что самым пагубным образом сказалось на его будущем. С пожаром совладать не успели, редкие выжившие разбежались кто куда. Со временем пожар немного утих, но уголь продолжал медленно тлеть под землей. Вверх исторгались клубы едкого вонючего дыма, летали хлопья сажи, оседая на почерневших стенах каменных домов.

От названия города осталось лишь полустертое название на покосившейся каменной плите на городской окраине, на коей с большим трудом можно было разобрать: «...ная ... ба».

Настоящего названия никто не знал, поэтому каждый из посетивших изгалялся, как мог, придумывая варианты, и при помощи уголька или просто палкой писали придумки прямо на плите или на земле. Это был ритуал, приносящий, по поверью игроков, удачу. Важным условием являлось требование придумать название, соответствующее уцелевшим буквам на каменной плите. Еще одно негласное правило гласило, чтобы названия не повторяли те, что уже были написаны или начерчены поблизости.

«Ужасная судьба».

«Радостная свадьба».

«Дурная баба».

Можно было бы читать и читать, ибо по неизвестной причине надписи долгое время не исчезали. Не иначе, Бесам понравился ритуал, и они немного замедлили восстановление игрового мира в данной точке. Из-за данного феномена пополз слух, что если кто-то из игроков-выдумщиков на самом деле правильно угадает истинное название города, будет ему за это даровано... дальше сплетни разнились, а предполагаемые призы колебались от золота и алмазов до кем-то выдуманной легендарной экипировки «Тлеющий Хаос».

А вообще, у игроков за городом закрепилось двойное название, четко отражающее его суть.

Город Кошмаров и Сайлент Хилл.

Только услышав одно из наименований, сразу можно было понять – ждут тебя здесь не самые веселые впечатления.

Отряд из трех человек преодолел скалистые отроги и напрямки спустился к узкой дороге, оказавшись в паре десятков шагов от города с невнятным названием. У каменнойменной плиты ненадолго задержались по настоянию суеверной Аму, потребовавшей, чтобы каждый вписал название для города. Она же раздала каждому по одному синему писчему мелку. От нее же по дороге сюда Кроу и услышал все истории о городе.

Спорить с девушкой гном Кроу не стал, равно как и сильно задумываться. Написал просто «Красная жаба», предва-

рительно убедившись, что нигде нет подобного названия.

Бард Аму явно придумала заранее, очень быстро написав длиннущее название «Шахтная голытьба», чем вызвала у гнома уважение к своей эрудированности.

Миф почесал репу, повздыхал и выдал «Куриная изба», после чего ритуал был соблюден, а игры в слова закончены. Можно было осмотреть диспозицию, чем Кроу и занялся, забравшись наверх каменной плиты и всмотревшись в город. Рядом приземлился беркут Крис, смотрящий туда же.

По пути сюда гном-игрок не только леденящие кровь рассказы слушал про несчастный город и сгорающих живьем жителей, но и расспрашивал о местных монстрах.

Большей частью это были тлеющие мертвяки, колеблющиеся в уровнях от шестьдесят пятого до семьдесят пятого. Обычные зомби, в чьих чревах и глазницах медленно тлел непонятно как туда попавший уголь, изредка вспыхивающий бело-желтым или сине-желтым огнем. Проблема заключалась в том, что, когда уровень жизненных хитов мертвяка достигал отметки ниже сорока процентов, зомби тут же врубал умение и превращался в быстрый ходячий факел с огненным полем метра в два. Огненное чудовище пыталось заключить игроков в свои «ласковые» крепкие объятия, что никому не шло на пользу, так как огонь был очень жарким, ведь в чреве монстра ярко пылал раздуваемый магией антрацит. Температура ужасная...

И это только тлеющие мертвецы, самое начало, так ска-

зять. А были еще тлеющие собаки и тягловые лошади, некогда таскающие вагонетки с углем из шахты.

А еще каменная мостовая и земля во многих местах норовили внезапно провалиться, открывая зияющие провалы, наполненные ревушим огнем и дымом. По рассказам Аму и Мифа, увидевших смерть одного игрока, выглядело это так: с хрустом проваливалась закопченная мостовая, вверх ударял пятиметровый сноп огня, после чего игрок, если умудрился пережить первый удар пламени, падал в открывшийся провал с горящими стенами и летел до самого дна. Остальные сведения изрядно впечатленные Аму и Миф почерпнули с форума. После падения все зависело от уровня жизни игрока. Если он был танком и имел запас зелий или целебной магии, что позволяло ему пережить пролет через огненную печь, он попадал на один из уровней расположенной внизу огненной шахты, кою можно было смело сравнивать с адом. Нулевая видимость из-за дыма, пламя повсюду, пол – сплошное огненное поле, с потолка падают глыбы тлеющего угля, разлетающиеся при ударе о пол сотнями пылающих обломков, как шрапнельная бомба. И монстры... тлеющие шахтеры, бригадиры, лошади и прочие монстры.

Город Кошмаров, как он есть во всей своей красе. И бонус в виде не менее Кошмарной Шахты, куда и не захочешь, а попадешь. Звучит страшно, но игроков это, наоборот, привлекало. Со своей высокой позиции гном отчетливо видел два медленно идущих по улицам отряда. Один – из пяти иг-

роков, двое из которых предпочитали перепрыгивать с крыши на крышу, видимо, обладая большим запасом ловкости и силы. Другие шли понизу. Второй отряд из десяти игроков сплоченной группой зашел за угол, и оттуда донеслись звуки ожесточенной схватки. Город Кошмаров всюду старался оправдать свое неофициальное название...

– Ну что? – робко спросила Аму, с большим подозрением косясь на дымящуюся мостовую. – Пойдем?

– Даже и не знаю, – открыто признался гном. – Втроем? Тут нужен отряд, ребят. Нам бы еще пару человек. Воинов. И лекаря-баффера с аурой резистентности к огню. И даже в таком составе никакой уверенности. Здесь не mobs главная проблема, а окружение... сама локация против нас. Огненные ямы, фонтаны огня, проваливающаяся под ногами земля...

– И никак? – вздохнул Миф. – Черт... время тикает, скоро провалим задание.

– Дайте еще подумать, – попросил Кроу.

Впервые за долгое время гному пришлось призадуматься.

Покорять подобную локу, имея за спиной худосочных барда и мастера карт с «гнилой» колодой? Да и толку от колоды, пусть даже хорошей, если вызванный из карты монстр на втором шаге или прыжке рухнет в огненную бездну? Огонь – такая скверная стихия, что мало чем отличается от действия концентрированной кислоты, если попадет на тебя – мигом сожрет запас жизни.



Повсюду облака густого дыма с редкими участками относительно незадымленной территории. Каменная мостовая во многих местах покрыта горящими сгустками, напоминающими объятые пламенем желе, – эта густая дрянь вытекала из бродящих мертвяков и по своей консистенции очень сильно напоминала напалм.

– Эти твари руками бьют, да? – уточнил Кроу.

– Еще как бьют! – подтвердила Аму.

– При ударе с рук слетают сгустки жидкого огня?

– О да! И сразу прилипают к одежде или коже, продолжая гореть и забирать жизнь. У меня курточка после пары попаданий почти в прах разлетелась, настолько прочность упала.

– Черт... – сморщился гном. – Ладно...

Еще одна проблема. Монстры вроде как в ближнем бою дерутся, во всяком случае, те из них, что бродят у окраин городка. Но при этом с их рук то и дело слетают сгустки магического напалма. Это уже урон стихийный, плюс долгодействующий. А к тому же мертвяки обладали умением создавать в себе и вокруг себя бушующее пламя. Создав такое пламя, они бежали к врагу, дабы заключить его в радостные объятия. И убежать-то особо не получится – кто знает, где откроется яма, ведущая в огненную домну горящей под землей угольной шахты. Использовать беркута Криса тем более нельзя – пернатый орел сразу полыхнет, большая часть птиц Вальдиры боится огня из-за своей уязвимости.

– Вы карту городка купили? – задал гном еще один во-

прос. – Такую, чтобы на ней были указаны места, где именно открываются провалы?

– Нет. В той деревне, где мы брали задание, карты никто не продавал, – ответил Миф. – Что, совсем гиблое дело?

– Ну...

– Ты точно что-нибудь придумаешь! – беззаботно улыбнулась гному бард Аму.

– Это почему? – невольно удивился Кроу.

– Ты же ветеран! Ветеран-тактик!

– Что?! С чего ты взяла?!

– Мы так решили, – снова улыбнулась девушка. – Миф у нас настоящий Шерлок Холмс. Он сказал, что ты очень хорошо играешь, хорошо дерешься, знаешь многие тонкости. В общем – ты не новичок. Что ты играл раньше, но потом пошел на перерождение. А тактик...

– Из-за твоих команд! – выпалил Миф.

– Каких еще команд? – внешне благодушно поинтересовался Кроу.

– Тех, которые ты иногда давал на кладбище! – довольно произнес мастер карт. – Ты сам, наверное, не заметил, а вот мы заметили, потому что не поняли, что это вообще значит. Ну там, ты пару раз повторил: «Бэк два», «Даун раз», «Астра три» и «Два один». И еще многие другие команды, особенно часто тогда, когда на нас наседали сразу несколько зомби. Мне стало интересно, и я, после того как выбрался из кокона, пошерстил немного игровой форум. И узнал, что по-

добные команды использовали тактики очень давно, а также подобные команды использовали боевые лидеры отряда, что всегда шли в первом ряду. Паладины там, танки-лидеры и прочие. «Даун раз» вообще оказалось смесью английского и русского и переводится как «Вниз один», что означает приказ для всего отряда дернуться вниз, припав на одно колено. А если приказать: «Вниз два», то это уже упасть на землю. А про команды со словом «Астра» нигде не узнал. Я создал тему и спросил, но мне сказали, что подобных команд вообще нет, а один чел с ником «Лорд Рэйвен» спросил, где я услышал эти команды и от кого. Но я ему ничего не ответил. Вот... Да! Про команды, те, что известны всем, сказали, что их используют еще лидеры крайне малых боевых групп типа разведывательных отрядов и что в эти группы просто так попасть нельзя. И что приходится проходить реальную тренировку, учиться согласованности действий и прочему, а не просто поднимать уровни, характеристики и умения. Типа это прямо как настоящие диверсионные войска. В общем, меня эта тема так зацепила, что я полночи все темы читал! Включая совсем бредовые форумные слухи про какие-то супертайные отряды, которые можно нанять для выполнения любой, практически невозможной цели. Про невероятно элитных спецов Вальдиры. Что они могут украсть что угодно, проникнуть куда угодно и убить кого угодно. Хоть короля! Или даже бога! Но стоит подобная услуга будет столько... причем в деньгах реальных, а не игровых. И нолей

будет немерено в этой сумме! Правда, в этих темах все ржали как кони над подобными бреднями. В общем... бред, да?

– Бред, – спокойно кивнул гном. – Я тоже читал про эти команды просто из развлечения. Видимо, запали в голову. Раньше играл, но потом как-то забросил, а теперь вот решил вернуться и начать все заново.

– Блин! Жаль, что это только бред! Я бы хотел стать одним из таких... – вздохнул мастер карт.

– Сказали же тебе – это всего лишь сказка!

– Ну да! Может, сказка, а может, и нет! Кроу же не оракул! Откуда ему знать наверняка? – возмутился поприанию своей новой мечты Миф. – Ведь так?

– Всякое может быть, – широко улыбнулся гном. – А пока что давайте вернемся к делам нашим скорбным. Ребят, где здесь поблизости есть хоть одна деревушка? Пусть небольшая, но чем ближе, тем лучше.

– Дымная Падь в двух километрах, – отозвался Миф. – Но там всего-то десятка полтора домишек.

– То, что надо, – обрадовался Кроу. – Пошли! Одной ногой туда и одной ногой обратно.

– Пошли! А что там?

– Возможное решение нашей проблемы, – через плечо ответил широко шагающий гном. – Пошли быстрее! Нам еще надо как можно больше монстров набить для продажи. Также набрать ягод и грибов. Не думаю, что у нас много личности с собой...

Обратно к тлеющему полубезымянному городу троица героев вернулась спустя полтора часа. Вновь остановились на окраине у полустертой каменной плиты, но в этот раз Кроу не стал задумчиво всматриваться в дымные дали. Он принялся действовать.

Первым делом деловито убрал в заплечную корзину обеловые дубины, вместо них поместив за спину две железные тележные оси, выкованные им собственноручно для продажи и повышения мастерства. Купить их не купили, но железную толстую ось можно было использовать разными способами. Например, в качестве тяжелого железного лома, против которого, как известно, нет приема. А еще он не горит, что в данном случае более чем хорошо. Когда Кроу впервые услышал от Мифа описание врага, он сразу задумался о процессе горения, потому и не забыл прихватить с собой пару дубин железных...

Из той же корзины гном достал длинную железную цепь. Вышедшую уже не из его рук, а купленную в деревне Дымная Падь, где на самом деле над землей курился едкий дымок – привет из этого городишка, принесенный в деревушку ветром. Отсюда и название, а раньше, как поведал им говорливый местный дед, деревушка называлась Ясная Падь. Крестьяне использовали цепь для хозяйственных нужд, а Кроу ее прихватил из соображения обеспечения безопасности. Цепь достигала пятнадцати метров. Более чем подходящая длина для целей гнома. Середину цепи Кроу перехлест-

нул через свою талию, два конца обвязал вокруг поясов барда и кардмастера, соединив их в прочную единую связку. Теперь возможности маневров резко снизились, но выбора не было. Если кто-то из его товарищей ухнет во внезапно открывшийся огненный провал, гном легко его выдернет оттуда. Если же он сам рухнет, совокупных силенок интеллектуалов будет достаточно, чтобы вытащить самого Кроу... хотя в это гном верил слабо. Но если сотоварищи сумеют его удержать хотя бы пару секунд, то у него появится шанс найти, за что уцепиться, и выбраться из ловушки. Веревка куда легче цепи, но использовать ее в условиях огненного бедствия глупо. Конечно, если она не зачарована на огнестойкость или не сплетена из огнеупорных материалов.

Монстры бродили внутри города, не выходя за его пределы и не приближаясь к самой окраине. Поэтому, хочешь или нет, придется ступать на коварную мостовую с замаскированными ловушками.

Следующим действием был запрет для питомца Криса и Мифа участвовать в бою. Певчий соловей Аму и сам в бой не лез, предпочитая исполнять бодрящие мелодии, сидя на плече у хозяйки. Миф оставил своего зверя у каменной плиты, приказав ему ждать. Беркут Крис уселся на заплечную корзину, сложил крылья и прикорнул.

Первоначальной целью Кроу назначил ближайший двухэтажный дом с зияющими провалами окон и дверей. Оглядевшись в последний раз, кивнул спутникам и первым шаг-

нул вперед, на ходу доставая из рюкзака и вешая за спину простой охотничий инструмент. Еще одну цепь. Ржавую, толстую, неподъемную, ведь ее звенья были толщиной с мужское запястье. Сей раритет не принадлежал никому из деревенских. Кроу оторвал кусок трехметровой ржавой цепи от лежащих в поле остатков большой каменной повозки. Повозки поистине великанской, каждое колесо высотой метров в пять, страшно и предположить, что за «лошадки» ее когда-то тащили. Перед тем как принести цепь сюда, гном не поленился наведаться в имеющийся в деревне храм светлого бога и, пообщавшись со старым священнослужителем, передал ему небольшую денежную сумму, в обмен на которую облаченный в просторный балахон василькового цвета дед проделал над цепью несколько пассов руками и произнес пару слов. Так же он благословил и всех троих спутников, а затем попытался дать задание на истребление каких-то плотоядных растений в ближайшем леске. Гном успешно отказался, а вот Аму с Мифом задание взяли, намереваясь наведаться в деревню после приключений в Городе Кошмаров.

Кроу шел впереди, по бокам от него и чуть сзади шествовали бард с мастером карт. Аму уже принялась брэнчать на своем инструменте, выдавая тихие мелодичные звуки, соловей подпевал. Миф нес наготове сразу несколько карт с зеленой природной рубашкой. Карты буквально начального уровня, самые наипростейшие, самые дешевые и редко появляющиеся в чьей-либо колоде, если это только не игрок

начального уровня.

Первый сюрприз произошел спустя три минуты после вхождения в тлеющие руины. Под ногами охнувшего Мифа с треском провалилась мостовая, но не успело еще оттуда вырваться пламя, как Кроу «подсек живца», одним рывком подтаскивая зависшего на долю секунды в воздухе спутника. Вверх с ревом вырвался язык яростного пламени, затем последовал тихий зловещий гул, каменный хруст, и каменная мостовая вновь приняла первоначальный вид.

– Ух! – выдохнул Миф. – Спасибо! Вот это я нырнул...

– Я же говорил – не охай! – попенял на ходу гном, нацелившись взглядом на дверь дома. – Просто негромко скажите «Ап!», и я сразу дерну либо левую, либо правую цепь, в зависимости от того, чей голос услышу.

Беркут Крис издал резкий короткий крик. Дернув головой, гном увидел медленно шагающие в их сторону три раскачивающиеся фигуры, полускрытые дымом.

– Быстро вперед! – прошептал гном. – Миф, будь готов бросить карту.

– Ок!

Троица медленно шагала по «минному» полю, а наперерез им двигались трое же тлеющих мертвяков, еще не заметивших цель, но явно что-то подозревавших. Поняв, что им не удастся достичь двери незамеченными, Кроу тихо велел:

– Бросай двух крыс!

Две карты с зеленой рубашкой поочередно полыхнули ис-



крами, разлетелись в пыль. По дымящейся брусчатке мелькнули две быстрые юркие тени, издающие разъяренный писк. Из облака дыма послышалось строенное глухое урчание, смутно виднеющиеся фигуры круто изменили маршрут, а две крысы первого уровня смело бежали им навстречу. Это не бой... это смех. Мертвякам на один удар. Что и произошло – последний писк, несколько шлепков, урчание, и «карточные» крысы бесславно погибли, не нанеся тлеющим зомби ни малейшего урона. Ну, может быть, по разу укусили за пальцы ног...

Но крохотной задержки хватило трем приключенцам, чтобы добраться до двери и зайти внутрь, скрывшись за каменными стенами. Шагнувший за порог гном резко затормозил, ухватился рукой за косяк, чтобы погасить инерцию, ощутив, насколько нагрет камень под его рукой. Ухватился вовремя – вбежавшие вслед за ним бард и кардмастер протиснулись мимо него, но затормозить не успели, равно как и не удосужились взглянуть под ноги, перед тем как делать очередной шаг. И оба упали в душную жаркую пропасть, зияющую на месте пола и начинающуюся сразу от порога. Упали в обнимку, с невнятными оханьями и возгласами: «А-а-а!» Гнома дернуло за пояс, цепь потянула вниз. Два игрока болтались в глубоком провале с закопченными стенами, едва видимые среди поднимающихся снизу клубов дыма. Их силуэты подсвечивали лишь багровые лучи, идущие снизу, от очень далекого отсюда дна пропасти. Тлеющая угольная

шахта... туда падать никак нельзя.

Свободной рукой схватившись за одну из цепей, Кроу легко вытянул на поверхность Аму, поставив ее рядом с собой, на узкий карниз, идущий вдоль внутренней стены, и прошептал:

– Осторожно двигайся к лестнице.

– Ага... – Широко открытые глаза на перепачканном лице девушки-барда светились восторженным испугом. Музыка, само собой, умолкла, а сидящий на плече Аму соловей превратился в чумазого чихающего воробья. Кусочек угля на птичьих ножках...

Следующим гном вытащил мастера карт, утвердил его на карнизе, оставшись последним от двери. Невнятно ругающийся Миф осторожно начал двигаться по карнизу, прилипнув к стене спиной. Не отпуская дверной косяк, Кроу шагнул следом, и в этот момент поверх его руки на косяк легла черная пятерня с раздувшимися пальцами с тлеющими огоньками вместо ногтей. Сквозь прорезанную кожу виднелись дымящиеся кости и сгустки густого горящего вещества. Еще миг – и внутрь дома просунулась ужасная харя – без ушей, без носа, в разинутом рту тлеет большой кусок чего-то, очень сильно смахивающего на раскаленный уголь, вольготно расположившийся прямо на остатках извивающегося языка, покрытого прожженными дырами. Глаза напоминали круто сваренные яичные белки, внутри головы что-то явно и ответственно булькало, словно начавшая закипать густая мясная

похлебка.

– Горячо... – вырвалось из раззявленного рта мертвяка. – Жже-е-ет...

В лицо гнома ударил исходящий из нутра зомби горячий воздух. Не отпуская руки Кроу, мертвяк шагнул вперед и ухнул вниз, мертвой хваткой вцепившись в гнома и пытаясь утянуть его за собой.

– Три-и-и нормы-ы-ы уголька... пошли-и-и...

Мертвяк оттолкнулся обеими полусожженными дымящимися ногами от стены провала, и потерявший равновесие гном подался вперед. На закованное в железо плечо Кроу легла тлеющая рука другого зомби, чей дырявый лоб был украшен все еще светящимся магическим шахтным светильником.

– Работа-а-ать, – выдавил очередной «гость» и, удерживая гнома за плечо, бесстрашно шагнул в дымный провал вслед за своим мертвым товарищем.

– Твою... – рявкнул Кроу, падая вперед под глухое урчание довольных мертвяков, болтающихся на его теле, словно страшный груз. Извернувшись, гном ухватился одной рукой за край карниза и локтем другой сбросил вниз одного из тлеющих шахтеров. С утробным ревом враг улетел к далекому багровому свечению. Сидящий на загривке гнома беркут возмущенно заклекотал и попытался достать последнего зомби ударом клюва, но не преуспел. Захлопал крыльями, собираясь взмыть в воздух, но недавний приказ остановил

его.

– Кроу! Держись! – завопил Миф, вцепившись пальцами в неровную кирпичную кладку.

– Руку! Дай руку! – поддержала его Аму, пытаясь дотянуться до повисшего над бездной гнома, сама рискуя свалиться туда же.

– Стойте ровно! – прорычал гном, даже не думая падать духом.

По его грудной броне закрипели пальцы сползающего зомби, тот попытался было сомкнуть зубы на теле гнома, но на его голову с лязгом опустилась сжатая в кулак рыцарская перчатка. Несколько мощных ударов рукой и столько же коленом, после чего гном уцепился за карниз второй рукой и, раскачавшись, ударился в стену пропасти всем телом. Хватка мертвяка ослабла, и он канул вниз.

Одним рывком Кроу подтянулся, продвинулся чуть в сторону, перекинул тело наполовину через край провала и лицом к лицу столкнулся со следующим мертвяком, стоявшим в дверях и радостно выпускающим из рваного живота густые струи угольного дыма:

– Горячо-о-о... работа-а-ать...

– С тебя и начнем работу! – мрачно пообещал злощий гном, хватая врага за тлеющую лодыжку. – Ты будешь нашим первым, да?

Кроу был настолько зол на медлительных мертвяков, умудрившихся едва не отправить его в пылающую чадным

огнем шахту, что прикончил зомби довольно зверским образом, ударяя его об стены, подкидывая вверх, как тлеющую тряпку, и со всего маха опуская на твердую землю. А как только внутри мертвяка начало разгораться сулящее беду пламя, вбил ему в грудь обе железные оси, а кузнечным молотом нанес десяток быстрых ударов по его голове.

Мертвяк обреченно выдохнул клуб серого дыма и исчез во вспышке, оставив после себя пару кусочков черного угля, прожженные во многих местах кожаные штаны и что-то вроде плоского медного жетона, с радостью поднятого Мифом.

– Вот такие нам и надо собирать! – поведал он, бережно пряча добычу в мешок. – Чем больше, тем лучше! Там за каждый жетон сверх назначенного количества идет бонус!

– Ясно, – кивнул гном. – Наберем. А теперь к лестнице. Пора браться за дело серьезно.

– А зачем мы лезем на крышу? – не выдержала бард Аму. – Будем перепрыгивать с дома на дом? У меня сил и ловкости не хватит! И у Мифа тоже. Если только ты нас перебрасывать будешь...

– Перебрасывать? – переспросил Кроу, медленно и осторожно продвигаясь по узкому карнизу, не забывая цепляться одной рукой за все выступы и следя, чтобы связывающая их цепь нигде не зацепилась за обугленную балку или торчащий из стены камень. – Перекидывать не придется. Ну, может быть, в крайнем случае. Мы слишком слабы, ребят, для подобной локации. Эта ваша цепочка заданий создана

администрацией для одной главной цели – чтобы игроки как можно скорее заводили дружеские связи с другими игроками, объединялись с ними в большие отряды, вместе выполняли подобные квесты. Всего трое бойцов, причем со столь разными классами, как у нас... если следовать навязанным правилам, мы автоматически проиграем. Особенно в такой локации, как город, наполненный огнем, ловушками и тлеющей нежитью.

– И что теперь?

– Придется хитрить, – отозвался гном. – Вот и лестница. Поднимайтесь осторожно, каждая ступенька здесь – потенциальная ловушка.

– Ясно, – кивнула Аму, ставя ногу на первую каменную ступеньку, «украшенную» парой зияющих сквозных дыр, сквозь которые виднелось далекое зарево горячей угольной шахты. – А как хитрить будем? И зачем нам крыша? И цепь вторая... и зачем ты спрашивал Мифа про его арбалет?

– Скоро увидите, – улыбнулся чумазый гном. – Здешние мертвяки достаточно быстры, но не умеют бегать, прыгать и летать. Это самое главное – понять способности монстров. И найти их недостатки. А потом, сложив все вместе, выработать верную тактику поведения. Администрация, создавая этот город, рассчитывала, что мы здесь будем бродить и пугаться, как в знаменитом городке, вымершем из-за экспериментов корпорации Амбрелла. Их расчет строится на том, что мы будем медленно продвигаться в клубах дыма, уво-

рачиваться от падающих с крыш черепиц и камней, падать в раскрывшиеся провалы, жариться в огненных гейзерах и постоянно отбиваться от умерших ужасной смертью шахтеров-углерубов. Азарт, бешеная доза адреналина, испуг, внезапно вываливающиеся из окон мертвяки, чьи-то обожженные ладони, высывающиеся из-под каменных завалов и хватающие нас за ноги.

– Ну ты и описал... – протянул Миф, поднимаясь следом за бардом. – Мне аж не по себе стало... прямо перехотелось здесь бродить... и уворачиваться, и отбиваться...

– А нам и не придется. Я же сказал – если будем следовать навязанным правилам, то обязательно улетим на возрождение. Бард и мастер карт на начальных уровнях – балласт. Сами знаете.

– Обидно!

– Зато позднее станете весьма востребованы, – пожал плечами Кроу. – А пока придется искать не дозу адреналина и сражений лицом к лицу, а лазейки, могущие нам позволить выжить в этом тлеющем аду.

– Крыша! – обрадованно оповестила Аму. – Пустая! И пепла полметра...

– И сажи по локоть, – поддержал Миф. – И кости чьи-то декоративные лежат...

– Среди костей поищите ваши квестовые жетоны, – посоветовал Кроу, вслед за товарищами выходя на крышу. – Это еще один способ выполнить задание.

Пока гном озирался по сторонам, Аму с Мифом прилежно осматривали обугленные кости. И в паре случаев действительно нашли жетоны. Еще несколько медных монеток, плохую серебряную цепочку и один драный сапог. А кости бесследно исчезли после осмотра.

– Хорошо! – подытожил гном, внимательно осмотрев небольшую квадратную крышу с ровной площадкой и небольшим бортиком по краям высотой по колено. – А теперь...

Кузнечный молот и силушка богатырская легко совладали с верхней частью старой каменной лестницы, обрушив в дымный провал сразу шесть ступенек.

– У-у-у... – протянула девушка. – И как мы теперь назад?

– Кристаллами, – ответил гном, продолжая наносить удары молотом по уцелевшим кускам ступенек. – Сейчас раздам. Но они вернут нас к сторожевому посту Серый Пик. Других у меня нет. У вас есть другие кристаллы?

– Есть! Кристаллы возврата к той деревушке, где нам это задание выдали!

– Ими и воспользуетесь, – кивнул Кроу. – Это наш путь отхода отсюда. Улетим, как только набьем достаточно много жетонов. Только не забудьте, что вы себе задание на истребление хищных растений взяли. И еще... можно я весь выпадающий из мертвяков уголь себе заберу? Не бесплатно. Куплю. Уголь мне для работы в кузне нужен.

– Забирай бесплатно! – твердо заявила Аму, а Миф со-



гласно кивнул. – В знак дружбы и будущих совместных приключений!

– Будущих совместных приключений? – с большим подозрением прищурился гном. – Хм... спасибо за уголек. А теперь начнем рыбалку!

– Рыбалку?! – хором переспросили бард и мастер карт.

– Угу! Не зря же мы сюда все эти цепи тащили! – улыбнулся Кроу, снимая со спутников длиннющую цепь. – Вот и леска. А вот и сачок, – на крышу лег обрывок толстой трехметровой цепи. – Миф, доставай червяка и начинай прикормку.

– А? Друг... я тебя не понял... уж извини... этот ваш профессиональный сленг...

– Да какой там сленг? Я шучу, – засмеялся Кроу. – Доставай арбалет, найди ближайшего к нам мертвяка и прострели ему что-нибудь. Но только один раз! Как только попадешь – следи за его поведением. Если он нас обнаружил и пошел к дому, больше не стреляй. Не трать болты. Если мертвяк совсем близко, просто камнем в него кинь. А я пока все остальное приготовлю...

Мурлыкая себе под нос немудреную мелодию, гном деловито свесил конец длинной цепи вниз и убедился, что ее конец коснулся черной мостовой Города Кошмаров. Толстую цепь положил рядом с бортиком. Осмотревшись и найдя слабое место, несколькими ударами разбил один из бортиков, сделав в нем узкий пролом. Посидел рядом с грудой кирпичей... посидел... почесал в затылке, а затем столь же делов-

вито спрятал кирпичи в свою заплечную корзину. Битва битвой... а у него вместо кузнечного горна обычный очаг... а тут кирпичи хорошие, крепкие.

– Попал! – крикнул Миф, опуская арбалет. – Идет сюда! Идут... их трое!

– Без разницы, – пожал плечами гном. – Тем лучше для нас и хуже для них. Аму, про песни не забывай. Миф, выпускай Батю!

– Ага! – убрав арбалет за спину, мастер карт вытащил из поясной сумки игральную карту с уже привычной зеленой рубашкой и активировал ее.

Спустя секунду на крыше дома появился черно-белый бык. Именно на него и ушли все деньги группы. Быка купили в деревне, там же Миф провел ритуал по заключению огромного сорокatreхуровневого зверя в карту. Длинные рога, большая масса, гордый нрав и бронзовое кольцо в носу... Батя был достойным представителем своего рода. Обладая врожденным умением «таран», он был ценным приобретением.

Вытащив из корзины охапку соломы, Кроу подал ее Бате, приговаривая:

– Кушай, кушай пока.

Усевшись рядом с приступившим к трапезе быком, Кроу достал из корзины истрепанную книжку, купленную за шесть медных монет в той же деревне, и погрузился в благодостное чтение, не обращая внимания на донельзя удивлен-

ные взгляды напарников.

– Кроу... брат... не мне тебя учить, – осторожно начал Миф. – Выглядит красиво, конечно... соломка, чавкающий бык, книжка... мир да покой... но к нашему дому приближаются три крайне злых мертвяка вообще-то!

– Ага, – кивнул Кроу, не отрываясь от книги. – Этого и ждем. Не дергайтесь. Система умна. Сначала она мертвяков в дом пошлет, к лестнице. Пока они доберутся до лестницы... если не сорвутся с карниза... пока они поднимутся... потом обнаружат, что там провал и ходу дальше нет... потом спустятся... и если снова не сорвутся с карниза, начнут искать путь наверх, обходя вокруг всего дома... потом найдут цепь... вот когда они эту самую цепь найдут, тогда меня и зовите! А я пока почитаю, как доблестный рыцарь поет балладу под окнами прелестной дамы... и красиво ведь поет! Миф, подстрели-ка еще парочку мертвяков. А то ждать слишком долго...

– У тебя большой дар, – заметила Аму.

– Какой? – лениво осведомился гном.

– Превращать любое захватывающее приключение в обычную медленно крутящуюся мясорубку...

– Подстрелил еще двух! А первая тройка уже вошла в дом! – оповестил всех Миф. – К нам идут гости!

– И мы готовы их встретить со всем нашим радушием, – усмехнулся гном.

Опущенная с голой стены цепь оказалась для мертвяков

лакомой приманкой. Послышалось звяканье, цепь задергалась, закрипела по камню. Первый враг шел вверх, готовясь уничтожить наглых вторженцев! Следом за ним в цепь вцепился другой зомби, а еще один предпочел ухватиться за оконную раму, уподобившись мертвому альпинисту. Выкаченные и прожженные глаза мертвяков не отрывались от стоящей на краю крыши неподвижной фигуры коренастого черноволосого гнома, спокойно ждущего их прибытия.

И едва только за край проломленного бортика ухватилась дымящаяся лапа зомби, Кроу наклонился, обернул вокруг тлеющей шеи врага толстую благословленную цепь и резко дернул на себя, втаскивая противника наверх. Можно было сразу начать бить молотом, но тогда зомби мог сорваться вниз, а это не входило в планы торопящегося домой Кроу. Это друзьям интересно молотить нежить и становиться прославленными героями, а его ждет работа и торговля... сколько еще надо сделать...

Именно об этих житейских делах и размышлял гном, вбивая во что-то бормочущую пасть мертвяка железную тележную ось. А затем на врага опустил молот... удар, удар, удар...

Тяжелые шлепки сыпались один за другим, мертвяк ревел, гудел, но встать не мог, ибо гном знал, куда наносить удары, дабы держать врага под контролем. Бард Аму и Миф стояли поодаль, над крышей звенела веселая струнная мелодия, бык Батя продолжал меланхолично пережевывать жвач-

ку, а гном бил и бил мертвяка, бесстрастно и безжалостно. Полыхнула яркая огненная вспышка, Кроу и мертвяка окутало вырвавшееся из груди зомби яростное пламя, оно жадно облизало крышу и гнома. Но пламя горело недолго: еще несколько мощных ударов верным молотом – и мертвяк затих, а затем и вовсе исчез, рассыпавшись без следа.

Миф торжествующе заорал, но тут же захлопнул рот, ибо Кроу, не выказав ровным счетом никаких эмоций, при помощи железной оси сшиб лезущего прямо по стене мертвяка, наклонился и поймал зачарованной цепью за шею следующую свою жертву. Не обрадованный светлым благословением, мертвяк обиженно взвыл...

– Мы и правда как туристы на мясокомбинате, – пробормотал изумленно Миф, глядя на черноволосого игрока, с абсолютно спокойным лицом месящего орущего мертвяка.

– Во время забоя... – тонким голосом добавила Аму, не прекращая играть на гитаре.

Сидящий на бортике поодаль беркут Крис согласно клекотал, будто понял слова и принял их за похвалу своему хозяину. Клекотал Крис недолго, предпочтя вернуться к поеданию сырого мяса, ибо хозяину помощь явно не требовалась.

– Подстреливай еще двух, Миф! – крикнул гном, не прекращая опускать молот на врага.

Ф-фух! Участок крыши окутала очередная огненная вспышка, из которой донесся спокойный голос Кроу:

– Аму, начинай песню на регенерацию. Миф, я не успе-

ваю, там по цепи еще один лезет. Кивай Бате!

– Понял! – отозвался обрадованный Миф, радующийся, что ему наконец-то доведется принять участие в битве.

Следуя недавним указаниям гнома, мастер карт выждал, пока еще один стенолаз-мертвяк полностью не выберется на крышу, после чего «кивнул» Бате, то бишь указал на врага.

Оторвавшись от пережевывания пука соломы, Батя с недовольным мычанием рванулся вперед, под стук копыт преодолел крышу за секунду и мощным ударом рогов награбил только поднявшегося мертвяка чудовищной силы «тараном» в прожженную грудь. Как и следовало ожидать, мертвяк совершил нечто вроде заднего сальто и с воплем: «Работа-а-ать!» взлетел в воздух аки дымящаяся птичка. Пролетел метров шесть, после чего круто спикировал к каменной мостовой, на кою и приземлился с противным чавкающим шлепком. А Батя неспешно вернулся к своей соломе... как раз в тот момент, когда Кроу добил второго мертвяка и развернулся.

– Ну что, подстрелил еще двоих?

– Нет, конечно! – ошеломленно выпалил Миф. – Не успел еще!

– Ну что ж ты, – укоризненно вздохнул Кроу. – Это же конвейер, а его останавливать нельзя. Стреляй.

– Ага...

– И медальоны заберите. Деньги поровну поделим, уголь мне, остальные трофеи тоже поровну. Особенно хочу я се-

бе парочку-другую магических налобных фонариков хапнуть...

Вновь заскрипела цепь-«леска», сигнализируя о еще одной лезущей вверх мертвой «рыбке». Бард Аму начала напевать песенку, ускоряющую реген, а Миф с азартным криком выпустил куда-то вниз арбалетный болт.

Покосившись на каменный бортик вокруг крыши, Кроу задумчиво пробормотал себе под нос:

– Надо бы еще штукек сто кирпичиков с собой забрать... хм... да и плитки на крыше неплохие... а мне как раз пора ступеньки на холме выкладывать... Эх...

## Глава тринадцатая

– Что за хрень ты тут толкаешь? – изобразив на лице неподдельное изумление, закрутил головой гном сто сорок девятого уровня. – Мясо какое-то левое, грибы, подковы корявые... че за нагибалово такое?

Стоящий по ту сторону торгового прилавка Кроу молча улыбнулся, развел руками и, деловито поправив висящий на вбитом в столб навеса гвозде шахтерский магический фонарь, спросил у подошедшего обозника:

– Чем могу вам помочь?

– Мне три куска мяса кроличьего, два десятка яичек и десяток этих грибочков, – перечислил мужик.

– Товар – дерьмо! – громогласно заявил гном сто сорок девятого уровня, прибывший вместе с обозом своего клана. – Дешевка конченная!

Ни обозник, ни сам Кроу вроде и не обратили внимания на игрока, но улыбка черноволосого гнома стала несколько более напряженной.

– Чё тут покупать? Вон, пройти пару шагов всего, и эти кролики стадами бегают! И яиц в кустах навалом! Зачем деньги тратить? Да и мясо уже явно лежалое...

– Лежалое? – Обозник придержал руку с деньгами и вопросительно воззрился на хозяина товара.

– Свежее, – спокойно ответил Кроу. – Меньше часа назад



я его добыл. Весь товар свежий, уважаемый. Даю свое слово.

– Да чё ты гонишь! Лопухов здесь нашел, что ли? – никак не мог унять свое беспричинное словесное извержение гном с длинными седыми волосами, красиво обрамляющими мужественное лицо.

На этот раз Кроу взглянул на игрока той же расы, что и он сам, куда более пристально.

Темные бордовые доспехи, изумрудная гравировка. Сто сорок девятый уровень. Игровой ник «Саблезуббер». Внешний облик персонажа явно создавали вдумчиво, до мельчайших деталей прорабатывая черты лица. Рядом с ником и цифрами уровня висит широко раскрытый глаз, прикрытый ясно различимым изумрудным мерцанием. Знакомый и довольно известный клановый знак. А мерцание означает статус в клане. Рекрут клана Неспящих.

Прибыл совсем недавно вместе с довольно крупным обозом, наполненным неизвестным грузом, плотно прикрытым тяжелой материей. Охрана большая, из игроков, есть и «местные», выглядящие как типичные отряды наемников. Из всех игроков в первую очередь выделяется маг в короткой римской тунике сиреневого цвета с золотым шарфом на шее. «Римлянин» явно за главного, на поясе висит несколько небольших разноцветных книг, вместо заплечного мешка – тонкий деревянный ящик, обильно испещренный позолоченными шляпками гвоздей. Но главный сейчас общается на другой стороне сторожевого поста с одним из стражей Серо-

го Пика. А этот седовласый болтливый гном никак не может заткнуть свой рот... а в торговле возникла заминка, за спиной мнущегося обозника стоит уже больше десяти ожидающих своей очереди покупателей. Черт...

– Товар свежий, – повторил Кроу. – Но покупать или нет, решать только вам.

– А я говорю – товар дерьмо!

– А я говорю – товар свежий, – совсем тихо произнес бесшумно подошедший к прилавку десятник Литагрий. – Возводить напраслину на людей – тяжкий грех, незнакомец. Я сам видел, как достопочтенный Кроу охотился меньше часа назад.

– Беру, – тут же сориентировался сомневавшийся покупатель. – Вот деньги.

– Благодарю за покупку, – с облегчением улыбнулся Кроу и, полностью игнорируя стоявшего в шаге от него рекрута Неспящих, перевел взор на следующего «местного». – Слушаю вас.

– Мне бы мяса, само собой. Кусков десять. Грибов три десятка, дикого лучка четыре пучка. Змеиное мясо тоже возьму! Пять кусков!

– Одну секунду, – отозвался продавец, быстро отбирая перечисленный товар.

– Да товар же дерьмо! – вновь зазвучал уже ставший знакомым и одновременно неприятным на слух голос. – Не берите! Это же развод! Вон два кролика в пяти шагах сидят!

Там свежак! А здесь тухлятина!

– Незнакомец. – Десятник слегка опустил голову, его взгляд стал куда менее дружелюбен. – Я повторю – не возводи напраслину на людей, это большой гре...

– А ты вообще заткни свою пасть! – рывкнул гном Саблезуббер. – Пока я не раскатал ваш пост по камешку!

– Ого... – в полной оторопи выдохнул Кроу, глядя на явно спятившего игрока. – Послушай, не надо так...

– Завали пасть!

Замолчавший Кроу продолжил смотреть на Саблезуббера, лихорадочно пытаюсь сообразить, какого вообще черта происходит. Какое дело этому пришлому игроку до его торговли? Откуда столько злости? Откуда такой взрыв эмоций?

Впрочем, Саблезуббер вскоре сам невольно пояснил причину своей злости:

– Два гребаных дня тащимся с этим обозом! Два гребаных игровых дня медленной езды! Эй! Кроу, и как там дальше в твоём нике... совсем чувство меры потерял, раз людям это впариваешь? Закрывай свою лавочку! Эй! Слушайте меня все! Не покупайте здесь ничего! Я сейчас сам принесу вам столько мяса, что на неделю хватит! А этот торгаш вас просто на бабки разводит! И я...

Раздался тихий металлический звон – в руках десятника возник сверкающий двуручный меч, воин отточенным движением перетек в сложную боевую стойку. Стоящие на вершине наблюдательной башни стражи разом натянули тетивы

двух огромных луков.

– Незнакомец... ты угрожаешь королевским стражам, защищающим пост Серый Пик? – жестко процедил десятник Литагрий, глядя на Саблезуббера.

– Да на хрена вы мне сдались?! А вот это кидалово с торговлей я прикрою!

Шарах! Саблезуббер, еще не успев закончить фразу, мощным ударом боевого топора с широким зеленым лезвием перебил столб навеса. Столб с хрустом переломился, со скрежетом перекосилась крыша навеса.

– Успокойся! Дурак совсем? – крикнул Кроу. – Что я тебе сделал?! Не надо! Здесь сейчас такое начне...

Громкий хриплый вой рога перекрыл весь шум, громким эхом пронесся над всей каменистой долиной. В грудь и шею Саблезуббера вонзились две длинные стрелы, десятник Литагрий мягким текучим движением переместился к гному-агрессору, тот успел поставить блок, заскрежетали столкнувшиеся меч и топор. Жизнь Саблезуббера заметно просела – стрелы у стражи были непростые, равно как и луки.

– Нападение! Нападение! Нападение! – Частый тревожный клич сменил умолкший рев рога.

Стоявшие у прилавка обозники с криками бросились к своим телегам, наемники-«местные» выхватили оружие.

– наших быют! – завопили от обоза клана Неспящих. – Стре...

Но бегущий оттуда же «римлянин» в тунике дико взревел:

– Все назад и заткнитесь! Руки от оружия уберите! Стойте на месте! – Вывернув голову, «римлянин» рывкнул на дернувшегoся вперед лекаря с засветившимися руками: – Не лечить его! Саблезуб! Что творишь, придурок?! Зачем на стража полез?!

– Да я его не трогал! – завопил в ответ Саблезуббер, отмахиваясь от частых ударов десятника, но уже начав пропускать их, не говоря уже о втыкающихся ему то в спину, то в грудь стрелах. – Он сам на меня кинулся! Подлечите меня! Подлечите!

– Не лечить! – вновь рыкнул «римлянин» на снова дернувшегoся мага-лекаря. – Ты первый раз меня не расслышал, что ли?!

– Так ведь он улетит сейчас! – удивленно воскликнул маг. – Его грохнут сейчас!

– Да! – жестко подтвердил «римлянин», чей игровой ник гласил: «Громкодел», а статус показывал, что он давно уже стал равноправным членом клана Неспящих. – Этого и жду! Саблезуб! Оружие опусти! Сдайся!

– Он меня убьет! Убивает уже... помогите! Мы же клан! Ну!

– Оружие опусти и сдайся, я тебе говорю! Прямой приказ!

– Подлечите меня! И помогите! Вместе нагнем его!

– Опусти оружие и сдайся, идиот! Ты приказа не слышишь?!

– Да вы что! Он сам ведь!

– СДАЙСЯ! ИЛИ ВАЛИ ИЗ НАШЕГО КЛАНА! – зычный рев Громкодела буквально оглушил. Силен «римлянин». И правда «громок».

– А, черт!

Отпрыгнув назад, «израненный», едва живой Саблезуббер отбросил топор и, расставив пустые руки в стороны, закричал в лицо прыгнувшему следом десятнику Литагрию:

– Сдаюсь! Сдаюсь! Сдаюсь!

Острие меча застыло в сантиметре от горла безоружного гнома. Замерший в хищной позе Литагрий был страшен – прямо-таки бог войны. Как ни старайся, а такого грозного выражения лица и внешнего облика в целом не каждый игрок добиться может.

– Мое имя Громкодел! – мягко шагнул вперед «римлянин». – Я главный в этом обозе. Прошу пощадить его жизнь и решить дело миром. Что бы здесь ни случилось – это моя вина, уважаемый десятник стражи с Серого Пика. Я глубоко сожалею о случившемся и жажду исправить совершенную нами ошибку. Прошу... давайте решим дело миром.

Отшагнув назад, Литагрий смерил взглядом угрюмого Саблезуббера, сейчас выглядевшего куда более нормальным, чем пару минут назад, после чего безбоязненно повернулся к Громкоделу.

– Твой воин осмелился оскорбить живущего здесь доброго гнома, устроил в его доме погром, навел на его доброе имя клевету, обнажил оружие на мирной охраняемой терри-

тории, оскорбил стражу в моем лице и оказал сопротивление. Ваши флаги известны мне, – десятник указал пальцем на развевающийся над передней повозкой обоза клановый флаг с начертанным глазом. – Королевская стража уже многие годы знает и уважает как простых ваших воинов, так и тех героев, что вышли из ваших рядов и чьи имена прогремели на весь мир как имена доблестных защитников, стоящих на страже порядка. Но, видимо, не все те слова были правдой, друг Громкодел? Я дважды просил твоего воина не возводить напраслину на простого и работающего гнома...

– Ой, да ладно вам, – запыхтел Саблезуббер, подумавший, что все закончилось, и шагнувший к лежащему на земле топору.

«Этот debil на самом деле решил, что все проблемы закончились...» – с изумлением подумал Кроу.

– Тоже мне трагедию устроили... – продолжал с пренебрежением ворчать Саблезуббер. – Было бы с чего так переживать...

– Стой на месте, воин, – спокойно велел десятник.

– Ты что творишь?! Застынь, придурок! – зашипел Громкодел, его пальцы судорожно зашевелились. «Римлянин» явно писал срочные сообщения.

– А что такого?! Чё я сделал-то?!

– Клевета... покушение на частную собственность... покушение на жизнь королевского стража... – с ленцой меланхолично перечислил десятник. – Обо всем этом будет немед-

ленно доложено в главный корпус стражей. Сразу после того, как мы определим меру наказания для этого воина.

– Ой, да ладно вам! – повторил недавние слова Саблезуббер, словно свою любимую присказку. – Вот, лови, пока я добрый.

Сверкнув в воздухе, к ногам Кроу упала одна золотая монета.

– Малой, ты принимаешь это как возмещение убытков от погрома и клеветы? – осведомился Литагриий.

– Нет! – черноволосый гном ногой отшвырнул монету в сторону Саблезуббера. – Не принимаю. Десятник Литагриий, я прошу дать мне возможность продолжить торговлю. Обозники так и не купили всю нужную им снедь. А мой товар теряет свежесть.

– Да он никогда и не был у тебя свежи...

– Саблезуб. – «Римлянин» говорил очень тихо, но с предельным накалом эмоций. – Если ты вякнешь хоть еще одно слово, если еще раз разинешь свою поганую пасть, я тебе клятвенно обещаю, что попрошу всех своих знакомых, друзей и даже врагов убивать тебя сразу же, как только заметят! Я тебе здесь такую жизнь в Вальдире устрою, что ты предпочтешь на перерождение уйти! Ты сейчас, сука, не себя подставляешь, а весь наш клан опускаешь! Это стража Альгоры! Альгоры! И сейчас у клана идут несколько крайне важных заданий, крепко-накрепко завязанных на уровень репутации с фракцией стражей Альгоры... и если этот уровень, подни-



маемый нами по крохам долгими годами, сейчас опустится хоть на один балл, то квесты рухнут, а тебя, говорливого тупого удода... тебя УРОЮТ! И не потому, что ты тупой, а потому что ты наш рекрут! Завали пасть и стой ровно! И не трогай свой топор! О черт... если не разрулим, ЧБ будет в бешенстве...

– Доброга и мирного всем вечера, – мелодичный и хорошо поставленный голос донесся со стороны центра сторожевого поста. Спустя миг на свет факелов шагнула стройная женская фигура, затаенная в блестящую черную кожу.

– Блин... – с тоской выдохнул Громкодел. – Я же Феокристу писал... ЧБ, да тут норма, мы разрулим...

– Приветствую, доблестный десятник, – полностью игнорируя Громкодела и сразу притихшего Саблезуббера, черно-волосая девушка улыбнулась десятнику Литагрию.

– Честь для меня говорить со столь доблестным воином, чье имя выбито на золотой доске в зале Почета Королевского дворца Альгоры, – с уважением склонил голову десятник Литагрий. – Стража Альгоры никогда не забудет твоей неоценимой помощи против злокозненной Гильдии «Закоулки Мрака». В тот темный день многие жизни были спасены благодаря вашей самоотверженной помощи. От имени всей стражи Альгоры благодарю тебя еще раз, Черная Баронесса.

– Так же, как и я вас, – склонила голову и глава Неспящих – а это была именно она, легендарный лидер одного из самых могущественных кланов Вальдиры. – Если бы не мужество и

отточенные умения доблестных стражей, победа осталась бы только в наших мечтах. Уважаемый десятник, до моих ушей дошла горестная весть о возникшем недопонимании между стражей и одним из моих воинов.

– Это так, – резко посерьезнел Литагрий. – Твой воин допустил много тяжких ошибок. Клевета и оскорбления местного жителя, покушение на частное имущество местного жителя. Оскорбление королевской стражи, сопротивление королевской страже и покушение на жизнь десятника королевской стражи.

– Мне очень горько слышать о столь тяжких обвинениях... – Баронесса бросила очень мрачный и недобрый взгляд на Громкодела.

– Если сомневаешься в моих словах...

– Ни в коем случае, – улыбнулась глава Неспящих. – Еще никогда мне не приходилось усомниться в словах стража Альгоры. Не думаю я и об оправданиях. Мысли мои направлены лишь на поиск возможности загладить нашу вину и на восполнение нанесенного нами ущерба. Уверена, что мы вместе обязательно найдем способ исправить ошибки юного воина Саблезуббера.

«Юный воин Саблезуббер» уже не стоял. Он сидел ссутулившись и был уже без доспехов, без оружия, в одной лишь простой рубашке и штанах, босоногий... и с ясно читаемым раскаянием на лице. И что-то рисовал прутиком на земле. Видать, писал завещание, как подумалось гному Кроу.

Кто-то наверняка путем сообщений посоветовал дурному гному снять и убрать в рюкзак всю экипировку. И не стоять с гордым видом, как совершивший суперподвиг герой, а сесть и сгорбиться, как и подобает провинившемуся. Судя по всему, ему еще решительно намекнули хорошенько «заклеить» рот и больше не издавать ни единого звука. Саблезуббер проникся и больше не «отсвечивал», уподобившись тихой побитой мышке.

– День у королевской стражи не бывает легким, – продолжала улыбаться Черная Баронесса. – Поэтому предлагаю выпить по бокалу хорошего вина да и обсудить случившееся. Что скажете, десятник?.. Литагрий...

«Ей только что передали имя десятника... Очень оперативно», – сделал мысленное заключение скромно молчавший Кроу.

Десятник не пропустил упоминание своего имени. Задумчиво крякнул, после чего молча кивнул и, развернувшись, направился к наблюдательной башне. Черная Баронесса пошла рядом с ним, споткнулась на ровном месте и едва не упала, в последний момент успев ухватиться за мощное плечо десятника.

– Ох, прошу прощения... – слышался ее мелодичный голос. – Сплошные хлопоты... с утра до вечера... уже и на ногах не стою.

– Да что там, – пробасил десятник. – Доблестное служение без усталости не обходится.

– Благодарю за понимание, – проворковала ЧБ, а затем куда более строгим голосом приказала, не оборачиваясь: – Громкодел, Саблезуб, за мной.

– Уже идем, – с некоторым облегчением выдохнул Громкодел и прошипел, глядя на гнома Саблезуббера: – Идем, идиот! Каяться будешь слезно! Кроу, друг, ты уж не сердись, лады? И по одной ошибке не суди обо всем клане. Сейчас дело замнем полюбовно, и я сразу к тебе – столб лично почию! Ну и об остальном поговорим – о бонусах там всяких разных.

– Ага, – кивнул Кроу. – Но столб я сам почию. К вам претензий нет. Ничего от вас не надо. Просто не мешайте работать.

– Понял, – мгновенно согласился Громкодел, понявший, что не стоит настаивать. – Еще раз извини. Мешать не будем.

– Это... – пробурчал Саблезуббер, не глядя на Кроу. – Ой, да че там... ну сорвался я чуток. Вот...

– Иди уже! Ур-род! Сорвался он... лучше бы ты в детстве с унитаза головой вниз сорвался! – чуть ли не с ненавистью выдохнул «римлянин». – Кроу, в общем, дело миром решено, да? Проблем нет?

– Миром, – подтвердил черноволосый гном. – Проблем нет.

Откуда-то из темноты, с той же стороны, откуда недавно появилась Черная Баронесса, донесся крайне сокрушенный вздох и недовольное:

– Э-э... неинтере-е-е-есный... – В сумраке мелькнул высокий и тощий силуэт, он шагнул прочь и бесследно исчез. Гном Кроу с недоумением наклонил голову, пытаясь проследить за странным гостем, что так быстро пришел и так стремительно ушел, причем явно оставшись разочарованным.

– Господи! – схватился за голову Громкодел. – Только этого тут не хватало! Бина, Лорти, Кашей! Не спускайте с него глаз! Ни на секунду! А еще лучше – отправьте его куда-нибудь!

– Куда мы его отправим?! – послышался голос девушки от обоза. – Откуда здесь взялся этот ползучий хаос?

– Куда-куда! Куда-нибудь! И поскорее! Хоть огород копать! Уберите его отсюда!

– Уже... он сам ушел... портанулся куда-то...

– И слава богу! Все, я побежал. А вы начинайте жирно мазать оливковое масло на верблюжье сало! Вот ведь... мне уж в офф пора! А тут одна беда...

Не успел Громкодел прихватить с собой проштрафившегося гнома и скрыться, как к прилавку вновь повалили успокоившиеся обозники. Вновь тихонько забурилась небольшая торговля. Быстро разбирались кроличье мясо, дикий лук, грибы, «змеятина». Одна за другой уходили толстые вязанки хвороста. Подошли не только обозники, но и четыре игрока клана Неспящих, скромно вставшие в самый конец очереди. Они дождались, пока все «местные» закупятся и удовлетворенно разойдутся, после чего начали действовать.

– Забираю все, что осталось, – лучезарно улыбнулась девушка с именем Бинарная Фея, облаченная в воздушное коротенькое платьице. На дощатый прилавок с тяжелым стуком опустился небольшой увесистый кошелек.

– А? – не понял Кроу. – Что забираете?

– Все, – продолжала улыбаться девушка. – Все, что осталось из товара.

– О! Какие шикарные подковы! – восхитился громадный полуорк в черной кольчуге. – Впервые такие вижу! Забираю! По тройной цене!

– Я же сказала – я все покупаю! – капризно надула губы Бинарная Фея. – Подковы мои!

– Поторгуюсь? – предложил полуорк Лорти Каменный. – Начальная цена за подкову в одну золотую монету!

– Ух ты! – пораженно выдохнул эльф с большущим луком за плечами. – У тебя там огород такой классный! Я таких классных не видывал! Давай я его тебе полью! Я с радостью! Почту за честь!

– Ребят, да вы чего... – замахал руками Кроу. – Я же сказал – не надо! Все нормально...

– Хо-хо-хо! – к прилавку шагнул еще один полуорк, в ярко-красном доспехе с белыми тигриными полосами и таком же шлеме со злобной бородатой харей на забрале. – А вот и я! Дедушка Мороз! Не ты ли тот славный мальчик, что написал мне письмо в далекие северные края? Хочу, мол, я в подарок большую геройскую саблю...

– Да не надо, ребят, я серьезно!

– Не саблю? А! Точно! Ты писал про... ох... память у меня уж плохая... о каком же ты подарке писал, Кроу? Чего желал?

– Даю две золотые монеты за подкову!

– А я три!

– Четыре!

– Восемь!

– Ну можно мне полить огород? Ну, пожалуйста! Это мечта моей жизни! Разреши!

– Вспомнил! Ты тот мальчик, кто написал: «Хочу красивую эльфийскую Снегурочку!». Так вот же она! Держи свиток! Произнеси только: «Поздравляю себя с Новым годом!» И тут же появится перед тобой красивая волшебная Снегурочка! Ах, какая Снегурочка появится! Всем бы такую!

– Слушайте, да не надо ничего!

– Когда я огород поливаю, на нем сразу серебряный и золотой урожай появляется! Мое уникальное огородное умение! Где у тебя ведро?

– Ребят...

– Десять монет за одну подкову!

– Одиннадцать!

– Двенадцать!

– Эй! – рявкнул черноволосый гном, ударив кулаком по затрещавшему прилавку. И без того державшийся на честном слове покосившийся навес едва не рухнул. – Эй!

Обступившие торговое место игроки клана Неспящих замолкли, глядя на рыкнувшего гнома.

– Мне ничего не надо, – медленно и четко произнес Кроу. – Абсолютно ничего не надо от вас. Проблема решилась миром. Если десятник спросит, я отвечу, что не имею ни малейших претензий. И это на самом деле так.

– За рекра нашего извини, – прогудел полуорк «Дед Мороз». – Погнал он что-то... но мозги ему вправим. Или вовсе улетит из клана. На фиг нам такие проблемы...

– Проблем нет, – пожал плечами Кроу. – Ну, пойду я делами заниматься...

– Так, может, все же куплю у тебя оставшийся товар? – абсолютно искренне предложила девушка.

– Не надо, – улыбнулся гном. – Все в порядке.

– Или алхима тебе отсыпать боевого? Пару усилков, десяток лечилок, один или два «яда» у меня найдется. Есть и экзотика...

– Ребят, мне ничего не надо. Большое спасибо. И до свидания.

– Мягкий посыл услышан и понят, – мелодичный голос Черной Баронессы снова прозвучал из темноты, и вновь на свет ступила изящная стройная фигурка. – Дайте доброму гному передохнуть. От имени всего клана еще раз приношу извинения, Кроу. Мы из тех, кто старается помочь новым игрокам вырасти, а не из тех, кто ставит им палки в колеса. Рекрут Саблезуббер серьезно наказан. Очень серьез-



но. В следующий раз он не станет размахивать топором... также я принесла официальные извинения десятнику Литагрию. А он, в свою очередь, намекнул на скудость рабочих рук на территории новообразованного сторожевого поста Серый Пик... Теперь наш клан должен возвести самостоятельно или же оплатить постройку каменной казармы, рассчитанной на два десятка стражей. Казарма из местного камня и местного дерева... Кроу, ты не из тех, кто любит подарки, но... – Глава клана Неспящих внимательно осмотрела обнесенный оградой холм. – Но у тебя есть планы и ты крайне работающий и деловитый гном. Я предлагаю тебе рабочий контракт со щедрой оплатой. Плюс два торговых контракта. Итого три официальных контракта с кланом Неспящих. Что скажешь?

– Контракты рабочие и торговые... а подробнее?

– Контракт рабочий. Ты доставляешь к наблюдательной башне необходимое количество строительного материала, достаточного для возведения каменной казармы. Местный камень и местное дерево. Скоро прибудет зодчий и все здесь осмотрит. Он же скажет тебе точное количество. Оплата по текущим рыночным городским ценам. Что скажешь?

– Согласен, – тут же отозвался гном.

А что тут думать?

Окружающая пост долина просто усыпана камнями разной величины и формы. Вот тебе местный камень для постройки. Тут и там торчат деревья разной толщины. Вот те-

бе и местное дерево. Всего-то надо не полениться и нагнуть-ся...

– Первый торговый контракт... казарму будут строить нанятые нашим кланом строители «местные». С тебя обеспечение их качественной провизией. Никаких изысков. Но еда должна быть свежей и сытной. Завтрак, обед и ужин. Список минимума получишь от повара строителей. Оплата – на десять процентов меньше той, по которой ты продаешь свое продовольствие с прилавка. Что скажешь?

– Согласен.

– И последний контракт... хотя это скорее небольшая оптовая закупка. Ты продавец, мы покупатели. Мне нужно две сотни кристаллов возврата к Серому Пику. Как мне только что сообщили, кристаллы уже начали выпадать. Заплачу тебе по пять серебряных монет за кристалл.

– Договорились.

– Если запас кристаллов уже имеется – куплю сразу.

– Двадцать восемь штук, – моментально ответил Кроу.

– Забираю. Бина, расплатись с добрым гномом.

– Кроу, возьми алхима в подарок, – вздохнул «Дед Мороз». – А то все равно неудобно как-то получается. У меня нашлось в мешке три «искры», десять «липунов», восемнадцать «ореходавок»... а еще... о... одно «лихо-семя» и два «хругла»... давненько я не чистил рюкзак...

– Здесь все это бесполезно, – улыбнулся гном, выкладывая на прилавок невзрачные кристаллы возврата, укладывая

их в ряды по пять штук. – Но спасибо за предложение. Вот, двадцать восемь кристаллов.

– Бина, заплати сразу за две сотни кристаллов, – распорядилась Черная Баронесса, бросив на гнома Кроу быстрый взгляд. – Лови кошелек.

Кроу лишь молча кивнул, принимая сотню золотых монет. Не было смысла благодарить за доверие – все стоявшие у холма видели в своей инфе предупреждение, что данный участок земли безраздельно принадлежит игроку Кроу. Куда он отсюда убежит? Нет, земля, конечно, по меркам Вальдиры совсем дешевая, бросовая. Но ведь видно, сколько труда вложено в этот земляной надел... поэтому Баронессе не нужны никакие дополнительные гарантии. Черноволосый гном никуда не денется.

А еще гном был не дурак. И моментально уловил прозвучавшую и одновременно не прозвучавшую информацию. Две сотни кристаллов возврата... не слишком ли большое количество? Да не просто большое – это уже чрезмерно! И внутренне напрягшийся гном не раздумывая принял деньги, а следовательно, и обязательства... сегодня ему предстоит небольшая ночная охота. А его питомец будет спать... орлы плохи ночью, если только не дать ему специальный эликсир.

Две сотни кристаллов... это очень большое количество.

Если клан решил усилить здесь свое влияние... может, Черная Баронесса «выбила» из десятника Литагрия несколько особых заданий благодаря уровню репутации клана? Или

ожидается нападение на пост, и воины Неспящих готовы стать его защитниками? Или же еще что? Да вариантов может быть немерено.

Суть в другом – если мощный игровой клан основывается на одном месте больше чем на день, у них есть поганая привычка прикупать земельный надел для своих нужд. Чтобы было где кормить питомцев, где самим отдохнуть, где походную лабу или кузню расположить... Для всего этого требуется место. Некоторые артефакты и вовсе можно разместить только в личных владениях. И не каждый чужой участок земли можно осенить благословением темных или светлых богов. А вот личные земли – как хочешь, так и освящай. Правда, соседи могут обидеться, но это уже дело другое. В общем, большие клановые задания зачастую буквально требуют площадь под рутинные и боевые нужды клана... И все кланы решают эту проблему кардинально, благо земля в столь отдаленных и непопулярных местах, как сторожевой пост Серый Пик, стоит копейки.

И если Черная Баронесса, давно уже привыкшая легко тратить сотни и тысячи золотых монеток на нужды клана Неспящих, сейчас решит, что ей не мешает солидный кусок местной территории в активах клана... Тем более через эти земли проходят пути клановых обозов...

Будь ты проклят, Саблезуб! Твоя тупость привела в это место сильных мира сего... а ведь так все было тихо и спокойно совсем недавно...

Осознав ситуацию и нависшую угрозу, Кроу решил быстро защитить свои планы путем ускорения пары этапов в разы. Сегодня он хотел прикупить один квадрат... а купит столько, на сколько денег хватит...

Хоть и неохота, но пора «потрошить» «заезжих» богатеев по полной программе...

– Кто-то хотел выкупить все остатки моего товара, – мило улыбнувшись, взглянул Кроу на Бину, при этом прятая полученный от нее кошелек себе в корзину.

– А... ага... – запнулась девушка-игрок. – Я хотела... так ведь...

– Прощу, – еще шире улыбнулся гном. – Забирайте! Цены низкие! Крольчатинка свежая, грибочки равнинные особые, мясо змеиное постное, есть шкуры шакальи, кроличьи, есть перья куропатки, есть травы, есть... да, честно говоря, целая куча всего накопилась! И отдам все оптом за тридцать золотых монет! Если бы продавал все в розницу и по отдельности – выручил бы монет сорок, не меньше. Тебе отдаю все с большой скидкой! Забирай!

– Ы-ы-ы, – заржал полуорк, к нему присоединил свой голос эльф. – Вот он, вкус больших денег, давай, Бина. Раз обещала – покупай.

– Да я и не отказываюсь, – фыркнула девушка, начиная выкладывать на прилавок монеты. – Тридцать золотых монет. Пожалуйста.

– Готовь мешок, – расплылся в улыбке Кроу, поднимая с

земли первый здоровенный ворох шакальих шкур. – Считать будем?

– Нет! Просто запихивай пачками... только не в мой замшевый рюкзачок с сапфировыми застежками... а к Лорти в его грязный мешок.

– А почему ко мне?

– Пакуйте товар уже, – повысила голос Черная Баронесса, все это время пристально оглядывающаяся вокруг и явно совершенно не переживающая по поводу наступившей ночной темноты. Глава Неспящих точно не жаловалась на плохую видимость...

За минуту огромнейшая куча «товара», включающая в себя абсолютно весь лут с недавно убитых монстров, полностью вошла в мешок полуорка, тут же снова заржавшего в голос:

– Представляю лицо кладовщика, когда я вывалю ему это все на стол... он привык клыки драконов и перья фениксов пересчитывать... а тут тебе клыки шакалов и перья куропадок... гы!

– Когда придут строители? – деловито уточнил Кроу, не обращая внимания на продолжающего веселиться полуорка.

– Завтра в полдень, – быстро и четко ответила Черная Баронесса, абсолютно не пытаясь строить из себя крутого игрока и клановую главу. – Я их предупрежу о тебе. Вместе со строителями придут несколько наших сокланов. Если к тому моменту выбьешь еще кристаллы возврата, сразу им

и отдай.

– Понятно, – кивнул Кроу.

Кристаллы... опять кристаллы... они явно нужны, но не так уж необходимы – иначе бы прямо сейчас все из клана Неспящих уже бы носились по округе и уничтожали шакалов. Но все же кристаллы нужны... причем не ради разового прибытия большой группы клановых войск – в таком случае достаточно развернуть один разовый массовый телепорт низшей категории, стоящий дешевле, чем две сотни золотых монет. И получается, что игроки Неспящих будут прыгать «туда-сюда» в разное время суток... и малыми группами... что же это за миссия такая? Если таковая вообще существует...

Надо поторопиться!

– Всем большое спасибо! – коротко поблагодарил гном и шагнул назад, в глубь своей территории. – Мне пора браться за работу.

За что хвататься первым делом? И без того хозяйственных хлопот хватало, а теперь все в разы увеличилось... надо бы подсчитать запасы камня на складе.

– Конечно, – мягко улыбнулась ЧБ. – Слушай, Кроу, а если ударить рыжей кукушкой по алмазной топи Негота, выждать три тика и добавить воющего кузнечика?

– А смысл? – искренне удивился задумавшийся о своих делах гном. – Даже если и пройдет через... кхм... честно говоря, не понял ни слова. Ваш клановый сленг, наверное.

Извини, мне пора бежать.

Развернувшись, Кроу легко перескочил через ограду и размашистым шагом пошел к наблюдательной башне, у которой стоял внимательно наблюдающий за происходящим десятник Литагрий. Возможно, не только наблюдающий, но и слышащий каждое слово – кто их знает, этих стражей и их возможности... Королевская стража по мощи приравнивается к элитным регулярным войскам...

– Не знает он... как же... – тихо произнесла Черная Баронесса, крайне задумчиво глядя в спину быстро удаляющегося гнома. – Лорти...

– Ау?

– Как думаешь, сколько игроков Вальдиры знает, что такое «хругл»? Но это еще ладно. А сколько знает про «лихо-семя»?

– Ну... я узнал, наверное, где-то только на двести одиннадцатом уровне, – пожал широкими плечами полуорк. – И только из-за особого кланового задания. Больше уж специфичный пузырек с крайне специфичным действием...

– А про «рыжую кукушку» знает еще меньше игроков. А среди тех, кто может предположить, что произойдет, если ударить ею по алмазной топи Негота... таких вообще единицы. Этот гном...

– Это необычный гном, – предположил полуорк.

– Это очень необычный гном маленького уровня, живущий в глуши, обладающий крайне глубокими познаниями



в алхимии глубоких рейдов и явно что-то скрывающий. Он прошел перерождение. Это факт. После чего купил участок земли на новом сторожевом посту... смысл?

– Отпуск? – предположила Бина.

– Не смешно, – фыркнула Баронесса.

– Задание, – произнес эльф. – Клана.

– Уже теплее, – кивнула глава Неспящих. – Возможно. Но что это за задание такое? Если ради него опытейший персхай согласился пойти на перерождение... что такого интересного в этих землях? Почему мы ничего не знаем? А может, знаем, но не обратили внимания? Так пусть проверят записи о сторожевом посту Серый Пик. Пусть прикормленные чиновники из королевского дворца пошуршат ради нас бумажками. Шепот! Оповести об этом Барса. Он поймет, что делать дальше.

– Шепот? – удивилась Бина. – Ему-то откуда...

– Хорошо, – тихий бестелесный голос донесся из густой темноты. И вновь все затихло.

– Тьфу! Напугал, тихушник чертов! – подпрыгнула Бина, за чьей спиной прозвучал голос. – Чтоб тебе тараканы мантию невидимости пожрали!

– ЧБ! – Из вспышки телепорта вывалился еще один игрок клана Неспящих – человек с представительной внешностью, крайне смахивающий на придворного служителя. – Фуф! Только освободился! Этот гад продержал меня в приемной семь с половиной часов! Семь с половиной часов!

Тебе лучше не знать, сколько денег потребовала дворцовая канцелярия за разрешение на размещение кораблей на площади! И да – я получил ответ из главного архива! Нигде ни единой записи о якобы проникших в Альгору убийцах из клана Мертвых...

– Замолкни! – Баронесса не повысила голос, но новопривыкший заткнулся моментально.

– ЧБ, ты чего? Здесь же только свои... но да – что-то меня занесло. Извини. Так что насчет площади?

– Возвращаемся в цитадель. Шепот! Не вздумай проверить одну из своих любимых шуточек, типа проникновения в шалаш гнома и оставления там какой-нибудь ерунды... или глупой надписи: «Здесь был Шепот». Ясно?

– Да куда там проникать?! Это же деревенская ограда и шалаш! – обиженно донеслось из темноты.

– Тебе без разницы! – хмыкнула Бина, зашагавшая обратно к обозу. – Тебе лишь бы проникнуть и напакостничать. Natura у тебя такая... проникновенно проникающая...

– Тоже мне психолог! Прямо оценила меня... Сейчас как подложу тебе десяток хрюкающих чернильных бомб в рюкзак с сапфировыми застежками!

– Иди в болото, Шепот!

– В болото? Нет уж! Болото – это не наш профиль!..

Стучаться в дверь не пришлось – десятник никуда не делся и дождался гнома.

– Все в порядке, малой?

– Более чем, – улыбнулся гном. – Благодарю за помощь и заботу, десятник.

– Так то наша работа, – хмыкнул тот. – С чем пожаловал? Чует моя душенька, что не только ради благодарности.

– Землицы хотел бы прикупить, – тяжело вздохнул гном. – Несколько участков...

– А ты шибко размахнулся, – с едва слышным одобрением прогудел десятник. – Так, глядишь, скоро буду к тебе не иначе как «господин Кроу» обращаться. А то и, глядишь, «достопочтенный господин Кроу», а?

– Не-не-не, – замахал руками гном. – Такого не надо, десятник Литагрий! Что вы! Просто удалось немного деньжат раздобыть, вот я и подумал – надо бы землицу сразу покупать, пока не подорожала.

– Мудро мыслишь, – снова кивнул Литагрий. – Что ж, откуда и докель брать будешь, малой? Сразу оговорюсь – дальше к центру сторожевого поста землю не купить больше. Она останется собственностью королевства, ибо путники там отдыхают, излишки добычи продают или меняются. А стража здесь на то и поставлена, дабы прохожие могли без помех свои дела завершить. Если же хочешь выкупить – придется тебе в канцелярию Альгоры путь держать да особое разрешение спрашивать. Но я тебе и так скажу – не разрешат. Земля вокруг наблюдательной башни останется за королевством. Опять же и другие ограничения есть – касательно со-

хранения за стражей земляных участков, служащих проходами от границ поста к центру и ведущих в разные стороны света.

– Ясно, – кивнул гном, никак не выдав своего знания о подобных условиях. – Благодарю за разъяснения. Но к башне подступаться не стану, десятник. Мне бы на карту взглянуть... а вот и деньги.

– А вот и карта, – рокочуще отозвался Литагрий, кладя на стол не особо качественно изготовленную карту-схему сторожевого поста Серый Пик и прилегающих местностей. – Показывай.

– Тут квадрат, тут, еще здесь и вот здесь, пожалуй... – мгновенно указал Кроу пальцем на объекты своего притяжения. – Наделы обычного размера. Всего четыре квадрата. Надеюсь, денег хватит.

– Посчитаем – узнаем, – флегматично пожал плечами Литагрий. – Ого... а ты себе прямо самые лакомые куски забрал, малой. Если спрошу, куда тебе столько, – ответишь?

– Вам – отвечу! – не задумываясь, отозвался игрок. – Самый большой квадрат – мой дом и кузня. Вот здесь встанет торговая лавка. На этих прилегающих друг к другу квадратах хочу построить двухэтажный постоянный двор с большим двором. На первом этаже небольшую уютную таверну со свежей и горячей вкусной едой для путешественников, пришедших сюда. Ну и конюшню на дворе надо будет разместить. Этот и этот наделы пока оставляю пустыми – под складские

нужды. Позже, если дело срастется, на одном из участков построю большую кузню. Такие вот мои скромные планы...

– Да-а, – потрясенно покрутил головой десятник. – Что ж... получается, торговая лавка, таверна и постоялый двор... если на самом деле все сумеешь построить, то... думаю, и сам понимаешь.

– Ага, – улыбнулся Кроу. – Понимаю.

Это будет не монополия, конечно, но, по сути, гном подомнет под себя очень много.

– Но кусок великоват, – мудро заметил Литагрий. – А сумеешь ли разжевать и проглотить? Да так, чтобы потом изжога не мучила?

– Один не справлюсь, – твердо произнес черноволосый гном. – Никак не справлюсь.

– Верно, не справишься, малой. Для постройки, положим, наймешь ты толковых строителей... а кто торговать станет? Металл ковать? Кто огород поливать будет? Пищу готовить? Тут не меньше десятка рабочих рук надо.

– Я думаю над этим, – кивнул гном. – Что ж, начнем считать денежки?

– Начнем, пожалуй, – усмехнулся Литагрий. – Господин Кроу, думаю, ты уже знаешь, но все же напомним: постоялый двор открыть – дело тяжелое. С самой Альгоры приедут суровые чиновники и проверять станут зело строго, прежде чем выдать разрешение.

– Спасибо за напоминание, десятник Литагрий, – широко

улыбнулся гном, начиная высыпать на стол звенящие монеты. – Эх... работы сегодня будет много.

– И про ограду не забудь, – напомнил воин, со вздохом доставая толстую книгу и перо с чернильницей. – Либо разреши путешественникам беспрепятственно проходить через твои земли. Мне тут ссор не надобно.

– Я поставлю ограду. Чуть позже. А пока запрещать проход сквозь свои земли не стану.

– И снова – мудрое решение, малой. Что ж... еще четыре надела земли выкупаются у королевства Альгоры достойным господином Кроу на законных основаниях и положениях от королевского высочайшего указа... слушай, малой! Вспомнилось мне! Касательно рабочих рук. Есть у меня племянник... молодой, дурной и непутевый... но работающий! Если на сердце руку положить да правду сказать, к делам торговым аль ремесленным его за версту подпускать нельзя. Но в черной работе равных ему мало. Силен, вынослив, неприхотлив. Если положишь ему одну серебряную монету в день, да добавишь постой, одежду, пропитание и два кувшина пива в неделю, да четыре выходных дня в месяц – сейчас же отпишу ему посланьице. И будет тебе к завтрашнему полудню работник. Что положить почивать его пока некуда – так он и в шалаше выспится, говорю же – неприхотлив он. Ни в еде, ни в жилье. Королевских яств и пуховых перин требовать не станет. Кличут его Прохрий, и есть у него такой же дружок непутевый – Сегрракца... как-то так его звать,

но все эту зеленую дылду кличут просто Сергом. Работать станет на тех же условиях, что и Прохрий. Но жрет больше Прохрия раза в три. Только решай быстрее, малой, – нам уж скоро обратно возвращаться, и кто знает, когда вновь сюда вернусь. Может, через неделю, а может, и в другое место куда отправят. Мы люди служивые, сам понимаешь. Тебе верю, ты хозяин мудрый, понятливый, честный. Тебе доверю племянника. И дружка его... может, образумятся, ежели под началом молодого да рачительного гнома поработают. Так что?

– Уважаемый десятник Литагрий. – Игрок важно встал и вытянулся во весь свой невеликий рост. – Я буду вам крайне признателен, если вы прямо сейчас напишете письмо Прохрию и Сергу с приглашением на сторожевой пост Серый Пик! Все условия принимаю! Будет им и постой, и пропитание, и все остальное за мой счет.

– Что ж, хорошо, – хитро прищурился довольный Литагрий. – Сейчас же и отпишу. Эх тебя, малой, пробрало...

– Рабочие руки очень нужны! – признался гном. – Очень!

– Будут. Насчет условий... а два кувшина пива в неделю как обеспечишь? Вернее, четыре кувшина пива, ведь Серг выпить не дурак. А может, и все пять-шесть кувшинов – от твоих щедрот-то.

– Будет, – ничуть не растерявшись, ответил гном. – Через два дня я собираюсь заказать малый обоз с помощью Торговой Гильдии. В числе покупок не забуду указать средний бочонок молодого пива. И одну большую бутылку пива... для

вас.

– Я и с бочонка отопью, – фыркнул десятник. – Ежели угостишь.

– Я закажу два бочонка, – мгновенно сориентировался гном.

– Ну-ну, – покрутил головой воин. – Давай считать денежки... ох, дела, дела творятся, однако... пришел ты сюда босым и с пустыми руками. А теперь гляди-ка – малые обозы уже заказывать вздумал. Так, гляди, и до больших дойдет...

– Да услышат вас светлые боги, – улыбнулся гном. – Ну, начинайте меня разорять. И побыл я богатым всего с часок...

– Твое дело молодое – наживешь еще! Землевладелец... ишь ты...

От довольного десятника Литагрия черноволосый гном-игрок вышел через полчаса, на ходу убирая в рюкзак новые документы. Его личные и честно купленные владения увеличились еще на четыре надела земли, несколько странным и хаотичным рисунком прилегающие к самому большому квадрату с холмов.

Если взглянуть сверху, то сейчас владения Кроу напоминали беременную букву «Г».

Но разглядывать владения сверху или снизу времени не было – десятник только что радостно поведал, что через три с чем-то часа на сторожевой пост должен прийти большой обоз с двойным количеством тяжелогруженных повозок. С



большим отрядом сопровождения. И все будут голодные до жути... а из провизии нет вообще ничего, если не считать вымахавшую зелень на огороде. Ох... завтра не забыть бы урожаем собрать...

Стоявшие у обоза Неспящих два игрока, не показывая интереса, лениво проследили взглядами за деловитым гномом. Тот сунулся в шалаш, пробыл там не больше пары минут, после чего вылетел оттуда и помчался куда-то в ночную даль, сжимая в руке толстенную дубину. На загривке гнома сидел крайне сонный и недовольный беркут и слепо тарасился в темноту огромными глазищами. Своим клекотанием беркут явственно намекал хозяину, что он не филин и не сова, а гордый орел, предпочитающий яркий солнечный свет. Намек услышан не был, и вскоре невысокая фигурка гнома растворилась в ночи...

На ходу Кроу лихорадочно прикидывал, насколько сильно изменились планы, можно ли где-то подтянуть, а где-то расслабить сшивающие замыслы нити.

Два работничка... полуорк и человек. Чернорабочие. Что ж, это неплохо! Чего-чего, а таскать тяжести в ближайшие дни придется часто!..

– Все... щас сдохну! – едва слышно прохрипел Кроу, едва живым отползая от торгового прилавка.

– Хозяин! – зычно заорал огромный полуорк Серг, одетый лишь в просторные холщовые штаны. Выпирающим муску-

лам позавидовала бы любая горилла. – Куда этот камень тащить?!

– Туда же, куда и остальные! – отозвался гном.

Непутевые и бестолковые – это точно. Парочке новых работников постоянно требовались указания. Такое вот наказание – дешевые, но требующие постоянного контроля работнички.

– Хозяин! Вот большой камень и бревнышко! Куды класть?

– Туда же, куда и остальные до этого, – повторил Кроу, отвечая на этот раз на вопрос светловолосого парня-человека, одетого точно так же, как и полуорк.

– Кроу!

– Ась? – обессиленный гном повернулся на окрик бегущего по территории сторожевого поста человека со знаком клана Неспящих над головой.

– Есть еще кристаллы возврата?

– Восемь штук. Держи. Еще сто семнадцать с меня.

– Сто семнадцать с тебя, – повторил игрок и умчался прочь, крикнув через плечо: – Там тебя бригадир строителей требует. Что-то про камень спрашивает...

– О-о... – тихонько застонал гном. – О-о...

– Привет, Кроу! – замахала издали руками бард Аму. – Мы пришли! И по пути собрали столько камней, сколько смогли унести! Ты правда каждый камень за медную монету покупаешь? Мы ведь по пути собирали... что под ногами

валялось.

– Правда покупаю, – закивал измученный игрок. – Если камень не меньше двух кулаков.

– Только не говори, что мне опять придется огород поливать? – заулыбался подошедший мастер карт Миф. – И да! Я еще чуток хвороста насобирал и каких-то грибов! Купишь? Но за грибы не ручаюсь! Они оранжевые, пятнистые и вообще страшные...

– Куплю, – прохрипел гном. – Но много заплатить не смогу.

– Да чего уж там. Мы ведь друзья. Кстати, много подков наковал?

– К наковальне еще даже не подходил... тут столько всего навалилось...

– Хозяин! – вновь заорал полуголый зеленый Серг. – Я тут нечаянно ограду попортил... но я сейчас починю!

– Ничего не трогай! Ничего не трогай! – завопил Кроу. – Я сам! Хватит! Ты уже починил край пруда! Едва не потонули все! А мне нагоняй был! Ничего не трогай!

– Обоз на подходе! Обоз на подходе! – зычно закричал страж с вершины наблюдательной башни. – Малой! Я тебе так скажу – по рожам подходящих обозников уже издалека видать, как сильно они голодны! Провизия осталась?

– О... осталась!.. Аму... встанешь за прилавок?

– Агась! Цены те же? Накопительные скидки и бонусы в силе?

– Никаких скидок и бонусов! Просто продавай по тем же ценам. А я ограду почию... А! Вспомнил! Аму! Крольчати-на почти закончилась! Но ты сразу говори, что сейчас принесут свежей. Я ограду поправлю и сразу на охоту... ой, мамочки... мне же еще к строителям...

– Кстати! А чё тут столько народу?

– Это бригада строителей. Казарму для стражей возводить будут. Ох... мне же еще им к ужину провизии нужно добыть... все, я убежал!

– Беги, беги, – замахал руками Миф. – Стой! Не беги! А мне что делать? Помогу в счет твоей будущей помощи в заданиях. Мы ведь ту цепочку еще даже на треть не прошли...

– Тебе... полей огород, Миф. И видишь вон то толстенное дерево с сучьями, что за прилавком?

– Ну...

– Вот его очисти от сучьев. Потом собери с грядок щавель и лук. И отдай Аму. За пучок лука серебрушка. За пучок щавеля – серебрушка и пять медных монет.

– Кроу-у-у! – К участку гнома тяжело шагал здоровенный широкоплечий мужик со свирепым взглядом. – Кроу-у-у!

– Бригадир... – обреченно выдавил игрок. – Уже бегу-у-у!

– Хозяин! Я еще два камня принес! Куда их?

– О-о-о... – пронеслось над сторожевым постом. – Запихни их в!.. кхм-кхм... положи на склад камней, Прохрий, будь так добр...

– Тяжело ему приходится, – заметил стоящий рядом с де-

сятником страж, усмехаясь в густую бороду.

– А хозяйствовать никогда легко не было, – хмыкнул десятник. – Пусть привыкает...

Парящий в воздухе за спинами стражников невидимый для простых взоров золотоволосый ангел в белоснежном балахоне едва заметно улыбнулся и, согласно кивнув, бесшумно воспарил в небеса. Перед тем как раствориться в воздухе, ангел Вальдиры щелкнул пальцами, и несколько громадных белоснежных облаков резко посерели, потяжелели, начали медленно снижаться.

Губы ангела снова сложились в улыбку:

– Пусть привыкает...

От далекой земли донесся встревоженный возглас одного из стражей:

– Кажется, дождь собирается! Сильный!

А затем последовал резонирующий долгий стон, наполненный глубокой печалью:

– О-о-о-о... второй шалаш еще даже не начат... мама... мамочка...

## Глава четырнадцатая

Он справился.

Едва-едва, кое-где пройдясь опасно близко к грани между успехом и провалом, но он справился.

Самым тяжелым оказался вчерашний день, когда все навалилось на несчастного черноволосого гнома разом. Вцепились со всех сторон, словно пираньи, и принялись отрывать по кусочку бодрости и капле энергии. Так что к ночи Кроу был полностью истощен.

Но он был радостен и засыпал с улыбкой.

И сегодняшним утром, провожая взглядом медленно уходящий вдаль очередной обоз, гном продолжал радостно улыбаться – ведь только что, благодаря торговому прилавку, он заработал целых шесть золотых монет, если пересчитать серебро и медь в заплечном мешке.

К границе сторожевого поста тяжело и медленно шагали две разные по росту и массе мужские фигуры, несущие камни.

Прохрий и Серг. Двое «местных», поступивших на службу к гному Кроу в качестве чернорабочих. Абсолютно неквалифицированная рабочая сила. Переноска тяжестей, копанье ям, рубка деревьев – и все! Больше с этих двух сильных дурней не выдавить почти ничего. Построить стену или забор не сумеют, равно как и сложить путёвый шалаш. Не смо-

гут и стол сколотить. Даже дверь на уже готовые петли навесят далеко не с первого раза. А могут ненароком и вывернуть петли, заодно угробив саму дверь... Это работало жесткое игровое ограничение.

Дешевая рабочая сила Вальдиры именно такова. Вот тебе два работничка, могут таскать и рубить. А могут не таскать и не рубить. И все. Две опции на выбор. Зато дешево! Очень дешево!

Хочешь нанять на работу супергения, блестящего алмазным интеллектом великого ученого и с растущими из плеч золотыми руками мастера?

Не проблема!

Есть и такие!

Скажешь дом построить – построят!

Скажешь прочесть лекцию по редким рудам и минералам – прочтут! С блеском! Все вскочат и аплодировать будут!

Вот только стоит подобный работничек «местный» столько... эту сумму вслух и произносить-то страшно! А проживание... гении ведь из капризных! Едят только с тарелок золотых, а спят в палатах яхонтовых... или наоборот...

Но Кроу теперь хватало и Серга с Прохром. Приспособился он к ним. Еще один день совместного труда, и новоиспеченный хозяин окончательно изучит подопечных. Расставаться с неуклюжими работниками игрок не собирался. Да, часто портят и ломают что-либо случайно. Но старательны, выносливы, преданны. Опять же в родственных связях с де-

сятником Литагрием. Неприхотливы в быту. Второй шалаш построен, он в два раза больше, чем у самого хозяина Кроу.

Хозяин Кроу... звучит, а? Черноволосый гном вновь широко улыбнулся и кивнул подошедшим работникам, с грохотом уронившим камни и вновь отправившимся за границу сторожевого поста Серый Пик.

– Передохните! Воды испейте! – крикнул Кроу, и обрадованно загомонившие человек с полуорком потопали к пруду.

«Местные» хоть и управляются искусственным интеллектом, но обид, усталости и прочих эмоций и состояний у них столько же, сколько у человека. Нельзя припахать их на весь день без продыха.

Одно радует – местные шакалы Прохра и Серга старательно избегали! Прямо-таки за километр обегали.

Самое горькое для гнома Кроу – они не умели готовить. Вот это был самый настоящий облом! Стражники новых приبلудившихся кормить не обязаны, напрашиваться нельзя. Вчера пришлось делать двойную торговлю – продать караванщикам свежую провизию, а затем тут же купить у них две двойные порции еды, приготовленной из недавно проданных продуктов. Бред какой-то... но работает! А позже придется учиться готовить либо нанимать повариху на службу.

В общем, хлопоты начинали задавливать. Но с ними пока гном справлялся.

С чем он не мог справиться – с диким объемом черных ра-



бот. Когда он выслушал бригадира строителей, заказавшего столько кирпича, дерева и провизии... черные волосы гнома стали заметно светлее от проявившейся цифровой седины. Это уже промышленные масштабы... беда!

И поэтому сегодняшним ранним утром, выгадав свободную минутку, Кроу сделал ход «овцой»... то бишь жалобно заблеял и побежал к десятнику Литагрию. Тот благосклонно выслушал, покивал головой и пообещал помочь. Как результат – сегодня к вечеру на сторожевой пост Серый Пик придут еще два работника. Гном и человек. Столь же «квалифицированные», как Серг с Прохром. И столь же дешевые и неприхотливые.

Насчет еды гном не переживал – он настолько наострился, настолько изучил ближайшую территорию, что умудрялся за один круговой заход вокруг поста набрать полный заплечный мешок всякого добра. Полный мешок означал предельную грузоподъемность, а унести Кроу мог очень и очень много... куда больше, чем его работники.

Кстати... чуть не забыл...

Пошарив в стоящей у ног заплечной корзине, Кроу выудил оттуда сбереженный хлеб и, разломив его на несколько кусков, с размаху бросил в пруд. У самой поверхности воды тут же замелькали юркие рыбы силуэты – и теперь они были куда больше в размерах, чем прежде. Это уже не мальки, не мелочь пузатая. Если навскидку – есть рыбешки примерно с полкило. На весело плещущую и ничего не подозревающую

рыбу у Кроу были самые злодейские планы.

Правда, вчера под вечер эти планы почти рухнули, ибо к пруду подошел один из обозников и при помощи голых рук быстро выловил трех самых крупных рыб. Кроу едва не заплакал. Он и пруд копал, и водой его наполнял, и рыб регулярно кормил... а улов достался незнакомому мужику, палец о палец не ударившему. Пруд принадлежал страже, но те препятствовать рыболову не стали.

И посему крепко обидевшийся гном решил принять самые решительные меры. Сегодня же и начнет. В свободное от работы и редкого отдыха время. Планы, планы, планы... их громадьё. А сделанного куда меньше.

Насчет строителей...

Повернув голову, Кроу покосился на кипящую около смотровой башни суету.

Там полным ходом шли земляные работы. Именно там вскоре появятся каменные казармы для местной стражи. Пост Серый Пик сразу же поднимется в статусе, ибо каменные постройки – это не хухры-мухры, не в каждой деревне найдется каменный дом. Обычно строят из дерева – не то чтобы сильно дешевле, но уж точно гораздо быстрее. А тут прямо каменные палаты!

И обеспечить сии будущие палаты строительным материалом – задача для гнома Кроу. Особо думать над тем «как», не приходилось. Ответ прост – ищи камни в округе и тащи на склад. Чем вот уже второй день занимались сам Кроу и его

работники. Нет, можно, конечно, заказать, и тут же доставят. Хочешь обозом, хочешь массовым телепортом. Но вот стоимость подобной услуги... каждый камешек станет равен по цене бриллианту. Потому кланы и тащили ресурсы к верфям на обозах и караванах. Ибо иначе на постройку флота к затерянному материку денег уже не останется, все средства уйдут только на доставку материалов к побережью.

Встав, гном потянулся всем телом, коротко свистнул. Сорвавшийся с высокого насеста орел взмыл в небо с пронзительным клекотом и закружил в лазурной вышине, зорко наблюдая за местностью и приглядывая за вновь собравшимся в путь хозяином.

Камни, дерево, еда – как всегда, их нехватка. Пора трогаться в путь.

– Кузнецом... я ведь кузнецом хочу стать! – грустно пропыхтел перешедший на бег игрок. – А пока тяну только на новичка-буржуя... вот блин!

А когда молотом по наковальне звенеть?

Караваны и обозы идут полным ходом. Нужны материалы для строительства. Провизия вечно кончается.

Тут не до совершенствования кузнечного мастерства. Поэтому до тех пор, пока не придут новые работники, гном к своей походной кузнице не подойдет.

И ему еще отдавать долг барду и мастеру карт. Причем отдавать натурой. Веселая парочка очень сильно впечатлилась после учиненной гномом бойни в Городе Кошмаров, и те-

перь они хотели приступить к выполнению следующего звена цепочки заданий против нежити только вместе с ним и никак иначе.

– Кроу-уу! Кристаллы не забудь, дру-у-уг!

Кивнув на ходу, гном ускорился, взглядом выискивая приземистых падальщиков. Вслед ему кричал помогающий строителям словом и делом один игрок из клана Неспящих. Черная Баронесса ничего не оставляла на самотек. Вокруг «местных» строителей всегда находился один из Неспящих. Видимо, к данным обещаниям глава клана Неспящих относилась не просто серьезно, а **ОЧЕНЬ** серьезно. И можно быть уверенным, что строительство казармы будет завершено успешно, даже если прямо сейчас все строители помрут, а Кроу откажется от взятых на себя обязательств. Подобный подход к делу у Кроу всегда вызывал уважение. Репутация клана дорогого стоит.

Продолжая двигаться в ускоренном темпе, черноволосый гном вдруг резко затормозил, свернул чуть в сторону и, подхватив с земли гриб, помчался себе дальше, сохранив бесстрастное выражение лица.

Спустя полминуты поросшая травой и цветами земля вспучилась, отлетела в сторону, трансформировавшись в некое подобие крайне неряшливого желтовато-бурого плаща или накидки. Откинулся и капюшон, явив солнечному свету крайне задумчивое лицо белокурого красавца со значком клана Неспящих у игрового ника. Проводив убегающую

прочь коренастую фигуру гнома долгим взглядом, красавец утер со щеки полосу грязи и пробормотал:

– Не понял я... он меня увидел и отскочил? Или реально из-за гриба свернул? Шепот! Ты видел этот номер?

– Заткнись, кочка земляная! Пихайся в землю обратно! – донесся из пустоты раздраженный голос. – Не засек еще?

– Не-а. Но ты видел, как он отскочил?! Словно засек меня! Артефакт какой при себе имеет? – пробурчал красавец, мягко опускаясь на землю и вновь закрываясь плащом.

– А фиг его... ЧБ грит, что гном зело не простой. Указания дала великие, четкие и даже для такого дурня, как ты, понятные, – дурашливо проблеял заколебавшийся в одном месте воздух, тихо качнулась задетая ветка тоненького дубка.

У любого непосвященного человека могла возникнуть испуганная мысль о призраке, посетившем сей не особо приветливый край... но это был лишь игрок «тихушник», великолепно скрытый благодаря нескольким мощнейшим факторам сразу.

– Сам ты дурень! И что там за указания насчет гнома?

– Челом ему бить не надо, в чело его бить не надо, – пробулькал воздух. – Пусть занимается своими делами. Не набиваться в друзья, не враждовать. Строго нейтральненько живем бок о бок. Грязий, ты точно не проморгал подлых лазутчиков?

– Сам ты Грязий! – рыкнула кочка. – Я Книалий! Не бы-

ло тут никого... тишь да гладь мирная, чуть не уснул. Солнышко припекает, легкий ветерок, куропатки воркуют... и ни одного тролля или орка в округе. Скука!

– Тишь да гладь, говоришь... ну, это ненадолго! Если десятник не ошибается, будет здесь скоро весьма интере-е-есно, – вздохнул невидимый Шепот.

– Не говори это слово! Накличешь! Не дай бог явится!

– Лады, лады, умчался я аки ветер...

– Мчись уже, ветерок вонючий... – глухо раздалось из-под земли. – Не забивай нюх доблестному подземному стражу...

– На что это ты ща так жирно намекнул, Грязий Гадеевич? И можешь не напрягаться так, поганка подземная, – караванов и обозов пока не будет. Насчет вражеских разведчиков не знаю, а вот караванов быть не должно.

– Откуда знаешь? Клановые источники? Или от стражей инфа упала?

– Откуда, откуда... От Кроу! За два дня этот гном не пропустил ни одного самого захудалого обоза. Каждого караванщика встретил с такой широкой улыбкой, что каждому, даже еще ничего не купившему, хочется подарить ему золотую монету. И раз гном сейчас не у торгового прилавка – значит, караванов пока не будет.

– А ты подарил гному монету золотую? Проникся его улыбкой?

– Отвали, отвал земляной. И я отвалю. Мое время дежурства вышло. Сейчас мне на смену Рой припрется.

– А ты куда? Развлекаться?

– Куда там! ЧБ рвет и мечет, требует найти и положить на блюдечко Великого Нави. Побегаю, пошныряю по миру, вдруг наткнусь случайно на него где-нибудь, пока наши яйцеголовые мозги напрягают. А к вечеру в Барад-Гадур топать придется на курсы повышения навыков общения с «местными». Будем зубрить всякие там «ах извольте», «не стоит вашего драгоценного внимания», «не позволите ли нижайше испросить»... От этих словечек мозг судорога сводит... ладно, я испаряюсь.

– Стой! Что там с Кохром? Позеленел он? А Зохр?

– Шутишь? Они с «местными» наемниками по приказу два дня мотались по дорогам, семь чужих обозов вырезали и разграбили! Ему и Зохру на Алькатрасе еще неделю отмокать как минимум, – усмехнулся затухающий голос вездесущего Шепота. – До этого можешь даже не рассчитывать на их появление. Удачи, брат.

И снова над земляной кочкой мирно покачивались цветы, тихо жужжали пчелы, явно не делая различия между цветочными бутонами настоящими и торчащими из слившегося с землей чудо-плаща...

Кроу неплохо умел считать. А также имел навык в активном шевелении мозговыми шестеренками.

Он, конечно, не полубезумный гений-предсказатель какой-нибудь, но два плюс два сложить сумеет, и если в итоге

получится не четыре, а другая цифра, то это хороший повод призадуматься.

Так и случилось...

Первые сутки погруженный в работу и управление черноволосый гном не обращал ни на что внимания, стараясь успеть все сразу. И преуспел, не сорвав ни единого договора. А как выкроил свободную минутку, то взглянул на один из принадлежащих ему земельных участков и призадумался, несколько ошарашенно обозревая огромную кучу камней, поднявшуюся за прошедшее время выше человеческого роста. И он сам таскал, и работнички продыха не знали... а вот подсчитать и прикинуть – на это время нашлось только что.

Так вот... камней было слишком много!

На расчищенном месте около наблюдательной башни уже наметили границы будущей каменной казармы. Одноэтажное здание, толстые стены, узкие щели окон – эти подробности Кроу умудрился высмотреть на не шибко скрываемом типовом плане безо всяких архитектурных изысков. Простая и надежная казарма. В ней можно спать, в ней можно держать оборону – то есть обычное здание для военных нужд с двояким применением.

Но размеры будущей казармы и размеры все увеличивающейся груды камней не совпадали. Для возведения столь небольшого здания не могло потребоваться столь много материала, если только зодчий не напутал с чертежами и не



вздумал строить стены толщиной в три метра. Опять же, судя по изборожденному морщинами бородатому лицу главного среди строителей, этот мужик явно давненько уже не допускал подобных ошибок.

Вот и выходило, что раз затребовали столь много камня и дерева, значит, будут строить что-то еще на сторожевом посту Серый Пик, бывшем еще недавно столь тихим и безмятежным.

Что-то еще. Что?

По въевшейся привычке сидящий на травянистом склоне родного холма гном задумчиво прикусил былинку.

Вторую казарму? Сомнительно. Гарнизон местной стражи не столько велик, правда, если верить все тому же подсмотренному плану, казарма оказалась не на десять воинов, а на двадцать как минимум.

Что снова говорит против версии второй казармы.

Самому Кроу никто ничего не пояснял. Видать, не по чину было. Добрососедские отношения с местной стражей – это одно, а доверие на уровне государственных дел – уже совсем другое.

И гнома это несколько задевало. Разумом он понимал, что клан Неспящих наработывал подобный уровень доверительных отношений очень долго, возможно, годами, возможно, пару раз допускал ошибку, репутация «обваливалась», и приходилось вновь начинать сначала. Тяжкое и тернистое карабканье к вершине... Опять же, тут целый боевой клан

заслуженных воинов, а здесь одинокий гном, живущий на холме... Но все равно была некоторая обида...

– Может, хотят построить дачу для Черной Баронессы? – вслух предположил гном и сам же рассмеялся.

Ага, конечно. Дачу. С верандой, с плетеными стульями и с качелями, подвешенными к ветке раскидистого дерева...

Гадать бессмысленно, но глубокую зарубку Кроу сделал, записав все возникшие вопросы в свой верный ежедневник. А также внеся поправку в свои планы. Если раньше он собирался остановиться со сбором камня сегодня к вечеру и направить работников на другие нужды, то сейчас передумал. Первая пара рабочих продолжит приносить на территорию сторожевого поста камни. Запас карман не ломит.

А вот вторая пара новеньких, которых, собственно, черноволосый гном и ожидал с нетерпением, займется другим делом – разобидевшийся на произвол обозников, вылавливающих чужую рыбу, Кроу твердо решил один из уже купленных земляных квадратов превратить в личное озеро!

Настоящее озеро!

С рыбой!

С разной рыбой!

С вкусной рыбой!

А над озером деревянный широкий помост вроде пирса, на котором расположится рыбный ресторанчик... эх!

И озеро не только для рыбы согдится – много для чего еще.

И еще одна запись появилась в цифровом ежедневнике... а едва только мысли лениво заворочались касательно пока существующего лишь в воображении озера, как мгновенно потребовалось делать новые записи, причем не только в дневнике, но и в списке товаров, которые придут с Торговой гильдией при помощи малого торгового обоза.

Вспомнив почти упущенную мысль, Кроу вернулся к ежедневнику, открыл последние пометки и несколько раз выделил жирным скую надпись, гласящую: «Выкупить скалу Серый Пик».

Повернув голову, гном всмотрелся в ярко освещенную заходящими солнцами мрачную скалу, на чьей вершине расположилось орлиное гнездо.

– А вот если оттуда, с высоты, шарахнуть рыжей кукушкой по алмазной топи Негота... выждать пять тиков и добавить двух воющих кузнечиков... вот тогда толк выйдет, – вздохнул гном и встрепенулся, услышав рыкающий голос десятника:

– Мало-о-ой! Слыши-ишь? Мало-о-ой!

– Слышу, десятник Литагрий! – заверил гном, легко сбегая со склона и одним махом перепрыгивая через ограду. – Слышу. Что такое?

– Принимай еще пополнение, – махнул воин могучей рукой в сторону узкой и толком не растоптанной дороги, ведущей от Альгоры. Еще пара месяцев столь оживленного движения – и некогда заросшая ковылем дорога превратится в

оживленный широкий тракт.

По сухой дорожной пыли, купаясь в закатных солнечных лучах, неспешно топали два широкоплечих парня, держа курс точно на сторожевой пост. Человек и гном. Вот и еще живые души, готовые стать местными обитателями...

– Пополнение, – повторил десятник, довольно улыбаясь. – Оживилось место, а? Оживилось!

– Оживилось, – улыбнулся в ответ гном, не сводя оценивающего взгляда с сильных и выносливых на вид парней. – Работнички хороши на вид, а?

– На вид? – Литагрий прищурился, взгляделся в посеревшие от дорожной пыли лица путников и подытожил: – На счет работы не знаю, а судя по кадыкам и губам, пиво они пьют хорошо! А пива у тебя и нет...

– Малый обоз закажу сегодня же вечером, – пообещал гном, вновь выводя на экран ежедневник и делая поправки. – Десятник Литагрий, можно спросить?

– Спрашивай, малой.

– Большое строительство... чужие воины в округе... вместо двух на башне теперь дежурят по трое... – осторожно перечислил гном замеченное. – Случилось что?

Помедлив, десятник причмокнул губами, бросил последний взгляд на почти добравшихся работников и потопал к башне, не забыв напомнить:

– Пиво заказать не забудь, малой.

– Не забуду.

– И ты вроде как читать любишь... видел я, как ты «Вестник Вальдиры» просматривал... закажи и про серых орков что-нибудь почитать.

– Благодарю, десятник Литагрий, – после небольшой заминки отозвался гном. – Обязательно... обязательно куплю такие книги. Серые орки?

– Серые орки, – хрипло повторил воин. – Только между нами, малой. Кто-то взбаламутил их. Направил к побережью. Как раз туда, где великие корабельные армады строить начали. И нас самым краешком зацепить может. А с орками и тролли горные. И другие вражины. Может, и зеленые орки решат не упускать своего шанса и нарушат мирный договор... Ты с этого дня поосторожней, Кроу. Горы покинули лишь их мелкие отряды, и, как доносит разведка, основные силы продолжают стоять на месте. Но нам с того легче не станет. Серые орки волкам подобны – малыми стаями промышлять любят. Быстро наскочат, убьют, ограбят, сожгут и снова исчезнут... теперь с большой оглядкой ходи, по сторонам бдительно посматривай... эх... не думал я, что на моем веку вновь надвинется угроза с северо-запада...

– Благодарю, десятник Литагрий, – повторил Кроу. – Спасибо за предостережение...

Замолкнувший воин ушел в башню, а гном задрал голову, взгляделся в темнеющее небо и глубоко вздохнул:

– Вот черт... только серых орков мне и не хватало.

– Достопочтенный гном Кроу? – сипло поинтересовался

дюжий парень, нависнув над коренастым невысоким игроком.

– Он самый, – кивнул Кроу.

– Мы, стало быть, ваши новые работники! Просим любить и жаловать! Работать любим!

– Это хорошо, – улыбнулся игрок. – Пойдемте, напою и накормлю вас с дороги. Добрались спокойно?

– Спокойно, хозяин! – пробасил второй новоприбывший, равный по росту Кроу и так же происходящий из гномьего племени. – Но не всем так повезло. Видели мы дым, поднимающийся поодаль, и кружащих в дыму красных воронов. Не иначе как порезвились там...

– Красные Демоны, – процедил Кроу, его лицо на миг исказилось, превратившись в гротескную уродливую маску. – Ничего. Недолго им резвиться осталось... ну... вот мы и пришли! Здесь вот жить и станете!

– В шалаше, стало быть?

– В шалаше, – подтвердил вернувшийся веселое расположение духа Кроу. – Тот, что посередке, – мой. Здесь Прохрий и Серг живут, другие мои работники. А вот этот шалаш только-только сооружать закончил. Для вас. А теперь пойдемте дальше, покажу, где мы трапезничаем, где воду берем... у нас тут все по-простому, без затей городских. Вот, к примеру, ведро! А вон там пруд поблескивает. Смекаете? А это, кстати, мой беркут сверху поглядывает. Крисом кличут. А во-о-он там большая такая груда камней...

– Хозяин... – упавшим голосом пробасил парень. – Работы, стало быть, ой как много?

– Работы? На Сером Пике? Непочатый край! Тут пахать и пахать! – бодро заверил новых работников широко улыбающийся черноволосый гном.

– А выходные, стало быть...

– Бывают и выходные! По большим праздникам! Кстати – праздников у нас и нету совсем... место тут новое, дикое, праздновать особо некогда...

– А стало быть... хозяин, не иначе, жить тут ой как тяжело?

– Хе! А где жить легко?

– Ох... и дернула же нас нелегкая согласиться. Хозяин, пивка бы хлебнуть. Горло пересохло, жуть.

– От пыли дорожной?

– Больше от увиденного здесь... и в пот бросило. А пиво охлаждает...

– Завтра, – твердо пообещал голос гнома. – Завтра выпьете. А сегодня только вода. Холодная, ключевая!

– Водой не напьешься... Ох... стало быть, попали мы...

– Попали-попали, – весело согласился Кроу. – Попали на пост Серый Пик! Хорошее место. Душевное!

– Душевное – это хорошо... а надолго ль нанимаешь нас, хозяин? Декада? Аль две?

– О! Здесь все только-только начинается. Еще и внукам вашим работы хватит! Говорю же – хорошее здесь место. От

себя не отпускает...